

Turman-Hilfe-Datei

Datei-Version 1.0.2

Turman-Version 0.0.27

Ersteller: Jan „spacecooky“ Koch

Kontakt: cooky2k@web.de

Projektseite: <http://www.javaforge.com/project/4891>

Forum: <http://www.gw-fanworld.net/forumdisplay.php/400-TurMan>

Die Software befindet sich noch in der Entwicklungsphase. Fehler können auf der Projektseite, per Email oder im Forum gemeldet werden.

Einsatz auf eigene Gefahr.

Inhalt

| | |
|---|----|
| Was ist TurMan? | 3 |
| Voraussetzungen | 3 |
| Neues Turnier starten | 4 |
| Neues Turnier – Manuell | 4 |
| Neues Turnier – GöPP Import..... | 4 |
| GöPP Export..... | 5 |
| Elo Export | 5 |
| Turnier Speichern/Öffnen | 5 |
| Beenden..... | 5 |
| Turnier-Konfiguration | 6 |
| Konfiguration speichern/laden | 6 |
| Konfiguration..... | 6 |
| Turnier | 6 |
| Paarungen..... | 7 |
| Wertung..... | 8 |
| Spieler..... | 10 |
| Entfernen..... | 10 |
| Wiederherstellen..... | 10 |
| Hinzufügen | 10 |
| Freilos-Platzhalter einfügen..... | 10 |
| Zus. Punkte einfügen | 12 |
| Turnierrunde..... | 13 |
| Herausforderung | 13 |
| Herausforderung entfernen | 13 |
| Paarung tauschen..... | 13 |
| Nächste Runde paaren | 14 |
| Runde erneut paaren | 14 |
| Runde zurücksetzen | 14 |
| Spielermatrix und Übersicht | 15 |
| Punkte | 18 |
| Begegnungen..... | 19 |
| Unterstützende Turnierfunktionen | 20 |
| Anmeldeverwaltung | 20 |
| Punkte und Begegnungen anzeigen | 20 |
| Urkunden-Einstellungen und Urkunden erstellen | 20 |
| Zeit starten | 21 |
| Agenda | 22 |
| Dynamischer Timer/ Dynamische Agenda..... | 23 |
| Logo | 23 |
| Timer/Agenda | 23 |
| Zusatzanzeige..... | 23 |
| Starten/Aktualisieren | 23 |

Was ist TurMan?

TurMan ist eine Turnier-Management-Software für Tabletop-Spiele. Sie übernimmt die Paarung von Spielerbegegnungen unter Berücksichtigung verschiedener Option und bietet eine Übersicht über Spieler, Paarungen und den Turnierablauf.

Voraussetzungen

Betriebssystem: getestet auf Windows XP, Windows Vista, Windows 7. Sollte auch auf anderen Betriebssystemen, die Java unterstützen, lauffähig sein. Allerdings nicht Java ME, das auf Mobiltelefonen eingesetzt wird.

Java: Eine JRE (Java Runtime Environment) ab Version 1.6 wird benötigt.

Dateien:

- TurMan.jar
- TurMan.bat
- Urkunde_Einzel.pdf

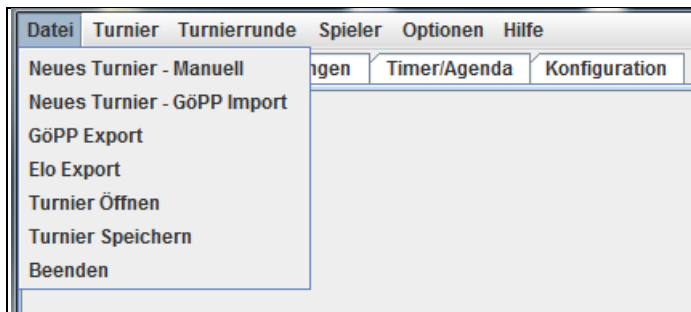
Die Dateien müssen sich im selben Ordner befinden.

Das Programm kann mit Turman.jar oder TurMan.bat gestartet werden. Über TurMan.bat wird das Programm mit einer Fehlerausgabe in einer Dos-Shell gestartet. Ein Schließen der DOS-Shell beendet auch das Programm.

Urkunde_Einzel.pdf werden zur Urkunden-Erstellung benötigt. Diese ist momentan zwar auf V-Con-Turniere zugeschnitten, den Turnier-Titel kann man aber innerhalb des Programmes ändern.

Neues Turnier starten

Über den Menü-Punkt Datei hat man Zugriff auf die Turnier-Erstellung.



Neues Turnier – Manuell

Über diesen Menü-Punkt kann ein Turnier komplett neu erstellt werden. In einem Eingabefenster muss die Anzahl der Teilnehmer angegeben werden. Diese kann später noch verändert werden.

Die Anzahl der Runden muss ebenfalls eingetragen werden. Dies hat momentan aber noch keinerlei Auswirkungen auf das Turnier.

The screenshot shows a dialog box titled 'Neues Turnier'. It contains two input fields: 'Anzahl der Teilnehmer:' with the value '8' and 'Anzahl der Runden:' with the value '3'. Below these fields is a button labeled 'Anlegen'.

Nach Auswahl des Buttons Anlegen, erscheint ein weiteres Fenster, in dem Vor- und Nachnamen der Spieler eingetragen werden können. Weitere Informationen zu den Spielern können später eingegeben werden.

The screenshot shows a dialog box titled 'Neues Turnier' with a table for entering player names. The table has three columns: 'Teilnehmer', 'Vorname', and 'Nachname'. The 'Teilnehmer' column lists 'Teilnehmer 1' through 'Teilnehmer 8'. The 'Vorname' column contains letters A through H. The 'Nachname' column contains numbers 1 through 8. Below the table is a button labeled 'Weiter'.

Neues Turnier – GöPP Import

Über diesen Turnierpunkt kann eine GöPP-Import-Datei eingelesen werden, die auf der Seite www.tabletopturniere.de erstellt werden kann, falls man seine Turniere dort mit T³-Unterstützung organisiert. Diese enthält alle Informationen, die die Spieler bei der Anmeldung eingeben, etwa Teamnamen oder Herkunft und gespielte Armeen.

GöPP Export

Zum einfachen Eintragen der Turnierergebnisse auf T³ können diese im T³-kompatiblen .gep-Format abgespeichert werden. In die auf T³ angezeigten Punkte fließen nur Primär/Turnierpunkte ein, sowie Zusatzpunkte, die als Primärpunkte zugewiesen wurden. Sekundärpunkte und SOS werden dort nicht eingetragen. Was diese Punkte bedeuten wird im Verlauf noch erklärt.

Elo Export

Für eine Übertragung an die Elo-Seite <http://www.tt-elo.de> kann ebenfalls ein Export ausgeführt werden. Ein Spiel wird in diesem Versionsstand als Sieg gewertet, sobald die Spieler keinen Gleichstand bei den Primärpunkten in einem Spiel haben.

Turnier Speichern/Öffnen

Mit diesen Optionen kann der aktuelle Turnierstand in einer Datei gespeichert oder aus dieser geladen werden. Beim Ausschalten des Programms, vor Berechnung einer Paarungsrunde und danach wird jeweils eine automatische Speicherung angelegt.

Die automatische Speicherung beim Schließen des Programms, wird bei einem Neustart wieder geladen.

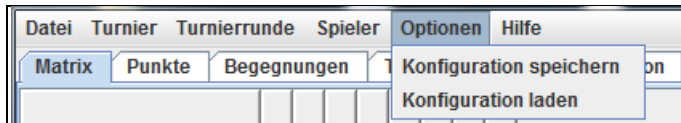
Die Paarungs-Speicherungen sind als autosaveRundeXStart.sav und autosaveRundeXEnde.sav benannt.

Beenden

Schließt das Programm und speichert den aktuellen Turnierstand und eingestellte Optionen

Turnier-Konfiguration

Unter dem Menüpunkt Optionen hat man Zugriff auf die Turnierkonfiguration.



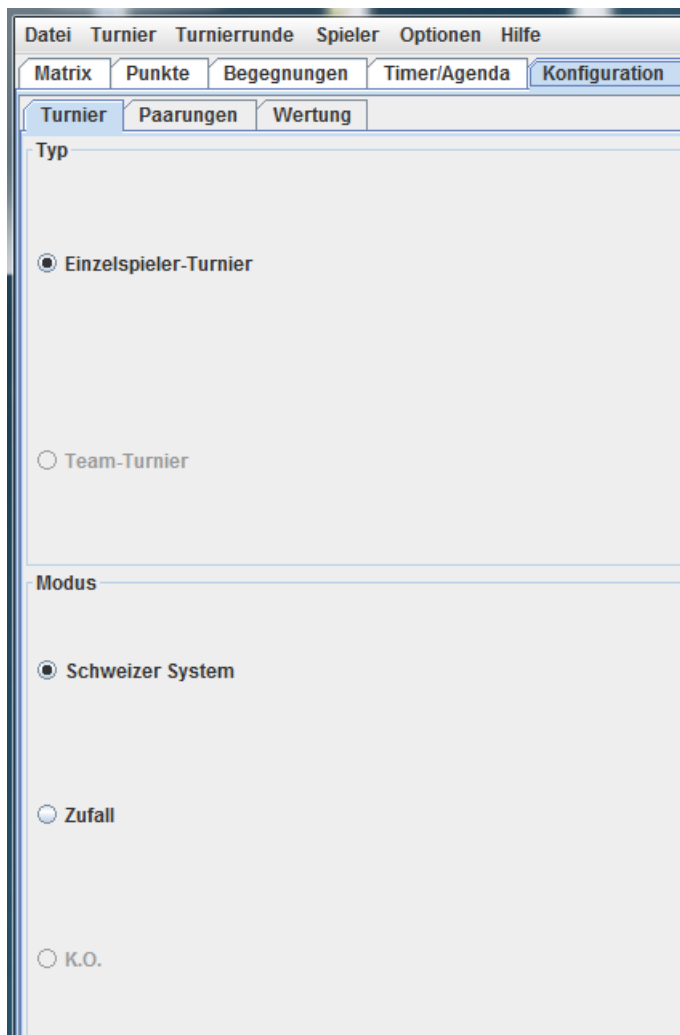
Konfiguration speichern/laden

Speichert oder lädt die aktuelle Konfiguration in/aus eine/r Datei. Beim Beenden des Programms wird die aktuelle Konfiguration automatisch gespeichert und beim Neustart wieder geladen.

Konfiguration

Über diesen Tab wird die Konfigurationsseite geladen.

Alle Optionen treten sofort nach Auswahl in Kraft.



Turnier

In diesem Tab können Optionen für den Turniertyp und den Rundenmodus getroffen werden.

Momentan ist nur ein Einzelspieler-Turnier möglich und automatisch ausgewählt. Der Team-Modus ist noch in Arbeit.

Als Rundenmodus ist aktuell nur das Schweizer System mit Zufallspaarung in der ersten Runde möglich und ebenfalls automatisch ausgewählt.

Paarungen

In diesem Tab können Optionen zur Spielerpaarung eingetragen werden.

Da das Schweizer System für die Spielerpaarung erst greift, nachdem die erste Runde gespielt wurde, wird in dieser normalerweise nach dem Zufallssystem gepaart. Alternativ kann man dazu auch die NTR-Platzierungen heranziehen. Momentan würde das bedeuten, dass in der ersten Runde jeweils die besten Spieler gegeneinander spielen. Eine Einstellung dieses Modus, etwa Platzgruppen ist für die Zukunft geplant. Spieler ohne NTR-Platzierung bekommen den Platz 99999 zugewiesen.

Für die verschiedenen Runden kann ausgewählt werden, dass Spieler, die im selben Team oder aus demselben Ort sind, nicht gegeneinander spielen müssen. Genauso kann verhindert werden, dass ein Spieler mehrmals gegen die gleiche Armee oder ein Mirror-Match gegen seinen eigenen Armee-Typ erhält. Schließlich kann auch verhindert werden, dass ein Spieler mehrmals am gleichen Tisch spielen muss.

The screenshot shows a software window with a menu bar (Datei, Turnier, Turnierrunde, Spieler, Optionen, Hilfe) and a tabbed interface. The 'Konfiguration' tab is active, showing sub-tabs for 'Turnier', 'Paarungen', and 'Wertung'. The 'Paarungen' sub-tab is selected, displaying the 'Paarung in der ersten Runde' section. This section has two radio buttons: 'Zufall' (selected) and 'NTR'. Below this is the 'Paarungseinschränkungen' section, which contains five rows of settings. Each row has a description, a 'Runde:' label, and three checkboxes for rounds 1, 2, and 3.

| Paarungseinschränkung | Runde: | 1 | 2 | 3 |
|---|--------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Keine Mitglieder des selben Teams paaren | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Keine Mitglieder des selben Ortes paaren | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Nicht mehrmals gegen die selbe Armee paaren | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Keine Mirrormatches | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Nicht mehrmals am selben Tisch spielen | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Bei einem neuen Turnier sind standardmäßig die Team- und die Tisch-Option für die erste Runde angehakt. Es können Voreinstellungen für bis zu 10 Runden durchgeführt werden.

Wertung

In diesem Tab kann die Punktwertung für die Platzierung der Spieler eingetragen werden.

Das Bild zeigt das 'Wertung'-Tab eines Turniermanagementsystems. Es enthält drei Hauptbereiche für die Wertungsstufen: Erstwertung, Zweitwertung und Drittwertung. Jede Stufe bietet die Auswahl zwischen 'Punkteeingabe (Primärpunkte)', 'RPI' (Rating Percentage Index) und 'Strength of Schedule'. Zusätzlich gibt es Optionen für 'Keine Zweitwertung', 'Keine Drittwertung' und 'Keine Wertung'. Am unteren Rand befindet sich ein Bereich für die 'Siegpunktematrix' mit einer Tabelle, die die Bewertungsmethoden (Bemalwertung, Armeebewertung) für die verschiedenen Wertungsstufen festlegt.

Es ist möglich bis zu 3 Wertungsstufen festzulegen. Sobald bei einer Wertung ein Gleichstand herrscht, wird die nächste zur Differenzierung der Plätze herangezogen.

Erstwertung

In der Erstwertung sind folgende Modi möglich:

Punkteeingabe(Primärpunkte): Das sind einfach die erspielten Punkte jeder Partie.

RPI (Rating Percentage Index): Hier werden die Primärpunkte des Spieler, seiner direkten Gegenspieler und deren direkter Gegenspieler in ein einer Formel miteinander verrechnet, die sich der gespielter Rundenzahl anpasst.

Formel für den RPI:

Gesamtscore = Erzielte Punkte *

$0,25 * (\text{Anzahl_Spiele} * \text{WURZEL}(\text{Anzahl_Spiele}) + 3) / (\text{Anzahl_Spiele} * \text{WURZEL}(\text{Anzahl_Spiele}))$

+ Durchschnittliche Gegnerpunkte * (1-

$0,25 * (\text{Anzahl_Spiele} * \text{WURZEL}(\text{Anzahl_Spiele}) + 3) / (\text{Anzahl_Spiele} * \text{WURZEL}(\text{Anzahl_Spiele}))$) / 1,5

+ Durchschnittliche Punkte der Gegner von Gegnern * (1-

$0,25 * (\text{Anzahl_Spiele} * \text{WURZEL}(\text{Anzahl_Spiele}) + 3) / (\text{Anzahl_Spiele} * \text{WURZEL}(\text{Anzahl_Spiele}))$) / 3

Strength of Schedule: Hier werden die Primärpunkte des Spieler, seiner direkten Gegenspieler und deren direkter Gegenspieler in ein einer Formel miteinander verrechnet.

Formel für den Modus Strength of Schedule:

GesamtPkt = [EigenePkt/3] + [GesamtGegnerPkt exklusive Punkte aus dem gemeinsamen Spiel /6] +

[GesamtGegnersGegnerPkt/18]

Bei einer Auswahl von RPI oder Strength of Schedule ist die Auswahl einer Zweit- und Drittwertung meist nicht nötig, da selten gleiche Werte bei den Spielern auftauchen.

Zweit-/Drittwertung

Als Zweit-/Drittwertung sind folgende Modi möglich:

Punkteeingabe, RPI oder Strength of Schedule: wie oben beschrieben.

SOS (Sum of Opponents Scores): Komplette Primärpunkte der direkten Gegenspieler ohne Auswertung über ein Formel.

SOOS (Sum of Opponents Opponents Scores): Komplette Primärpunkte der direkten Gegenspieler der eigenen direkten Gegenspieler ohne Auswertung über ein Formel.

Matrix benutzen

Wenn Punkteeingabe in der Erst- und in der Zweitwertung verwendet wird, kann alternativ eine Matrix benutzt werden, welche die Primärpunkte direkt aus den Sekundärpunkten berechnet.

Die Matrix wird nach dem Ersten direkt gespeichert.

SUN

Statt der Eingabe von Primärpunkten, kann in einer Partie auch direkt Sieg, Niederlage oder Unentschieden eingetragen werden. Diesen können vordefinierte oder manuell eingestellte Primärpunktwerte zugewiesen werden.

Zusatzpunkte

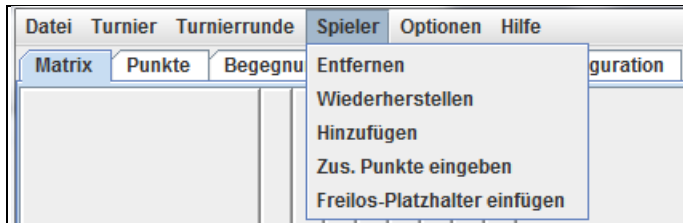
Unter Zusatzpunkte können weitere Punkte in die Wertung einfließen, die je nach Auswahl in die Erst-/Zweit- oder Drittwertung einfließen können.

Zusatzpunkte, die als Primärpunkte zählen, werden beim GöPP-Export immer automatisch eingerechnet, auch wenn sie in der Punkteanzeige (die später erklärt wird) nicht ausgewählt wurden.

Zusatzpunkte für die Armeeliste von T³ werden durch den GöPP-Import gleich eingetragen. Alle Zusatzpunkte können aber auch manuell verändert werden.

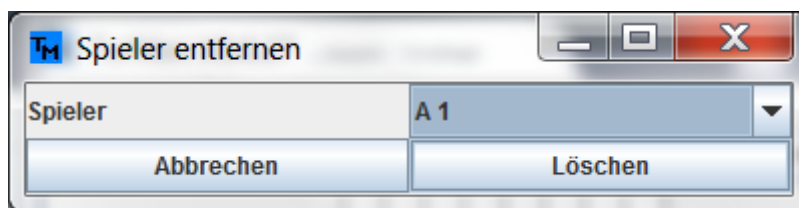
Spieler

Hier können Spieler hinzugefügt und entfernt werden, sowie Zusatzpunkte eingetragen werden.



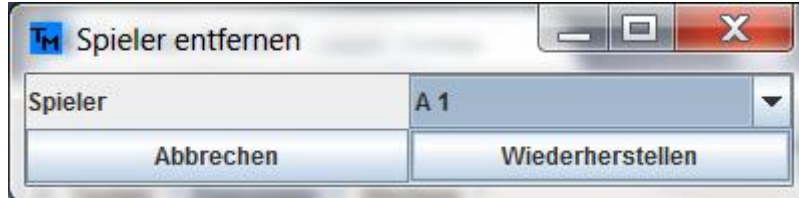
Entfernen

Wird ein Spieler vor der ersten Runde entfernt, wird er mit allen Daten aus dem Programm entfernt. Sobald eine Runde gestartet wurde, bleibt der Spieler im Programm, wird aber für Paarungen und Platzierungen nicht mehr beachtet. Punkte die andere Spieler in Partien gegen ihn erhalten haben, gehen für diese nicht verloren.



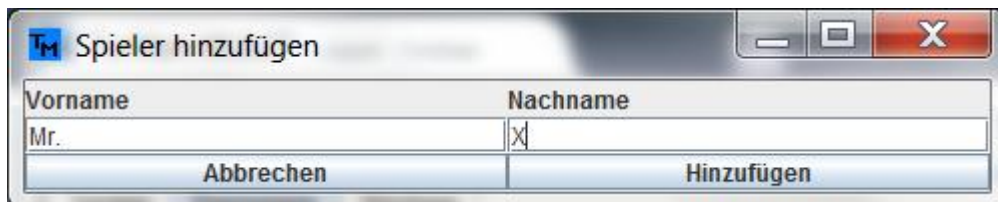
Wiederherstellen

Wird ein Spieler nach der ersten Runde entfernt, kann er wiederhergestellt werden und erneut an nachfolgenden Spielen teilnehmen.



Hinzufügen

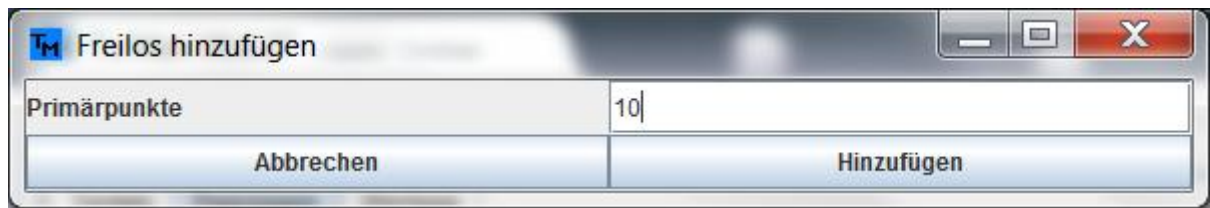
Es kann zu jeder Zeit ein neuer Spieler hinzugefügt werden. Beim Eintragen werden nur Vor- und Nachname eingetragen, der Rest kann später nachgetragen werden.



Freilos-Platzhalter einfügen

Mit dieser Option kann bei einer ungeraden Spielerzahl ein Freilos eingefügt werden. Dieses spielt gegen den letzten Spieler, Abweichungen durch das Schweizer System sind dabei allerdings möglich. Jeder Spieler kann auch nur einmal gegen das Freilos spielen.

Bei der Erstellung muss angegeben werden, wie viele Punkte ein Spieler gegen das Freilos bekommt. Diese Paarung wird dann auch automatisch eingetragen und als abgeschlossen betrachtet.



| Freilos hinzufügen | |
|--------------------|------------|
| Primärpunkte | 10 |
| Abbrechen | Hinzufügen |

Der Freilos-Spieler kann über Spieler Entfernen wieder entfernt werden.

Zum Erneuten Einfügen des Freiloses oder zum Verändern der Punkte, die das Freilos gibt, muss die Option Freilos-Platzhalter einfügen erneut ausgewählt werden.

Zus. Punkte einfügen

Dieser Menüpunkt ruft eine Übersicht aller Spieler auf, in der ihre Zusatzpunkte angesehen und eingetragen werden können.

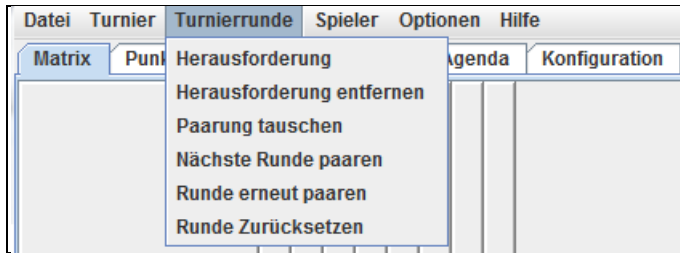
Um die Punkte zu übernehmen, muss Speichern gedrückt werden.

Mit Drucken kann ein einfacher textueller Ausdruck dieser Übersicht erstellt werden.

| Spieler | Bemalpunkte | Armeeliste |
|---------|-------------|------------|
| B 2 | 0 | 0 |
| C 3 | 0 | 0 |
| D 4 | 0 | 0 |
| E 5 | 0 | 0 |
| F 6 | 0 | 0 |
| G 7 | 0 | 0 |
| H 8 | 0 | 0 |
| A 1 | 0 | 0 |
| Drucken | Abbrechen | Speichern |

Turnierrunde

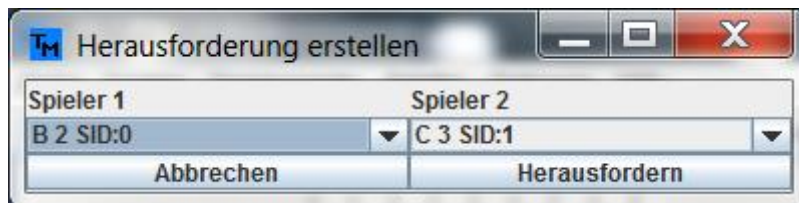
In diesem Menüpunkt befinden sich die Befehle zur Runden-Erstellung



Herausforderung

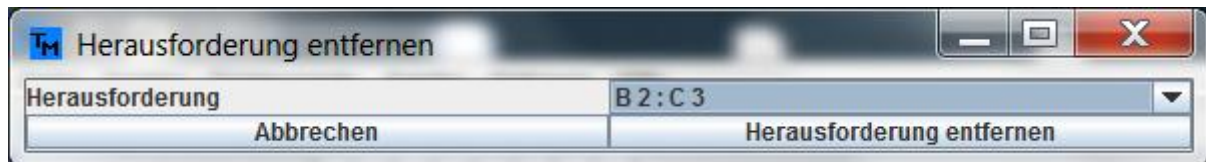
Vor jeder Runde können Spieler direkt gegeneinander gepaart werden.

Damit einige Paarungs-Funktionen korrekt funktionieren, ist in dem Menü momentan auch noch eine interne Spieler-ID sichtbar, die nach den Spielernamen eingetragen wird.



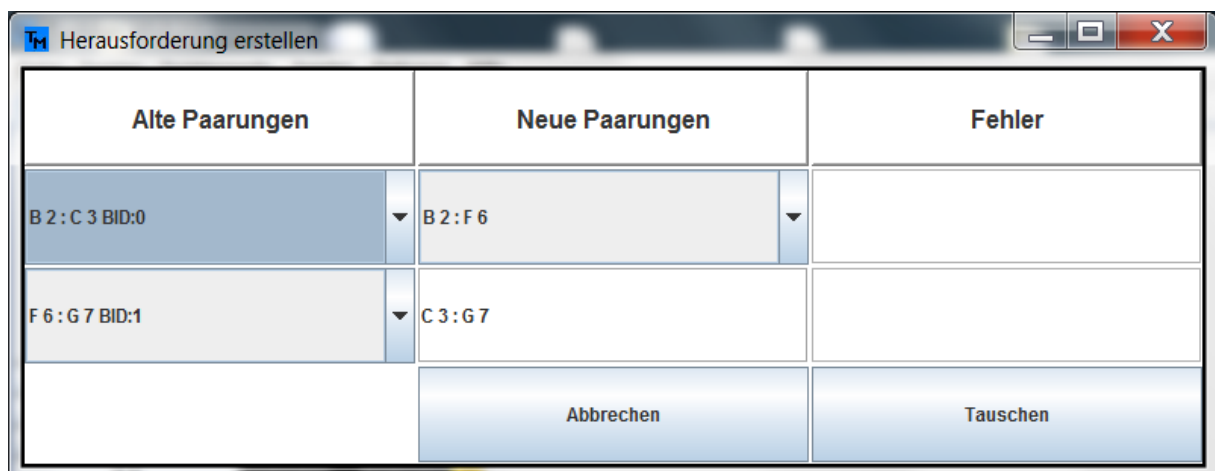
Herausforderung entfernen

Eine eingetragene Herausforderung kann vor Rundenbeginn auch wieder entfernt werden.



Paarung tauschen

Nachdem eine Runde gepaart wurde, können die Spieler zweier Paarungen ausgetauscht werden. Falls die neue Paarung durch ausgewählte Optionen nicht möglich wäre, wird dies bei Fehler angezeigt.



Nächste Runde paaren

Dieser Menüpunkt berechnet die Paarungen der nächsten Runde unter Beachtung der Paarungs-Optionen, welche in der Konfiguration eingestellt wurden. Ist die Spielerzahl ungerade, oder wenn die Paarungs-Optionen eine Paarung unmöglich machen, wird ein entsprechender Hinweis angezeigt und keine Paarung durchgeführt.

Das Schweizer System paart immer die besten Spieler gegeneinander. Durch die Paarungs-Optionen kann es zu Verschiebungen kommen. Falls vorhanden werden diese angezeigt.

Möglicherweise ist es unumgänglich, dass ein Spieler doch an einem Tisch spielen muss, an dem er bereits gespielt hat. Ist dies der Fall, wird ein Hinweis dazu angezeigt.

Gibt es Spieler, die auf demselben Platz stehen, werden diese zu einem Spielerpool zusammengefasst, aus dem Spieler zufällig ausgewählt werden. Gibt es beispielsweise einen Spieler auf Platz 1 und 3 Spieler auf Platz 2, spielt Platz 1 gegen einen zufällig gewählten Spieler aus dem Pool für Platz 2 und die übrigen beiden Spieler gegeneinander.

Runde erneut paaren

Eine Runde kann erneut gepaart werden. Das könnte nötig sein, falls eine falsche Paarungsoption eingestellt wurde. Bereits eingegebene Ergebnisse dieser Runde gehen dann verloren.

Runde zurücksetzen

Setzt die aktuelle Runde auf den Endstand der vorigen Runde zurück (ohne danach eine neue Paarung durchzuführen, wie im Punkt erneut paaren). Die Einstellungen und Paarungen für die aktuelle Runde gehen dann verloren.

Wird die Runde nur zurückgesetzt statt direkt erneut gepaart, können beispielsweise noch Herausforderungen eingetragen werden, bevor die Paarungen erneut berechnet werden.

Spielermatrix und Übersicht

Die Spielermatrix zeigt alle Spieler und alle Paarungen im Turnierverlauf an. In ihr können Spielerinformationen und Paarungsergebnisse eingetragen werden. Direkt nach der Turniererstellung sieht die Matrix folgendermaßen aus:

| | B 2 | C 3 | D 4 | E 5 | F 6 | G 7 | H 8 | A 1 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| B 2 | | | | | | | | |
| C 3 | | | | | | | | |
| D 4 | | | | | | | | |
| E 5 | | | | | | | | |
| F 6 | | | | | | | | |
| G 7 | | | | | | | | |
| H 8 | | | | | | | | |
| A 1 | | | | | | | | |

Mögliche Paarungen sind grau, unmögliche sind schwarz dargestellt. Die Namen am Anfang der Zeile sind Buttons, mit denen man die Spieler-Informationen bearbeiten kann. Dann erscheint folgendes Fenster:

| | |
|--------------------------------|---|
| Vorname | B |
| Nickname | |
| Nachname | 2 |
| Alternativer Vorname | |
| Alternativer Nachname | |
| Armee | |
| Ort | |
| Team | |
| Armeepunkte | 0 |
| Bemalpunkte | 0 |
| Abbrechen Ändern | |

Ändern übernimmt durchgeführte Änderungen.

Nach Paarung der ersten Runde, sieht die Matrix folgendermaßen aus:

Gibt man nun alle Ergebnisse aus Runde 1 ein, entfernt einen Spieler, fügt das Freilos hinzu und berechnet Paarungen für Runde 2, sieht die Matrix folgendermaßen aus:

| Datei Turnier Turnierrunde Spieler Optionen Hilfe | | | | | | | | | | |
|--|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----------------|--|
| Matrix Punkte Begegnungen Timer/Agenda Konfiguration | | | | | | | | | | |
| | B 2 | C 3 | D 4 | E 5 | F 6 | G 7 | H 8 | A 1 | Freilos Freilos | |
| B 2 | | | | | 1 | 2 | | | | |
| C 3 | | | | 1 | | | | | | |
| D 4 | | | | | 1 | 2 | | | | |
| E 5 | | 1 | | | | | 2 | | | |
| F 6 | 1 | | | | | | | | 2 | |
| G 7 | 2 | | 1 | | | | | | | |
| H 8 | | | 2 | | | | | 1 | | |
| A 1 | | | | 2 | | | 1 | | | |
| Freilos Freilos | | | | | 2 | | | | | |

C 3 wurde entfernt und wurde ausgegraut. Es sind keine Paarungen mehr mit C 3 möglich, deswegen sind seine Zeile und Spalte schwarz. Die Paarung aus Runde 1 kann immer noch angesehen und verändert werden.

Als Freilos, wird der Spieler Freilos Freilos eingetragen. Das Ergebnis für Runde 2 wird beim Freilos automatisch eingetragen, deswegen ist das Feld bereits grün.

Wer sich entfernt an Minesweeper erinnert fühlt, das ist nur Zufall. :D

Punkte

Zeigt die aktuelle Rangliste an.

| Platz | Speler | Primär | Sekundär |
|-------|-----------------|--------|----------|
| 1 | D 4 | 17.0 | 3.0 |
| 2 | B 2 | 15.0 | 1.0 |
| 3 | G 7 | 11.0 | 1.0 |
| 4 | F 6 | 10.0 | 4.0 |
| 5 | A 1 | 9.0 | 1.0 |
| 6 | H 8 | 5.0 | 1.0 |
| 7 | E 5 | 3.0 | 1.0 |
| 8 | Freilos Freilos | 0.0 | 0.0 |

Falls bereits Runden gespielt wurden, kann der Stand am Ende einer beliebigen Runde angesehen werden. Das geschieht über das Dropdownmenü neben „Runde“ und anschließender Bestätigung mit „Anzeigen“.

Falls Bemalwertung und Armeeliste in den Optionen Ausgewählt wurden, zeigen die Optionen beim Anhaken in dieser Sicht die Zusatzpunkte in der entsprechenden Kategorie an. Die Zur Platzierung relevanten Gesamtwerte werden dann grau hinterlegt angezeigt.

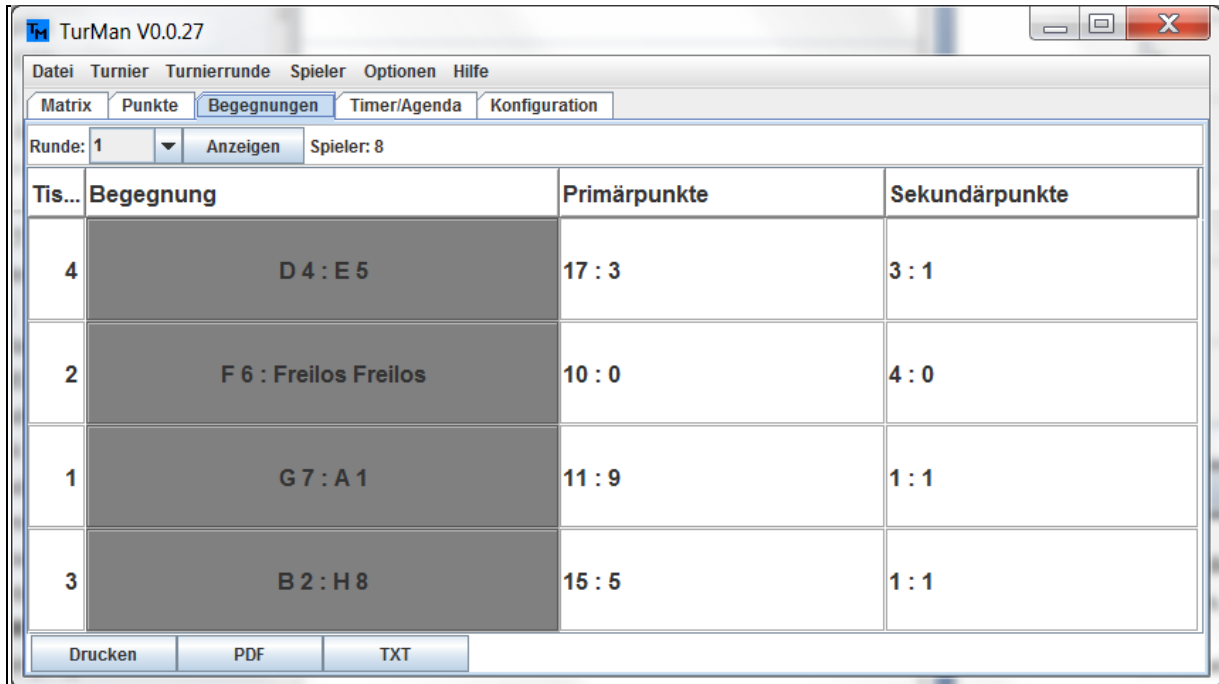
| Platz | Speler | Primär | Primär(ohne Zusatzp.) | Bemalwertung | Armeewertung | Sekundär |
|-------|-----------------|--------|-----------------------|--------------|--------------|----------|
| 1 | D 4 | 17.0 | 17.0 | 0 | 0 | 3.0 |
| 2 | B 2 | 15.0 | 15.0 | 0 | 0 | 1.0 |
| 3 | G 7 | 11.0 | 11.0 | 0 | 0 | 1.0 |
| 4 | F 6 | 10.0 | 10.0 | 0 | 0 | 4.0 |
| 5 | A 1 | 9.0 | 9.0 | 0 | 0 | 1.0 |
| 6 | H 8 | 5.0 | 5.0 | 0 | 0 | 1.0 |
| 7 | E 5 | 3.0 | 3.0 | 0 | 0 | 1.0 |
| 8 | Freilos Freilos | 0.0 | 0.0 | 0 | 0 | 0.0 |

Die Druckfunktion liefert einen einfachen textuellen Ausdruck der Ansicht dieser Tabelle. Der Druck kann auch in ein PDF-Dokument oder in eine einfache Textdatei erfolgen.

Ein Klick auf einen Spielernamen öffnet das Menü zur Änderung seiner Daten, welches auch über die Matrix erreicht werden kann.

Begegnungen

Zeigt die Paarungen der aktuellen Runde an.



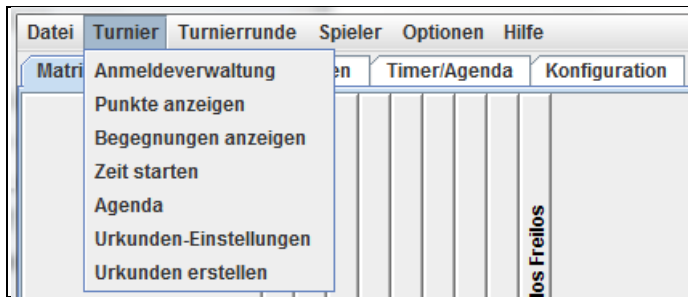
| Tis... | Begegnung | Primärpunkte | Sekundärpunkte |
|--------|-----------------------|--------------|----------------|
| 4 | D 4 : E 5 | 17 : 3 | 3 : 1 |
| 2 | F 6 : Freilos Freilos | 10 : 0 | 4 : 0 |
| 1 | G 7 : A 1 | 11 : 9 | 1 : 1 |
| 3 | B 2 : H 8 | 15 : 5 | 1 : 1 |

Wie in der Punkteanzeige kann hier zwischen den Runden gewechselt werden.

Über die Buttons in der Spalte Begegnung können die Ergebnisse genauso wie aus der Matrix eingetragen werden. Bereits eingetragene Ergebnisse werden grau hinterlegt.

Die Druckfunktion liefert einen einfachen, textuellen Ausdruck der Begegnungen. Der Druck kann auch in ein PDF-Dokument oder in eine einfache Textdatei erfolgen.

Unterstützende Turnierfunktionen



Anmeldeverwaltung

Falls man eine Liste von vorangemeldeten Spielern hat, kann man zu Beginn des Turnieres hier eintragen, ob die Spieler bereits anwesend sind und gegebenenfalls ihre Daten vervollständigen.

The 'Anmeldeverwaltung' window displays a table with the following columns: 'Anwesend', 'Vorname', 'Nickname', 'Nachname', 'Armee', 'Ort', and 'Team'. The table contains several rows of data, including a row for 'Freilos'.

| Anwesend | Vorname | Nickname | Nachname | Armee | Ort | Team |
|--------------------------|---------|----------|----------|---------|---------|------|
| <input type="checkbox"/> | B | | 2 | | | |
| <input type="checkbox"/> | D | | 4 | | | |
| <input type="checkbox"/> | E | | 5 | | | |
| <input type="checkbox"/> | F | | 6 | | | |
| <input type="checkbox"/> | G | | 7 | | | |
| <input type="checkbox"/> | H | | 8 | | | |
| <input type="checkbox"/> | A | | 1 | | | |
| <input type="checkbox"/> | Freilos | Freilos | Freilos | Freilos | Freilos | |

Buttons at the bottom: Drucken, Abbrechen, Anmeldung abschließen.

Mit dem Button „Anmeldung abschließen“, werden alle Spieler ohne einen Haken in der Spalte Anwesend aus dem Turnier entfernt.

Punkte und Begegnungen anzeigen

Mit Punkte anzeigen und Begegnungen anzeigen, werden die beiden Ansichten aus der Übersicht als zusätzliches Fenster geöffnet, die z.B. auf einen zweiten Bildschirm gezogen werden können.

Urkunden-Einstellungen und Urkunden erstellen

Hiermit kann entsprechend der aktuellen Platzierung eine PDF mit Urkunden erstellt werden. Diese sind momentan aber noch auf das V-Con-Turnier zugeschnitten.

Mit Urkunden-Einstellungen, können aber zwei Textzeilen in das Urkunden-PDF eingefügt werden. Etwa Turniernamen und Datum.

Zeit starten

Nach einer Zeitangabe in Minuten startet in einem separaten Fenster ein Countdown.



Per einfachem Linksclick in das Countdown-Fenster wechselt dieses in den Vollbildmodus. Auf einem separaten Bildschirm sollte die Maximierungsfunktion verwendet werden, da hier noch Probleme auftreten können. Es können auch mehrere separate Countdowns gestartet werden, durch erneutes Betätigen der Funktion.



Agenda

Die Agenda kann in einem separaten Fenster über den Verlauf des Turnieres informieren.

The screenshot shows a window titled "Agenda". On the left, there is a table titled "Turnierablauf" with columns: Ereignis, TT, MM, JJJJ, HH, and MM. The table contains the following data:

| Ereignis | TT | MM | JJJJ | HH | MM |
|----------|----|----|------|----|----|
| Infos | 06 | 03 | 2014 | 16 | 00 |
| Runde 1 | 06 | 03 | 2014 | 16 | 15 |
| Runde 2 | 06 | 03 | 2014 | 17 | 15 |
| Runde 3 | 06 | 03 | 2014 | 18 | 15 |

Below the table are four buttons: "Neue Zeile anhängen", "Aktuelle Zeile löschen", "Agenda Starten", and "Abbrechen". On the right side of the window, there is a large black area with white text that reads "Zeit bis zum Start:" followed by a large digital clock display showing "00:00:00".

Zunächst müssen dazu Daten in die Agenda eingetragen werden. Jedes Agenda-Ereignis benötigt einen Namen, ein Startdatum. Agenda-Zeilen können mit den entsprechenden Buttons hinzugefügt oder entfernt werden.

Mit dem Button „Agenda Starten“ werden die Einträge gespeichert und die Agenda gestartet:

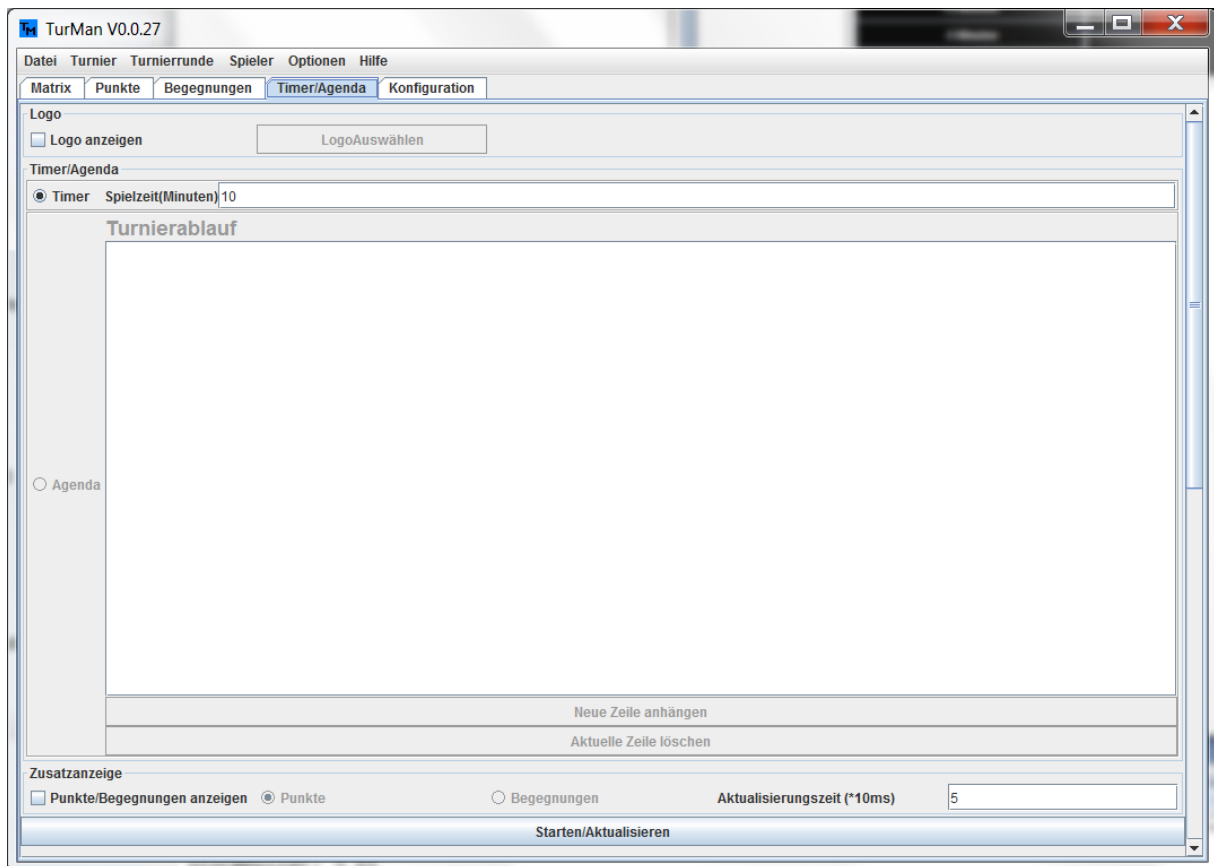
The screenshot shows the same "Agenda" window, but the digital clock display now shows "01:49:58". The table on the left has been updated to show the start times for each event:

| | |
|-------------------|---------|
| 06.03.2014 16:00: | Infos |
| 06.03.2014 16:15: | Runde 1 |
| 06.03.2014 17:15: | Runde 2 |
| 06.03.2014 18:15: | Runde 3 |

Below the table are three buttons: "+5 Minuten", "-5 Minuten", and "Nächsten Agendapunkt starten". The "Agenda Starten" button is no longer visible.

Dynamischer Timer/ Dynamische Agenda

Aus diesem Tab kann ein Timer in einem separaten Fenster gestartet werden, welcher zusätzliche Informationen enthalten kann.



Logo

Zeigt im Kopf der Timer-Anzeige ein Logo an. Dieses wird an die Fensterbreite angepasst. Andere Elemente werden dann im restlichen vorhandenen Platz angezeigt. Ein möglichst breites und nicht hohes Bild ist also empfehlenswert.

Timer/Agenda

Momentan steht nur die Timer-Anzeige zur Auswahl, welche einen Countdown, wie in der Funktion „Zeit starten“ anzeigt. Für die Anzeige der Agenda muss noch ein befriedigendes Konzept zur Raumaufteilung gefunden werden.

Zusatzanzeige

Hier kann die aktuelle Rangliste bzw. die Paarungen angezeigt werden. Wenn der Platz nicht ausreicht, scrollt diese automatisch in der angegebenen Aktualisierungszeit. Ein Optimaler Wert liegt wohl irgendwo zwischen 1 und 10.

Starten/Aktualisieren

Mit dieser Funktion kann der dynamische Timer gestartet werden. Falls bereits ein Fenster für den Timer offen ist, wird dieses mit den neuen Informationen aktualisiert.