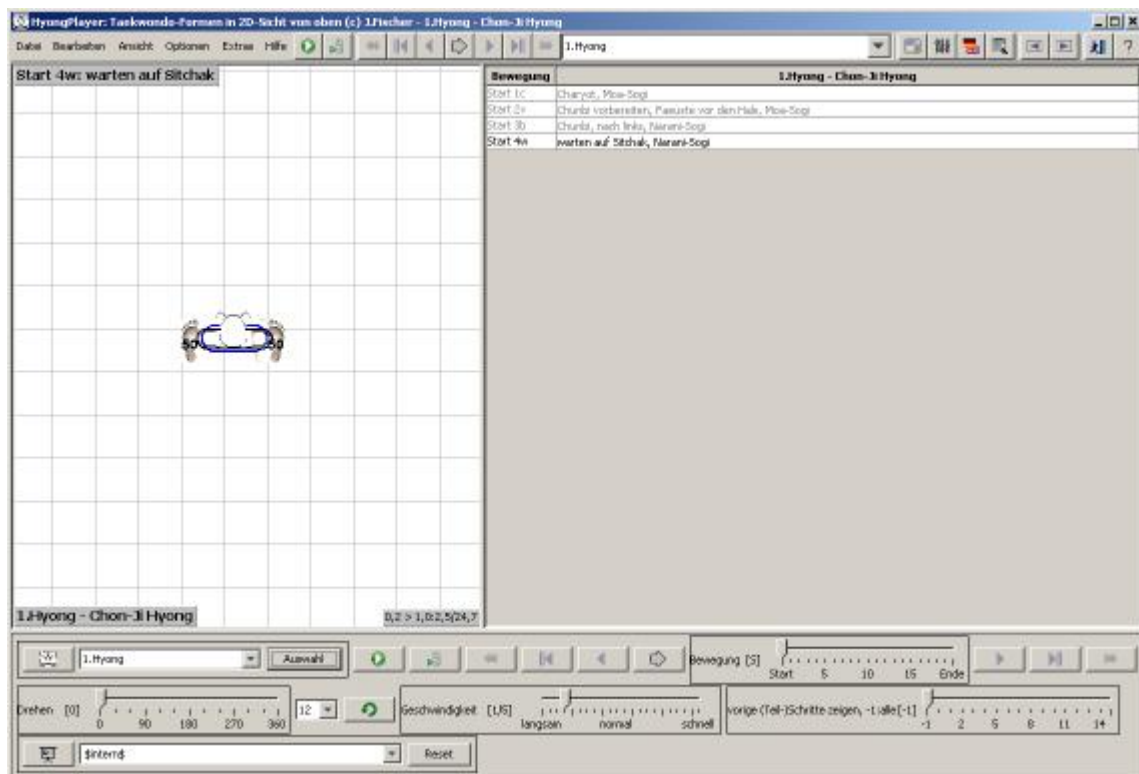


# HyongPlayer

## Anwenderhandbuch



Autor: Johann Fischer



Stand: Januar 2013

## Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeines .....	1
1.1	Art der Software .....	1
1.2	Dank .....	1
1.3	Motivation .....	1
1.4	Voraussetzung für die Nutzung .....	1
1.5	Systemvoraussetzungen .....	1
1.6	Installation .....	1
1.7	Start der Anwendung .....	1
1.7.1	Start als Java-Anwendung (Applikation) .....	1
1.7.2	Problembehebung beim Start als Java-Anwendung .....	2
1.7.3	Start als Java-Applet .....	2
1.7.4	Problembehebung beim Start als Java-Applet .....	2
2	Beschreibung der Oberfläche .....	3
2.1	Steuerung des Players .....	3
2.1.1	Abspielen einer Schrittfolge .....	4
2.1.2	Beenden des Abspielens einer Schrittfolge .....	4
2.1.3	Abspielen der Playliste (Liste von Schrittfolgen, Vorführmodus) .....	4
2.1.4	Beenden des Abspielens einer Playliste .....	5
2.1.5	Schrittfolge langsamer abspielen .....	5
2.1.6	Zum Anfang der Schrittfolge .....	5
2.1.7	Einen Abschnitt zurück .....	5
2.1.8	Eine Teilbewegung zurück .....	5
2.1.9	Abspielrichtung ändern .....	5
2.1.10	Anzeigen oder Positionieren auf bestimmte Bewegung .....	5
2.1.11	Eine Teilbewegung vor .....	5
2.1.12	Einen Abschnitt vor .....	5
2.1.13	Zum Ende der Schrittfolge .....	6
2.1.14	Schrittfolge schneller abspielen .....	6
2.2	Zeichenbereich .....	6
2.2.1	Zeichnung .....	6
2.2.2	Textbereich .....	6
2.3	Toolbar .....	6
2.4	Elemente zur Auswahl und Darstellung von Schrittfolgen (unterhalb Zeichenbereich) .....	7
2.4.1.1	Nächste Schrittfolge der Playliste .....	7
2.4.1.2	Vorige Schrittfolge der Playliste .....	7
2.5	Menüzeile .....	7
2.5.1	Menüzeile im Normalmodus .....	8
2.5.1.1	Menüzeile, Untermenü Datei .....	8
2.5.1.2	Menüzeile, Untermenü Bearbeiten .....	8
2.5.1.3	Menüzeile, Untermenü Ansicht .....	8
2.5.1.4	Menüzeile, Untermenü Optionen .....	9
2.5.1.5	Menüzeile, Untermenü Extras .....	9
2.5.1.6	Menüzeile, Untermenü Hilfe .....	9
2.5.2	Menüzeile im Expertenmodus .....	10
2.5.2.1	Menüzeile, Untermenü Datei im Expertenmodus .....	10
2.5.2.2	Menüzeile, Untermenü Bearbeiten im Expertenmodus .....	10
2.5.2.3	Menüzeile, Untermenü Ansicht im Expertenmodus .....	11
2.5.2.4	Menüzeile, Untermenü Optionen im Expertenmodus .....	11
2.5.2.5	Menüzeile, Untermenü Extras im Expertenmodus .....	11
2.5.2.6	Menüzeile, Untermenü Hilfe .....	12
2.6	Eigenschaften .....	12
2.6.1	Auswahlmöglichkeiten im Normalmodus .....	12
2.6.1.1	Eigenschaftsfenster, Reiter Ansicht 1 .....	13
2.6.1.2	Eigenschaftsfenster, Reiter Ansicht 2 .....	14
2.6.1.3	Eigenschaftsfenster, Reiter Ansicht 3 .....	15
2.6.1.4	Eigenschaftsfenster, Reiter Playliste .....	16
2.6.1.5	Eigenschaftsfenster, Reiter Optionen .....	16
2.6.1.6	Eigenschaftsfenster, Reiter Hilfe .....	17

2.6.2	Auswahlmöglichkeiten im Expertenmodus.....	18
2.6.2.1	Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Ansicht 1.....	19
2.6.2.2	Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Ansicht 2.....	20
2.6.2.3	Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Ansicht 3.....	21
2.6.2.4	Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Playliste.....	22
2.6.2.5	Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Optionen 1.....	23
2.6.2.6	Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Optionen 2.....	24
2.6.2.7	Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Bildfunktionen 1.....	25
2.6.2.8	Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Bildfunktionen 2.....	26
2.6.2.9	Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Ausgabe.....	26
2.6.2.10	Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Hilfe.....	27
3	Beschreibung der Funktionen.....	28
3.1	Datei.....	34
3.1.1	Schrittfolge.....	34
3.1.2	Auswahl der Art der Schrittfolgen (Hyongs oder Ilbo Taeryeon oder beide).....	34
3.1.3	Datei mit Schrittfolge.....	34
3.1.3.1	Auswahl Dateien mit Schrittfolge zurücksetzen.....	35
3.1.4	Schrittfolge neu laden.....	35
3.1.5	Playliste.....	35
3.1.5.1	Nächste Schrittfolge der Playliste.....	35
3.1.5.2	Vorige Schrittfolge der Playliste.....	35
3.1.5.3	Auswahl Playlisten mit Schrittfolge zurücksetzen.....	35
3.1.6	Verzeichnis für Ausgaben.....	35
3.1.6.1	Auswahl Verzeichnis für Ausgaben zurücksetzen.....	35
3.1.7	Fußabdruck.....	35
3.1.7.1	Auswahl Fußabdruck zurücksetzen.....	36
3.1.8	Fußballen.....	36
3.1.8.1	Auswahl Fußballen zurücksetzen.....	36
3.1.9	Fuß in der Luft.....	36
3.1.9.1	Auswahl Fuß in der Luft zurücksetzen.....	36
3.1.10	Kopf.....	36
3.1.10.1	Auswahl Kopf zurücksetzen.....	36
3.1.11	Bilder für die 3-dimensionale Darstellung der Hand/ Faust.....	36
3.1.11.1	Faust.....	38
3.1.11.2	Auswahl Faust zurücksetzen.....	38
3.1.11.3	Hand.....	38
3.1.11.4	Auswahl Hand zurücksetzen.....	38
3.1.11.5	Faustabwehr.....	38
3.1.11.6	Auswahl Faustabwehr zurücksetzen.....	38
3.1.11.7	Shinai-Abwehr.....	38
3.1.11.8	Auswahl Shinai-Abwehr zurücksetzen.....	38
3.1.12	Eigenschaften.....	38
3.1.13	Beenden.....	39
3.2	Bearbeiten.....	39
3.2.1	Detaillierte Beschreibung der Schrittfolge in Zwischenablage kopieren.....	39
3.2.2	Beschreibung in Zwischenablage kopieren.....	39
3.2.3	Zeichenbereich in Zwischenablage kopieren.....	39
3.2.4	Zeichenbereich speichern.....	39
3.2.5	Erzeugen von Beschreibungen im HTML-Format.....	39
3.2.5.1	Erzeugen Beschreibung im HTML-Format.....	39
3.2.5.2	Erzeugen Beschreibung im HTML-Format mit Details.....	39
3.2.5.3	Erzeugen Beschreibung im HTML-Format für Playliste.....	40
3.2.5.4	Erzeugen Beschreibung im HTML-Format für Playliste mit Details.....	40
3.2.6	Output in Zwischenablage kopieren.....	40
3.2.7	Output löschen.....	40
3.3	Ansicht.....	40
3.3.1	Look and Feel.....	40
3.3.2	Zeichenbereich maximieren.....	40
3.3.3	Raster (Koordinatensystem) anzeigen.....	40
3.3.4	Vorige Teilschritte anzeigen.....	40
3.3.4.1	Alle vorigen Teilschritte anzeigen.....	40



3.3.4.2	Alle vorigen Teilschritte einer Bewegung anzeigen.....	40
3.3.4.3	Alle vorigen Teilschritte eines Abschnittes anzeigen.....	41
3.3.5	Bei vorigen Teilschritten nur Beschreibung anzeigen.....	41
3.3.6	Gewichtsverteilung anzeigen.....	41
3.3.7	Hände anzeigen oder nicht anzeigen .....	41
3.3.8	Kopfhaltung anzeigen oder nicht anzeigen .....	41
3.3.9	Schulterstellung anzeigen oder nicht anzeigen.....	41
3.3.10	Hüftstellung anzeigen oder nicht anzeigen .....	41
3.3.11	Reaktion auf ... nicht anzeigen.....	41
3.3.12	Konter nicht anzeigen .....	41
3.3.13	Makki nicht anzeigen.....	41
3.3.14	Sogi nicht anzeigen.....	42
3.3.15	Bemerkung nicht anzeigen.....	42
3.3.16	Angreifer anzeigen .....	42
3.3.17	Beschreibung inaktive Angreifer anzeigen .....	42
3.3.18	Dauer links unten anzeigen .....	42
3.3.19	Dauer nicht anzeigen .....	42
3.3.20	Schulter-, Kopf-, Hüft und Handstellungen bei vorigen Bewegungen anzeigen.....	42
3.3.21	Rand der Zeichnung.....	42
3.3.22	Name der Schrittfolge und aktuelle Bewegung in Zeichnung anzeigen.....	42
3.3.23	Schriftgröße des Titels in der Zeichnung .....	43
3.3.24	Fuß am Boden am Beginn und Ende der Bewegung im Filmmodus.....	43
3.3.25	Hände immer als offene Hände anzeigen.....	43
3.3.26	Bewegungskurven anzeigen .....	43
3.3.27	Maximale Anzahl der Bilder (sichtbare Seiten des Quaders) der Hände im Standbildmodus ...	43
3.3.28	Maximale Anzahl der Bilder (sichtbare Seiten des Quaders) der Hände im Filmmodus .....	43
3.3.29	Checkboxen als Tooglebutton darstellen .....	43
3.3.30	Schrittnummer bei vorigen Bewegungen anzeigen .....	44
3.3.31	Drehen (Laufrichtung ändern) .....	44
3.3.32	Anzahl der möglichen Drehwinkel auswählen .....	44
3.3.33	Drehrichtung und Abspielgeschwindigkeit zurücksetzen .....	44
3.3.34	Abspielgeschwindigkeit verändern.....	44
3.3.35	Playliste bei Vollbild in Menüleiste anzeigen.....	45
3.3.36	Mindestgröße Textbereich.....	45
3.3.37	Bewegungen auswählen .....	45
3.3.37.1	Auswahl Bewegung von.....	45
3.3.37.2	Auswahl Bewegung bis.....	45
3.3.37.3	Anzahl Bewegungen fixieren.....	45
3.3.38	Verwischen Schritte .....	45
3.3.38.1	Verwischen vorigen Schritt.....	45
3.3.38.2	Verwischen erster Schritt .....	45
3.3.39	Farbintensitäten einstellen.....	45
3.3.39.1	Farbintensität der Schritte der aktiven Angreifer .....	46
3.3.39.2	Farbintensität der Schritte der inaktiven Angreifer .....	46
3.3.39.3	Farbintensität der Hände der aktiven Angreifer .....	46
3.3.39.4	Farbintensität der Hände der inaktiven Angreifer.....	46
3.3.40	Verwischungsfaktoren und Farbintensitäten auf Standardwerte zurücksetzen.....	46
3.4	Optionen.....	46
3.4.1	Schrittfolge endlos abspielen.....	46
3.4.2	Abschnitte verwenden .....	46
3.4.3	Dauer aus Parameterdatei nicht verwenden .....	46
3.4.4	Standardwert für Dauer bei Wechsel zwischen Playlisteinträgen .....	46
3.4.5	Playliste endlos abspielen .....	47
3.4.6	Beim Abspielen der Playliste zwischen den Schrittfolgen zufällig drehen .....	47
3.4.7	Schrittfolgen der Playliste zufällig abspielen .....	47
3.4.8	Playliste beim Start automatisch abspielen (Vorführmodus).....	47
3.4.9	Info beim Wechsel zwischen Playlisteinträgen nicht verwenden.....	47
3.4.10	Texte kennzeichnen, falls nicht in Sprache vorhanden.....	47
3.4.11	Nicht als Film abspielen .....	47
3.4.12	Bilder pro Sekunde im Filmmodus .....	47
3.4.13	Letzte Benutzung der Schritte merken.....	48

<h1>HyongPlayer</h1> <p>Anwenderhandbuch</p>	<div style="text-align: center;">  <p>태 권 도</p> <p>Tae Kwon Do</p> </div>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer</p>
----------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.4.14	Nummer der Bewegung merken.....	48
3.4.15	Trennzeichen für externe Schrittfolgen und Playlisten.....	48
3.5	Extras .....	48
3.5.1	Im Expertenmodus arbeiten .....	48
3.5.2	Sprache .....	48
3.5.3	Einstellungen speichern .....	48
3.5.4	Sprache wechseln.....	49
3.6	Ausgabe .....	49
3.6.1	Bildtyp für Ausgabe .....	49
3.6.2	Falls Bild höher als breit bei Erstellung um 90 Grad drehen, um Platz zu sparen .....	49
3.6.3	Erzeugen Bilder für Bildschirmshow .....	49
3.6.3.1	Zeichenbereich auf Größe für Bildschirmshow setzen .....	49
3.6.3.2	Höhe des Zeichenbereiches .....	49
3.6.3.3	Breite des Fensters.....	49
3.6.4	Fenstergröße wieder herstellen .....	49
3.7	Textbereiche .....	49
3.7.1	Mindestgröße Textbereich.....	49
3.7.2	Meldungsbereich.....	50
3.7.2.1	Umfang Meldungen .....	50
3.7.2.2	Zeilen im Meldungsbereich .....	50
3.7.2.3	Zeilen im Meldungsbereich umbrechen.....	50
3.7.3	Erstellung der GUI-Elemente auf Console tracen.....	50
3.8	Hilfe .....	50
3.8.1	Hilfe .....	50
3.8.2	Beschreibung zu Schrittfolge anzeigen.....	50
3.8.3	Playliste anzeigen .....	51
3.8.4	Über.....	52
4	Anhang .....	53
4.1	Aufbau der Schrittfolgen.....	53
4.2	Beispieldaten .....	62
4.2.1	1.Hyong - Bewegungen 1 bis 8.....	62
4.2.2	Ilbo Taeryeon 2 mit Angreifer .....	67
5	Index .....	1

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Übersicht HyongPlayer .....	3
Abbildung 2 Bedienungselemente des Players .....	4
Abbildung 3 Bedienung Player: automatisches Abspielen Schrittfolge .....	4
Abbildung 4 Bedienung Player: Abspielen Playliste .....	5
Abbildung 5 Auswahl und Verhalten der Schrittfolge.....	7
Abbildung 6 Menüleiste, Untermenü Datei.....	8
Abbildung 7 Menüleiste, Untermenü Bearbeiten.....	8
Abbildung 8 Menüleiste, Untermenü Ansicht .....	8
Abbildung 9 Menüleiste, Untermenü Optionen.....	9
Abbildung 10 Menüleiste, Untermenü Extras.....	9
Abbildung 11 Menüleiste, Untermenü Hilfe.....	9
Abbildung 12 Menüleiste, Untermenü Datei im Expertenmodus.....	10
Abbildung 13 Menüleiste, Untermenü Bearbeiten im Expertenmodus .....	10
Abbildung 14 Menüleiste, Untermenü Ansicht im Expertenmodus .....	11
Abbildung 15 Menüleiste, Untermenü Optionen im Expertenmodus.....	11
Abbildung 16 Menüleiste, Untermenü Extras im Expertenmodus .....	12
Abbildung 17 Haupt- und Eigenschaftsfenster .....	12
Abbildung 18 Eigenschaftsfenster, Reiter Ansicht 1.....	13
Abbildung 19 Eigenschaftsfenster, Reiter Ansicht 2.....	14
Abbildung 20 Eigenschaftsfenster, Reiter Ansicht 3.....	15
Abbildung 21 Eigenschaftsfenster, Reiter Playliste .....	16
Abbildung 22 Eigenschaftsfenster, Reiter Optionen.....	16
Abbildung 23 Eigenschaftsfenster, Reiter Hilfe .....	17
Abbildung 24 Haupt- und Eigenschaftsfenster im Expertenmodus .....	18
Abbildung 25 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Ansicht 1 .....	19
Abbildung 26 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Ansicht 2 .....	20
Abbildung 27 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Ansicht 3 .....	21
Abbildung 28 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Playliste.....	22
Abbildung 29 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Optionen 1.....	23
Abbildung 30 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Optionen 2.....	24
Abbildung 31 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Bildfunktionen 1 .....	25
Abbildung 32 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Bildfunktionen 2 .....	26
Abbildung 33 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Ausgabe .....	27
Abbildung 34 Bilder für die 3-dimensionale Darstellung der Hand/ Faust .....	37
Abbildung 35 Eigenschaften, Ansicht: Checkboxes als Tooglebutton darstellen .....	44
Abbildung 36 Daten zu aktueller Schrittfolge .....	51
Abbildung 37 Daten der aktuellen Playliste zeigen .....	52

<h1>HyongPlayer</h1> <p>Anwenderhandbuch</p>	 <p>Tae Kwon Do</p>	 <p>Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer</p>
----------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 1 Allgemeines

### 1.1 Art der Software

Der HyongPlayer ist Freeware. Für die Benutzung der Anwendung wird keinerlei Haftung übernommen.

### 1.2 Dank

Besonderer Dank gilt meinem Systemgroßmeister Gerhard Maier, meinen Trainern Frank Stave (2.Dan) und Martin Bürgel (3.Dan) sowie Birgit Bajza und Herbert Gräßl (beide 2.Dan), die mich in Kampfkunst des traditionellen Taekwondo eingeführt und dafür begeistert haben.

### 1.3 Motivation

Als Gedankenstütze und zur Einübung der Fuß-, Hand-, Schulter-, Kopf- und Hüftstellungen der einzelnen Bewegungen von Hyongs oder anderer Schrittfolgen ist die Anwendung geeignet, nicht jedoch zum Erlernen von neuen Formen.

### 1.4 Voraussetzung für die Nutzung

Zu (sinnvollen) Nutzung der Anwendung sind Grundkenntnisse im traditionellen Taekwondo notwendig, die verwendeten Begriffe werden vorausgesetzt und nicht erklärt.

### 1.5 Systemvoraussetzungen

Die Anwendung läuft auf allen Betriebssystemen, auf denen Java Version mindestens in der Version 1.6. inklusive Swing installiert ist. Außerdem läuft der HyongPlayer als Java-Applet in allen Browsern, die Java mindestens in der Version 1.6 unterstützen und Java-Applets zugelassen sind.

### 1.6 Installation

Eine Installation ist nicht notwendig, die Datei HyongPlayer.jar kann direkt aufgerufen werden und beinhaltet alle notwendigen Daten.

### 1.7 Start der Anwendung

#### 1.7.1 Start als Java-Anwendung (Applikation)

Ist Java korrekt installiert dürfte ein Doppelklick auf HyongPlayer.jar genügen, um die Anwendung zu starten (bspw. auch vom USB-Stick aus).

Falls der Doppelklick nicht funktioniert, ist eine Anpassung der .jar-Endung über „Öffnen-mit“ hilfreich (verknüpfen mit Java (JRE<sup>1</sup>)).

In jedem Fall müsste der Commandline-Aufruf: `java -jar HyongPlayer.jar` (ggf. erweitert um Pfadangaben) funktionieren.

<sup>1</sup> JRE steht für JAVA Runtime Environment, also die Laufzeitumgebung von JAVA



## 1.7.2 Problembehebung beim Start als Java-Anwendung

Falls der HyongPlayer nicht startet könnten folgende Situationen vorliegen:

Nr.	Problem	Behebung bzw. Versuch zur Behebung
1	Zu wenig Hauptspeicher vorhanden	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. „Öffnen-mit“ bearbeiten und Parameter -Xms2M (mindestens 2 MB Hauptspeicher für Java) hinzufügen.</li> <li>2. Commandline-Aufruf: java -jar HyongPlayer.jar (ggf. erweitert um Pfadangaben) um Parameter -Xms2M (mindestens 2 MB Hauptspeicher für Java) erweitern.</li> </ol>
2	Sonstiger Fehler	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Commandline-Aufruf: java -jar HyongPlayer.jar (ggf. erweitert um Pfadangaben)</li> <li>2. Auf Fehlermeldungen reagieren.</li> <li>3. Entwickler benachrichtigen.</li> </ol>

## 1.7.3 Start als Java-Applet

Über die [Homepage](#) des [HyongPlayer](#) kann dieser durch Anklicken direkt als Java-Applet aufgerufen werden. Dies setzt folgendes voraus:

- § Der Webbrowser unterstützt Java in mindestens der Version 1.6.
- § Im Webbrowser ist die Ausführung von Java-Applets erlaubt.

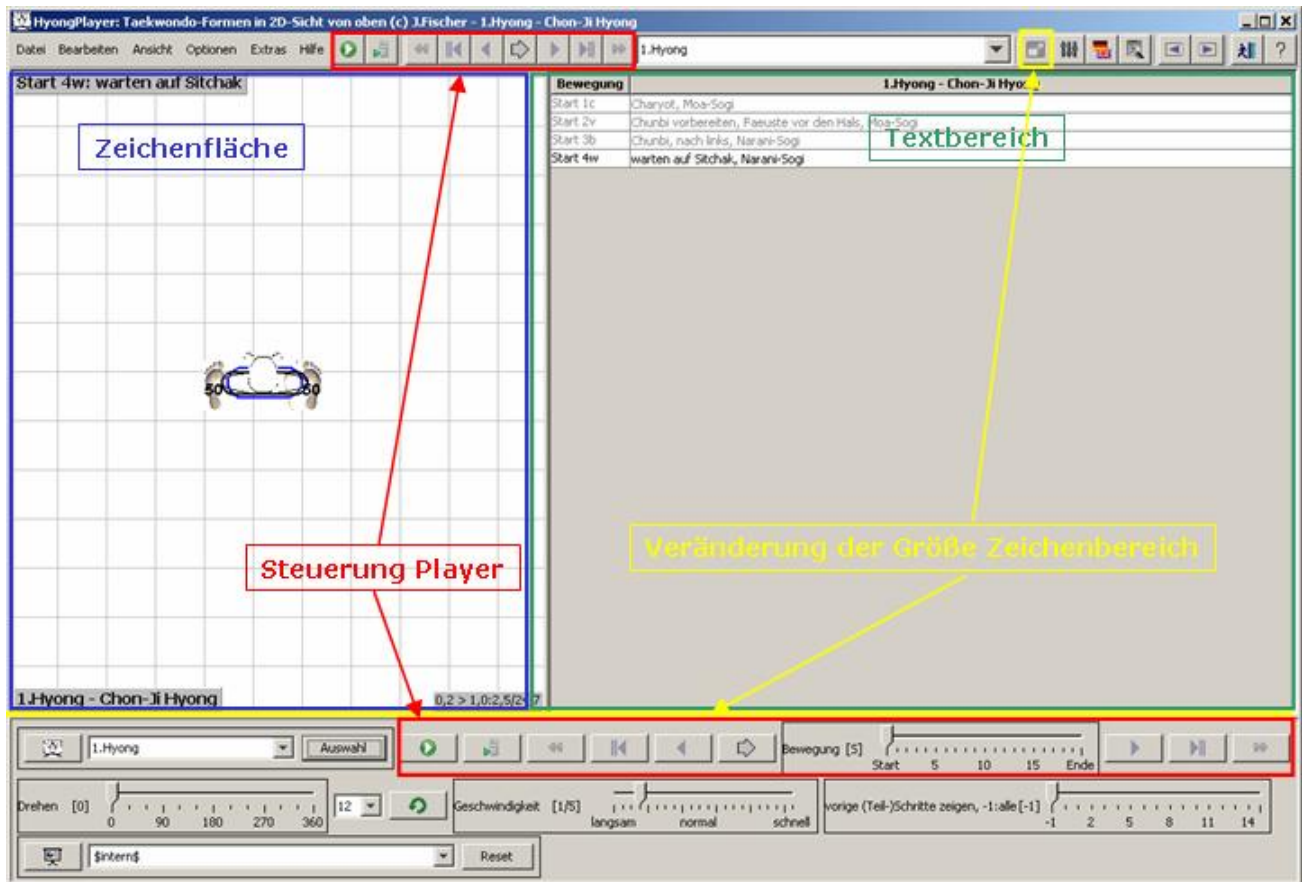
## 1.7.4 Problembehebung beim Start als Java-Applet

Falls der HyongPlayer nicht startet könnten folgende Situationen vorliegen:

Nr.	Problem	Behebung bzw. Versuch zur Behebung
1	Der Webbrowser unterstützt Java nicht mindestens in der Version 1.6.	Java in einer Version größer oder gleich 1.6 installieren und im Webbrowser entsprechend zulassen.
2	Im Webbrowser ist die Ausführung von Java-Applets nicht erlaubt.	Im Webbrowser die Ausführung von Java-Applets erlauben.
3	Sonstiger Fehler	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Auf Fehlermeldungen reagieren.</li> <li>2. Entwickler benachrichtigen.</li> </ol>



## 2 Beschreibung der Oberfläche



**Abbildung 1 Übersicht HyongPlayer**

Die Oberfläche der Anwendung gliedert sich in folgende Hauptbereiche:

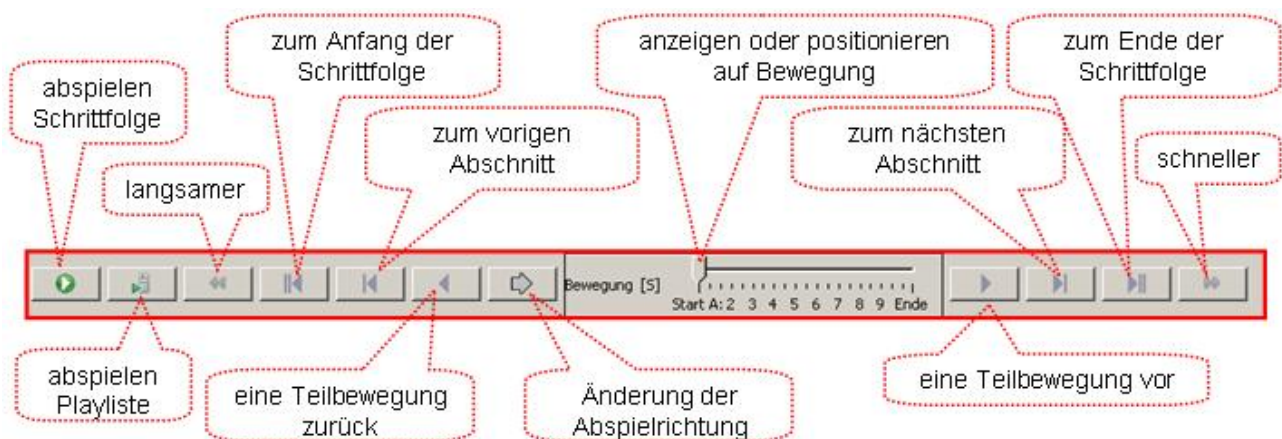
- § Steuerung Player (aus ergonomischen Gründen zweimal vorhanden)
- § Zeichenbereich, bestehend aus
  - Zeichnung (Zeichenfläche)
  - Textbereich

Die Menüzeile, die Elemente der Toolbar, die Auswahl- und Steuerelemente im unteren Bereich sowie das Eigenschaftsfenster sind an den allgemeinen Standard von Anwendungen mit graphischer Oberfläche angelehnt.

### 2.1 Steuerung des Players

Die Steuerung des Players orientiert sich am VLC-Player des VideoLAN Teams.

Zur bequemerer Handhabung ist die Steuerung zweimal vorhanden: in der Toolbar und unterhalb des Zeichenbereichs (im Vollbildmodus nur in der Toolbar).



**Abbildung 2 Bedienelemente des Players**

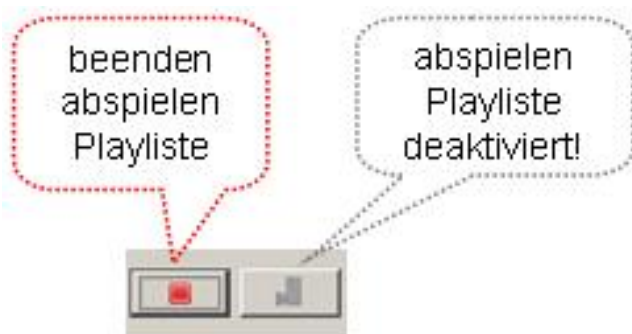
### 2.1.1 Abspielen einer Schrittfolge

Die aktuelle Schrittfolge wird automatisch abgespielt.

Als Dauer wird standardmäßig die in der Beschreibung angegebene Zeit verwendet. Außerdem kann die Dauer über den Schieberegler Geschwindigkeit verändert (von 1/15 bis 15-mal schneller) werden.

Hinweis: Die Abspielrichtung wird über Abspielrichtung ändern (2.1.9) gesteuert.

### 2.1.2 Beenden des Abspielens einer Schrittfolge




**Abbildung 3 Bedienung Player: automatisches Abspielen Schrittfolge**

Das Abspielen einer Schrittfolge wird durch Drücken von  beendet.

### 2.1.3 Abspielen der Playliste (Liste von Schrittfolgen, Vorführmodus)

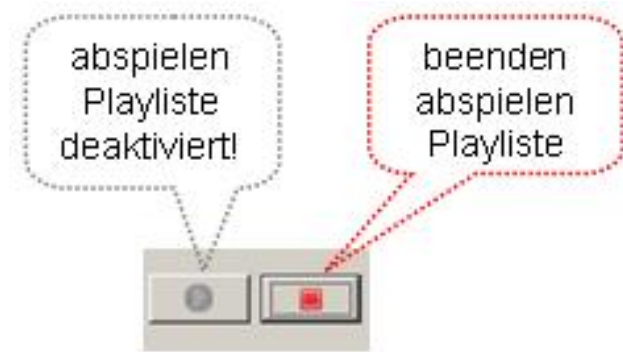
Alle Schrittfolgen der aktuellen Playliste werden abgespielt. Dies ist insbesondere als Vorführmodus geeignet.

Die Schrittfolgen der Playliste können durch Drücken von  (links neben dem Namen der Playliste angezeigt werden).

Für die einzelnen Schrittfolgen gelten die für Schrittfolgen gewählten Parameter (siehe Abspielen einer Schrittfolge)

Optionen, die das Abspielen der Playliste beeinflussen (endlos, zufällig, drehen, etc) sind in 3.4 Optionen, insbesondere ab 3.4.4, Standardwert für Dauer bei Wechsel zwischen Playlisteinträgen ff näher beschrieben.

### 2.1.4 Beenden des Abspielens einer Playliste



**Abbildung 4 Bedienung Player: Abspielen Playliste**

Das Abspielen einer Playliste wird durch Drücken von  beendet. Die davor aktuelle Schrittfolge und Bewegung wird wieder angezeigt.

### 2.1.5 Schrittfolge langsamer abspielen

Im Abspielmodus wird die Schrittfolge langsamer abgespielt. Die Geschwindigkeit kann zwischen 1/15 und 15-mal variieren.

### 2.1.6 Zum Anfang der Schrittfolge

Der erste Teilschritt (Teilbewegung) wird angezeigt.

### 2.1.7 Einen Abschnitt zurück

Der erste Teilschritt (Teilbewegung) des Abschnittes wird angezeigt.

### 2.1.8 Eine Teilbewegung zurück

Der vorige Teilschritt (Teilbewegung) wird angezeigt.

### 2.1.9 Abspielrichtung ändern

Die Abspielrichtung wird geändert von vorwärts auf rückwärts und umgekehrt.

Hinweis: Die hat nur im Abspielmodus eine Wirkung.

### 2.1.10 Anzeigen oder Positionieren auf bestimmte Bewegung

Die aktuelle Bewegung wird als Text und als Position im Schieberegler angezeigt.

Der Schieberegler kann durch Ziehen dazu verwendet werden, auf eine bestimmte Bewegung zu positionieren, die Abspielrichtung bleibt dabei unverändert.

Hinweis: Falls Abschnitte vorhanden und verwendet werden (siehe 3.4.2 Abschnitte verwenden) sollen erfolgt die Beschriftung in Abschnitten, sonst in Bewegungen.

### 2.1.11 Eine Teilbewegung vor

Der nächste Teilschritt (Teilbewegung) wird angezeigt.

### 2.1.12 Einen Abschnitt vor

Der erste Teilschritt (Teilbewegung) des nächsten Abschnittes wird angezeigt.

## 2.1.13 Zum Ende der Schrittfolge



Der letzte Teilschritt (Teilbewegung) wird angezeigt.

## 2.1.14 Schrittfolge schneller abspielen

Im Abspielmodus wird die Schrittfolge schneller abgespielt. Die Geschwindigkeit kann zwischen 1/15 und 15-mal schneller variieren.

## 2.2 Zeichenbereich

Die Größe des Zeichenbereichs (Zeichenfläche und Textbereich) kann durch

- § verschieben der Trennlinie
- § benutzen der Umschaltfunktion (Vollbild  bzw. geteilte Ansicht )
- § verändern Höhe des Zeichenbereiches (3.6.3.2) über Schieberegler

verändert werden.

Hinweis: Im Vollbildmodus stehen (aus Platzgründen) bestimmte Funktionen wie Drehen oder Änderung der Abspielgeschwindigkeit über den Schieberegler nicht zur Verfügung.

### 2.2.1 Zeichnung

Die Größe wird an den zur Verfügung stehenden Platz automatisch angepasst.

Die Ansicht wird hauptsächlich durch die

- § Auswahl der Schrittfolge
- § Auswahl der Bewegung bzw. des Teilschrittes
- § Optionen (3.3 Ansicht)
  - Raster
  - Schulter
  - Hände
  - Kopf
  - Hüfte
  - letzte Schritte
  - Drehen
  - Angreifer

beeinflusst.

### 2.2.2 Textbereich



Die Größe wird an den zur Verfügung stehenden Platz automatisch angepasst, in der Regel ist dies rechts des Zeichenbereichs. Durch die Option 3.7.1 Mindestgröße Textbereich kann eine Mindestgröße festgelegt werden.

Hinweis 1: In bestimmten Fällen nimmt der Zeichenbereich die gesamte Fläche ein, sodass kein Text mehr angezeigt werden kann.

Hinweis 2: Falls die Fläche unterhalb des Zeichenbereichs größer ist als rechts des Zeichenbereich wird der Textbereich unterhalb der Zeichenbereich angezeigt.

## 2.3 Toolbar

Außer der Steuerung des Players (2.1) sind folgende Funktionen über Buttons möglich.

<h1>HyongPlayer</h1> <p>Anwenderhandbuch</p>	<div style="text-align: center;">  <p>Tae Kwon Do</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p>Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer</p> </div>
----------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- § das Umschalten zum Vollbild und zurück
- § das Beenden der Anwendung
- § anzeigen der Hilfe

Im Vollbildmodus werden die Schrittfolge und ggf. die Playliste über die Toolbar ausgewählt.

## 2.4 Elemente zur Auswahl und Darstellung von Schrittfolgen (unterhalb Zeichenbereich)

Außer der Steuerung des Player (2.1) sind folgende Funktionen verfügbar:

- § Beschreibung zu Schrittfolge anzeigen (3.8.2)
- § Auswahl einer Schrittfolge (3.1.1)
- § Auswahl der Art der Schrittfolgen (Hyongs oder Ilbo Taeryeon oder beide) (3.1.2)
- § Drehen (Laufrichtung ändern) (3.3.31)
- § Anzahl der möglichen Drehwinkel auswählen (3.3.32)
- § Drehrichtung und Abspielgeschwindigkeit zurücksetzen (3.3.33)
- § Abspielgeschwindigkeit verändern (3.3.34)
- § Vorige Teilschritte anzeigen (3.3.4)
- § Playliste anzeigen (3.8.3)
- § Auswahl einer Playliste (3.1.5)

### 2.4.1.1 Nächste Schrittfolge der Playliste

Die nächste Schrittfolge der Playliste wird ausgewählt.

Hinweis: Im Normalmodus werden externe Schrittfolgen (siehe Datei mit Schrittfolge, 3.1.3) nicht ausgewählt.

### 2.4.1.2 Vorige Schrittfolge der Playliste

Die vorige Schrittfolge der Playliste wird ausgewählt.

Hinweis: Im Normalmodus werden externe Schrittfolgen (siehe Datei mit Schrittfolge, 3.1.3) nicht ausgewählt.

- § Auswahl Playlisten mit Schrittfolge zurücksetzen (3.1.5.1)

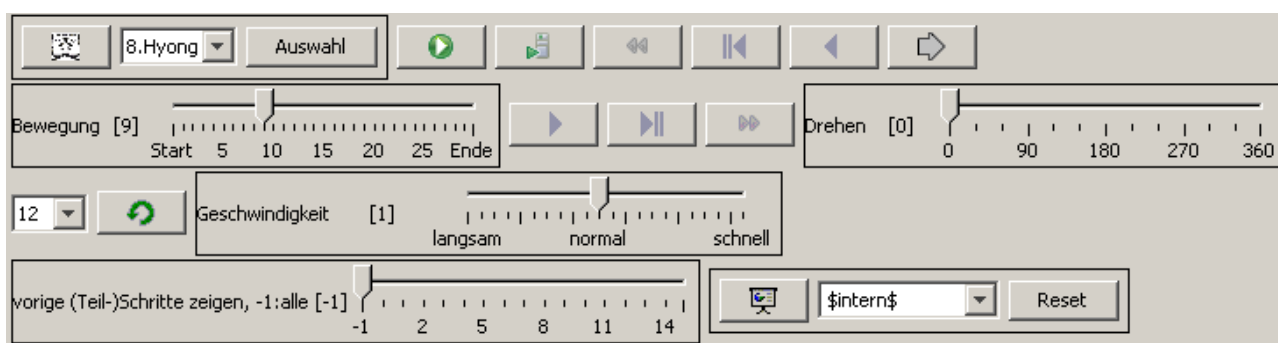


Abbildung 5 Auswahl und Verhalten der Schrittfolge

## 2.5 Menüzeile

Dem Standard für Dialoganwendungen gemäß stehen folgende Untermenüs vorhanden. Die Beschreibung der Funktionalitäten erfolgt in Kapitel 3.



## 2.5.1 Menüzeile im Normalmodus

### 2.5.1.1 Menüzeile, Untermenü Datei

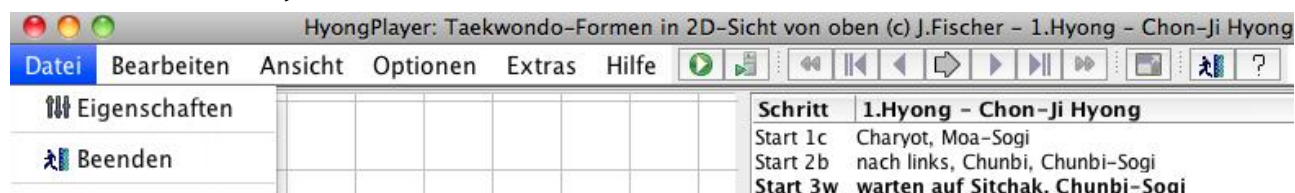


Abbildung 6 Menüzeile, Untermenü Datei

### 2.5.1.2 Menüzeile, Untermenü Bearbeiten

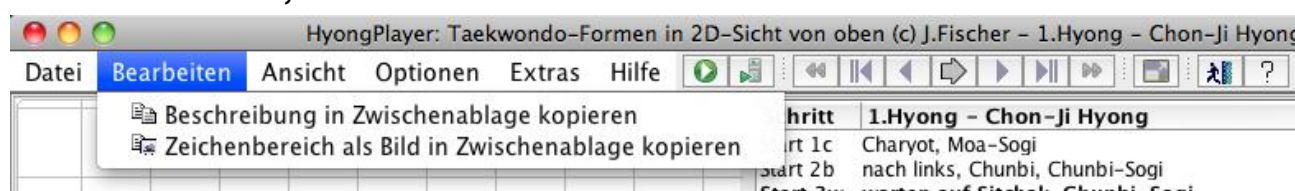


Abbildung 7 Menüzeile, Untermenü Bearbeiten

### 2.5.1.3 Menüzeile, Untermenü Ansicht

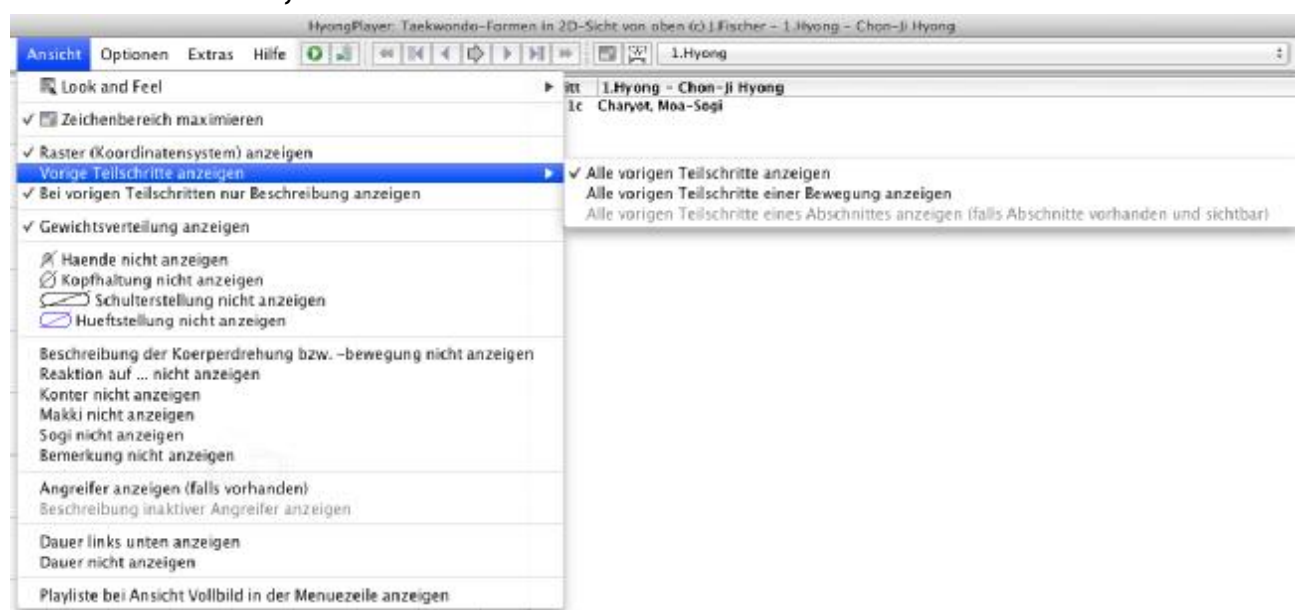


Abbildung 8 Menüzeile, Untermenü Ansicht

## 2.5.1.4 Menüzeile, Untermenü Optionen

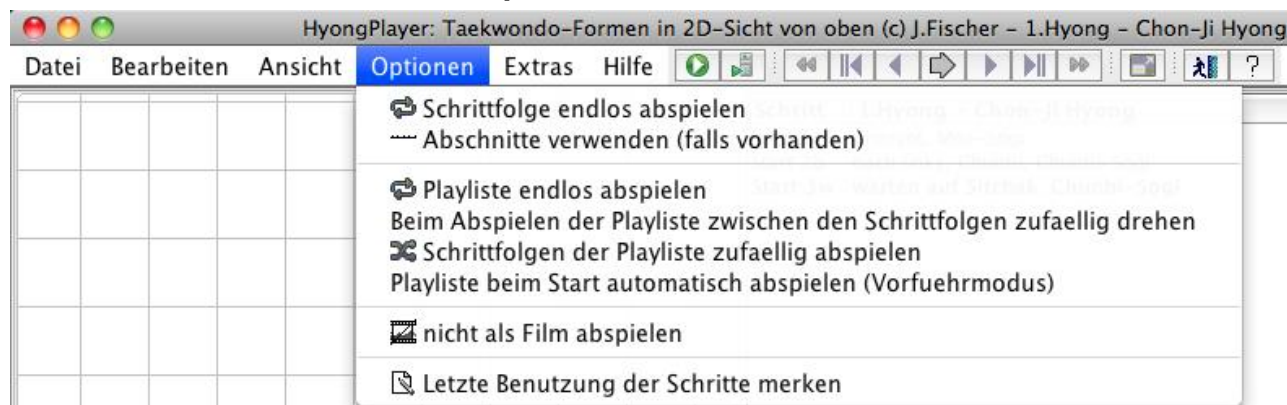


Abbildung 9 Menüzeile, Untermenü Optionen

## 2.5.1.5 Menüzeile, Untermenü Extras

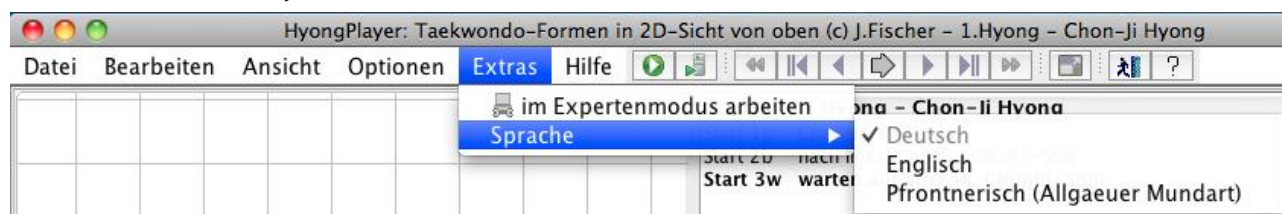


Abbildung 10 Menüzeile, Untermenü Extras

## 2.5.1.6 Menüzeile, Untermenü Hilfe

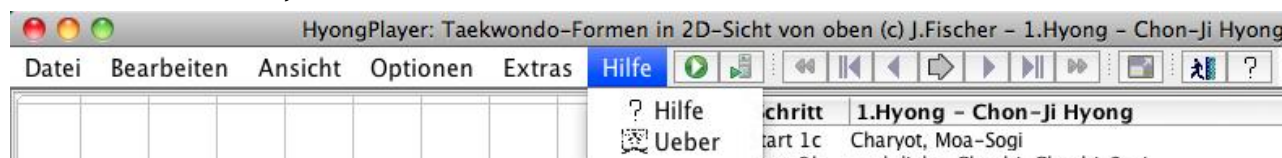


Abbildung 11 Menüzeile, Untermenü Hilfe



## 2.5.2 Menüzeile im Expertenmodus

### 2.5.2.1 Menüzeile, Untermenü Datei im Expertenmodus

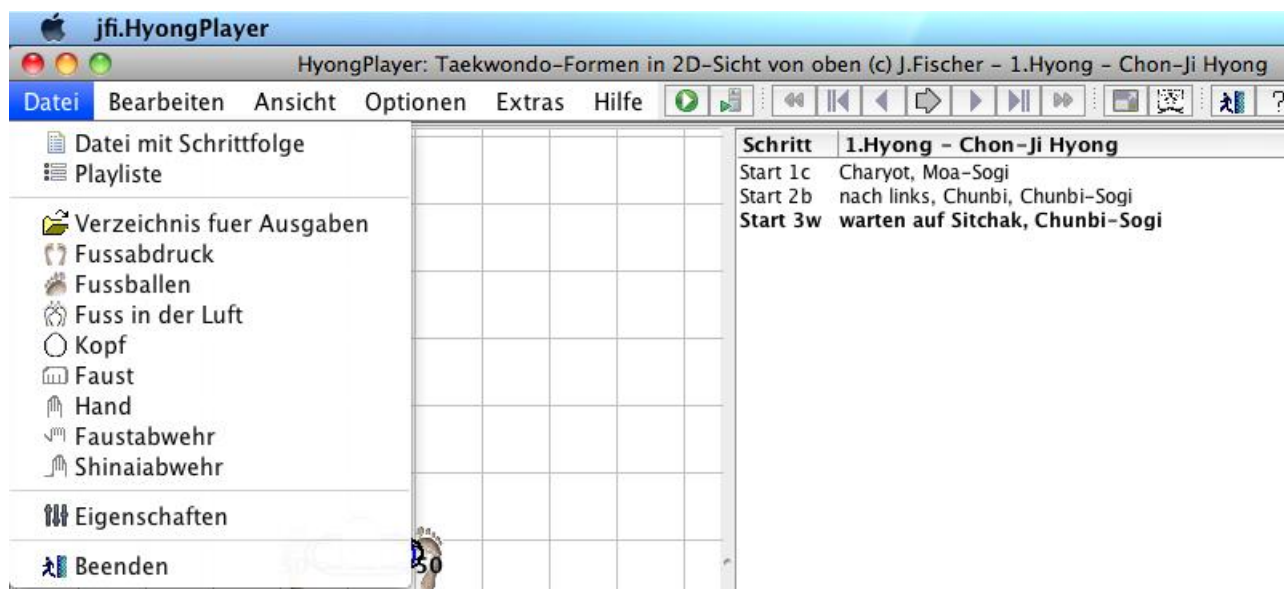


Abbildung 12 Menüzeile, Untermenü Datei im Expertenmodus

### 2.5.2.2 Menüzeile, Untermenü Bearbeiten im Expertenmodus

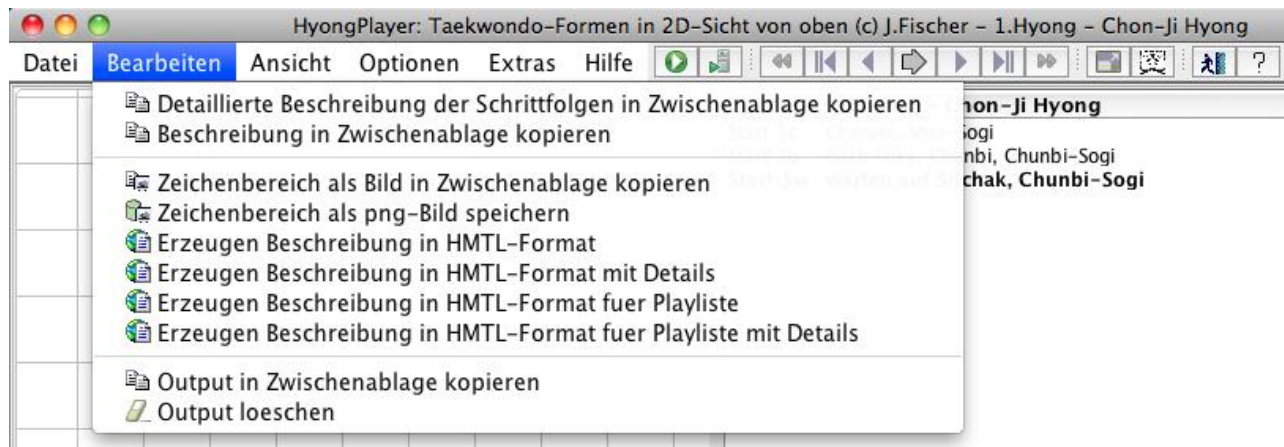


Abbildung 13 Menüzeile, Untermenü Bearbeiten im Expertenmodus

### 2.5.2.3 Menüzeile, Untermenü Ansicht im Expertenmodus

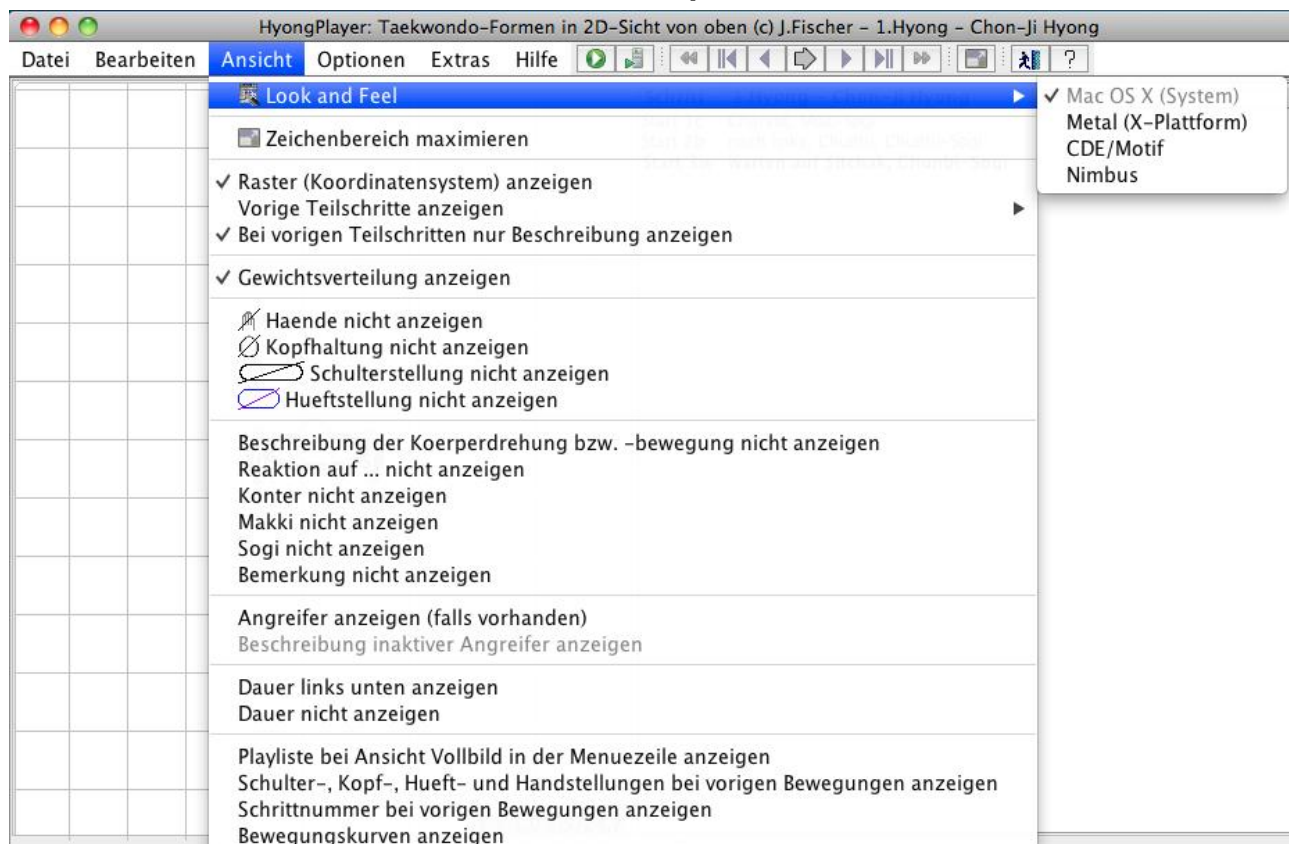


Abbildung 14 Menüzeile, Untermenü Ansicht im Expertenmodus

### 2.5.2.4 Menüzeile, Untermenü Optionen im Expertenmodus

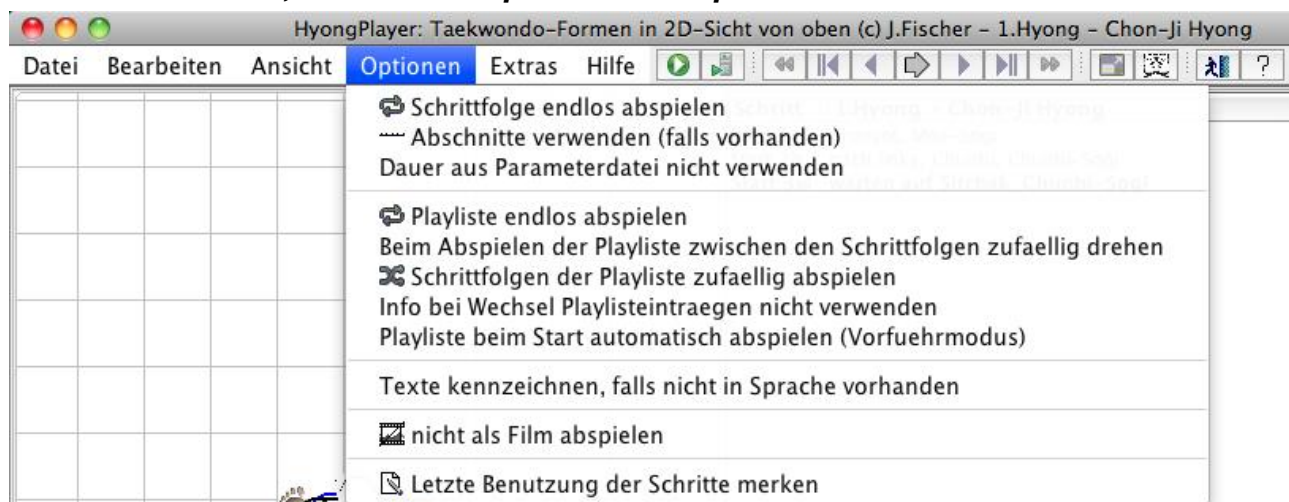


Abbildung 15 Menüzeile, Untermenü Optionen im Expertenmodus

### 2.5.2.5 Menüzeile, Untermenü Extras im Expertenmodus



Abbildung 16 Menüzeile, Untermenü Extras im Expertenmodus

### 2.5.2.6 Menüzeile, Untermenü Hilfe

Wie 2.5.1.6 Menüzeile, Untermenü Hilfe

## 2.6 Eigenschaften

Im Fenster Eigenschaften (property sheet, Aufruf über Datei/Eigenschaften) werden die meisten Einstellungsmöglichkeiten nochmals, teilweise anders (thematisch) gruppiert dargestellt.

Das Fenster verhält sich bewusst nicht modal, das heißt, das Hauptfenster ist weiterhin benutzbar; die Änderungen der Einstellungen sind sofort im Hauptfenster sichtbar.

### 2.6.1 Auswahlmöglichkeiten im Normalmodus

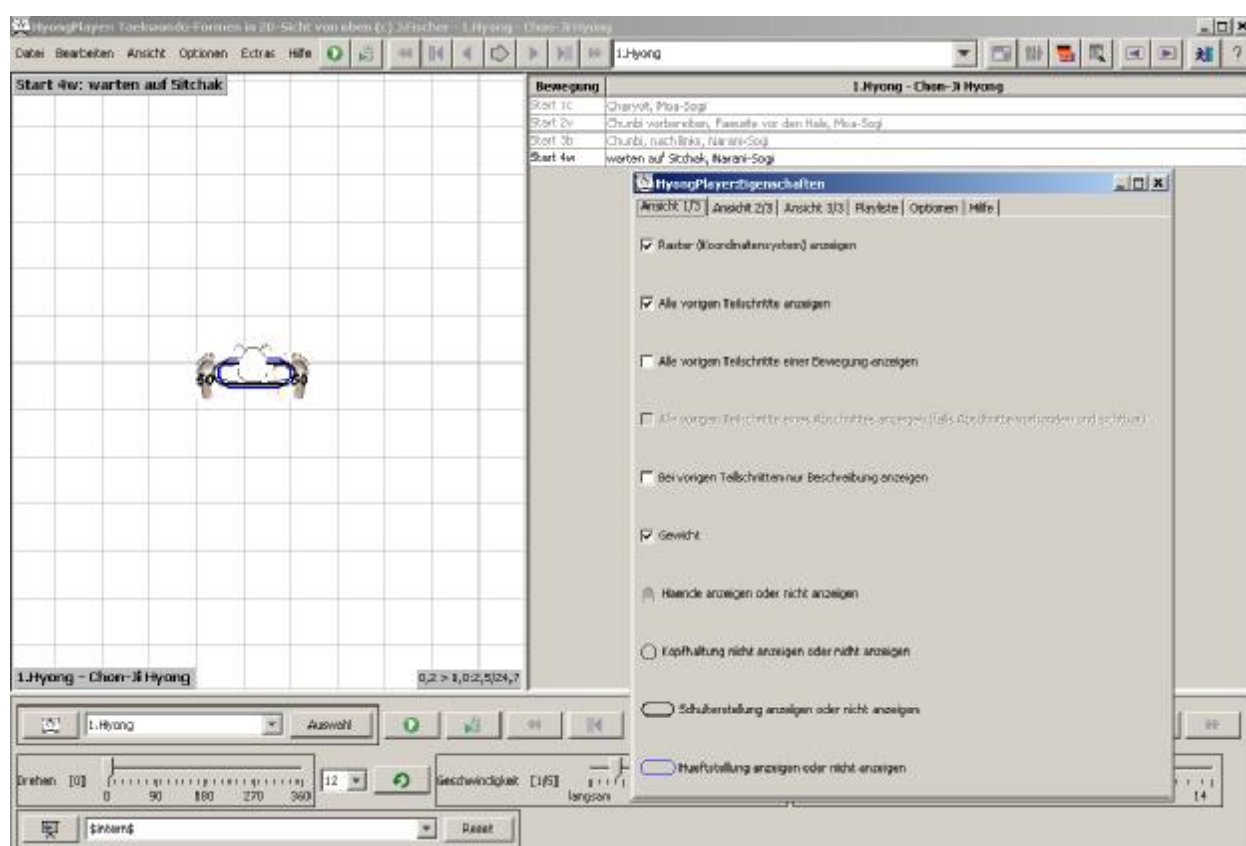


Abbildung 17 Haupt- und Eigenschaftsfenster

### 2.6.1.1 Eigenschaftsfenster, Reiter Ansicht 1

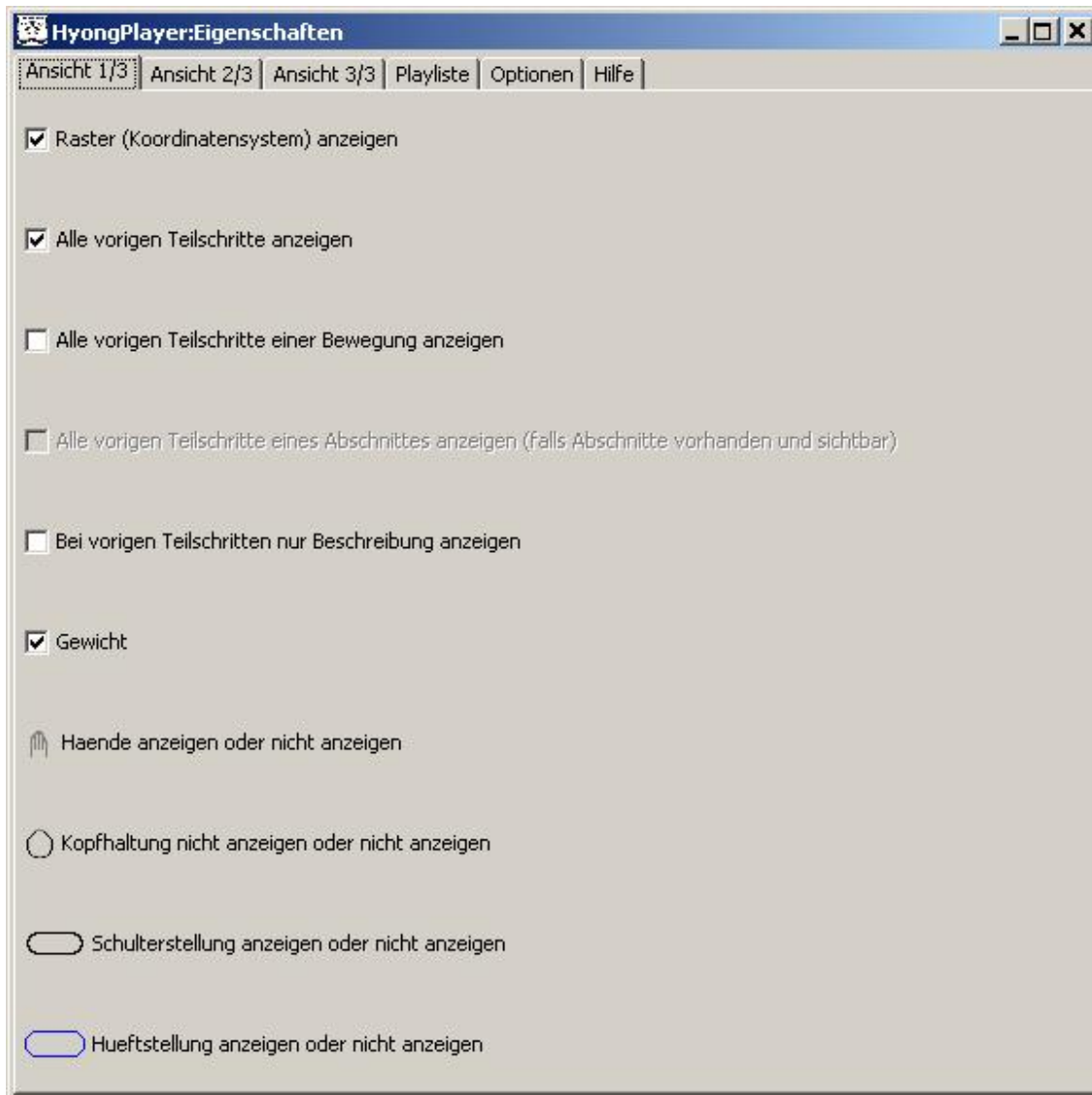


Abbildung 18 Eigenschaftsfenster, Reiter Ansicht 1

### 2.6.1.2 Eigenschaftsfenster, Reiter Ansicht 2

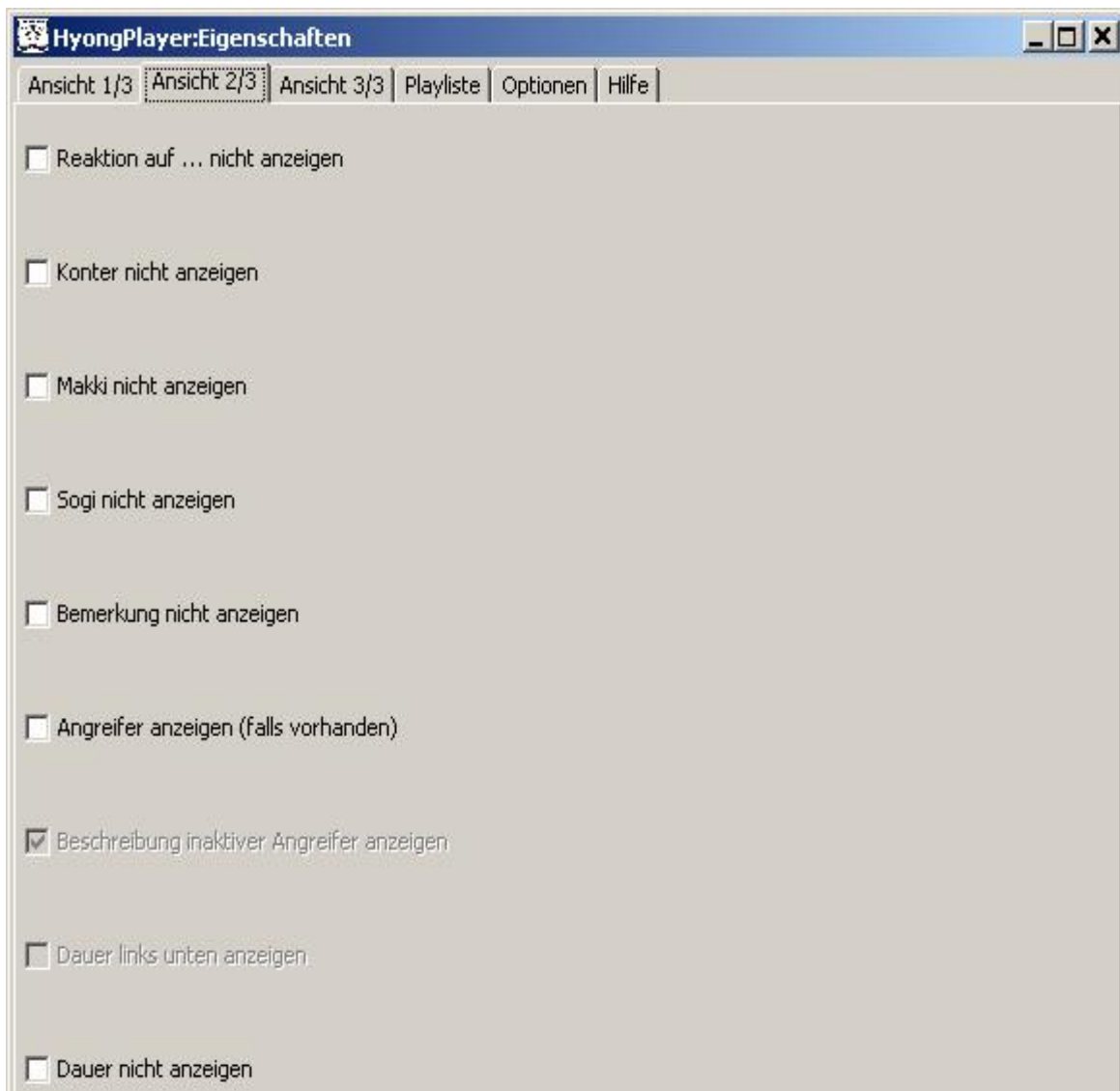


Abbildung 19 Eigenschaftsfenster, Reiter Ansicht 2



### 2.6.1.3 Eigenschaftsfenster, Reiter Ansicht 3

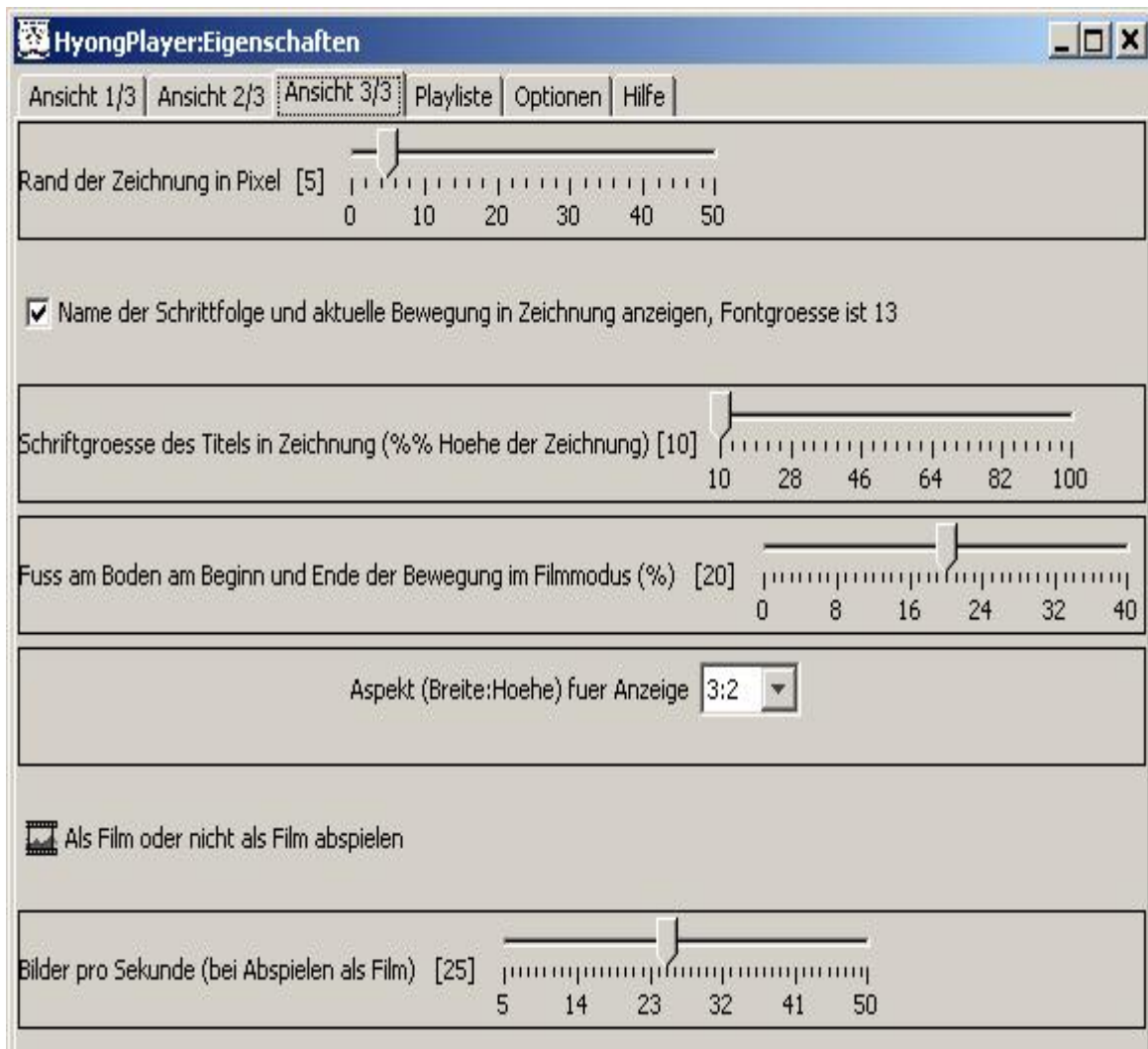


Abbildung 20 Eigenschaftsfenster, Reiter Ansicht 3

### 2.6.1.4 Eigenschaftsfenster, Reiter Playliste

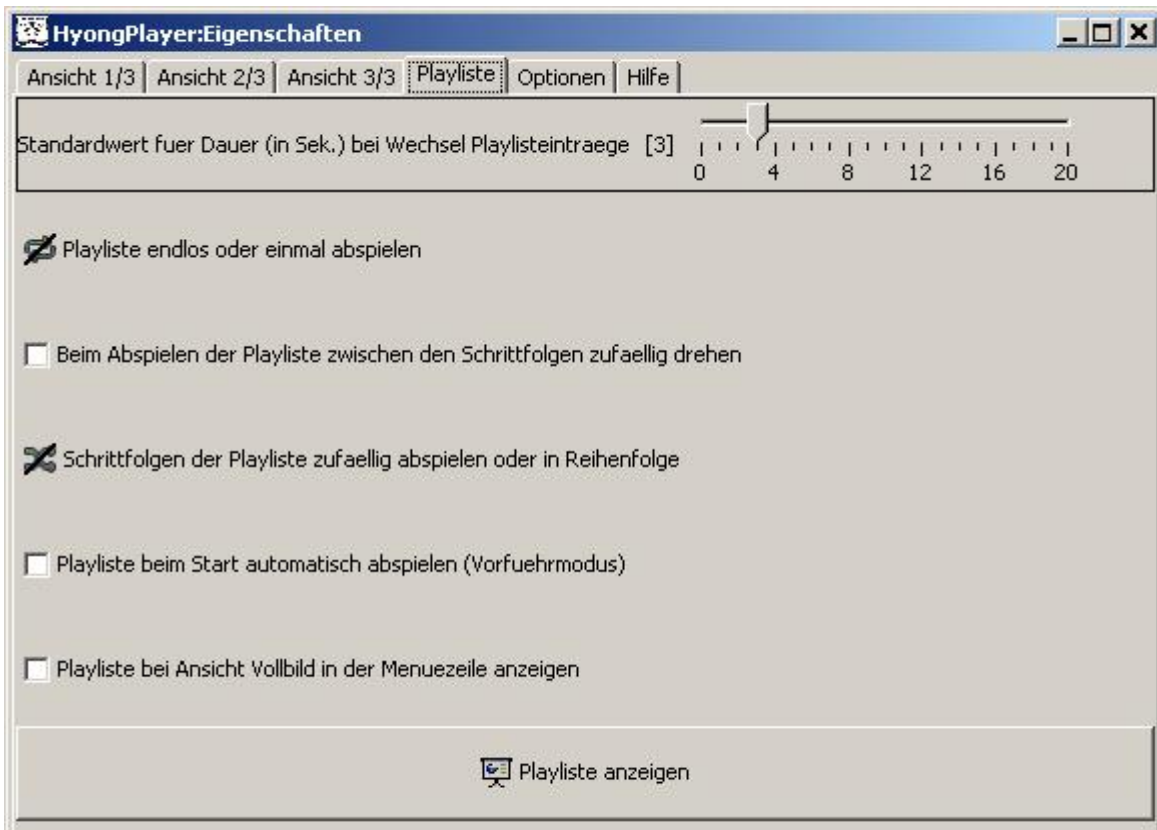


Abbildung 21 Eigenschaftsfenster, Reiter Playliste

### 2.6.1.5 Eigenschaftsfenster, Reiter Optionen



Abbildung 22 Eigenschaftsfenster, Reiter Optionen



### 2.6.1.6 Eigenschaftsfenster, Reiter Hilfe



Abbildung 23 Eigenschaftsfenster, Reiter Hilfe

## 2.6.2 Auswahlmöglichkeiten im Expertenmodus

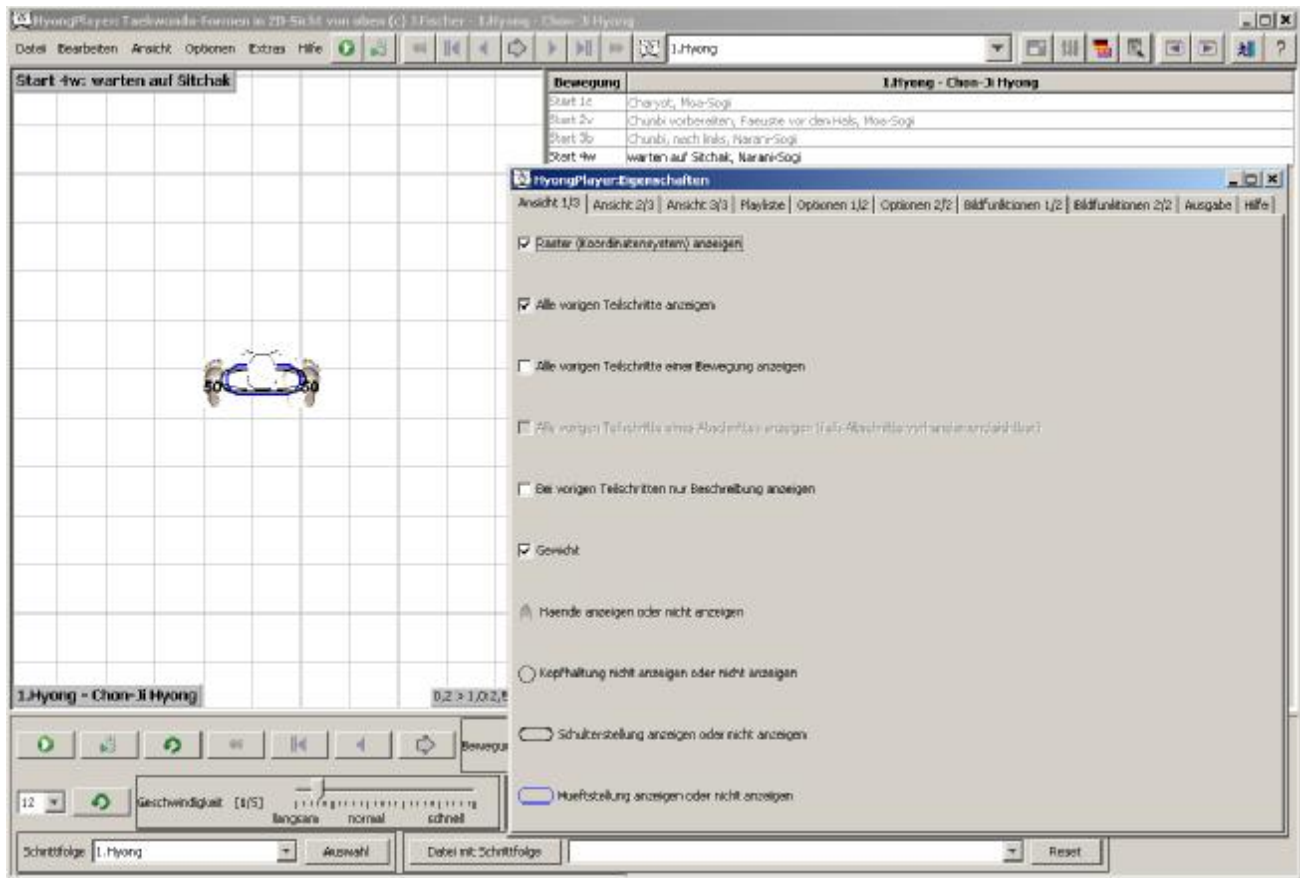


Abbildung 24 Haupt- und Eigenschaftsfenster im Expertenmodus

### 2.6.2.1 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Ansicht 1

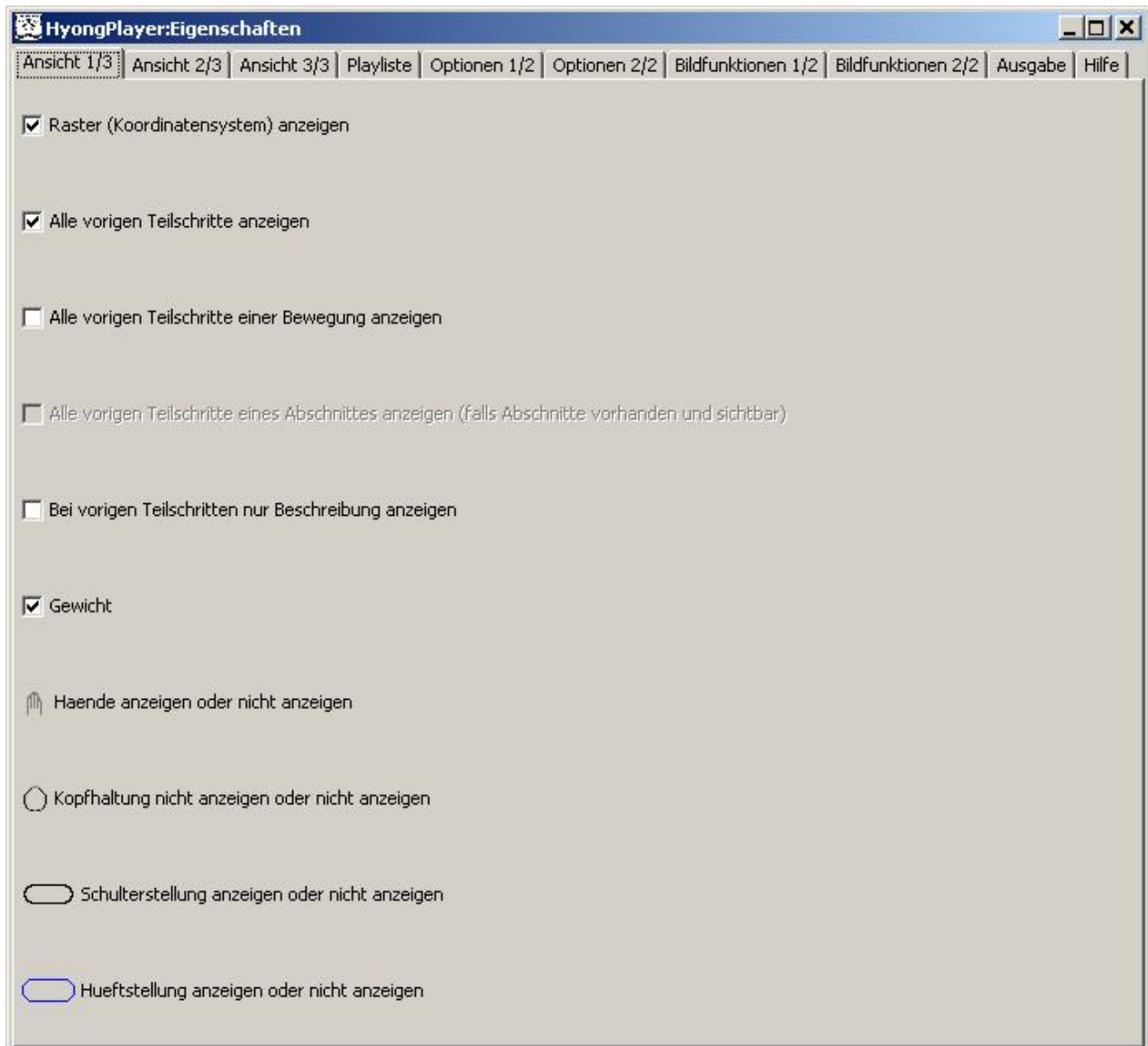


Abbildung 25 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Ansicht 1

### 2.6.2.2 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Ansicht 2

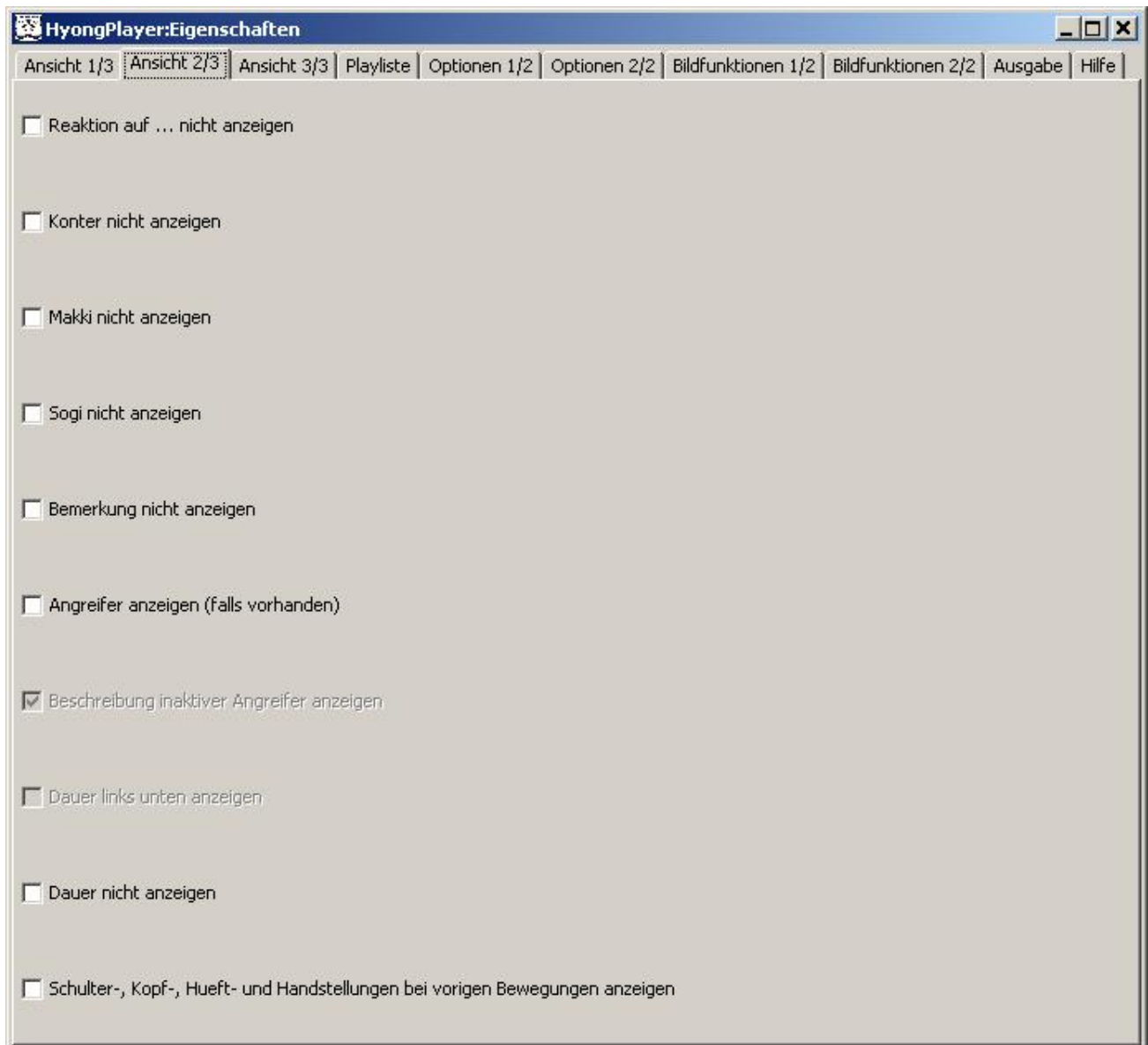


Abbildung 26 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Ansicht 2

### 2.6.2.3 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Ansicht 3

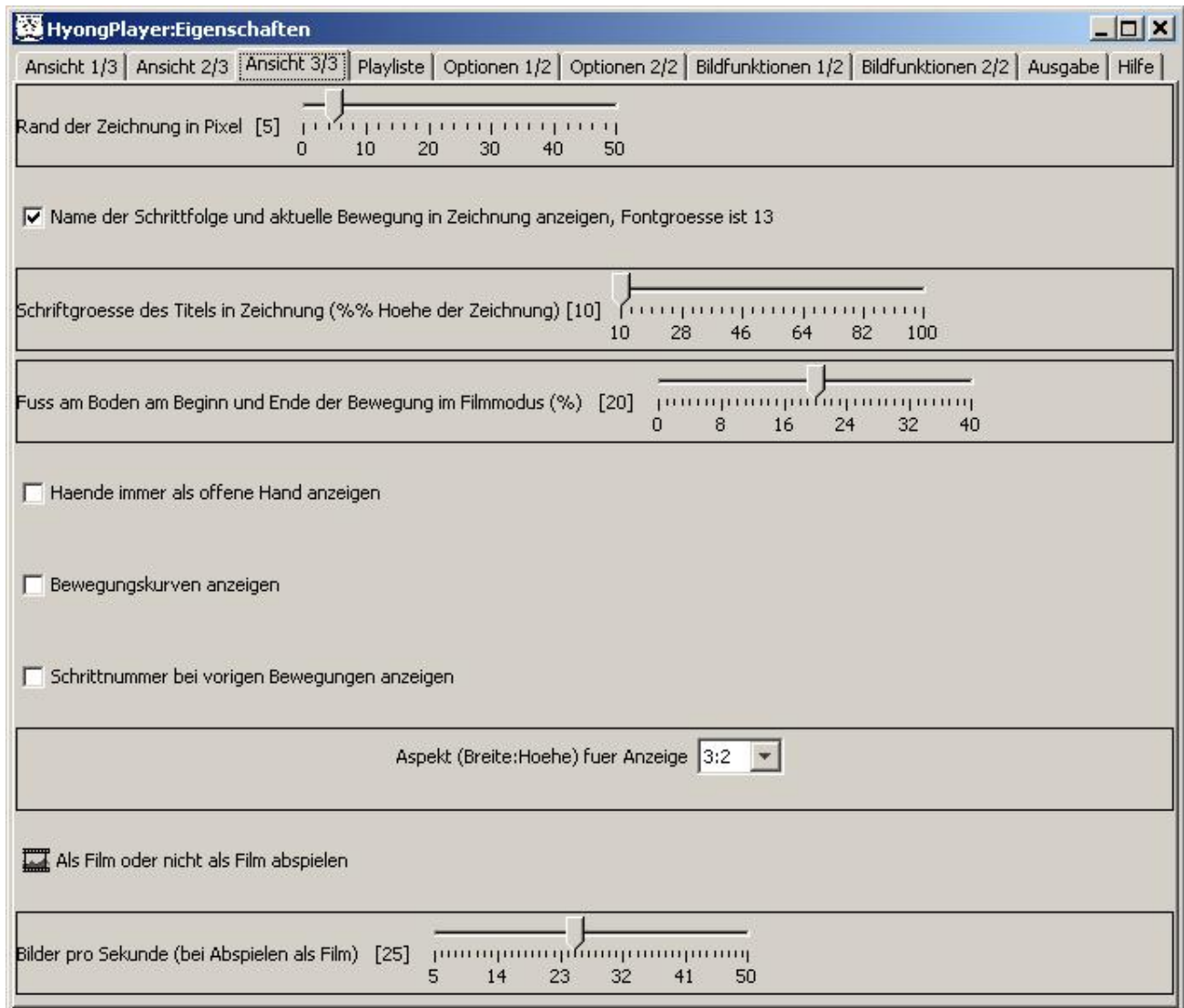


Abbildung 27 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Ansicht 3

### 2.6.2.4 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Playliste

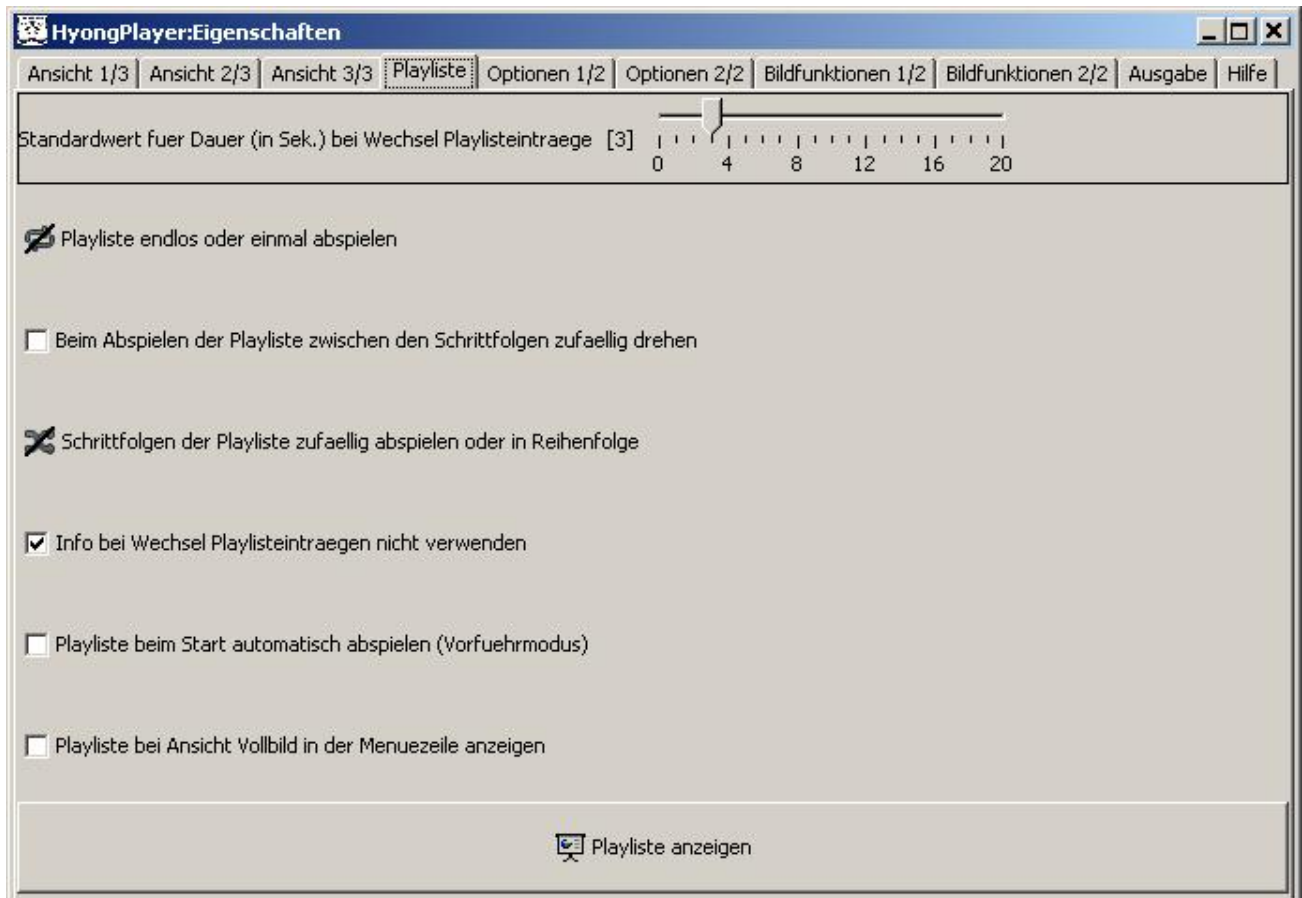


Abbildung 28 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Playliste

### 2.6.2.5 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Optionen 1

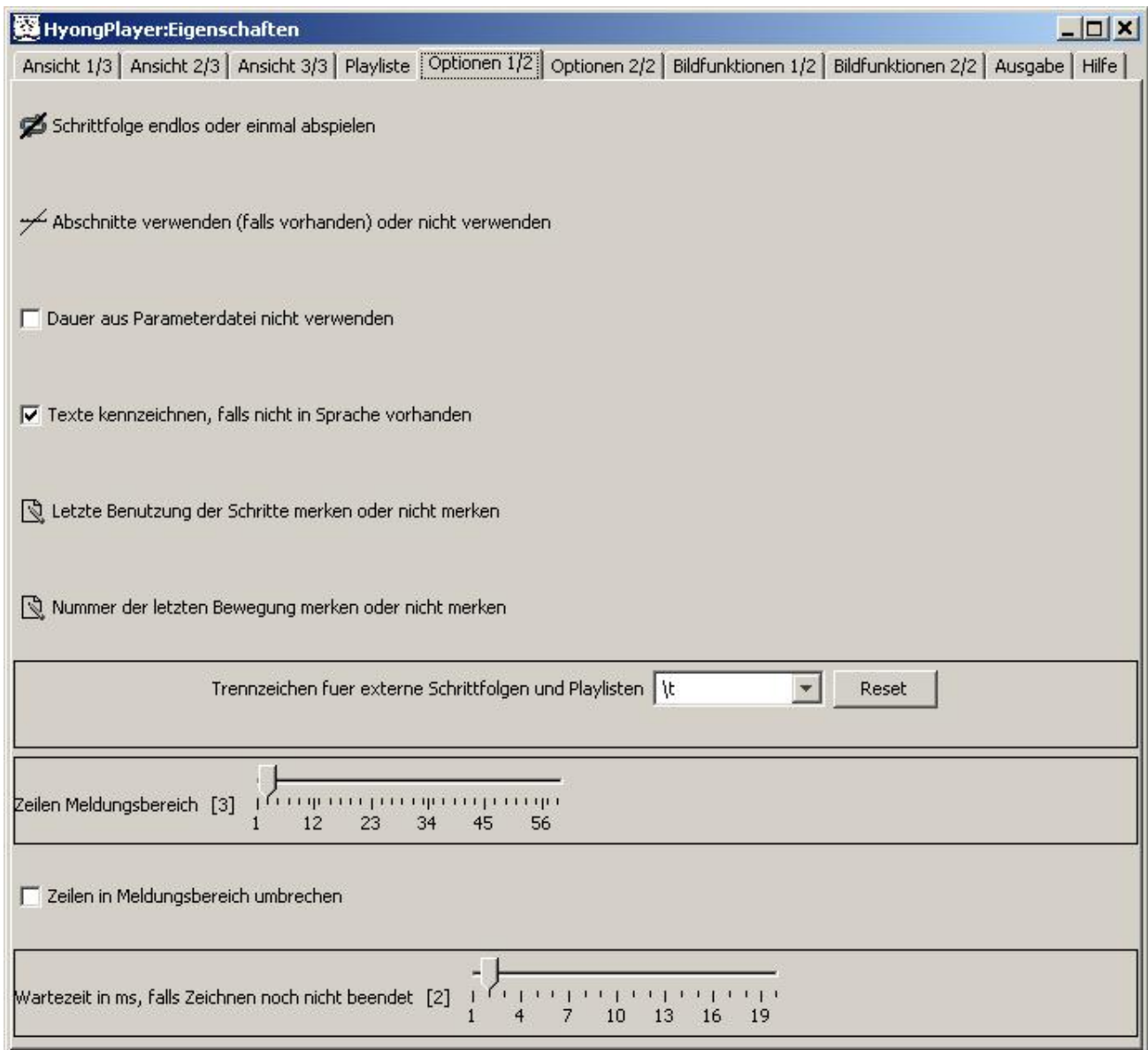


Abbildung 29 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Optionen 1



### 2.6.2.6 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Optionen 2

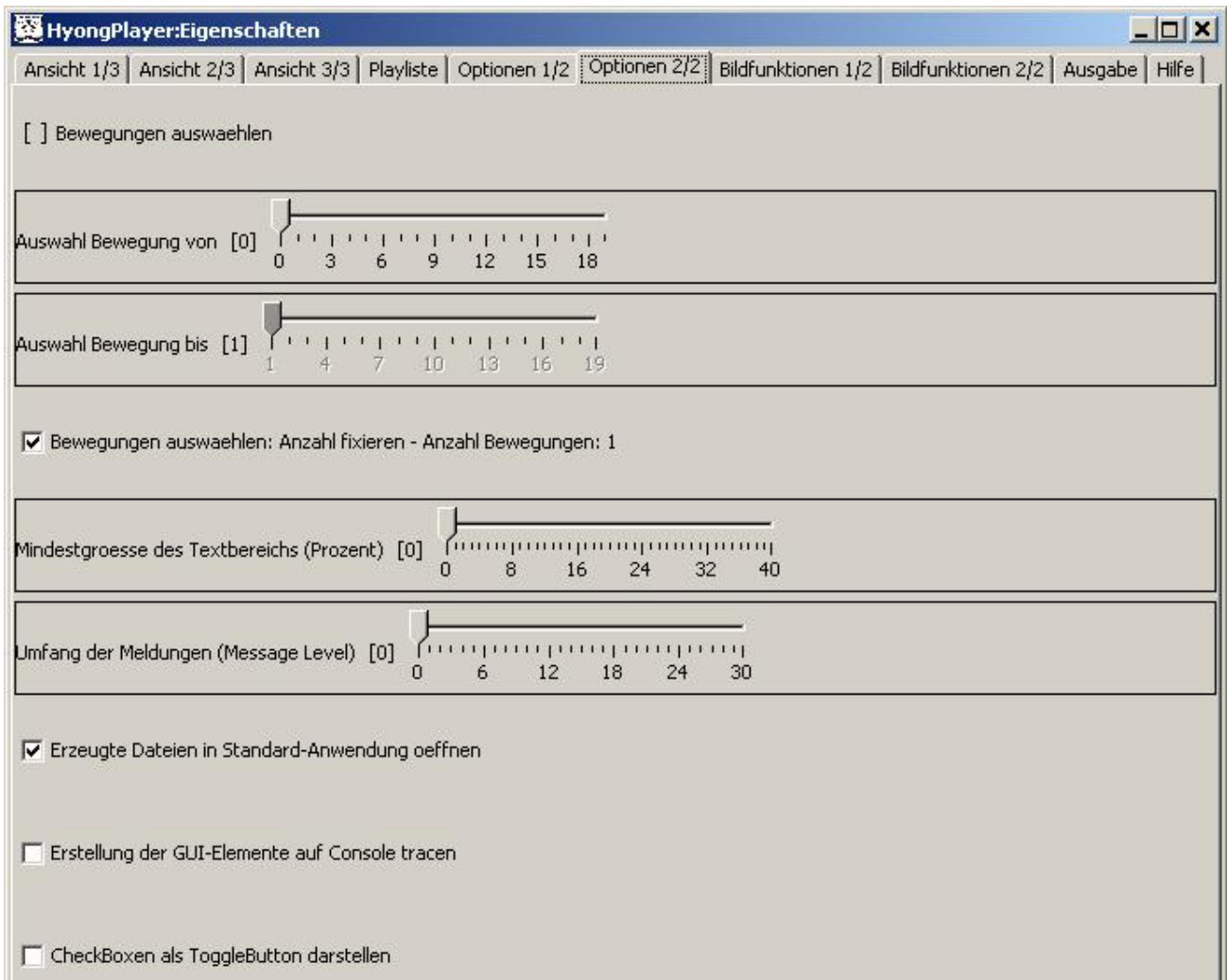


Abbildung 30 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Optionen 2

## 2.6.2.7 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Bildfunktionen 1

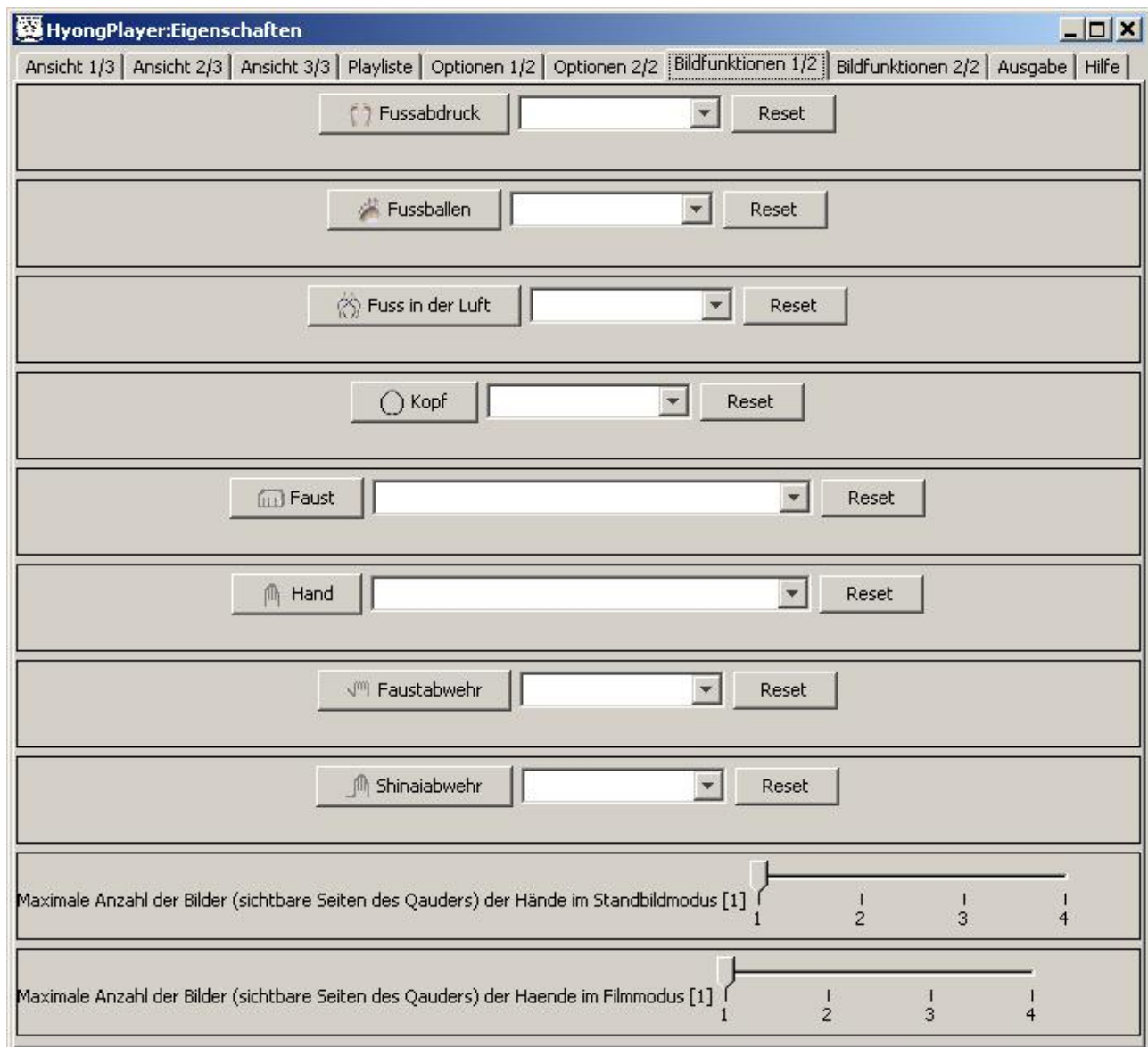


Abbildung 31 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Bildfunktionen 1

### 2.6.2.8 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Bildfunktionen 2

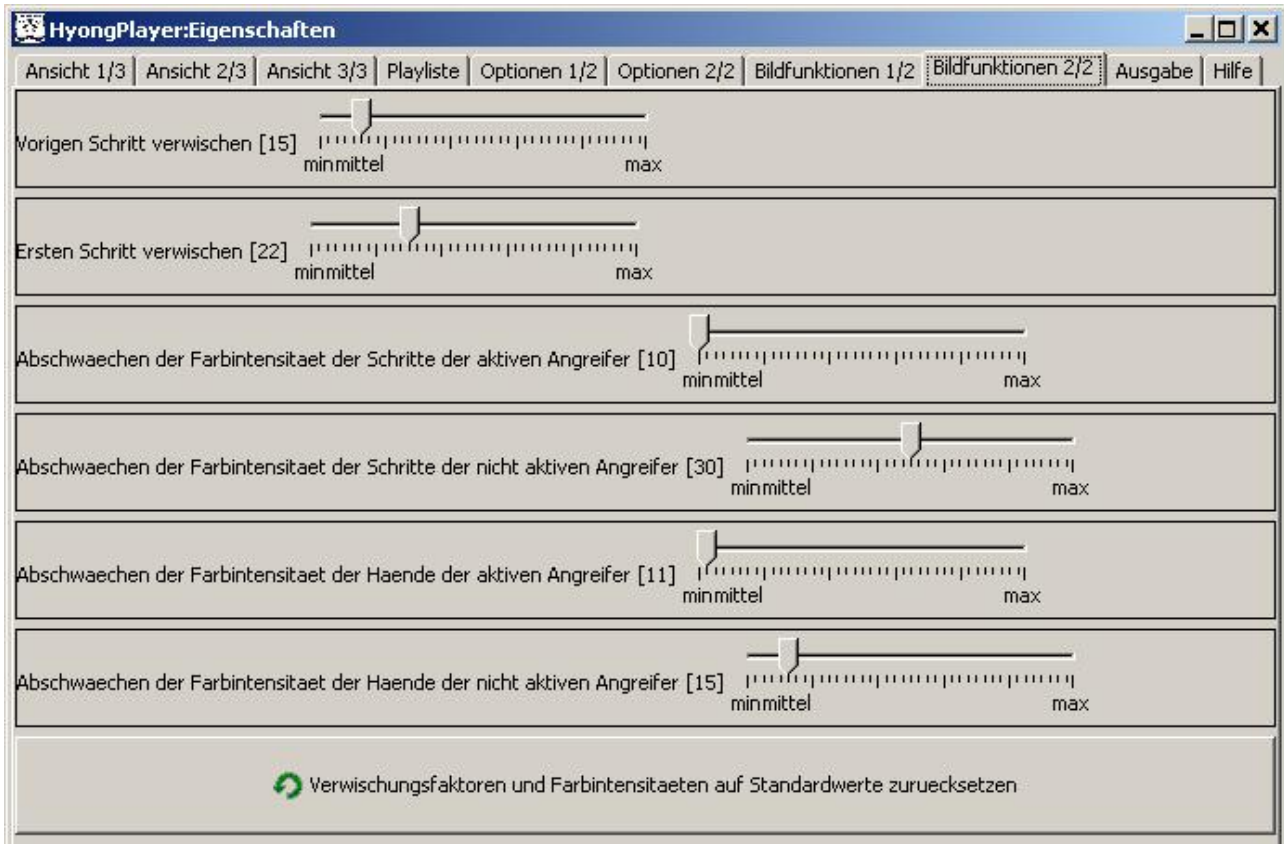


Abbildung 32 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Bildfunktionen 2

### 2.6.2.9 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Ausgabe

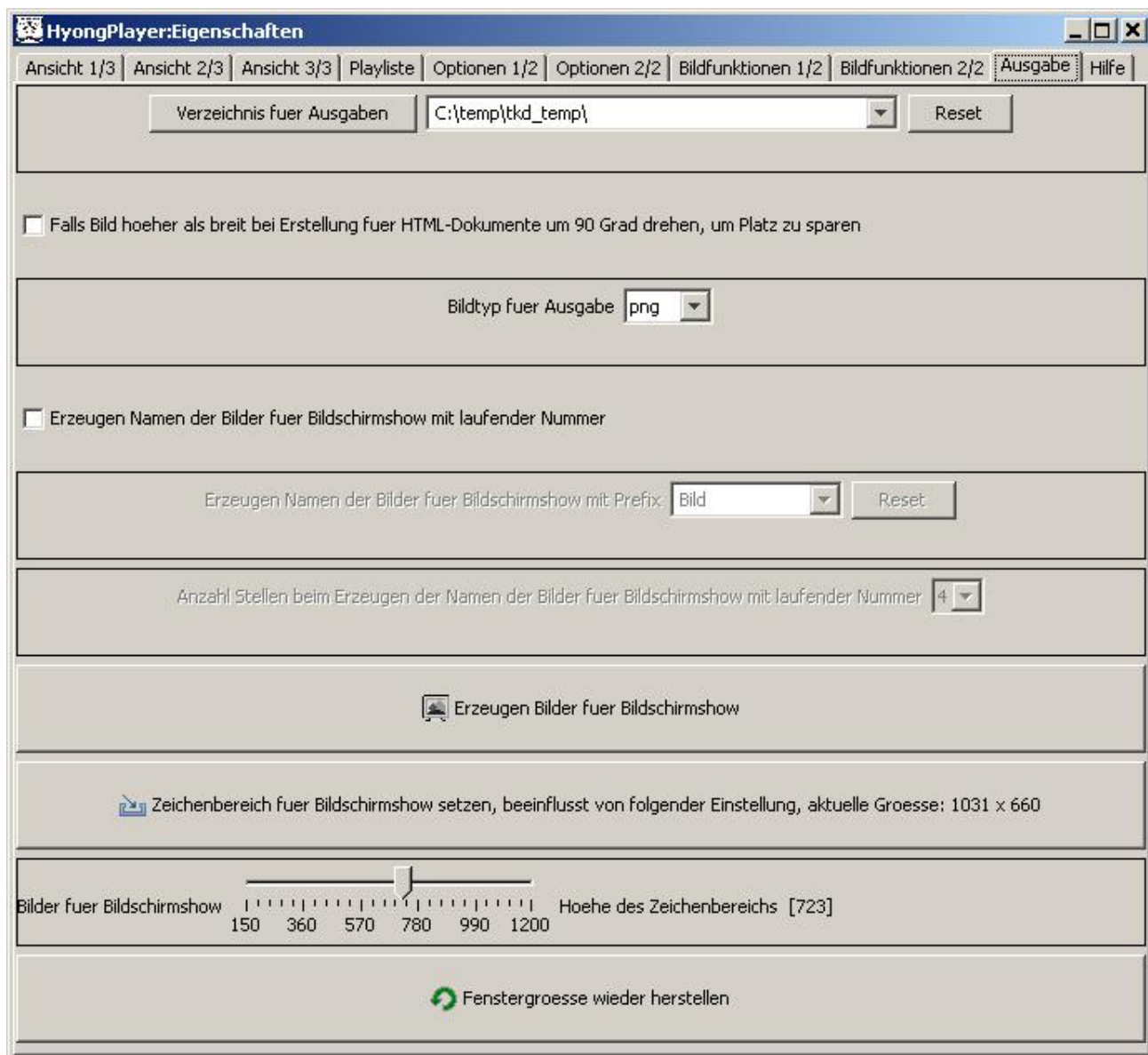


Abbildung 33 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Ausgabe

### 2.6.2.10 Eigenschaftsfenster, Expertenmodus, Reiter Hilfe

Wie Eigenschaftsfenster, Reiter Hilfe, 2.6.1.6.

## 3 Beschreibung der Funktionen

Gruppe	Funktion	Nr.	Menü / Unter-menü	Eigen-schaf-ten / Teil-punkt	Tool-bar	unter-halb Zei-chen-be-reich	Nor-mal-mo-dus	Als App-let
Datei	Schrittfolge	3.1.1			X	X	X	X
	Auswahl der Art der Schrittfolgen (Hyongs oder Ilbo Taeryeon oder beide)	3.1.2				X	X	X
	Datei mit Schrittfolge	3.1.3	Datei			X		
	Auswahl Dateien mit Schrittfolge zurückset-zen	3.1.3.1				X		
	Schrittfolge neu laden	3.1.4				X		
	Playliste	3.1.5	Datei		X	X		
	Nächste Schrittfolge der Playliste	3.1.5.1			X			X
	Vorige Schrittfolge der Playliste	3.1.5.2			X			X
	Auswahl Playlisten mit Schrittfolge zurückset-zen	3.1.5.3				X		
	Verzeichnis für Ausga-ben	3.1.6	Datei	Ausgabe				
	Auswahl Verzeichnis für Ausgaben zurücksetzen	3.1.6.1		Ausgabe				
	Fußabdruck	3.1.7	Datei	Bildfunk-tionen 1				
	Auswahl Fußabdruck zurücksetzen	3.1.7.1		Bildfunk-tionen 1				
	Fußballen	3.1.8	Datei	Bildfunk-tionen 1				
	Auswahl Fußballen zurücksetzen	3.1.8.1		Bildfunk-tionen 1				
	Fuß in der Luft	3.1.9	Datei	Bildfunk-tionen 1				
	Auswahl Fuß in der Luft zurücksetzen	3.1.9.1		Bildfunk-tionen 1				
	Kopf	3.1.10	Datei	Bildfunk-tionen 1				
	Auswahl Kopf zurück-setzen	3.1.10.1		Bildfunk-tionen 1				
	Faust	3.1.11.1	Datei	Bildfunk-tionen 1				

Gruppe	Funktion	Nr.	Menü / Unter-menü	Eigen-schaf-ten / Teil-punkt	Tool-bar	unter-halb Zei-chen-be-reich	Nor-mal-mo-dus	Als App-let
	Auswahl Faust zurück-setzen	3.1.11.2		Bildfunk-tionen 1				
	Hand	3.1.11.3	Datei	Bildfunk-tionen 1				
	Auswahl Hand zurück-setzen	3.1.11.4		Bildfunk-tionen 1				
	Faustabwehr	3.1.11.5	Datei	Bildfunk-tionen 1				
	Auswahl Faustabwehr zurücksetzen	3.1.11.6		Bildfunk-tionen 1				
	Shinai-Abwehr	3.1.11.7	Datei	Bildfunk-tionen 1				
	Auswahl Shinai-Abwehr zurücksetzen	3.1.11.8		Bildfunk-tionen 1				
	Eigenschaften	3.1.12	Datei		X		X	X
	Beenden	3.1.13	Datei		X		X	
Bear-beiten	Detaillierte Beschrei-bung der Schrittfolge in Zwischenablage kopie-ren	3.2.1	Bearbei-ten					
	Beschreibung in Zwi-schenablage kopieren	3.2.2	Bearbei-ten				X	
	Zeichenbereich in Zwi-schenablage kopieren	3.2.3	Bearbei-ten				X	
	Zeichenbereich spei-chern	3.2.4	Bearbei-ten					
	Erzeugen Beschreibung im HTML-Format	3.2.5, 3.2.5.1	Bearbei-ten					
	Erzeugen Beschreibung im HTML-Format mit Details	3.2.5, 3.2.5.2	Bearbei-ten					
	Erzeugen Beschreibung im HTML-Format für Playliste	3.2.5, 3.2.5.3	Bearbei-ten					
	Erzeugen Beschreibung im HTML-Format für Playliste mit Details	3.2.5, 3.2.5.4	Bearbei-ten					
	Output in Zwischenab-lage kopieren	3.2.6	Bearbei-ten					
	Output löschen	3.2.7	Bearbei-ten					X
An-sicht	Look and Feel	3.3.1	Ansicht				X	X
	Zeichenbereich maxi-mieren	3.3.2	Ansicht		X		X	X
	Raster (Koordinatensys-tem) anzeigen	3.3.3	Ansicht	Ansicht 1			X	X

Gruppe	Funktion	Nr.	Menü / Unter-menü	Eigen-schaf-ten / Teil-punkt	Tool-bar	unter-halb Zei-chen-be-reich	Nor-mal-mo-dus	Als App-let
	Vorige Teilschritte an-zeigen	3.3.4	Ansicht			X	X	X
	Alle vorigen Teilschritte anzeigen	3.3.4.1	Ansicht/ Auswahl Teilschrit- te	Ansicht 1		X	X	X
	Alle vorigen Teilschritte einer Bewegung anzei-gen	3.3.4.2	Ansicht/ Auswahl Teilschrit- te	Ansicht 1			X	X
	Alle vorigen Teilschritte eines Abschnittes an-zeigen	3.3.4.3	Ansicht/ Auswahl Teilschrit- te	Ansicht 1			X	X
	Bei vorigen Teilschritten nur Beschreibung an-zeigen	3.3.5	Ansicht	Ansicht 1			X	X
	Gewichtsverteilung anzeigen	3.3.6	Ansicht	Ansicht 1			X	X
	Hände anzeigen oder nicht anzeigen	3.3.7	Ansicht	Ansicht 1			X	X
	Kopfhaltung anzeigen oder nicht anzeigen	3.3.8	Ansicht	Ansicht 1			X	X
	Schulterstellung anzei-gen oder nicht anzeigen	3.3.9	Ansicht	Ansicht 1			X	X
	Hüftstellung anzeigen oder nicht anzeigen	3.3.10	Ansicht	Ansicht 1			X	X
	Reaktion auf ... nicht anzeigen	3.3.11	Ansicht	Ansicht 2			X	X
	Konter nicht anzeigen	3.3.12	Ansicht	Ansicht 2			X	X
	Makki nicht anzeigen	3.3.13	Ansicht	Ansicht 2			X	X
	Sogi nicht anzeigen	3.3.14	Ansicht	Ansicht 2			X	X
	Bemerkung nicht anzei-gen	3.3.15	Ansicht	Ansicht 2			X	X
	Angreifer anzeigen	3.3.16	Ansicht	Ansicht 2			X	X
	Beschreibung inaktive Angreifer anzeigen	3.3.17	Ansicht	Ansicht 2			X	X
	Dauer links unten an-zeigen	3.3.18						
	Dauer nicht anzeigen	3.3.19	Ansicht	Ansicht 3			X	X
	Schulter-, Kopf-, Hüft und Handstellungen bei vorigen Bewegungen anzeigen	3.3.20	Ansicht	Ansicht 3				X
	Rand der Zeichnung	3.3.21		Ansicht 3				X



Gruppe	Funktion	Nr.	Menü / Unter-menü	Eigen-schaf-ten / Teil-punkt	Tool-bar	unter-halb Zei-chen-be-reich	Nor-mal-mo-dus	Als App-let
	Name der Schrittfolge und aktuelle Bewegung in Zeichnung anzeigen	3.3.22	Ansicht	Ansicht 3			X	X
	Schriftgröße des Titels in der Zeichnung	3.3.23		Ansicht 3			X	X
	Fuß am Boden am Beginn und Ende der Bewegung im Filmmodus	3.3.24	Ansicht	Playliste			X	X
	Hände immer als offene Hände anzeigen	3.3.25	Ansicht	Ansicht 3				X
	Bewegungskurven anzeigen	3.3.26	Ansicht	Ansicht 3				X
	Maximale Anzahl der Bilder (sichtbare Seiten des Quaders) der Hände im Standbildmodus	3.3.27	Ansicht	Ansicht 3				X
	Maximale Anzahl der Bilder (sichtbare Seiten des Quaders) der Hände im Filmmodus	3.3.28	Ansicht	Ansicht 3				X
	Checkboxen als Tooglebutton darstellen	3.3.29						
	Schrittnummer bei vorigen Bewegungen anzeigen	3.3.30						
	Drehen (Laufrichtung ändern)	3.3.31				X	X	X
	Anzahl der möglichen Drehwinkel auswählen	3.3.32				X	X	X
	Drehrichtung und Abspielgeschwindigkeit zurücksetzen	3.3.33				X	X	X
	Abspielgeschwindigkeit verändern	3.3.34				X	X	X
	Playliste bei Vollbild in Menüleiste anzeigen	3.3.35	Ansicht	Playliste			X	X
	Mindestgröße Textbereich	3.3.36		Textbereich			X	X
	Bewegungen auswählen	3.3.37		Textbereich				
	Auswahl Bewegung von	3.3.37.1		Textbereich				
	Auswahl Bewegung bis	3.3.37.2		Textbereich				
	Anzahl Bewegungen fixieren	3.3.37.3		Textbereich				
	Verwischen vorigen Schritt	3.3.38, 3.3.38.1		Bildfunktionen 2				X
	Verwischen erster Schritt	3.3.38, 3.3.38.2		Bildfunktionen 2				X

Gruppe	Funktion	Nr.	Menü / Unter-menü	Eigen-schaf-ten / Teil-punkt	Tool-bar	unter-halb Zei-chen-be-reich	Nor-mal-mo-dus	Als App-let
	Farbintensität der Schritte der aktiven Angreifer	3.3.39, 3.3.39.1		Bildfunk-tionen 2				X
	Farbintensität der Schritte der inaktiven Angreifer	3.3.39, 3.3.39.2		Bildfunk-tionen 2				X
	Farbintensität der Hän-de der aktiven Angreifer	3.3.39, 3.3.39.3		Bildfunk-tionen 2				X
	Farbintensität der Hän-de der inaktiven Angrei-fer	3.3.39, 3.3.39.4		Bildfunk-tionen 2				X
	Verwischungsfaktoren und Farbintensitäten auf Standardwerte zu-rücksetzen	3.3.40		Bildfunk-tionen 2				X
Opti-onen	Schrittfolge endlos ab-spielen	3.4.1	Optionen	Optio-nen			X	X
	Abschnitte verwenden	3.4.2	Optionen	Optio-nen				
	Dauer aus Parameter-datei nicht verwenden	3.4.3	Optionen	Optio-nen				X
	Standardwert für Dauer bei Wechsel zwischen Playlisteinträgen	3.4.4		Playliste				X
	Playliste endlos abspie-len	3.4.5	Optionen	Playliste			X	X
	Beim Abspielen der Playliste zwischen den Schrittfolgen zufällig drehen	3.4.6	Optionen	Playliste			X	X
	Schrittfolgen der Play-liste zufällig abspielen	3.4.7	Optionen	Playliste			X	X
	Playliste beim Start automatisch abspielen (Vorführmodus)	3.4.8	Optionen	Playliste			X	
	Info beim Wechsel zwi-schen Playlisteinträgen nicht verwenden	3.4.9	Optionen	Playliste				X
	Texte kennzeichnen, falls nicht in Sprache vorhanden	3.4.10	Optionen					
	Nicht als Film abspielen	3.4.11	Optionen	Optio-nen			X	X
	Bilder pro Sekunde im Filmmodus	3.4.12		Optio-nen				X
	Letzte Benutzung der Schritte merken	3.4.13	Optionen	Optio-nen			X	
	Nummer der Bewegung merken	3.4.14		Optio-nen				
	Trennzeichen für exter-ne Schrittfolgen und Playlisten	3.4.15		Optio-nen				

Gruppe	Funktion	Nr.	Menü / Unter- menü	Eigen- schaften / Teil- punkt	Tool- bar	unter- halb Zei- chen- be- reich	Nor- mal- mo- dus	Als App- let
Extras	Im Expertenmodus arbeiten	3.5.1	Extras				X	X
	Sprache	3.5.2	Extras				X	X
	Einstellungen speichern	3.5.3	Extras					
Ausgabe	Verzeichnis für Ausgaben	3.1.6	Datei	Ausgabe				
	Falls Bild höher als breit bei Erstellung um 90 Grad drehen, um Platz zu sparen	3.6.2		Ausgabe				
	<b>Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.</b>	<b>Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden., 3.6.2</b>		Ausgabe				
	<b>Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.</b>	<b>Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden., Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.</b>		Ausgabe				
	Bildtyp für Ausgabe	3.6.1		Ausgabe				
	Erzeugen Bilder für Bildschirmshow	3.6.3		Ausgabe				
	Zeichenbereich auf Größe für Bildschirmshow setzen	3.6.3, 3.6.3.1		Ausgabe				
	Höhe des Zeichenbereiches	3.6.3, 3.6.3.2		Ausgabe				
	Breite des Fensters	3.6.3, 3.6.3.3		Ausgabe				
	Fenstergröße wieder herstellen	3.6.4		Ausgabe				
Text- und Mel- dungs be-	Mindestgröße Textbereich	3.7.1		Textbereich/ Mel- dungs- bereich			X	X

Gruppe	Funktion	Nr.	Menü / Unter-menü	Eigen-schaften / Teil-punkt	Tool-bar	unter-halb Zei-chen-be-reich	Nor-mal-mo-dus	Als App-let
reich	Umfang Meldungen	3.7.2, 3.7.2.1		Mel-dungs-bereich				X
	Zeilen im Meldungsbe-reich	3.7.2, 3.7.2.2		Mel-dungs-bereich				X
	Zeilen im Meldungsbe-reich umbrechen	3.7.2, 3.7.2.3		Mel-dungs-bereich				X
	Erstellung der GUI-Elemente auf Console tracen	3.7.3		Mel-dungs-bereich				X
Hilfe	Hilfe	3.8.1	Hilfe	Hilfe			X	X
	Beschreibung zu Schrittfolge anzeigen	3.8.2		Hilfe	X	X	X	X
	Playliste anzeigen	3.8.3		Hilfe	X	X	X	X
	Über	3.8.4	Hilfe	Hilfe			X	X

## 3.1 Datei

### 3.1.1 Schrittfolge

Die Schrittfolgen werden per Klick ausgewählt.

In der geteilten Ansicht kann die Auswahl zusätzlich eingeschränkt werden (alle, Hyongs, Ilbo Taeryeon).

Je Schritte bzw. Teilschritt ist (zeilenweise) folgendes anzugeben:

- § Position und ggf. Drehrichtung des linken und rechten Fußes
- § Art des Fußabdruckes: normal, Fußballen oder Kick
- § Optional Position und ggf. Drehrichtung von Schulter und Hüfte
- § Beschreibung des Schrittes, der Bewegung bzw. Drehung sowie Block (Makki) und Fußstellung (Sogi)

Detailliert ist der Aufbau der Schrittfolgen in 4.1 beschrieben, Beispiele in 4.2.

### 3.1.2 Auswahl der Art der Schrittfolgen (Hyongs oder Ilbo Taeryeon oder beide)



Die Art der Schrittfolgen kann aus Gründen der Übersichtlichkeit eingeschränkt werden. Zurzeit können nur Hyongs, nur Ilbo Taeryeons oder alle (Standard) ausgewählt werden.

### 3.1.3 Datei mit Schrittfolge

Im Expertenmodus können Dateien, die den Aufbau wie Schrittfolgen haben, verwendet werden. Dies ist insbesondere für die Erstellung und den Test neuer Schrittfolgen praktisch.

Hinweis 1: Falls eine Datei mit Schrittfolge ausgewählt wird diese verwendet und nicht die interne Schrittfolge.

Hinweis 2: Falls zwei Schrittfolgen verwendet werden könnten, wird die Verwendung durch ein Sternchen (\*) gekennzeichnet.

<h1>HyongPlayer</h1> <p>Anwenderhandbuch</p>	 <p>Tae Kwon Do</p>	 <p>Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer</p>
----------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Hinweis 3: Falls die Datei nicht gefunden wird oder keine gültigen Schrittfolgen enthält, wird automatisch die ausgewählte interne Schrittfolge verwendet.

Hinweis 4: Falls die interne Schrittfolge verwendet werden soll, kann in der Auswahl keine Datei (Leerzeile) ausgewählt werden.

### 3.1.3.1 Auswahl Dateien mit Schrittfolge zurücksetzen

Die Auswahlmöglichkeiten bis auf die ausgewählte werden gelöscht.

### 3.1.4 Schrittfolge neu laden

Die Schrittfolge wird neu geladen. Dies ist insbesondere bei der Entwicklung oder der Korrektur von Schrittfolgen sinnvoll, um die Änderungen sofort anzuzeigen. Vorteilhaft ist hierbei auch die Verwendung der Option 3.4.14, Nummer der Bewegung merken, damit nicht neu positioniert werden muss.

### 3.1.5 Playliste

Die Playlisten werden per Klick ausgewählt. Sie haben folgenden Aufbau:

- § Name der Schrittfolge
- § Typ: intern oder Datei
- § Wartezeit vor Start in Sekunden
- § Info (Übersichtschema) vor Start zeigen

Hinweis: Die Playliste der ausgewählten internen Schrittfolgen ist vorbelegt und heißt \$intern\$

#### 3.1.5.1 Nächste Schrittfolge der Playliste

Die nächste Schrittfolge der Playliste wird ausgewählt.

Hinweis: Im Normalmodus werden externe Schrittfolgen (siehe Datei mit Schrittfolge, 3.1.3) nicht ausgewählt.

#### 3.1.5.2 Vorige Schrittfolge der Playliste

Die vorige Schrittfolge der Playliste wird ausgewählt.

Hinweis: Im Normalmodus werden externe Schrittfolgen (siehe Datei mit Schrittfolge, 3.1.3) nicht ausgewählt.

#### 3.1.5.3 Auswahl Playlisten mit Schrittfolge zurücksetzen

Die Auswahlmöglichkeiten bis auf die ausgewählte werden gelöscht.

### 3.1.6 Verzeichnis für Ausgaben

Im Expertenmodus sind unter 3.2, Bearbeiten Funktionen möglich, die Dateiausgaben erzeugen. Dafür kann ein Verzeichnis gewählt werden. Standardmäßig ist dies das Verzeichnis HyongPlayer im User- bzw. Home-Verzeichnis.

#### 3.1.6.1 Auswahl Verzeichnis für Ausgaben zurücksetzen

Die Auswahlmöglichkeiten bis auf die ausgewählte werden gelöscht.

### 3.1.7 Fußabdruck

Zur Anzeige der Schrittfolgen ist das Bild für den Fußabdruck essentiell. Neben dem fest eingebauten Bild für den Fußabdruck können prinzipiell beliebige Bilder als Fußabdrücke verwendet werden.

Hinweis: Standardmäßig ist das Verhältnis Fußbreite zu Fußlänge 42 zu 100. Falls das verwendete Bild andere Proportionen aufweist, kann dies zu leicht zu einer verschobenen Darstellung führen.

### 3.1.7.1 Auswahl Fußabdruck zurücksetzen

Die Auswahlmöglichkeiten bis auf die ausgewählte werden gelöscht.

## 3.1.8 Fußballen

Zur Anzeige des Fußballens (z.B. für Dytbal-Sogi) können neben dem fest eingebauten Bild prinzipiell beliebige Bilder verwendet werden.

Hinweis: Die Breite des Fußballens wird auf die Fußbreite normiert.

### 3.1.8.1 Auswahl Fußballen zurücksetzen

Die Auswahlmöglichkeiten bis auf die ausgewählte werden gelöscht.

## 3.1.9 Fuß in der Luft

Zur Anzeige des Fußes in der Luft (z.B. für Kicks) können neben dem fest eingebauten Bild prinzipiell beliebige Bilder verwendet werden.

Hinweis: Die Breite des Bildes für Fuß in der Luft wird auf die Fußbreite normiert.

### 3.1.9.1 Auswahl Fuß in der Luft zurücksetzen

Die Auswahlmöglichkeiten bis auf die ausgewählte werden gelöscht.

## 3.1.10 Kopf

Zur Anzeige des Kopfes können neben dem fest eingebauten Bild prinzipiell beliebige Bilder verwendet werden.

Hinweis: Die Höhe (oder auch Tiefe) des Kopfes (von oben betrachtet) wird auf die 3/4 der Fußlänge normiert.

### 3.1.10.1 Auswahl Kopf zurücksetzen

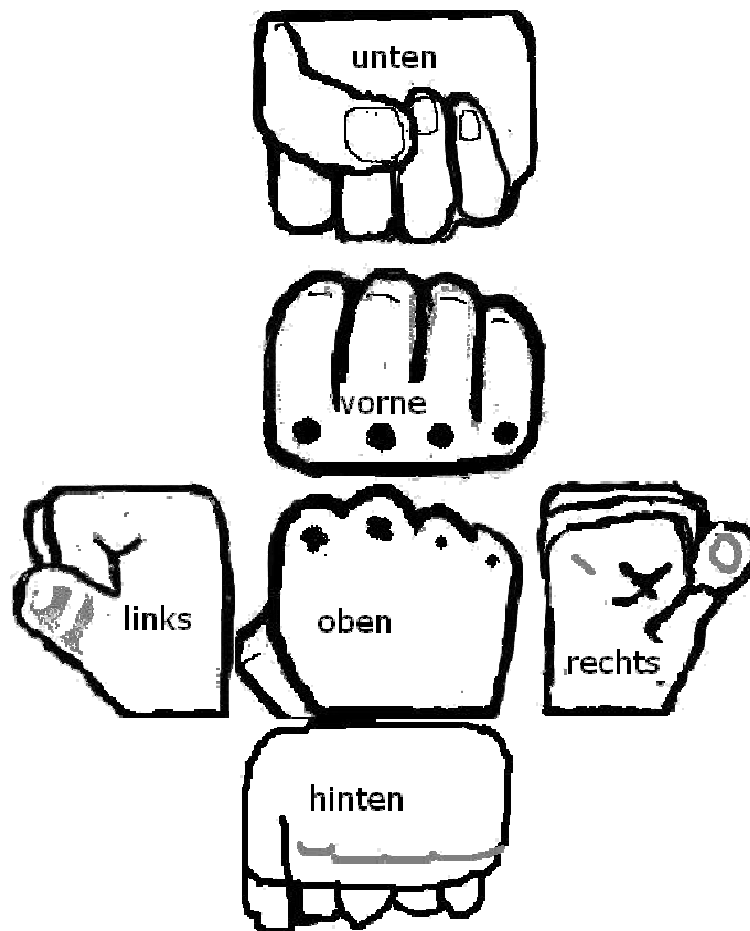
Die Auswahlmöglichkeiten bis auf die ausgewählte werden gelöscht.

## 3.1.11 Bilder für die 3-dimensionale Darstellung der Hand/ Faust

Die Hand wird als 3-dimensionaler Quader dargestellt<sup>2</sup>. Dieser Quader wird aus 6 Bildern zusammengebaut. Die Bilder zeigen die Hand/ Faust jeweils von oben, links, rechts, vorne, hinten und unten. Um die Eingabe zu erleichtern müssen nicht 6 Bilder ausgewählt werden, sondern nur die Ansicht von oben. Dabei müssen für eine erfolgreiche Verwendung folgende Bedingungen erfüllt sein.



<sup>2</sup> Eine Darstellung mit den Java-Möglichkeiten zur 3D-Darstellung hätte die Plattformunabhängigkeit der Anwendung verhindert. Bei der Nutzung der 3D-Möglichkeiten von Java wäre je Plattform eine spezielle Laufzeitumgebung zu installieren, was dem Ansatz der Plattformunabhängigkeit nicht entspricht.





**Abbildung 34 Bilder für die 3-dimensionale Darstellung der Hand/ Faust**

1. Es müssen außer dem Bild (mit dem Namen Stamm.Erweiterung) mit der Ansicht von oben folgende 5 Bilder mit den exakten Namen vorhanden sein.
  - § Bild links: Stamm\_links.Erweiterung
  - § Bild links: Stamm\_rechts.Erweiterung
  - § Bild rechts: Stamm\_vorne.Erweiterung
  - § Bild hinten: Stamm\_hinten.Erweiterung
  - § Bild unten: Stamm\_unten.Erweiterung
2. Alle 6 Bilddateien müssen gültige Bilddateien sein.
3. Die Abmessungen der Bilder müssen wie folgt sein:
  - § Bild links: gleiche Höhe wie Bild oben
  - § Bild rechts: gleiche Höhe wie Bild oben und gleiche Breite wie Bild links
  - § Bild vorne: gleiche Breite wie Bild oben und gleiche Höhe wie Breite von Bild links
  - § Bild hinten: gleiche Breite wie Bild oben und gleiche Höhe wie Breite von Bild links
  - § Bild unten: gleiche Breite und Höhe wie Bild oben
4. Die Bilder müssen so positioniert und gedreht sein, dass daraus auf folgende Weise der Quader zusammengesetzt werden kann.
  - § Bild links: wird um 90° nach links unten geklappt
  - § Bild rechts: wird um 90° nach rechts unten geklappt
  - § Bild vorne: wird vorne um 90° nach unten geklappt

<h1>HyongPlayer</h1> <p>Anwenderhandbuch</p>	 <p>Tae Kwon Do</p>	 <p>Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer</p>
----------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- § Bild hinten: wird hinten um 90° nach unten geklappt
- § Bild unten: hängt logisch an Bild vorne und wird zuerst mit diesem um 90° nach unten geklappt und danach nach oben. D.h. das untere Bild muss 180° gedreht sein, damit es korrekt eingebaut werden kann.

### 3.1.11.1 Faust

Zur Anzeige der Faust können neben dem fest eingebauten Satz von Bildern prinzipiell beliebige Bilder verwendet werden.

Hinweis: Die Definitionen von 3.1.11 Bilder für die 3-dimensionale Darstellung der Hand/ Faust sind zu beachten.

### 3.1.11.2 Auswahl Faust zurücksetzen

Die Auswahlmöglichkeiten bis auf die ausgewählte werden gelöscht.

### 3.1.11.3 Hand

Zur Anzeige der Hand können neben dem fest eingebauten Satz von Bildern prinzipiell beliebige Bilder verwendet werden.

Hinweis: Die Definitionen von 3.1.11 Bilder für die 3-dimensionale Darstellung der Hand/ Faust sind zu beachten.

### 3.1.11.4 Auswahl Hand zurücksetzen

Die Auswahlmöglichkeiten bis auf die ausgewählte werden gelöscht.

### 3.1.11.5 Faustabwehr

Zur Anzeige der Faustabwehr (z.B. 6. Hyong, 3. Bewegung) können neben dem fest eingebauten Satz von Bildern prinzipiell beliebige Bilder verwendet werden.

Hinweis: Die Definitionen von 3.1.11 Bilder für die 3-dimensionale Darstellung der Hand/ Faust sind zu beachten.

### 3.1.11.6 Auswahl Faustabwehr zurücksetzen

Die Auswahlmöglichkeiten bis auf die ausgewählte werden gelöscht.

### 3.1.11.7 Shinai-Abwehr

Zur Anzeige der Shinai-Abwehr (z.B. 6. Hyong, letzte Bewegung) können neben dem fest eingebauten Satz von Bildern prinzipiell beliebige Bilder verwendet werden.

Hinweis: Die Definitionen von 3.1.11 Bilder für die 3-dimensionale Darstellung der Hand/ Faust sind zu beachten.



### 3.1.11.8 Auswahl Shinai-Abwehr zurücksetzen

Die Auswahlmöglichkeiten bis auf die ausgewählte werden gelöscht.

## 3.1.12 Eigenschaften

Ein Fenster mit der Möglichkeiten, viele Eigenschaften und Funktionen der Anwendung einzustellen und zu verändern, wird geöffnet.

Dieses Fenster ist im Gegensatz zum Standard für Dialoganwendungen nicht modal, das heißt insbesondere dass das Hauptfenster der Anwendung parallel verwendet werden kann. Der Grund, dies so zu implementieren war, dass die Änderung der Eigenschaften sofort im Hauptfenster sichtbar sind und die Wirkung beurteilt werden kann.

<h1>HyongPlayer</h1> <p>Anwenderhandbuch</p>	 <p>Tae Kwon Do</p>	 <p>Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer</p>
----------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Viele Eigenschaften und Funktionen können zusätzlich auch über das Menü oder die Toolbar verändert oder benutzt werden. Dies ist bewusst so implementiert, damit je nach Situation oder Arbeitsstil die passende Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung stehen.

### 3.1.13 Beenden

Die Anwendung wird beendet, vorher werden die Einstellungen gespeichert.

Hinweis: Siehe auch 3.5.3 Einstellungen speichern

## 3.2 Bearbeiten

### 3.2.1 Detaillierte Beschreibung der Schrittfolge in Zwischenablage kopieren

Alle Informationen der Schrittfolge (über 70 je Teilschritt) werden als Text mit Spaltenüberschriften und Tabulator als Trennzeichen in die Zwischenablage kopiert.

### 3.2.2 Beschreibung in Zwischenablage kopieren

Die Beschreibung der Schrittfolge wird als Text mit Spaltenüberschriften und Tabulator als Trennzeichen in die Zwischenablage kopiert.

### 3.2.3 Zeichenbereich in Zwischenablage kopieren

Der Zeichenbereich wird in dem unter 3.6.1 Bildtyp für Ausgabe ausgewählten Format in die Zwischenablage kopiert.

### 3.2.4 Zeichenbereich speichern

Der Zeichenbereich wird mit dem unter 3.6.1 Bildtyp für Ausgabe ausgewählten Format in dem unter 3.1.6 Verzeichnis für Ausgaben ausgewählten Verzeichnis mit dem Namen *Aktuell\_Bewegungsnummer* *[\_Teil].Bildtyp* gespeichert

### 3.2.5 Erzeugen von Beschreibungen im HTML-Format

Die Beschreibung von Schrittfolgen wird als HTML-Dokument erstellt und in dem unter 3.1.6 Verzeichnis für Ausgaben gespeichert werden.

Hinweis: Die Namensgebung hängt von der verwendeten Sprache ab, in der folgenden Beschreibung wird von der Standardsprache Deutsch ausgegangen.

#### 3.2.5.1 Erzeugen Beschreibung im HTML-Format

Die Beschreibung der Schrittfolge wird mit

- § zwei Übersichtsbilder und
- § einer tabellarischen Beschreibung der Schritte und Teilschritte

im HTML-Format erzeugt und in dem unter 3.1.6 Verzeichnis für Ausgaben mit dem Namen *Schrittfolge* *Ueberblick.htm* gespeichert.

#### 3.2.5.2 Erzeugen Beschreibung im HTML-Format mit Details

Die Beschreibung der Schrittfolge wird mit

- § einem Übersichtsbild
- § einem Bild je Bewegung und
- § einer tabellarischen Beschreibung der Teilschritte je Bewegung

im HTML-Format erzeugt und in dem unter 3.1.6 Verzeichnis für Ausgaben mit dem Namen *Schrittfolge.htm* gespeichert.

### 3.2.5.3 Erzeugen Beschreibung im HTML-Format für Playliste

Wie für alle Schrittfolgen der Playliste.

### 3.2.5.4 Erzeugen Beschreibung im HTML-Format für Playliste mit Details

Wie für alle Schrittfolgen der Playliste.

## 3.2.6 Output in Zwischenablage kopieren

Der im Expertenmodus (3.5.1 Im Expertenmodus arbeiten) sichtbare und im Umfang beeinflussbare Output im Meldungsbereich (3.7 Textbereiche) wird als Text in die Zwischenablage kopiert.

## 3.2.7 Output löschen

Der im Expertenmodus (3.5.1 Im Expertenmodus arbeiten) sichtbare und im Umfang beeinflussbare Output im Meldungsbereich (3.7 Textbereiche) wird gelöscht.

## 3.3 Ansicht

### 3.3.1 Look and Feel

Über die Auswahl der auf dem Rechner in Java/Swing vorhandenen Look and Feels kann die Anmutung der Anwendung verändert werden.

Hinweis: Die Funktionsweise der Anwendung ändert sich durch das Umschalten der Look and Feels nicht.

### 3.3.2 Zeichenbereich maximieren

Der Zeichenbereich wird auf Fenstergröße maximiert (Vollbild), der Bereich unterhalb der Zeichenbereichs verschwindet. Die Vollbildanzeige ist insbesondere als Vorführmodus geeignet.

### 3.3.3 Raster (Koordinatensystem) anzeigen

Ein Koordinatensystem normiert auf die Fußlänge und mit dem Startpunkt der Schrittfolge als Nullpunkt wird angezeigt. Damit können die Schrittlängen und die Positionen genauer eingeschätzt werden.

### 3.3.4 Vorige Teilschritte anzeigen

Die Anzeige der vorigen Teilschritte wird durch den zur Verfügung stehenden Platz im Textbereich (siehe 2.2.2 Textbereich) begrenzt.

Diese Funktion kann entweder durch den Schieberegler unterhalb des Zeichenbereichs als auch über die folgenden Unterfunktionen gesteuert werden.

Hinweis: -1 vorige Teilschritte beim Schieberegler bedeutet, dass alle vorigen Teilschritte angezeigt werden (siehe 3.3.4.1 Alle vorigen Teilschritte anzeigen).

#### 3.3.4.1 Alle vorigen Teilschritte anzeigen

Alle vorigen Teilschritte werden angezeigt. Hierbei wird die Abspielrichtung (siehe 2.1.9 Abspielrichtung ändern) berücksichtigt. Ist die Abspielrichtung vorwärts werden alle Teilschritte seit dem Start angezeigt, ist sie rückwärts alle seit dem Ende.

#### 3.3.4.2 Alle vorigen Teilschritte einer Bewegung anzeigen

Alle vorigen Teilschritte seit Beginn einer Bewegung werden angezeigt. Dies können 0 bis n ( $n > 0$ ) Teilschritte sein. Hierbei wird die Abspielrichtung (siehe 2.1.9 Abspielrichtung ändern) berücksichtigt. Ist die Abspielrichtung vorwärts werden alle Teilschritte seit Beginn der Bewegung angezeigt, ist sie rückwärts alle seit dem Ende der letzten Bewegung.

### 3.3.4.3 Alle vorigen Teilschritte eines Abschnittes anzeigen

Dies Funktion steht nur zur Verfügung, wenn die Schrittfolge Abschnitte besitzt und dies auch verwendet werden (siehe 3.4.2 Abschnitte verwenden).

Alle vorigen Teilschritte seit Beginn eines Abschnittes werden angezeigt. Dies können 0 bis n ( $n > 0$ ) Teilschritte sein. Hierbei wird die Abspielrichtung (siehe 2.1.9 Abspielrichtung ändern) berücksichtigt. Ist die Abspielrichtung vorwärts werden alle Teilschritte seit Beginn des Abschnittes angezeigt, ist sie rückwärts alle seit dem Ende des letzten Abschnittes.

### 3.3.5 Bei vorigen Teilschritten nur Beschreibung anzeigen

Falls vorige Teilschritte angezeigt werden (siehe obige Optionen) kann hiermit die Anzeige auf den Textbereich begrenzt werden. Das heißt in der Zeichnung wird nur der aktuelle Teilschritt angezeigt.

### 3.3.6 Gewichtsverteilung anzeigen

Die Gewichtsverteilung zwischen beiden Beine wird in Prozent angezeigt. Bei Sprüngen ist das den Boden belastenden Gewicht von beiden Füßen gleich 0, ansonsten in der Summe der beiden Füße 100 Prozent.

### 3.3.7 Hände anzeigen oder nicht anzeigen

Um die Übersichtlichkeit der Zeichnung zu erhöhen kann die Anzeige der Hände ausgeschaltet werden.

Hinweis: Das Ein- und Ausschalten dieser Funktion verändert in der Regel die Größe der Zeichnung und damit auch des Textbereichs.

### 3.3.8 Kopfhaltung anzeigen oder nicht anzeigen

Um die Übersichtlichkeit der Zeichnung zu erhöhen kann die Anzeige des Kopfes ausgeschaltet werden.

### 3.3.9 Schulterstellung anzeigen oder nicht anzeigen

Um die Übersichtlichkeit der Zeichnung zu erhöhen kann die Anzeige der Schulterstellung ausgeschaltet werden.

Hinweis: Wird die Schulterstellung nicht angezeigt wird auch der Kopf nicht angezeigt, da dieser in der Mitte der Schultern positioniert ist.

### 3.3.10 Hüftstellung anzeigen oder nicht anzeigen

Um die Übersichtlichkeit der Zeichnung zu erhöhen kann die Anzeige der Hüftstellung ausgeschaltet werden.

### 3.3.11 Reaktion auf ... nicht anzeigen

Um die Übersichtlichkeit des Textbereiches zu erhöhen kann die Anzeige der Reaktion auf ... ausgeschaltet werden.

### 3.3.12 Konter nicht anzeigen

Um die Übersichtlichkeit des Textbereiches zu erhöhen kann die Kennzeichnung einer Bewegung als Konter ausgeschaltet werden.

### 3.3.13 Makki nicht anzeigen

Um die Übersichtlichkeit des Textbereiches zu erhöhen kann die Anzeige des Makki (Blockes) ausgeschaltet werden.

### 3.3.14 Sogi nicht anzeigen

Um die Übersichtlichkeit des Textbereiches zu erhöhen kann die Anzeige des Sogi (Fußstellung) ausgeschaltet werden.

### 3.3.15 Bemerkung nicht anzeigen

Um die Übersichtlichkeit des Textbereiches zu erhöhen kann die Anzeige der Bemerkung ausgeschaltet werden.

### 3.3.16 Angreifer anzeigen

Falls bei der Schrittfolge die Aktionen der oder des Angreifers beschrieben sind (1.Hyong oder Ilbo Taeryeon) werden sie angezeigt.

Hinweis: Das Ein- und Ausschalten dieser Funktion verändert in der Regel die Größe der Zeichnung und damit auch des Textbereichs.

### 3.3.17 Beschreibung inaktive Angreifer anzeigen

Falls bei der Schrittfolge die Aktionen der oder des Angreifers beschrieben (1.Hyong oder Ilbo Taeryeon) sind und angezeigt werden, wird hiermit auch die Beschreibung der letzten Bewegung der inaktiven Angreifer (bei der 1.Hyong ist beispielsweise immer nur ein Angreifer aktiv, die anderen drei Angreifer sind inaktiv) dargestellt.

### 3.3.18 Dauer links unten anzeigen

Normalerweise wird die Dauer (Geschwindigkeit, Richtung, Dauer aktuelle Teilschritt, verbrauchte Zeit, Gesamtzeit) rechts unten dargestellt. Über diese Option kann die Dauer links unten dargestellt werden, da dies in bestimmten Situationen besser passen kann.

### 3.3.19 Dauer nicht anzeigen

Normalerweise wird die Dauer rechts oder links unten dargestellt (siehe voriger Punkt). Über diese Option wird die Dauer nicht dargestellt werden, da dies in bestimmten Situationen besser passen kann.

### 3.3.20 Schulter-, Kopf-, Hüft und Handstellungen bei vorigen Bewegungen anzeigen

Normalerweise werden, falls nicht die Option „Bei vorigen Teilschritten nur Beschreibung anzeigen, 13.3.5“ gewählt ist, bei den vorigen Teilschritten nur die Fußabdrücke dargestellt. Ist diese Option gewählt werden auch die Hand-, Kopf-, Schulter- und Hüftstellungen der vorigen Bewegungen angezeigt.

Hinweis: Diese Option kann leicht zu einer unübersichtlichen Zeichnung führen.

### 3.3.21 Rand der Zeichnung

Der Rand der Zeichnung (in Pixeln) kann verändert werden.

### 3.3.22 Name der Schrittfolge und aktuelle Bewegung in Zeichnung anzeigen

In der Zeichnung wird zusätzlich der Name der Schrittfolge (unten links) und der Name der aktuellen Bewegung (oben links) angezeigt.

Hinweis 1: Wenn diese Option gesetzt ist wird Dauer links unten anzeigen(3.3.18) abgewählt und ausgegraut.

Hinweis 2: Die Option ist in Verbindung mit Erzeugen Bilder für Bildschirmshow (3.6.3) sinnvoll.

### 3.3.23 Schriftgröße des Titels in der Zeichnung

Für Schriftgröße des Titels in der Zeichnung (3.3.23) kann hiermit die Größe der Schrift gewählt werden (zwischen 100 und 200 Prozent (Faktor 1 bis Faktor 2) der Schriftgröße des Zeichenbereichs).

### 3.3.24 Fuß am Boden am Beginn und Ende der Bewegung im Filmmodus

Über diesen Schieberegler wird gesteuert wie lange sich bei einer Bewegung im Filmmodus sich der bewegende Fuß am Boden befindet. Beim Beginn und Ende der Bewegung (zum Beispiel bei einem Schritt) ist die Zeit nicht 0 Sekunden, es einen Sekundenbruchteil braucht bis der Fuß tatsächlich den Boden nicht mehr berührt. Analoges gilt für das Aufsetzen des Fußes.

### 3.3.25 Hände immer als offene Hände anzeigen

Zu Testzwecken kann es günstig sein, die Hände immer als offene Hände darzustellen (statt als Fäuste oder andere Handhaltungen), um die exakten Positionierungen und Drehungen genau zu sehen.

### 3.3.26 Bewegungskurven anzeigen

Zu Testzwecken ist es hilfreich die Bewegungskurven der Füße, Hände, etc. anzuzeigen.

Falls die Option „Bei vorigen Teilschritten nur Beschreibung anzeigen, 13.3.5“ gewählt ist, wird sie abgewählt. Die Anzeige der vorigen Teilschritte (siehe 3.3.4 Vorige Teilschritte anzeigen) wird auf 1 gesetzt. Die Option „Schulter-, Kopf-, Hüft und Handstellungen bei vorigen Bewegungen anzeigen“ (3.3.20) wird ausgewählt (gesetzt).

Hinweis: Diese Option kann leicht zu einer unübersichtlichen Zeichnung führen.

### 3.3.27 Maximale Anzahl der Bilder (sichtbare Seiten des Quaders) der Hände im Standbildmodus

Die Hände (offene Handstellung, Faust, Faustabwehr oder Shinaiabwehr) werden geometrisch als Quader (wie Würfel, nur dass Länge, Breite und Höhe unterschiedlich sein können) dargestellt. Je nach Ansicht sind bis zu 4 Seiten des Quaders sichtbar. Mit dieser Option kann gesteuert werden, wie viele Seiten des Quaders maximal sichtbar sind.

Hinweis: Weniger Seiten sind übersichtlicher aber ungenauer

### 3.3.28 Maximale Anzahl der Bilder (sichtbare Seiten des Quaders) der Hände im Filmmodus

Siehe 3.3.27 Maximale Anzahl der Bilder (sichtbare Seiten des Quaders) der Hände im Standbildmodus.

### 3.3.29 Checkboxes als Tooglebutton darstellen

Alle Checkboxes als Tooglebuttons dargestellt. Beim Drücken des Tooglebutton wird der ursprüngliche Zustand wieder hergestellt.



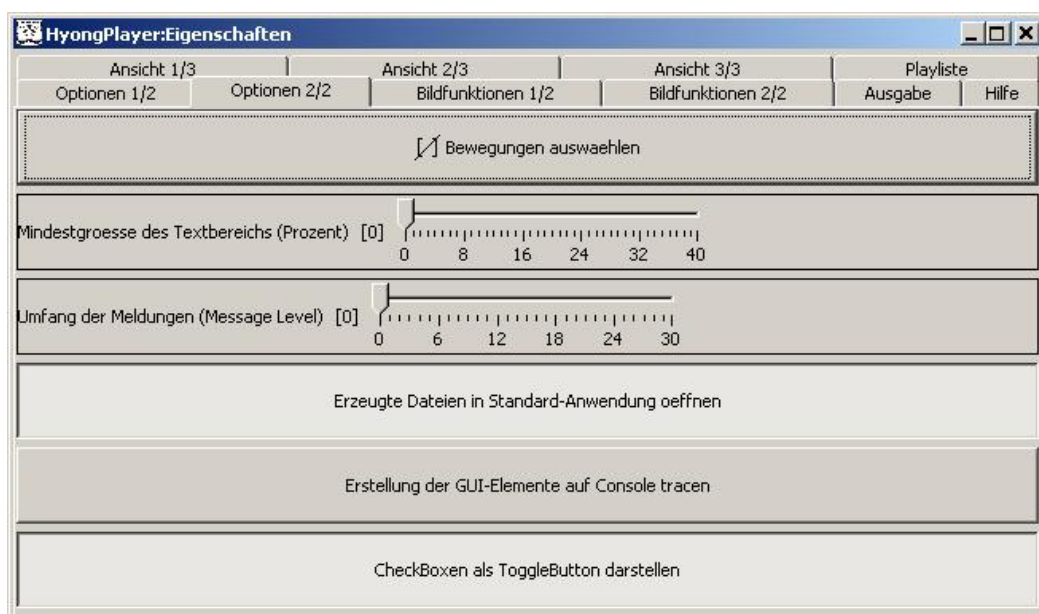


Abbildung 35 Eigenschaften, Ansicht: Checkboxen als Tooglebutton darstellen

### 3.3.30 Schrittnummer bei vorigen Bewegungen anzeigen

Zu den vorigen Teilschritten wird die Schrittnummer angezeigt.

Falls die Option „Bei vorigen Teilschritten nur Beschreibung anzeigen, 13.3.5“ gewählt ist, wird sie abgewählt.

Hinweis: Diese Option kann leicht zu einer unübersichtlichen Zeichnung führen.

### 3.3.31 Drehen (Laufrichtung ändern)

Normalerweise entspricht der Laufrichtung nach vorne in der Anwendung die Bewegung nach oben. Um eine gewisse Abwechslung (zum Beispiel im Präsentationsmodus) zu erhalten oder um sich andere Laufrichtungen vorstellen zu können, kann die Laufrichtung zwischen 0° und 360° geändert werden. Die möglichen Zwischenstufen (Granularität) hängen von der Auswahl der Anzahl der möglichen Drehwinkel (siehe 3.3.32 Anzahl der möglichen Drehwinkel auswählen) ab.

### 3.3.32 Anzahl der möglichen Drehwinkel auswählen

Die Möglichkeiten der unterschiedlichen Drehwinkel (siehe 3.3.31 Drehen (Laufrichtung ändern)) kann über diese Option verändert werden.

Hinweis: Diese Option ist insbesondere in Zusammenspiel mit der Auswahl 3.4.7 Schrittfolgen der Playliste zufällig abspielen sinnvoll.

### 3.3.33 Drehrichtung und Abspielgeschwindigkeit zurücksetzen

Drehrichtung auf 0 und Abspielgeschwindigkeit auf 1 (normal) setzen.

Hinweis: Dies erspart das Bedienen von zwei Schiebereglern.

### 3.3.34 Abspielgeschwindigkeit verändern

Über den Schieberegler kann die Abspielgeschwindigkeit von sehr langsam über normal nach sehr schnell (mit vielen Zwischenstufen) verändert werden. (siehe auch 2.1.5 Schrittfolge langsamer abspielen und 2.1.14 Schrittfolge schneller abspielen).

### 3.3.35 Playliste bei Vollbild in Menüleiste anzeigen

Im Vollbildmodus wird zusätzlich zur Auswahl der Schrittfolgen die Auswahl der Playlisten angezeigt.

### 3.3.36 Mindestgröße Textbereich

Die Größe des Textbereiches wird automatisch von der Größe der Zeichenfläche und der Größe des Bereiches unterhalb des Zeichenbereichs (beeinflusst durch das Verschieben der Trennlinie) beeinflusst (siehe auch 2.2 Zeichenbereich)

### 3.3.37 Bewegungen auswählen

Zu Testzwecken können Bewegungen ausgewählt werden. Wenn weniger Bewegungen angezeigt werden, werden die Füße, Hände, etc. größer dargestellt, sodass die Positionierung und ggf. der Verlauf genauer betrachtet werden können.

#### 3.3.37.1 Auswahl Bewegung von

Über den Schieberegler wird der Beginn der Auswahl festgelegt.

#### 3.3.37.2 Auswahl Bewegung bis

Über den Schieberegler wird das Ende der Auswahl festgelegt.

#### 3.3.37.3 Anzahl Bewegungen fixieren

Über die Schieberegler Auswahl Bewegung von und Auswahl Bewegung bis werden die Bewegungen eingegrenzt. Soll die gleiche Anzahl von Bewegungen erhalten bleiben, ist diese Option zu wählen.

Hinweis 1: Dies ist bspw. sinnvoll, wenn immer nur eine Bewegung angezeigt werden soll und über Auswahl Bewegung von die ganze Schrittfolge groß angezeigt werden kann.

Hinweis 2: Die Auswahl Bewegung bis ist bei dieser Option nicht auswählbar.

### 3.3.38 Verwischen Schritte

Über die bei 3.3.4 Vorige Teilschritte anzeigen beschriebenen Möglichkeiten können vorige Teilschritte angezeigt werden.

Mit die Schieberegler kann die Art der Verwischung der Spuren (wie im Sand) beeinflusst werden. Über verschiedene Zwischenstufen kann zwischen minimal, mittel und maximal gewählt werden.

Hinweis: Bei entsprechenden Einstellungen (dass letzte Teilschritte sichtbar sind) kann die Auswirkung im Zeichenbereich sofort betrachtet werden.

#### 3.3.38.1 Verwischen vorigen Schritt

Wie unter 3.3.38 Verwischen Schritte beschrieben wird hiermit die Verwischung der Spuren des letzten Schrittes festgelegt.

#### 3.3.38.2 Verwischen erster Schritt



Wie unter 3.3.38 Verwischen Schritte beschrieben wird hiermit die Verwischung der Spuren des ersten Schrittes festgelegt.

Als erster Schritt wird hier der von Bewegungen am weitest entfernte Schritt, der noch sichtbar ist gemeint.

### 3.3.39 Farbintensitäten einstellen

Die Intensität der (roten) Farbe der Schritte und Hände der aktiven und inaktiven Angreifer kann über diesen Schieberegler verändert werden.

Je niedriger der Wert (je weiter links der Schieberegler), desto intensiver ist die Farbe.

<h1>HyongPlayer</h1> <p>Anwenderhandbuch</p>	<div style="text-align: center;">  <p>Tae Kwon Do</p> </div>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer</p>
----------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Hinweis 1: Bei entsprechenden Einstellungen (Angreifer vorhanden und sichtbar) kann die Auswirkung im Zeichenbereich sofort betrachtet werden.

Hinweis 2: Die Farbintensität kann der Schritte oder Hände der inaktiven Angreifer kann höchstens so hoch sein wie die der aktiven Angreifer.

### **3.3.39.1 Farbintensität der Schritte der aktiven Angreifer**

Die Intensität der (roten) Farbe der Schritte der aktiven Angreifer kann über diesen Schieberegler verändert werden.

### **3.3.39.2 Farbintensität der Schritte der inaktiven Angreifer**

Die Intensität der (roten) Farbe der Schritte der inaktiven Angreifer kann über diesen Schieberegler verändert werden.

### **3.3.39.3 Farbintensität der Hände der aktiven Angreifer**

Die Intensität der (roten) Farbe der Hände der aktiven Angreifer kann über diesen Schieberegler verändert werden.

### **3.3.39.4 Farbintensität der Hände der inaktiven Angreifer**

Die Intensität der (roten) Farbe der Schritte der inaktiven Angreifer kann über diesen Schieberegler verändert werden.

## **3.3.40 Verwischungsfaktoren und Farbintensitäten auf Standardwerte zurücksetzen**

Mit dieser Auswahl können die Verwischungsfaktoren und Farbintensitäten auf die Standardwerte zurückgesetzt werden.

## **3.4 Optionen**

### **3.4.1 Schrittfolge endlos abspielen**

Im Abspielmodus wird die Schrittfolge endlos abgespielt.

Hinweis: Diese Option ist ohne Wirkung falls eine Playliste abgespielt wird.

### **3.4.2 Abschnitte verwenden**

Falls für die Schrittfolge definiert sind (z.B. 6 Viererblöcke für die 3. Hyong) werden diese zusätzlich eingeblendet und dienen als Sprungziele.

Hinweis: Statt den Bewegungen werden die Abschnitte im Schieberegler für Bewegungen angezeigt.

### **3.4.3 Dauer aus Parameterdatei nicht verwenden**

Je Teilbewegung sollte in der Parameterdatei die Dauer für diese Teilbewegung angegeben werden. Soll statt dessen im Abspielmodus eine Sekunde je Teilbewegung verwendet werden, kann dies über diese Option aktiviert werden.

### **3.4.4 Standardwert für Dauer bei Wechsel zwischen Playlisteinträgen**

Über diesen Schieberegler kann der Standardwert (in Sekunden) für die Wartezeit beim Wechsel zwischen den Playlisteinträgen im Abspielmodus gesetzt werden. Dieser Wert wird verwendet, falls er nicht explizit in der Playliste angegeben ist.

### 3.4.5 Playliste endlos abspielen

Im Abspielmodus wird die Playliste endlos abgespielt.

Hinweis: Diese Option 3.4.5 Playliste endlos abspielen ist in diesem Fall ohne Wirkung.

### 3.4.6 Beim Abspielen der Playliste zwischen den Schrittfolgen zufällig drehen

Im Abspielmodus von Playlisten kann mit dieser Option beim Wechsel der Schrittfolgen zufällig gedreht werden. Die Anzahl Möglichkeiten der möglichen Drehwinkel kann über 3.3.32 Anzahl der möglichen Drehwinkel auswählen beeinflusst werden.

Hinweis: Diese Option ist zusammen mit 3.4.8 Playliste beim Start automatisch abspielen (Vorführmodus) interessant, da damit ein ständiger Wechsel in der Laufrichtung verbunden ist und somit die Vorführung nicht eintönig und langweilig wird.

### 3.4.7 Schrittfolgen der Playliste zufällig abspielen

Die Schrittfolgen von Playlisten werden standardmäßig in der Reihenfolge der Einträge (zeilenweise) abgespielt. Mit dieser Option werden die Schrittfolgen zufällig abgespielt.

Hinweis: Diese Option ist zusammen mit 3.4.8 Playliste beim Start automatisch abspielen (Vorführmodus) interessant, da damit ein ständiger Wechsel der Schrittfolgen verbunden ist und somit die Vorführung nicht eintönig und langweilig wird.

### 3.4.8 Playliste beim Start automatisch abspielen (Vorführmodus)

Falls beim Start sofort in den Vorführmodus gewechselt werden soll, ist diese Option zu setzen. Sinnvollerweise sollte dann auch die Option 3.4.5 Playliste endlos abspielen gewählt werden, damit der Vorführmodus nicht nach Ende der Playliste beendet wird.

### 3.4.9 Info beim Wechsel zwischen Playlisteinträgen nicht verwenden

Beim Wechsel zwischen den Einträgen einer Playliste im Abspielmodus wird zu Beginn der Schrittfolge ein Übersichtsbild der Schrittfolge für x Sekunden (zur Wartezeit ist 3.4.4 Standardwert für Dauer bei Wechsel zwischen Playlisteinträgen) angezeigt. Diese Anzeige kann hiermit unterdrückt werden.

Hinweis: Diese Option kann während einer Testphase sinnvoll sein.

### 3.4.10 Texte kennzeichnen, falls nicht in Sprache vorhanden

Falls als Sprache mit Deutsch verwendet wird und ein bestimmter Textteil nicht in der gewählten Sprache vorhanden ist, wird der deutsche Text verwendet. Um dies zu markieren kann über diese Option dieser Textteil mit [d] markiert werden.

Hinweis: Diese Option kann während einer Testphase sinnvoll sein.

### 3.4.11 Nicht als Film abspielen

Falls die Parameter für Zwischenbewegungen bei einer Schrittfolge vorhanden sind (Stützpunkt für Füße, Hände, Hüfte und Schulter), wird im Abspielmodus die Schrittfolge als Film wiedergegeben. Soll im diesem Fall die Schrittfolge nicht als Film (so als ob die Stützpunkte nicht vorhanden wären) abgespielt werden, ist diese Option zu verwenden.

### 3.4.12 Bilder pro Sekunde im Filmmodus

Falls die Parameter für Zwischenbewegungen bei einer Schrittfolge vorhanden sind (Stützpunkt für Füße, Hände, Hüfte und Schulter), wird im Abspielmodus die Schrittfolge als Film wiedergegeben. Über diesen Schieberegler kann die Anzahl der Bilder pro Sekunde festgelegt werden.

Hinweis: Diese

### 3.4.13 Letzte Benutzung der Schritte merken

Bei der Auswahl der Schrittfolge (siehe 3.1.1 Schrittfolge) bleibt die Liste der zur Verfügung stehenden Schrittfolgen unverändert.

Über diese Option kann die Liste in ihrer Reihenfolge verändert werden, das heißt, die aktuelle Schrittfolge steht ganz oben, die letzte Schrittfolge an zweiter Position und so fort.

Hinweis: Diese Option bewirkt auch, dass die Benutzung der Schrittfolgen über Beenden und Neustart des HyongPlayer gespeichert bleibt. Somit wird bei Neustart der Anwendung die gleiche Schrittfolge wie beim Verlassen des HyongPlayers verwendet.

### 3.4.14 Nummer der Bewegung merken

Die Position (Nummer der Teilbewegung) geht beim Wechsel der Schrittfolge (und damit insbesondere beim Beenden des HyongPlayers verloren.

Mit dieser Option bleibt die Position beim Wechsel der Schrittfolge und insbesondere beim Beenden und Neustart der Anwendung erhalten.

### 3.4.15 Trennzeichen für externe Schrittfolgen und Playlisten

Standardmäßig für die Daten der Schrittfolgen und Playlisten der Tabulator („\t“) als Trennzeichen verwendet. Über diese Auswahl kann für externe Schrittfolgen und Playlisten ein anderes Zeichen als Trennzeichen vereinbart werden.

Hinweis 1: Diese Option ist nur für absolute Spezialisten gedacht, da die Auswirkungen gravierend sein können. Bei nicht korrekter Setzung des Trennzeichens kann sich die gesamte Struktur der Daten verändern.

Hinweis 2: Bei internen Schrittfolgen und der internen Playliste bleibt diese Option wirkungslos, da hier der das verwendete Trennzeichen der Tabulator und nicht änderbar ist.

## 3.5 Extras

### 3.5.1 Im Expertenmodus arbeiten

Im Expertenmodus stehen alle Optionen und Funktionen der Anwendung zur Verfügung. Die Fülle der Möglichkeiten birgt allerdings auch eine große Anzahl von Risiken.

Die unsachgemäße Nutzung dieser Optionen kann zu einer krassen Veränderung des Aussehen des HyongPlayers führen (wenn z. B. ein nicht passendes Bild für den Fußabdruck verwendet wird) oder die Bedienung stark einschränken oder gefährden (siehe beispielsweise 3.4.15 Trennzeichen für externe Schrittfolgen und Playlisten)

### 3.5.2 Sprache

Die Standardsprache des HyongPlayers ist deutsch. Zusätzlich kann wahlweise auf Englisch oder auf Pfrontnerisch umgeschaltet werden.



Hinweis 1: Das Umschalten erfolgt sofort als alle benutzten und angezeigten Daten.

Hinweis 2: Falls bei der Schrittfolge die Texte nicht in der gewählten Sprache vorhanden sind, werden für diese Texte die entsprechenden deutschen Texte verwendet.

### 3.5.3 Einstellungen speichern

Beim regulären Beenden der Anwendung (siehe 3.1.13 Beenden) werden die Einstellungen gespeichert. Wird das Anwendungsfenster nur geschlossen (dies ist der Fall, wenn die Anwendung als Java-Applet läuft), werden die Einstellungen nicht gespeichert.

Durch Auswahl dieser Funktion werden die Einstellungen sofort gespeichert.

<h1>HyongPlayer</h1> <p>Anwenderhandbuch</p>	<div style="text-align: center;">  <p>Tae Kwon Do</p> </div>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer</p>
----------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 3.5.4 Sprache wechseln

Beim regulären Beenden der Anwendung (siehe 3.1.13 Beenden) werden die Einstellungen gespeichert.  
Wird das Anwendungsf

## 3.6 Ausgabe

### 3.6.1 Bildtyp für Ausgabe

Für verschiedene Zwecke wird der Zeichenbereich in ein Bild (Image) umgewandelt. Hierfür kann der Typ des Bildes festgelegt werden. Zur Auswahl stehen die auf dem Betriebssystem von Java unterstützten Formate, die zur Auswahl gestellt werden.

### 3.6.2 Falls Bild höher als breit bei Erstellung um 90 Grad drehen, um Platz zu sparen

Falls das erzeugte Bild für das HTML-Dokumente um mehr als 25 höher ist als breit und diese Option gewählt ist, wird es um 90 Grad nach rechts im Uhrzeigersinn gedreht, um Platz im Dokument zu sparen.

### 3.6.3 Erzeugen Bilder für Bildschirmshow

Für eine Bildschirmshow können über diese Option die notwendigen Bilder erzeugt werden.

Die Anzahl der Bilder wird über 3.4.12 Bilder pro Sekunde im Filmmodus beeinflusst, der Bildtyp über 3.6.1 Bildtyp für Ausgabe festgelegt.

Die Bildgröße kann pixelgenau über die folgenden Optionen festgelegt werden.

#### 3.6.3.1 Zeichenbereich auf Größe für Bildschirmshow setzen

Beim erstmaligen Aufruf der Eigenschaftenseite ändert sich die Größe des Anwendungsfenster nicht automatisch. Um das Fenster auf die unten angegebenen Größen zu verändern ist diese Schaltfläche zu drücken.

Hinweis: Die Größe des Zeichenbereichs wird auf der Schaltfläche angezeigt.

#### 3.6.3.2 Höhe des Zeichenbereiches

Mit diesem Schieberegler wird die Höhe des Zeichenbereichs festgelegt.

Hinweis: Die Größe des Zeichenbereichs wird auf der Schaltfläche von 3.6.3.1 Zeichenbereich auf Größe für Bildschirmshow setzen angezeigt.

#### 3.6.3.3 Breite des Fensters

Über diesen Schieberegler wird die Breite des Fensters verändert, die ihrerseits die Größe der Zeichenfläche beeinflusst. Als zusätzlicher Einflussfaktor wirkt 3.7.1 Mindestgröße Textbereich mit.

Hinweis: Die Größe des Zeichenbereichs wird auf der Schaltfläche von 3.6.3.1 Zeichenbereich auf Größe für Bildschirmshow setzen angezeigt.

### 3.6.4 Fenstergröße wieder herstellen

Nachdem die Fenstergröße für die Erstellung von Bildern für Bildschirmshow angepasst wurde, kann sie über diese Schalterfläche die ursprüngliche Größe wieder hergestellt werden.

## 3.7 Textbereiche

### 3.7.1 Mindestgröße Textbereich

Mit diesem Schieberegler wird die Mindestgröße des Textbereiches in Prozent der Fensterbreite festgelegt.

## 3.7.2 Meldungsbereich

Im Meldungsbereich werden Meldungen der Anwendung ausgegeben.

### 3.7.2.1 Umfang Meldungen

Über diesen Schieberegler wird der Umfang der Meldungen festgelegt. Je höher der Wert ist, umso mehr und detaillierte Meldungen werden ausgegeben.

### 3.7.2.2 Zeilen im Meldungsbereich

Mit diesem Schieberegler wird die Anzahl der Zeilen im Meldungsbereich festgelegt.

Hinweis: Die Breite des Meldungsbereichs wird automatisch an die Breite des Fensters angepasst.

### 3.7.2.3 Zeilen im Meldungsbereich umbrechen

Durch Setzen dieser Option werden die Textzeile im Meldungsbereich bei Bedarf umbrochen.

## 3.7.3 Erstellung der GUI-Elemente auf Console tracen

Um die Erstellung der GUI-Elemente insbesondere in ihrer Reihenfolge nachvollziehen zu können, kann über diese Option gesteuert werden, ob Informationen über die Erstellung der GUI-Elemente auf der Java-Console ausgegeben werden sollen.

## 3.8 Hilfe

### 3.8.1 Hilfe

Die Hilfe des HyongPlayer wird in einem Fenster angezeigt.

### 3.8.2 Beschreibung zu Schrittfolge anzeigen

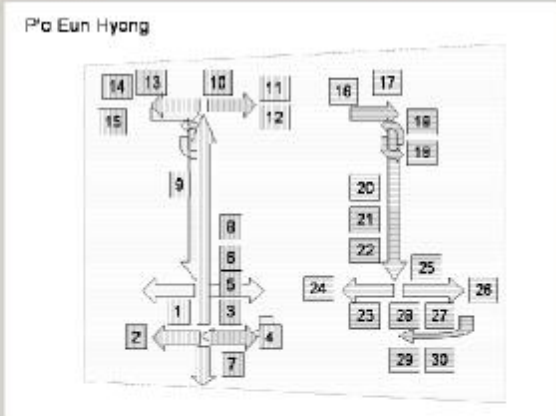
Die Beschreibung der aktuellen Schrittfolge wird mit einem Überblicksbild (falls vorhanden) und mit einer Texttabelle in einem Fenster angezeigt. Es besteht aus folgenden Teilen

- § schematisches Übersichtsbild
- § allgemeine Daten zur Schrittfolge
- § Details der einzelnen Schritte und Teilschritte

Hinweis: Im Expertenmodus befindet sich die Schaltfläche neben der Schaltfläche für Vollbild.  
Grund: Die aktuelle Schrittfolge kann entweder intern oder extern sein, daher könnte eine Nähe zu internen Schrittfolge verwirren.



11.Hyong - Po Eun Hyong



Po Eun Hyong

Beschreibung erstellt durch: J. Fischer  
Beschreibung überprüft und abgenommen durch: offen

36 Bewegungen, 4 Kicks (2 Yop Chagi, 2 Pandae Kick)

Bewegung Nr.	Teil	Beginn/Abz...	Beschreibung	Reaktion_auf	Maßli	Sogi	Bewegung	Bemerkung	Dauer
Start	1c		Charyot			Moja			1,0
Start	2b		Chunbi			Chunbi	nach links		0,5
Start	3a		worten auf Stoch			Chunbi			1,0
1	1v	A	Fauste rechts aus Gürtel übereinander, linke Faust oben			Chunbi			0,4
1	2b		Doppel-Block: Sudo links und oben	Parasangriff auf Kopf von links	Sudo Taebi	Hogul			0,4
2	1v		Handkante links, Arm rechts nach oben abgewinkelt, Handfläche rechts nach aussen (Center)			Hogul			0,4
2	2a		Handkante Yop Sudo rechts (Handfläche nach oben) an Hals des	Angriff mit	Chongul	viertel			0,5

OK

Abbildung 36 Daten zu aktueller Schrittfolge

### 3.8.3 Playliste anzeigen

Die Beschreibung der aktuellen Playliste wird als Texttabelle in einem Fenster angezeigt.

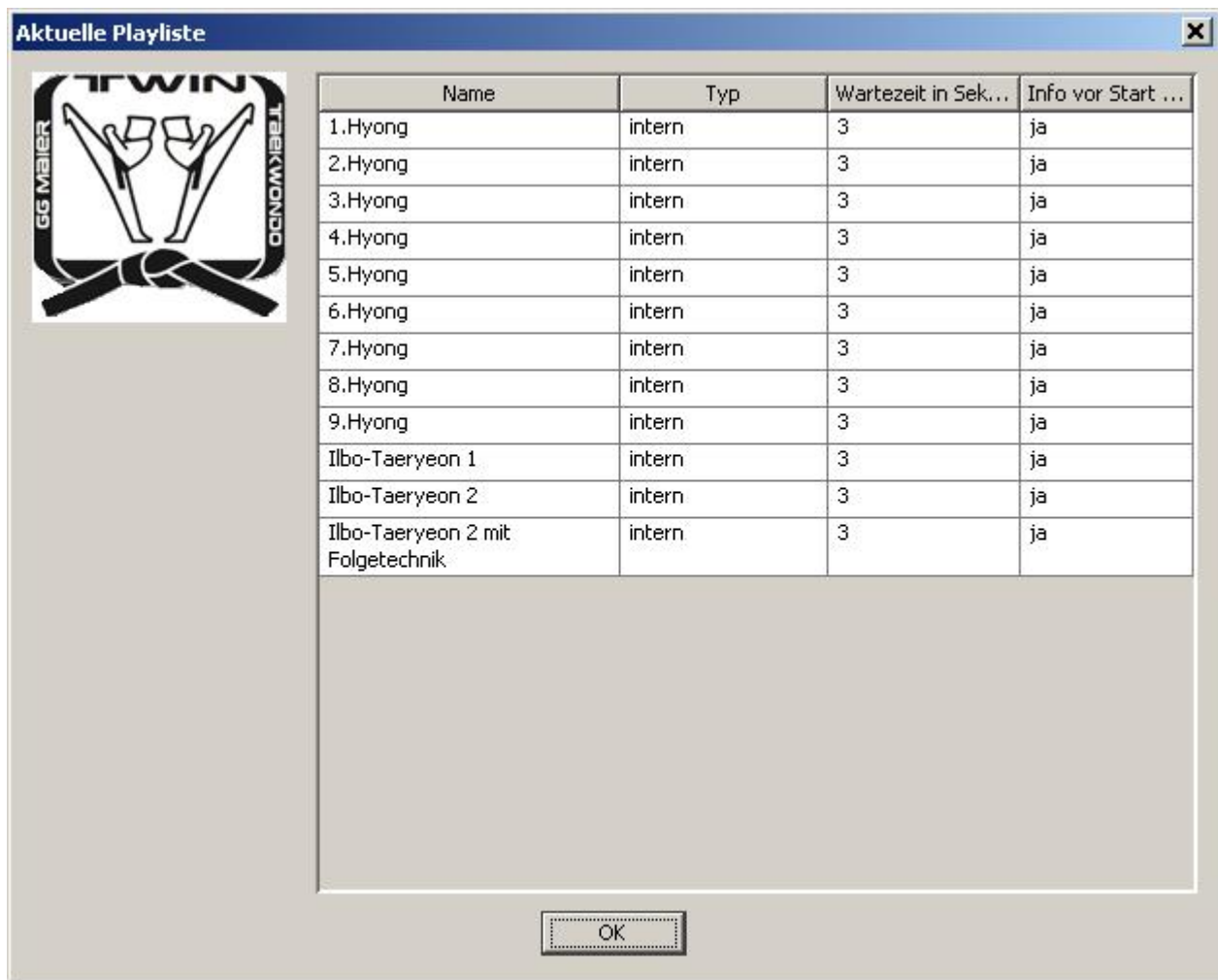


Abbildung 37 Daten der aktuellen Playliste zeigen

### 3.8.4 Über

Grundsätzliche Informationen über den HyongPlayer werden in einem Fenster angezeigt.

## 4 Anhang


### 4.1 Aufbau der Schrittfolgen


Die Schrittfolgen sind in Dateien gespeichert, die in ca. 70 Spalten jede Teilbewegung detailliert beschreiben. Für viele Spalten sind Standardwerte definiert, so dass praktisch nie alle Spalten gefüllt werden müssen. Durchschnittlich ist etwa die Hälfte der Spalten gefüllt.

Die Zeilen der Datei (Teilbewegungen der Schrittfolge) werden genau in der angegebenen Reihenfolge wiedergegeben. Die Teilschritte von etwaigen Angreifern müssen vor den Teilbewegungen der Schrittfolge stehen.


Im folgenden sind die einzelnen Spalten detailliert beschrieben.


Spalte/ Attribut	Format	Wertebereich	Beispiel	Bedeutung	Bemerkung
Bewegung Nummer	Ganze Zahl	0 bis 99	1	Nummer der Bewegung	0 bedeutet Start
Teilbewegung Nummer	Text		1b	Teil der Bewegung, falls notwendig	
Angreifer Nummer	Ganze Zahl	-4 bis 4	1	Nummer des Angreifers, negativer Wert bedeutet Angreifer auf inaktiv setzen	0 bedeutet kein Angreifer
Abschnittbeginn	Text		x	Beginn eines Abschnittes	
Linker Fuß Pos X	Dezimalzahl mit 2 Nachkommastellen	-20 bis 20	0,21	Position des linken Fußes (Mitte des Fußballen) in einem Koordinatensystem  Einheit ist eine Fußlänge  X = links (-) oder rechts (+)  Y = oben (+) oder unten (-)	Das Verhältnis zwischen Fußbreite zu Fußlänge ist 42:100.
Linker Fuß Pos Y			-0,21		

<h1>HyongPlayer</h1> <p>Anwenderhandbuch</p>		<h1>태권도</h1> <p>Tae Kwon Do</p>		 <p>Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer</p>	
Spalte/ Attribut	Format	Wertebereich	Beispiel	Bedeutung	Bemerkung
Linker Fuß Richtung	Ganze Zahl	-360 bis 360	90	<p>Drehung des Fußes (in der Ebene) um die Mitte des Fußballens im Uhrzeigersinn</p> <p>0 bedeutet geradeaus (12 Uhr)</p> <p>- bedeutet gegen den Uhrzeigersinn</p>	Keine Angabe ist gleichbedeutend mit 0
Linker Fuß Drehen 3D X	Ganze Zahl	0 bis 90	30	<p>Drehen des Fußes im Raum</p> <p>X = vorne oder hinten hoch oder runter (Drehen auf der X-Achse)</p>	Keine Angabe ist gleichbedeutend mit 0
Linker Fuß Drehen 3D Y			50	<p>Y = seitlich hoch oder runter (Drehen auf der Y-Achse)</p>	
Linker Fuß Art	Text	<p>Fussabdruck,</p> <p>Fussballen, FussInDerLuft</p>	Kick	<p>Art des Fußabdruckes</p> <p>Keine Angabe: -&gt;normaler Fußabdruck</p> <p>Fussballen: -&gt; Fußballen, z.B. für Dytbal Sogi</p> <p>FussInDerLuft: andere Darstellung als normaler Fußabdruck, um Fuß in der Luft zu symbolisieren</p>	Keine Angabe ist gleichbedeutend mit Fußabdruck


<h1>HyongPlayer</h1> <p>Anwenderhandbuch</p>	<div>태권도</div> <div>Tae Kwon Do</div>	
		<p>Datum: 10.01.2013</p> <p>Autor: J. Fischer</p>

Spalte/ Attribut	Format	Wertebereich	Beispiel	Bedeutung	Bemerkung
Fuß Rechts Pos X				siehe "Linker Fuß Pos X"	
Fuß Rechts Pos Y				siehe "Linker Fuß Pos Y"	
Fuß Rechts Richtung				siehe "Linker Fuß Richtung"	
Fuß Rechts Drehen 3D X				siehe "Linker Fuß Drehen 3D X"	
Fuß Rechts Drehen 3D Y				siehe "Linker Fuß Drehen 3D Y"	
Fuß Rechts Art				siehe "Linker Fuß Art"	
Gewicht Linker Fuß	Ganze Zahl	0 bis 100		<p>Gewichtsverteilung in Prozent zwischen linken und rechten Fuß. Nach folgendem Algorithmus wird die Gewichtsverteilung errechnet.</p> <p>Sprung (beide Füße Kick): 0:0</p> <p>Kick linker Fuß: 0:100</p> <p>Kick rechter Fuß: 100:0</p> <p>Sonst: Gewicht links: (100 - Gewicht links)</p>	<p>Keine Angabe ist gleichbedeutend mit 50.</p> <p>Es ist ausreichend die Gewichtsverteilung links anzugeben, rechts kann (zusammen mit der Art (Kick oder nicht)) abgeleitet werden.</p>
Schulter rel. zu Linker Fuß Pos X	Dezimalzahl mit 2 Nachkommast.	-5 bis 5	0,5	Position der Schulter (Mitte der Schulter) relativ zum linken Fuß (Mitte des	Keine Angabe ist gleichbedeutend mit 0. Nur


<h1>HyongPlayer</h1> <p>Anwenderhandbuch</p>		<h1>태권도</h1> <p>Tae Kwon Do</p>		 <p>Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer</p>	
Spalte/ Attribut	Format	Wertebereich	Beispiel	Bedeutung	Bemerkung
Schulter rel. zu Linker Fuß Pos Y	ellen		-0,21	Fußballen) Einheit ist eine Fußlänge X = links (-) oder rechts (+) Y = oben (+) oder unten (-)	wenn X oder Y ungleich 0 wird die Schulterstellung gezeichnet .
Schulter Richtung	Ganze Zahl	-180 bis 180	90	Drehung des Schulter (in der Ebene) um die Mitte der Schulter Details siehe Linker Fuß Richtung	Keine Angabe ist gleichbedeutend mit 0
Schulter Drehen 3D X	Ganze Zahl	0 bis 90	30	Drehen der Schulter im Raum	Keine Angabe ist gleichbedeutend mit 0
Schulter Drehen 3D Y	Ganze Zahl	0 bis 90	60	Details siehe Linker Fuß Drehen 3D X bzw. Y	
Hand Links rel. Schulter Pos X	Dezimalzahl mit 2 Nachkommastellen	-8 bis 8	-,80	Position der linken Hand (Mitte der Hand) relativ zur Mitte der Schulter	Keine Angabe ist gleichbedeutend mit 0. Nur wenn X oder Y ungleich 0 wird die linke Hand nicht gezeichnet .
Hand Links rel. Schulter Pos Y			-0,60	Einheit ist eine Fußlänge X = links (-) oder rechts (+) Y = oben (+) oder unten (-)	


<h1>HyongPlayer</h1> <p>Anwenderhandbuch</p>		<h1>태권도</h1> <p>Tae Kwon Do</p>		 <p>Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer</p>	
Spalte/ Attribut	Format	Wertebereich	Beispiel	Bedeutung	Bemerkung
Hand Links Richtung	Ganze Zahl	-360 bis 360	90	<p>Drehung der Hand (in der Ebene) um die Mitte des Fußballs im Uhrzeigersinn</p> <p>0 bedeutet geradeaus (12 Uhr)</p> <p>- bedeutet gegen den Uhrzeigersinn</p>	Keine Angabe ist gleichbedeutend mit 0
Hand Links Drehen 3D X	Ganze Zahl	0 bis 90	30	<p>Drehen der Hand im Raum</p> <p>X = vorne oder hinten hoch oder runter (Drehen auf der X-Achse)</p>	Keine Angabe ist gleichbedeutend mit 0
Hand Links Drehen 3D Y			50	<p>Y = seitlich hoch oder runter (Drehen auf der Y-Achse)</p>	
Hand Links Art	Text	Faust, Hand, Faustabwehr, Shinai-Abwehr		<p>Art der Hand</p> <p>Keine Angabe: -&gt; Faust</p> <p>Hand: z.B. für Sudo Taebi Makki</p> <p>Shinai-Abwehr: z.B. Endposition 6. Hyong</p> <p>Faustabwehr: z.B. 3., 27. und 29. Bewegung 6. Hyong</p>	Keine Angabe ist gleichbedeutend mit Faust




<h1>HyongPlayer</h1> <p>Anwenderhandbuch</p>	<h1>태권도</h1> <p>Tae Kwon Do</p>	
		<p>Datum: 10.01.2013</p> <p>Autor: J. Fischer</p>



Spalte/ Attribut	Format	Wertebereich	Beispiel	Bedeutung	Bemerkung
Hand Links oben	Text			Falls Hände übereinander liegen (z.B. 9. und 11. Bewegung 2.Hyong) kann damit gesteuert werden, welche Hand oben liegt	Keine Angabe ist gleichbedeutend damit, dass rechte Hand zuletzt gezeichnet wird und damit oben liegt.
Hand Rechts rel. Schulter Pos X				siehe "Hand Links rel. Schulter Pos X"	
Hand Rechts rel. Schulter Pos Y				siehe "Hand Links rel. Schulter Pos Y"	
Hand Rechts Richtung				siehe "Hand Links Richtung"	
Hand Rechts Drehen 3D X				siehe "Hand Links Drehen 3D X"	
Hand Rechts Drehen 3D Y				siehe "Hand Links Drehen 3D Y"	
Hand Rechts Art				siehe "Hand Links Art"	
Kopf Richtung	Ganze Zahl	-90 bis 90	90	Drehung des Kopfes (in der Ebene) um die Mitte der Schulter  Details siehe Linker Fuß Richtung	Keine Angabe ist gleichbedeutend mit gleiche Richtung wie Schulter

<h1>HyongPlayer</h1> <p>Anwenderhandbuch</p>		<h1>태권도</h1> <p>Tae Kwon Do</p>		 <p>Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer</p>	
Spalte/ Attribut	Format	Wertebereich	Beispiel	Bedeutung	Bemerkung
Faktor Kopf schneller drehen als Schulter	Dezimalzahl mit 2 Nachkommastellen	0,1 bis 20	5	Faktor um wie viel schneller der Kopf gedreht wird als die Schulter	Keine Angabe ist gleichbedeutend 1
Hüfte rel. Schulter Pos X	Dezimalzahl mit 2 Nachkommastellen	-5 bis 5	0,5	Position der Hüfte (Mitte der Hüfte) relativ zur Schulter (Mitte der Schulter) Einheit ist eine Fußlänge X = links oder rechts (-) Y = oben oder unten (-)	Keine Angabe ist gleichbedeutend mit 0. Nur wenn Schulter gezeichnet wird, wird auch die Hüftstellung gezeichnet
Hüfte rel. Schulter Pos Y			-0,21		
Hüfte Richtung	Ganze Zahl	-180 bis 180	90	Drehung des Hüfte (in der Ebene) um die Mitte der Hüfte Details siehe Links Richtung (Fuß)	Keine Angabe ist gleichbedeutend mit gleiche Richtung wie Hüfte
Hüfte Drehen 3D X	Ganze Zahl	0 bis 90	30	Drehen der Hüfte im Raum	Keine Angabe ist gleichbedeutend mit 0
Hüfte Drehen 3D Y	Ganze Zahl	0 bis 90	50	Details siehe Linker Fuß Drehen 3D X bzw. Y	
Dauer	Dezimalzahl mit 2 Nachkommastellen	0,1 bis 5,0	1,1	Wartezeit bis nächste Teilbewegung ausgeführt wird	

<h1>HyongPlayer</h1> <p>Anwenderhandbuch</p>	<h1>태권도</h1> <p>Tae Kwon Do</p>	
		<p>Datum: 10.01.2013</p> <p>Autor: J. Fischer</p>

Spalte/ Attribut	Format	Wertebereich	Beispiel	Bedeutung	Bemerkung
Stützpunkt Linker Fuß rel. Mitte d. Linie Pos X	Dezimalzahl mit 2 Nachkommastellen	-5 bis 5	0,5	Position des Stützpunktes relativ zur Mitte der Verbindungslinie zwischen der Position des linken Fußes und der letzten Position des linken Fußes, um im Filmmodus die Position des linken Fußes mit der letzten Position des linken Fußes zu verbinden	
Stützpunkt Linker Fuß rel. Mitte d. Linie Pos Y			-0,5		
Stützpunkt Fuß rechts rel. Mitte d. Linie Pos X			0,5	siehe „Stützpunkt Linker Fuß“	
Stützpunkt Fuß rechts rel. Mitte d. Linie Pos Y			-0,5		
Stützpunkt Schulter rel. Mitte d. Linie Pos X			0,5	siehe „Stützpunkt Linker Fuß“	
Stützpunkt Schulter rel. Mitte d. Linie Pos Y			-0,5		
Stützpunkt Hand links rel. Mitte d. Linie Pos X			0,5	siehe „Stützpunkt Linker Fuß“	
Stützpunkt Hand links rel. Mitte d. Linie Pos Y			-0,5		
Stützpunkt Hand rechts rel. Mitte d. Linie Pos X			0,5	siehe „Stützpunkt Linker Fuß“	
Stützpunkt Hand rechts rel. Mitte d. Linie Pos Y			-0,5		
Stützpunkt Hüfte rel. Mitte d. Linie Pos X			0,5	siehe „Stützpunkt Linker Fuß“	
Stützpunkt Hüfte rel. Mitte d. Linie Pos Y			-0,5		
Linken Fuß nicht in der Luft	Text			Falls die Füße am Boden bewegt werden sollen (z.B. nur drehen)	Keine Angabe ist gleichbedeutend damit, dass der Fuß für die Bewegung angehoben wird
Rechten Fuß nicht in der Luft					
Drehen linken Fuß im Uhrzeigersinn	Text	u, g,		Die Drehrichtung	

<h1>HyongPlayer</h1> <p>Anwenderhandbuch</p>		<h1>태권도</h1> <p>Tae Kwon Do</p>		 <p>Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer</p>	
Spalte/ Attribut	Format	Wertebereich	Beispiel	Bedeutung	Bemerkung
Drehen rechten Fuß im Uhrzeigersinn		[leer]		zwischen der letzten Position zur aktuellen erfolgt über den kleineren (spitzen) Winkel. Kann die Drehrichtung nicht eindeutig ermittelt werden, wird gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Mit dieser Option wird im Uhrzeigersinn gedreht	
Drehen Schulter im Uhrzeigersinn					
Drehen linke Hand in der Ebene im Uhrzeigersinn					
Drehen linke Hand auf der X-Achse im Uhrzeigersinn					
Drehen linke Hand auf der Y-Achse im Uhrzeigersinn					
Drehen linke Hand in der Ebene im Uhrzeigersinn					
Drehen rechte Hand auf der X-Achse im Uhrzeigersinn					
Drehen rechte Hand auf der Y-Achse im Uhrzeigersinn					
Drehen Kopf im Uhrzeigersinn					
Drehen Hüfte im Uhrzeigersinn					
Beschreibung	Text			Beschreibung des Teilschrittes	
Beschreibung in Englisch	Text			Beschreibung des Teilschrittes in Englisch	
Reaktion auf	Text			Benennung worauf reagiert wird	Wird verwendet, falls die Bewegung eine Reaktion auf einen Angriff ist
Reaktion auf in Englisch	Text			Benennung worauf reagiert wird in Englisch	
Konter	Text		Ap Chagi	Beschreibung des Konters	Wird verwendet, falls die Bewegung ein Konter ist
Makki	Text		Hadan	Benennung des Blockes	
Sogi	Text		Chongul	Benennung der Fußstellung	

<b>HyongPlayer</b> Anwenderhandbuch	 Tae Kwon Do	
		Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer

Spalte/ Attribut	Format	Wertebereich	Beispiel	Bedeutung	Bemerkung
Bewegung	Text		Schritt links vor	Beschreibung der Bewegung	
Bewegung in Englisch	Text		step forward with left foot	Beschreibung der Bewegung in Englisch	
Bemerkung	Text		Linke Faust oben	Bemerkung	
Bemerkung in Englisch	Text		left fist on top	Bemerkung in Englisch	

## 4.2 Beispieldaten


### 4.2.1 1.Hyong - Bewegungen 1 bis 8

Bewegung Nr	Start			1		2	3		4	5		6	7		8
Teil	1c	2b	3w	1v	2b		1v	2b		1v	2b		1v	2b	
Angreifer Nr															
Abschnittbeginn				A						A					
Linker Fuß Pos X	-0,2 1	-1,7 9	-1,7 9	-0,7 9	-1,7 9	-1,7 9	-1,7 9	-1,7 9	2,21	0,2 1	-0,7 9	-0,7 9	-0,7 9	-0,7 9	-0,7 9
Linker Fuß Pos Y					-1	-1	-1	-1	-1	-1					-4
Linker Fuß Richtung					-90	-90		90	90	90			90	180	180
Linker Fuß Drehen 3D X															
Linker Fuß Drehen 3D Y															
Linker Fuß Art															
Fuß Rechts Pos X	0,2 1	0,2 1	0,2 1	0,2 1	0,2 1	-3,7 9	-0,7 9	0,2 1	0,21	0,2 1	0,2 1	0,2 1	-0,7 9	-1,7 9	-1,7 9
Fuß Rechts Pos Y							-1	-2	-2	-2	-2	2	-1	-2	-2
Fuß Rechts Richtung					-90	-90		90	90	90			90	180	180
Fuß Rechts Drehen 3D X															
Fuß Rechts Drehen 3D Y															
Fuß Rechts Art															
Gewicht Linker Fuß	50	50	50	50	70	30	50	30	70	50	70	30	50	30	70

Bewegung Nr	Start			1		2	3		4	5		6	7		8
Teil	1c	2b	3w	1v	2b		1v	2b		1v	2b		1v	2b	
Schulter rel. zu Linker Fuß Pos X	0,2 1	1	1	0,5	0,8	- 1,2	0,5	1,2	- 0,8	- 0,15	0,5	0,5	- 0,15	- 0,5	- 0,5
Schulter rel. zu Linker Fuß Pos Y	- 0,2	- 0,2	- 0,2	- 0,2	0,5	0,5	- 0,2	- 0,5	- 0,5	- 0,5	- 0,8	1,2	- 0,5	- 1,2	0,8
Schulter Richtung					-90	-90		90	90	90			90	180	180
Schulter Drehen 3D X															
Schulter Drehen 3D Y															
Hand Links rel. Schulter Pos X	- 0,9	- 0,2	- 0,2	0,7	- 0,8		0,7		2, 6	0,5	- 0,6		0,5		
Hand Links rel. Schulter Pos Y		0,4	0,4	0,5	- 0,6		0,5			- 0,7	0,8		- 0,7		- 2,6
Hand Links Richtung	-90	45	45	90	-90	-90	90	90	90	180			180	180	180
Hand Links Drehen 3D X	-90														
Hand Links Drehen 3D Y		-45	-45			- 180		- 180				- 180		- 180	
Hand Links Art	Ha nd														
Hand Links oben															
Hand Rechts rel. Schulter Pos X	0,9	0,2	0,2	- 0,7		- 2,6	- 0,7	0,8		0,5			0,5	- 0,6	
Hand Rechts rel. Schulter Pos Y		0,4	0,4	0,5			0,5	- 0,6		0,7		2,6	0,7	- 0,8	
Hand Rechts Richtung	90	-45	-45	-90	-90	-90	-90	90	90					180	180
Hand Rechts Drehen 3D X	-90														
Hand Rechts Drehen 3D Y		45	45		180				180		180				180
Hand Rechts Art	Ha nd														
Kopf Richtung					-90	-90		90	90	90			90	180	180
Faktor Kopf schneller drehen als Schulter	1	1	1	1	5	1	1	5	1	1	4	1	1	5	1
Hüfte rel. Schulter Pos X					0,2	0,1		- 0,2	- 0,1						
Hüfte rel. Schulter Pos Y											- 0,2	- 0,1		0,2	0,1
Hüfte Richtung					-90	-90		90	90	90			90	180	180


Bewegung Nr	Start			1		2	3		4	5		6	7		8
Teil	1c	2b	3w	1v	2b		1v	2b		1v	2b		1v	2b	
Hüfte Drehen 3D X															
Hüfte Drehen 3D Y															
Dauer	1	0,5	1	0,6	0,4	1	0,7	0,4	1	0,7	0,4	1	0,7	0,4	1
Stützpunkt Linker Fuß rel. Mitte d. Linie Pos X															
Stützpunkt Linker Fuß rel. Mitte d. Linie Pos Y															
Stützpunkt Fuß rechts rel. Mitte d. Linie Pos X							0,9						0,6		
Stützpunkt Fuß rechts rel. Mitte d. Linie Pos Y							0,6						- 0,9		
Stützpunkt Schulter rel. Mitte d. Linie Pos X							0,4						0,4		
Stützpunkt Schulter rel. Mitte d. Linie Pos Y							0,4						- 0,4		
Stützpunkt Hand links rel. Mitte d. Linie Pos X		- 0,3			- 0,5		-1				0,5		0,8		
Stützpunkt Hand links rel. Mitte d. Linie Pos Y		0,2			0,5		0,6				0,5		1		
Stützpunkt Hand rechts rel. Mitte d. Linie Pos X		0,3						0,5		0,5				0,5	
Stützpunkt Hand rechts rel. Mitte d. Linie Pos Y		0,2						0,5		- 0,3				- 0,3	
Stützpunkt Hüfte rel. Mitte d. Linie Pos X							0,4						0,4		
Stützpunkt Hüfte rel. Mitte d. Linie Pos Y							0,4						- 0,4		
Fuß nicht in der Luft links							x	x					x	x	
Fuß nicht in der Luft rechts				x	x					x	x				
Drehen Linker Fuß im Uhrzeigersinn															
Drehen Fuß rechts im Uhrzeigersinn															
Drehen Schulter im Uhrzeigersinn															
Drehen linke Hand in der Ebene im Uhrzeigersinn					u						g		u	u	u
Drehen linke Hand auf der X-Achse im Uhrzeigersinn															
Drehen linke Hand auf der Y-Achse im Uhrzeigersinn															
Drehen linke Hand in der Ebene im Uhrzeigersinn								u						u	u
Drehen rechte Hand auf der X-Achse im Uhrzeigersinn															
Drehen rechte Hand auf der Y-Achse im Uhrzeigersinn															
Drehen Kopf im Uhrzeigersinn															
Drehen Hüfte im Uhrzeigersinn															
Beschreibung	Siehe nächste Tabelle														
Beschreibung in Englisch															
Reaktion auf															
Reaktion auf in Englisch															
Konter															




<h1>HyongPlayer</h1> <p>Anwenderhandbuch</p>	<h1>태권도</h1> <p>Tae Kwon Do</p>	
		Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer

Bewegung Nr	Start			1		2	3		4	5		6	7		8
Teil	1c	2b	3w	1v	2b		1v	2b		1v	2b		1v	2b	
Makki															
Sogi															
Bewegung															
Bewegung in Englisch															
Bemerkung															
Bemerkung in Englisch															

Bewegung Nr	Teil	Beschreibung	Beschreibung in Englisch	Reaktion auf	Reaktion auf in Englisch	Konter	Makki	Sogi	Bewegung	Bewegung in Englisch	Bemerkung	Bemerkung in Englisch
Start	1c	Charyot						Moa				
	2b	Chunbi						Chunbi	nach links	to the left		
	3w	warten auf Sitchak	waiting for Sitchak					Chunbi				
1	1v	Block vorbereiten	preparing block					Narani			linke Faust oben	left fist on top
	2b	links Block tief	low outer forearm block left	Angriff mit rechtem Fuss auf linkes Knie (Ap Chagi)	attack with right foot to the left knee (Ap Chagi)		Hadan	Chongul	viertel Drehung nach links	turn a quarter rotation to the left		
2		rechts Faust	mid punch right fist			Chirugi		Chongul	Schritt vor rechts	step forward with right foot	Faust auf solarplexus des Gegners	punch to the solar plexus of the opponent

HyongPlayer				태권도							
Anwenderhandbuch				Tae Kwon Do				Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer			

Bewegung Nr	Teil	Beschreibung	Beschreibung in Englisch	Reaktion auf	Reaktion auf in Englisch	Konter	Makki	Sogi	Bewegung	Bewegung in Englisch	Bemerkung	Bemerkung in Englisch
3	1 v	Block vorbereiten	preparing block					Narani	viertel Drehung nach rechts	turn a quarter rotation to the right	rechte Faust oben	right fist on top
	2 b	rechts Block tief	low outer forearm block right	Angriff mit linkem Fuss auf rechtes Knie (Ap Chagi)	attack with left foot to the right knee (Ap Chagi)		Hadan	Chongul	viertel Drehung nach rechts	turn a quarter rotation to the right		
4		links Faust	mid punch left fist			Chirugi		Chongul	Schritt vor links	step forward with left foot	Faust auf solar plexus des Gegners	punch to the solar plexus of the opponent
5	1 v	Block vorbereiten	preparing block					Narani			linke Faust oben	right fist on top
	2 b	links Ap Chagi	low outer forearm block left	Angriff mit rechtem Fuss auf linkes Knie (Ap Chagi)	attack with right foot to the left knee (Ap Chagi)		Hadan	Chongul	viertel Drehung nach links	turn a quarter rotation to the left		

HyongPlayer				태권도							
Anwenderhandbuch				Tae Kwon Do				Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer			

Bewegung Nr	Teil	Beschreibung	Beschreibung in Englisch	Reaktion auf	Reaktion auf in Englisch	Konter	Makki	Sogi	Bewegung	Bewegung in Englisch	Bemerkung	Bemerkung in Englisch
6		rechts Faust	mid punch right fist			Chirugi		Chongul	Schritt vor rechts	step forward with right foot	Faust auf solar plexus des Gegners	punch to the solar plexus of the opponent
7	1 v	Block vorbereiten	preparing block					Narani	viertel Drehung nach rechts	turn a quarter rotation to the right	rechte Faust oben	right fist on top
	2 b	rechts Block tief	low outer forearm block right	Angriff mit linkem Fuss auf rechtes Knie (Ap Chagi)	attack with left foot to the right knee (Ap Chagi)		Hadan	Chongul	viertel Drehung nach rechts	turn a quarter rotation to the right		
8		links Faust	mid punch left fist			Chirugi		Chongul	Schritt vor links	step forward with left foot	Faust auf solar plexus des Gegners	punch to the solar plexus of the opponent

#### 4.2.2 Ilbo Taeryeon 2 mit Angreifer

Diese Beispiel enthält nicht alle Daten, es soll hiermit insbesondere die Darstellung eines Angreifers gezeigt werden.


Bewegung Nr	Start				1				2		3	4	Ende
Teil	1 c			2 b	1 a	2 b	1k	2a		1v	2k	3a	
Angreifer Nr	1												
Abschnittbeginn													

Bewegung Nr	Start				1				2		3	4	Ende
Teil	1 c			2 b	1 a	2 b	1k	2a		1v	2k	3a	
Angreifer Nr	1												
Linker Fuß Pos X	- 0, 2 1			- 1, 7 9	- 1, 7 9	- 1, 7 9	- 1,7 9	- 1,2 9	- 1, 29	- 1,2 9	-1,29	-1,29	-1,79
Linker Fuß Pos Y							0,5						
Linker Fuß Richtung										-50	-70	-70	
Linker Fuß Drehen 3D X							50						
Linker Fuß Drehen 3D Y													
Linker Fuß Art							Fus sln Der Luft						
Fuß Rechts Pos X	0, 2 1			0, 2 1	0, 2 1	- 0, 6 9	- 0,6 9	- 0,6 9	- 0, 69	0,5	-0,19	0,21	0,21
Fuß Rechts Pos Y						-2	-2	-2	-2	0,4	1,92		
Fuß Rechts Richtung						9 0	90	90	90	25	-65		
Fuß Rechts Drehen 3D X										30			
Fuß Rechts Drehen 3D Y										60	60		
Fuß Rechts Art										Fus sln- Der Luft	Fuss- InDer Luft		
Gewicht Linker Fuß	5 0			5 0	5 0	3 0		30	60	100	100	50	50
Schulter rel. zu Linker Fuß Pos X	0, 2 1			1	1	0,3	0,3	0,3	0,6	0,4	0,4	0,7	1
Schulter rel. zu Linker Fuß Pos Y	- 0, 2			- 0, 2	- 0, 2	-1	- 1,5	-1	- 0, 7	0,4	0,4		-0,2
Schulter Richtung						7 0	70	70	- 45	25	-65		
Schulter Drehen 3D X										30	60		
Schulter Drehen 3D Y													

Bewegung Nr	Start				1				2		3	4	Ende
Teil	1 c			2 b	1 a	2 b	1k	2a		1v	2k	3a	
Angreifer Nr	1												
Hand Links rel. Schulter Pos X													
Hand Links rel. Schulter Pos Y													
Hand Links Richtung						7 0	70	70		25	-65		
Hand Links Drehen 3D X													
Hand Links Drehen 3D Y	- 1 8 0			- 1 8 0	- 1 8 0	- 1 8 0	- 180	- 18 0	- 18 0	- 180	-180	-180	-180
Hand Links Art													
Hand Links oben													
Hand Rechts rel. Schulter Pos X													
Hand Rechts rel. Schulter Pos Y													
Hand Rechts Richtung						7 0	70	70		25	-65		
Hand Rechts Drehen 3D X													
Hand Rechts Drehen 3D Y	1 8 0			1 8 0	1 8 0	1 8 0	180	18 0	18 0	180	180	180	180
Hand Rechts Art													
Kopf Richtung						7 0	70	70	- 45	25	-65		
Faktor Kopf schneller drehen als Schulter	1			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Hüfte rel. Schulter Pos X													
Hüfte rel. Schulter Pos Y													
Hüfte Richtung						7 0	70	70		25	-65		
Hüfte Drehen 3D X										30	60		
Hüfte Drehen 3D Y													




Bewegung Nr	Start				1				2		3	4	Ende
Teil	1 c			2 b	1 a	2 b	1k	2a		1v	2k	3a	
Angreifer Nr	1												
Dauer	1			1,5	2	2	0,7	0,4	1	0,6	0,2	0,4	1
Stützpunkt Linker Fuß rel. Mitte d. Linie Pos X													
Stützpunkt Linker Fuß rel. Mitte d. Linie Pos Y													
Stützpunkt Fuß rechts rel. Mitte d. Linie Pos X													
Stützpunkt Fuß rechts rel. Mitte d. Linie Pos Y													
Stützpunkt Schulter rel. Mitte d. Linie Pos X													
Stützpunkt Schulter rel. Mitte d. Linie Pos Y													
Stützpunkt Hand links rel. Mitte d. Linie Pos X													
Stützpunkt Hand links rel. Mitte d. Linie Pos Y													
Stützpunkt Hand rechts rel. Mitte d. Linie Pos X													
Stützpunkt Hand rechts rel. Mitte d. Linie Pos Y													
Stützpunkt Hüfte rel. Mitte d. Linie Pos X													
Stützpunkt Hüfte rel. Mitte d. Linie Pos Y													
Fuß nicht in der Luft links													
Fuß nicht in der Luft rechts													
Drehen Linker Fuß im Uhrzeigersinn													
Drehen Fuß rechts im Uhrzeigersinn													
Drehen Schulter im Uhrzeigersinn													
Drehen linke Hand in der Ebene im Uhrzei- gersinn													
Drehen linke Hand auf der X-Achse im Uhr- zeigersinn													
Drehen linke Hand auf der Y-Achse im Uhr- zeigersinn													
Drehen linke Hand in der Ebene im Uhrzei- gersinn													
Drehen rechte Hand auf der X-Achse im Uhrzeigersinn													

HyongPlayer	태권도	
Anwenderhandbuch	Tae Kwon Do	Autor: J. Fischer

Bewegung Nr	Start				1				2		3	4	Ende
Teil	1 c			2 b	1 a	2 b	1k	2a		1v	2k	3a	
Angreifer Nr	1												
Drehen rechte Hand auf der Y-Achse im Uhrzeigersinn													
Drehen Kopf im Uhrzeigersinn													
Drehen Hüfte im Uhrzeigersinn													
Beschreibung													
Beschreibung in Englisch													
Reaktion auf													
Reaktion auf in Englisch													
Konter													
Makki													
Sogi													
Bewegung													
Bewegung in Englisch													
Bemerkung													
Bemerkung in Englisch													

Bewegung	Start				1				2			3	4			5	
Teil	1a		2p		1a		2b			1k	2a		1v	2k	3a		
Angreifer Nr	1		1		1		1		-1							-1	
Links Pos X	0,21	-0,21	0,21	-1,79	0,21	-1,79	0,21	-1,79	0,21	-1,79	-1,29	-1,29	-1,29	-1,29	-1,29	0,21	-1,79
Links Pos Y	2,3		2,3		2,3		2,3		2,3	0,5						2,3	
Links Richtung	180		180		180		180		180				-50	-70	-70	180	
Links Drehen 3D X										50							
Links Drehen 3D Y																	
Links Art										Kick							
Rechts Pos X	-0,21	0,21	-1,79	0,21	-1,79	0,21	-1,79	-0,69	-1,79	-0,69	-0,69	-0,69	0,5	-0,19	0,21	-1,79	0,21
Rechts Pos Y	2,3		2,3		4,3		1	-2	1	-2	-2	-2	0,4	1,92		2,3	
Rechts Richtung	180		180		180		180	90	180	90	90	90	25	-65		180	
Rechts Drehen 3D X													30				



HyongPlayer				태권도				
Anwenderhandbuch				Tae Kwon Do			Datum: 10.01.2013	
							Autor: J. Fischer	

Bewegung	Start				1				2			3	4			5	
	1a		2p		1a		2b			1k	2a		1v	2k	3a		
Angreifer Nr	1		1		1		1		-1							-1	
Rechts Drehen 3D Y													60	60			
Rechts Art													Kick	Kick			
Gewicht Links	50	50	50	50	50	50	30	30	30		30	60	100	100	50	50	50
Schulter rel. zu Links Pos X	-0,2	0,21	-1	1	-1	1	-1	0,3	-1	0,3	0,3	0,6	0,4	0,4	0,7	-1	1
Schulter rel. zu Links Pos Y	0,2	-0,2	0,2	-0,2	1,2	-0,2	-0,5	-1	-0,5	-1,5	-1	-0,7	0,4	0,4		0,2	-0,2
Schulter Richtung							70			70	70	-45	25	-65			
Schulter Drehen 3D X													30	60			
Schulter Drehen 3D Y																	
Hüfte rel. u. Schulter Pos X																	
Hüfte rel. u. Schulter Pos Y																	
Hüfte Richtung							70			70	70		25	-65			
Hüfte Drehen 3D X													30	60			
Hüfte Drehen 3D Y																	
Angreifer Nr	1		1		1		1		-1							-1	
Dauer	1	1	1	1,5	1	2	1	2	1	0,7	0,4	1	0,6	0,2	0,4	1	1

Bewegung	Teil	Angreifer Nr.	Beschreibung	Reaktion auf	Konter	Makki	Sogi	Bewegung	Bemerkung
Start	1a	1	Charyot				Moa		
			Charyot				Moa		
	2p	1	Chunbi				Chunbi	nach rechts	
			Chunbi				Chunbi	nach links	1.Kihap, Angriff anfordern
1	1a	1	Angriff vorbereiten				Chongul	Schritt zurueck rechts	2.Kihap, Aufforderung zum Angriff angenommen

Be- we- gung	T e i l	An- grei- fer Nr.	Beschreibung	Reak- tion auf	Kon- ter	Makki	Sogi	Bewegung	Bemerkung
			Chunbi				Chunbi		3.Kihap, Angriff soll jetzt erfolgen
	2	1	rechts Faust				Chon- gul	Schritt vor rechts	Faustangriff auf Kinn
			Faustangriff abwehren	Faust- angriff auf Kinn		Sudo Taebi	Hogul	rechts zurueck	
2		-1	rechts Faust				Chon- gul	Schritt vor rechts	
	1		links Ap Chagi		x				
	2		Fuss absetzen				Hogul		
3			rechts Innen- handkante an Hals		x		Hogul		
4	1		rechtes Knie anziehen, Do- lyo Chagi vor- bereiten					rechts Knie anziehen	
	2		rechts Dolyo Chagi		x				
	3		rechts abset- zen				Hogul		
Ende		-1	Chunbi				Chunbi	halber Schritt zurueck rechts	
			Chunbi				Chunbi		

## 5 Index

### A

Abschnitt	30, 41
Abschnitt vor	5
Abschnitt zurück	5
Abschnitte	5, 32, 41, 46
Abschnitte verwenden	46
Abspielen	4
Abspielen der Playliste	32, 47
Abspielgeschwindigkeit	7, 31, 44
Abspielgeschwindigkeit verändern	44
Abspielrichtung	4, 5, 40, 41
aktiven Angreifer	46
Alle vorigen Teilschritte anzeigen	30
Alle vorigen Teilschritte einer Bewegung anzeigen	30, 40, 41
Alle vorigen Teilschritte eines Abschnittes anzeigen	30
Allgemeines	1
Änderung der Abspielgeschwindigkeit	6
Angreifer	30, 42, 46
Angreifer anzeigen	30, 42
Anmutung	40
Anmutung der Anwendung	40
Ansicht	6, 40
Anzahl der möglichen Drehwinkel auswählen	44
Art der Schrittfolgen	7, 28, 34
Art der Software	1
Art des Fußabdruckes	34
Ausgabe	49
Auswahl der Art der Schrittfolgen	7, 28, 34
Auswahl der internen Schrittfolgen	7
Auswahl Fuß in der Luft zurücksetzen	28
Auswahl Fußabdruck zurücksetzen	28
Auswahl Fußballen zurücksetzen	28
Auswahl und Darstellung von Schrittfolgen	7
Auswahl- und Steuerelemente	3
automatisch abspielen	32, 47

### B

Bearbeiten	39
Beenden	4, 5, 29, 39
Beim Abspielen der Playliste zwischen den Schrittfolgen	
zufällig drehen	47
beim Start automatisch abspielen	32, 47
Bemerkung	30, 42
Bemerkung anzeigen	30
Bemerkung nicht anzeigen	42
Beschreibung	7, 30, 34, 41, 42, 43, 44, 50
Beschreibung in Zwischenablage kopieren	39
Beschreibung inaktive Angreifer anzeigen	30, 42
Beschreibung zu Schrittfolge anzeigen	34, 50
Beschreibungen im HTML-Format	39
Bewegung	30, 40
Bewegungskurven	31, 43
Bewegungskurven anzeigen	43
Bild	39
Bild je Bewegung	39
Bilder für Bildschirmshow	49
Bilder pro Sekunde	32, 47, 49
Bilder pro Sekunde im Filmmodus	32, 47
Bildschirmshow	33, 49
Breite	33, 49
Breite des Fensters	49

Breite des Zeichenbereiches	33
-----------------------------	----

### C

Commandline	1
Console	34, 50

### D



Dank	1
Datei	28, 35
Datei mit Schrittfolge	28, 34, 35
Dauer	4, 30, 32, 42, 46, 47
Dauer aus Parameterdatei nicht verwenden	46
Dauer bei Wechsel zwischen Playlisteinträgen, falls nicht	
explizit angegeben	46
Dauer links unten anzeigen	30, 42
Dauer nicht anzeigen	42
deutsch	48
Doppelklick	1
Drehen	6, 7, 31, 44
Drehrichtung	7, 31, 34, 44
Drehrichtung und Abspielgeschwindigkeit zurücksetzen	44
Drehrichtung von Schulter und Hüfte	34
Drehwinkel	7, 31, 44, 47
Dytbal-Sogi	36

### E

Eigenschaften	12, 29, 38
Einstellungen	33, 39, 48
Einstellungen speichern	48, 49
Englisch	48
Erstellung der GUI-Elemente auf Console tracen	34, 50
Erzeugen Beschreibung im HTML-Format	29, 39, 40
Erzeugen Beschreibung im HTML-Format für Playliste	40
Erzeugen Beschreibung im HTML-Format für Playliste mit	
Details	40
Erzeugen Beschreibung im HTML-Format mit Details	39
Erzeugen Bilder für Bildschirmshow	33, 49
Expertenmodus	33, 48
Extras	48

### F

Falls Bild höher als breit bei Erstellung um 90 Grad drehen,	
um Platz zu sparen	49
Farbintensität	32, 46
Farbintensität der Hände der aktiven Angreifer	46
Farbintensität der Hände der inaktiven Angreifer	46
Farbintensität der Schritte der aktiven Angreifer	46
Farbintensität der Schritte der inaktiven Angreifer	46
Farbintensitäten	45
Farbintensitäten einstellen	45
Faust	28, 38
Faustabwehr	29, 38
Fenster	33, 49
Fenstergröße	33, 49
Fenstergröße wieder herstellen	33, 49
Film	32, 47
Filmmodus	32, 43, 47
Fuß am Boden	31, 43
Fuß am Boden am Beginn und Ende der Bewegung im	
Filmmodus	43

<h1>HyongPlayer</h1> <p>Anwenderhandbuch</p>	 <p>Tae Kwon Do</p>	
		<p>Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer</p>

Fuß in der Luft	28
Fußabdruck	28, 35
Fußballen	28, 36

## G

Geschwindigkeit	4, 5, 6
Gewichtsverteilung	30, 41
Gewichtsverteilung anzeigen	30, 41
Granularität	44
Größe für Bildschirmshow	33, 49
GUI-Elemente	34, 50

## H

Hand	29, 38
Hände	30, 31, 32, 41, 43, 46
Hände nicht anzeigen	41
Hilfe	34, 50
Höhe	6, 33, 49
Höhe des Zeichenbereiches	49
Hüftstellung	30, 41
Hüftstellung anzeigen	30
Hüftstellung nicht anzeigen	41

## I

inaktive Angreifer	30, 42
inaktiven Angreifer	46
Info bei Wechsel Playlisteinträgen nicht verwenden	32
Info beim Wechsel zwischen Playlisteinträgen nicht verwenden	47
Installation	1
Interne Schrittfolge	34

## J

Java Version	1
Java/Swing	40

## K

kein Text	6
Kicks	36
Konter	30, 41
Konter nicht anzeigen	41
Kopf	28, 36
Kopfhaltung	30, 41
Kopfhaltung nicht anzeigen	41

## L

langsamer	5, 44
Laufrichtung ändern	7, 31, 44
Letzte Benutzung der Schritte merken	32, 48
Look and Feel	29, 40

## M

Makki	30, 34, 41
Makki nicht anzeigen	41
Maximale Anzahl der Bilder	31, 43
Maximale Anzahl der Bilder (sichtbare Seiten des Quaders)	43
der Hände im Filmmodus	43
Maximale Anzahl der Bilder (sichtbare Seiten des Quaders)	43
der Hände im Standbildmodus	43

Meldungen	50
Meldungsbereich	34, 50
Menüleiste	31, 45
Menüzeile	3, 7
Mindestgröße	6, 31, 33, 45, 49
Mindestgröße Textbereich	31, 33, 45, 49
modal	38
Motivation	1

## N

Name der Schrittfolge	35
Nicht als Film abspielen	32, 47
nicht modal	38
Nummer der Bewegung merken	32, 48
Nutzervoraussetzungen	1

## O

Oberfläche	3
Öffnen-mit	1
Output	29, 40
Output in Zwischenablage kopieren	40
Output löschen	40

## P


Parameterdatei	29, 32, 39, 46
Parameterdatei in Zwischenablage kopieren	39
Pfadangaben	1
Pfrontnerisch	48
Playliste	4, 5, 7, 28, 29, 31, 32, 34, 35, 40, 45, 47, 51
Playliste anzeigen	34, 51
Playliste bei Vollbild in Menüleiste anzeigen	45
Playliste beim Start automatisch abspielen (Vorführmodus)	47
Playliste endlos abspielen	47
Position	34
Positionieren	5
Präsentationsmodus	44
Problembehebung	2
Problembehebung beim Start als Java-Anwendung	2

## R

Raster	6, 29, 40
Reaktion auf	30, 41
Reaktion auf ... nicht anzeigen	41

## S

schneller	6, 44
Schritte	45
Schrittfolge	7, 32, 34, 46, 50
Schrittfolge endlos abspielen	46
Schrittfolge neu laden	35
Schrittfolgen der Playliste zufällig abspielen	32, 47
Schrittnummer	31, 44
Schrittnummer bei vorigen Bewegungen anzeigen	31, 43, 44
Schulter- und Hüftstellungen bei vorigen Bewegungen anzeigen	30
Schulter-, Kopf-, Hüft und Handstellungen bei vorigen Bewegungen anzeigen	42
Schulterstellung	30, 41
Schulterstellung anzeigen	30
Schulterstellung nicht anzeigen	41
Shinai-Abwehr	38
sichtbare Seiten des Quaders	31, 43

HyongPlayer	태권도 Tae Kwon Do	
		Datum: 10.01.2013 Autor: J. Fischer

Sogi	30, 34, 42
Sogi nicht anzeigen	42
Spaltenüberschriften	39
Sprache	33, 48
Standbildmodus	31, 43
Start als Java-Anwendung (Applikation)	1
Start als Java-Applet	2
Steuerung	3, 6, 7
Swing	1
Systemvoraussetzungen	1

## T

tabellarischen Beschreibung	39
Teilbewegung vor	5
Teilbewegung zurück	5
Teilschritten	30, 41, 42, 43, 44
Textbereich	3, 6, 33, 49
Textbereich unterhalb der Zeichenbereich	6
Textbereiche	33, 49
Texte	32, 47
Texte kennzeichnen	32, 47
Texte kennzeichnen, falls nicht in Sprache vorhanden	32
Toolbar	3, 6
tracen	50
traditionellen Taekwondo	1
Trennlinie	6
Trennzeichen	32, 48
Trennzeichen für externe Schrittfolgen und Playlisten	48
Typ	35

## U

Über	34, 52
Übersichtbild	39
Übersichtbilder	39
Übersichtsbild	50
um 90 Grad drehen	33, 49
umbrechen	50
Umfang Meldungen	50
Umschalten zum Vollbild	7
Umschaltfunktion	6
unterhalb Zeichenbereich	7

## V

Verhältnis Fußbreite zu Fußlänge	35
----------------------------------	----

Version 1.6	1
Verwischen	31, 45
Verwischen ersten Schritt	31
Verwischen erster Schritt	45
Verwischen Schritte	45
Verwischen vorigen Schritt	31, 45
Verwischen voriger Schritt	45
Verwischungsfaktoren und Farbtintensitäten auf	
Standardwerte zurücksetzen	46
Verwischungsfaktoren zurücksetzen	46
Verzeichnis für Ausgabe	49
Verzeichnis für Ausgaben	35, 46
VLC-Player	3
Vollbild	6, 40
Vollbildmodus	6
Vorführmodus	32, 40, 47
Vorige Teilschritte	7, 30, 40, 43, 45
Vorige Teilschritte anzeigen	40

## W

Wartezeit	35
Webbrowser	2
Wechsel zwischen Playlisteinträgen	4, 32, 46, 47

## Z

Zeichenbereich	3, 6, 29, 33, 39, 40, 49
Zeichenbereich auf Größe für Bildschirmshow setzen	33, 49
Zeichenbereich in Zwischenablage kopieren	39
Zeichenbereich maximieren	40
Zeichenbereich speichern	39
Zeichenbereiches	33, 49
Zeichenfläche	3
Zeichenfläche maximieren	29
Zeichnung	3, 6
Zeilen	34, 50
Zeilen im Meldungsbereich	50
Zeilen im Meldungsbereich umbrechen	34, 50
zufällig abspielen	32, 47
zufällig drehen	32, 47
Zum Anfang	5
Zum Ende	6
zurücksetzen	28, 29
Zwischenablage	29, 39, 40