

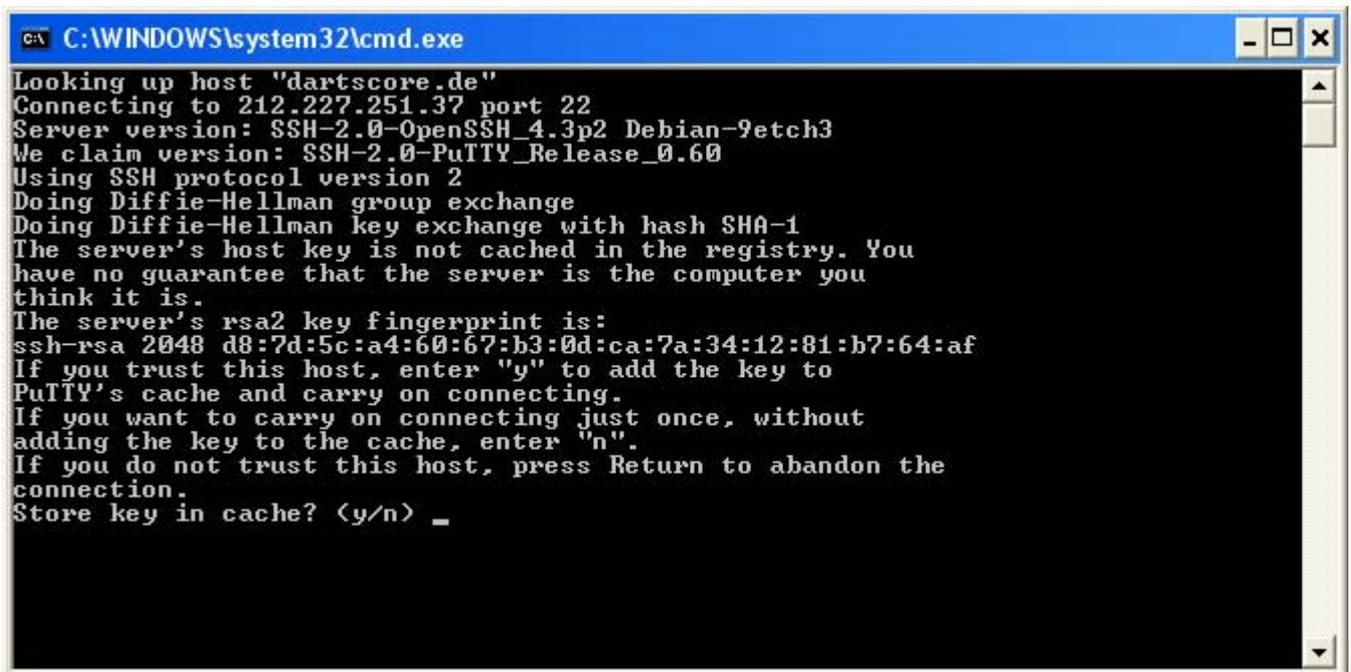
Handbuch

Installation

Sie müssen alle Dateien des Zip-Files in einen Ordner entpacken. Das Lizenzfile wird auch in den selben Ordner entpackt, in dem sich das Programm befindet.

Erster Start des Programmes

Wenn das Programm das erste Mal auf dem PC ausgeführt wird, muss zuerst die Datei Install.cmd gestartet werden. Die Frage „Store key in cache?“ muss mit „y“ beantwortet werden.



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Looking up host "dartscore.de"
Connecting to 212.227.251.37 port 22
Server version: SSH-2.0-OpenSSH_4.3p2 Debian-9etch3
We claim version: SSH-2.0-PuTTY_Release_0.60
Using SSH protocol version 2
Doing Diffie-Hellman group exchange
Doing Diffie-Hellman key exchange with hash SHA-1
The server's host key is not cached in the registry. You
have no guarantee that the server is the computer you
think it is.
The server's rsa2 key fingerprint is:
ssh-rsa 2048 d8:7d:5c:a4:60:67:b3:0d:ca:7a:34:12:81:b7:64:af
If you trust this host, enter "y" to add the key to
PuTTY's cache and carry on connecting.
If you want to carry on connecting just once, without
adding the key to the cache, enter "n".
If you do not trust this host, press Return to abandon the
connection.
Store key in cache? (y/n) _
```

Danach kann das Programm über „Start.cmd“ (siehe Abschnitt „Programmstart“) gestartet werden.

Programmstart

Damit im Internet das LiveScoring richtig funktioniert, muss entweder der PC-Name oder der Name als Parameter der „Start.cmd“ mit der zweistelligen Boardnr enden.

z.B. als PC-Name „BOARD01“ für Board 1, „Dartscheibe02“ für Board 2.

als Parameter „Start.cmd meinPC01“ für Board 1, „Start.cmd theother02“ für Board 2.

Das Programm passt sich automatisch auf die komplette Größe des Monitors an. Sollte es damit einmal Probleme geben, kann man die Datei „Start.cmd“ bearbeiten und die letzte Zeile abändern in „START "Hauptprogramm" dart.exe /noresize /N=%1“.

Programmeinstellungen

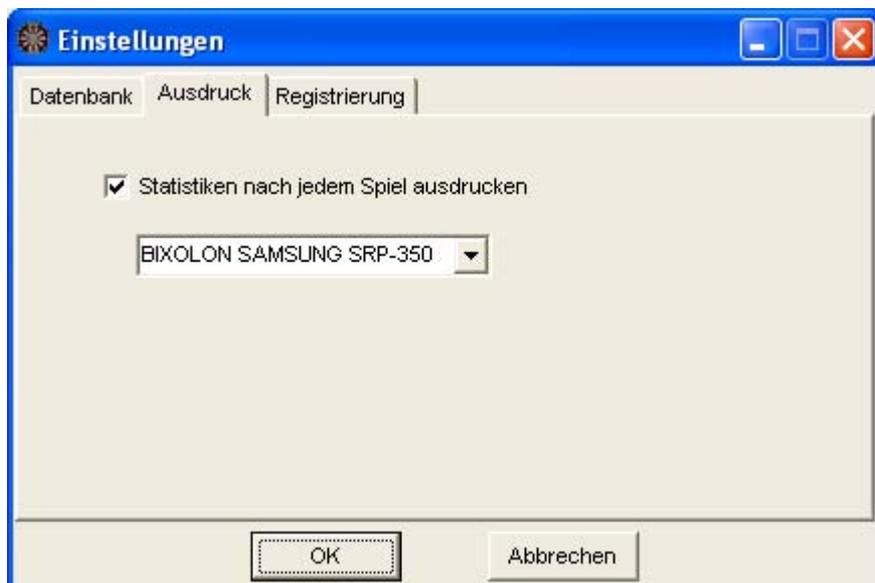
Den Menüpunkt Programmeinstellung findet man in der obersten Menüleiste unter Optionen - Einstellungen



Im Reiter „Datenbank“ werden die Einstellungen für den Zugriff des Programmes auf den Datenbankserver im Internet gemacht. Dort tragen Sie bitte die Daten ein, die Sie per E-Mail bekommen haben:



Wenn Sie einen Bondrucker angeschlossen haben, können Sie im Reiter „Ausdruck“ dem Programm mitteilen, ob es im Ligaspielmodus nach jedem Spiel einen Statistikzettel über diesen Drucker ausdrucken soll:



Im Reiter „Registrierung“ sehen Sie noch einmal ihre Lizenzdaten, sowie die Anzahl Netzwerklicenzen und freigeschaltete Spiele:



Ligaspielmodus

Den Menüpunkt Ligaspielmodus erreichen Sie über die oberste Menüleiste unter Spiele:



Nach anklicken des Menüpunktes Ligaspiel werden alle im Internet eingetragenen offenen Spiele angezeigt, die man dann entweder per Doppelklick oder einfaches markieren und anschließendem klicken auf den „öffnen“-Button öffnen kann:

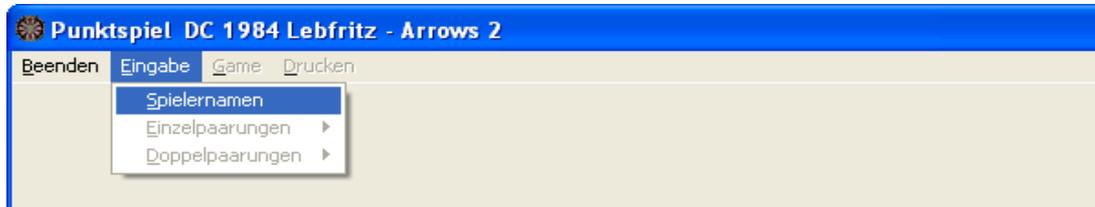


Nun erscheint ein leeres Fenster:



Spielernameneingabe

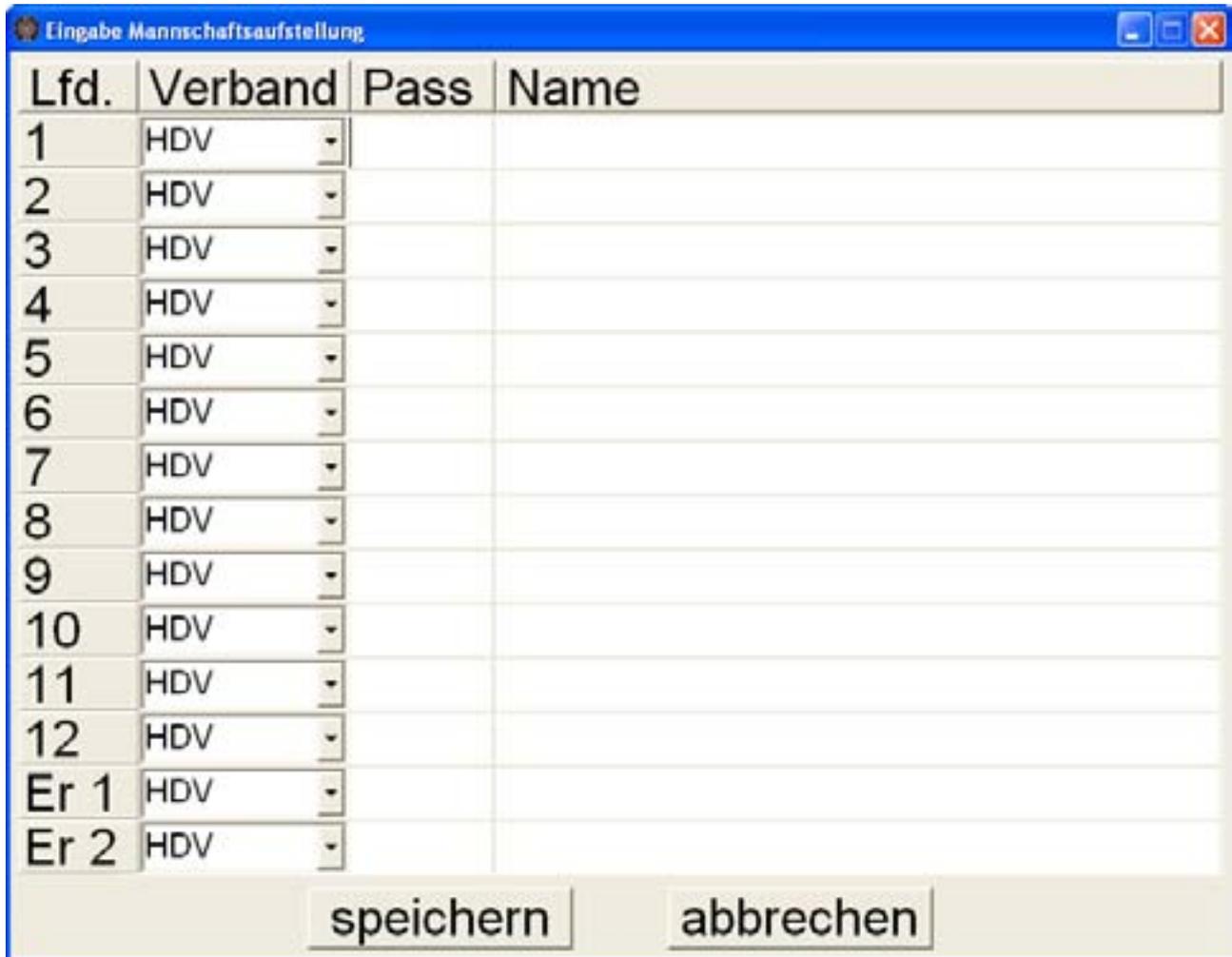
Über den Menüpunkt „Eingabe – Spielernamen“ werden die Spieler eingegeben, die zum Spielen vorgesehen sind. Hier ist drauf zu achten, dass auch die Spieler, die nur Doppel spielen sollen auch hier schon eingegeben werden. Es gibt keine Möglichkeit mehr, einen Spieler im nach hinein noch nachzutragen:



Im nächsten Fenster wird ausgewählt, für welche Mannschaft man die Spielernamen eingeben möchte:



Danach erscheint die Eingabemaske für die Spielernamen. Diese ist entweder leer, wenn noch keine Spieler erfasst wurden oder schon ausgefüllt, wenn man noch einen Spieler nachtragen möchte. Das Nachtragen funktioniert nur so lange, bis die Aufstellung der Einzel abgeschlossen wurden:



The screenshot shows a software window titled "Eingabe Mannschaftsaufstellung". It contains a table with four columns: "Lfd.", "Verband", "Pass", and "Name". The table has 14 rows, with the first 12 rows numbered 1 to 12, and the last two rows labeled "Er 1" and "Er 2". All "Verband" entries are "HDV" with a dropdown arrow. The "Pass" and "Name" columns are empty. Below the table are two buttons: "speichern" and "abbrechen".

Lfd.	Verband	Pass	Name
1	HDV -		
2	HDV -		
3	HDV -		
4	HDV -		
5	HDV -		
6	HDV -		
7	HDV -		
8	HDV -		
9	HDV -		
10	HDV -		
11	HDV -		
12	HDV -		
Er 1	HDV -		
Er 2	HDV -		

speichern abbrechen

Das Eingeben der Spielernamen kann entweder über die Passnr. erfolgen, dann wird in der Datenbank nach diesem Spieler gesucht. Ist ein Eintrag mit dieser Passnr. vorhanden, so wird der entsprechende Spielernamen in die Eingabemaske eingetragen:

Lfd.	Verband	Pass	Name
1	HDV	304	Stefan Steiner
2	HDV		
3	HDV		
4	HDV		
5	HDV		
6	HDV		
7	HDV		
8	HDV		
9	HDV		
10	HDV		
11	HDV		
12	HDV		
Er 1	HDV		
Er 2	HDV		

speichern abbrechen

Um nach einem Spielernamen zu suchen, geht man folgendermaßen vor:
In die Spalte für die Passnr. trägt man nichts ein und bei Name gibt man das Fragment ein,
nach dem man suchen möchte:

Lfd.	Verband	Pass	Name
1	HDV	304	Stefan Steiner
2	HDV		steiner
3	HDV		
4	HDV		
5	HDV		
6	HDV		
7	HDV		
8	HDV		
9	HDV		
10	HDV		
11	HDV		
12	HDV		
Er 1	HDV		
Er 2	HDV		

speichern abbrechen

Nach betätigen der Return-Taste geht ein neues Fenster auf mit dem Ergebnis der Suche:

Passnr.	Name
56	Oliver Steiner
304	Stefan Steiner
914	Ralf Steiner
933	Siegfried Steiner

abbrechen

Durch Doppelklick auf den Namen wird er in die Aufstellung übernommen.

Hat man alle Spieler eingegeben, so betätigt man den „speichern“-Button und die Aufstellung wird auf dem Internetserver gespeichert:



The screenshot shows a software window titled "Eingabe Mannschaftsaufstellung" with a table of player data. The table has four columns: "Lfd.", "Verband", "Pass", and "Name". The data is as follows:

Lfd.	Verband	Pass	Name
1	HDV	-304	Stefan Steiner
2	HDV	-914	Ralf Steiner
3	HDV	-281	Oliver Mogel
4	HDV	-1951	Wolfgang Koch
5	HDV	-1943	Martin Schalk
6	HDV	-933	Siegfried Steiner
7	HDV	-204	Heinz Neuendorf
8	HDV	-205	Sonja Neuendorf
9	HDV	-294	Alexander Berggrün
10	HDV	-	
11	HDV	-	
12	HDV	-	
Er 1	HDV	-	
Er 2	HDV	-	

At the bottom of the window, there are two buttons: "speichern" and "abbrechen".

Einzelpaarungen aufstellen

Um die Einzelpaarungen eingeben zu können, müssen für beide Mannschaften die anwesenden Spieler eingetragen worden sein. Dann wird ein neuer Menüpunkt unter „Eingabe – Einzelpaarungen – eingeben“ aktiv.



Im nächsten Fenster wird abgefragt, für welche Mannschaft man die Einzelreihenfolge eingeben möchte.



In der darauf folgenden Maske kann man dann die Spieler per Dropdown auswählen und den Spielen hinterlegen. Hat man einen Spieler für ein Spiel ausgewählt, so ist er nicht mehr für ein anderes Spiel auswählbar. Hat man einen Spieler auf einer falschen Position aufgestellt, so muss man ihn erst von der falschen Position entfernen, in dem man bei dem Spiel „niemand“ auswählt. Nun ist der Spieler wieder für die anderen Spiele auswählbar:



The screenshot shows a window titled "Aufstellung Einzel" with a list of 8 games and a dropdown menu. The dropdown menu is open, showing a list of player names. The first option is "niemand", followed by "Alexander Enders", "Stefan Steiner", "Oliver Mogel", "Ralf Steiner", "Siegfried Steiner", "Heinz Neuendorf", "Sonja Neuendorf", and "Alex Berggrün". At the bottom of the window, there are two buttons: "speichern" and "abbrechen".

Spiel	Player
Spiel 1:	
Spiel 2:	niemand
Spiel 3:	Alexander Enders
Spiel 4:	Stefan Steiner
Spiel 5:	Oliver Mogel
Spiel 6:	Ralf Steiner
Spiel 7:	Siegfried Steiner
Spiel 8:	Heinz Neuendorf

Buttons:

Wenn man alle Spieler seinen Positionen zugewiesen hat, speichert man die Aufstellung über den „speichern“-Button ab:

Aufstellung Einzel

Spiel 1: Sonja Neuendorf

Spiel 2: Alex Berggrün

Spiel 3: Alexander Enders

Spiel 4: Heinz Neuendorf

Spiel 5: Ralf Steiner

Spiel 6: Siegfried Steiner

Spiel 7: Stefan Steiner

Spiel 8: Oliver Mogel

speichern abbrechen

Münzwurf eingeben

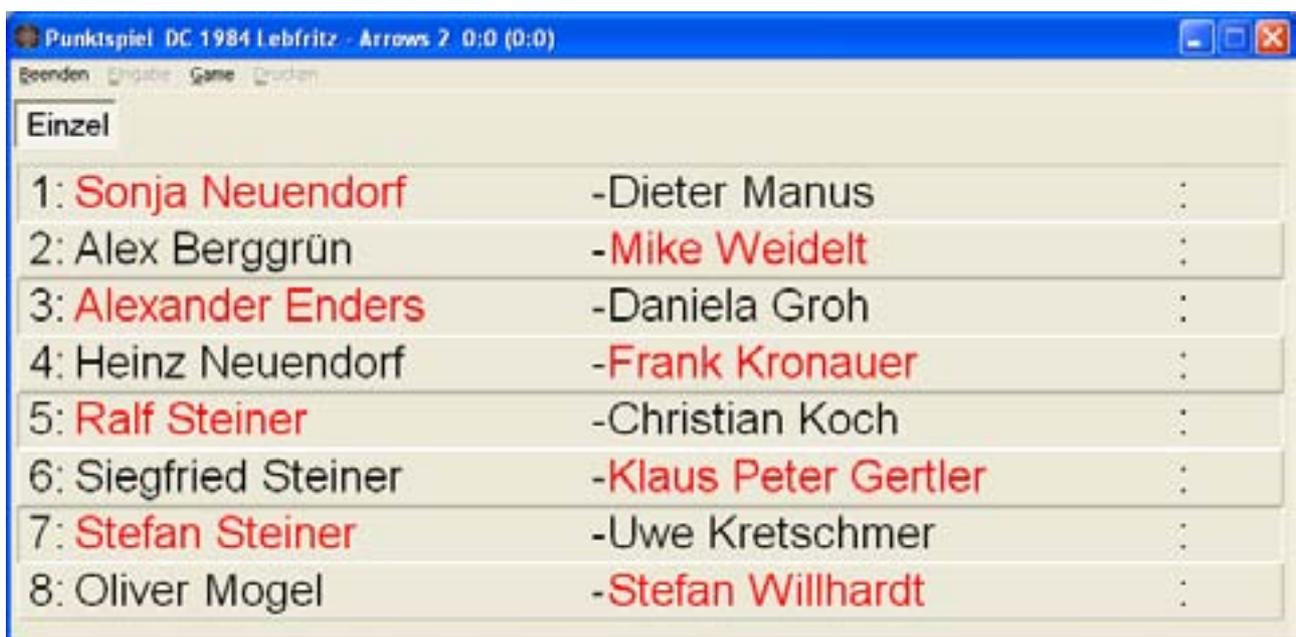
Wenn beide Mannschaftsaufstellungen eingegeben wurden, wird der Menüpunkt „Eingabe – Einzelpaarungen – beenden“ aktiv.



Über diesen Menüpunkt wird die Aufstellung für die Einzel abgeschlossen und es können keine Spieler mehr über „Eingabe – Spielernamen“ nach getragen werden. Wurde beim Anmelden des Spieles im Internet der Menüpunkt „Münzwurf“ mit ja eingestellt, so erscheint ein Auswahlfenster, in dem man die Mannschaft auswählt, die den Münzwurf gewonnen hat:



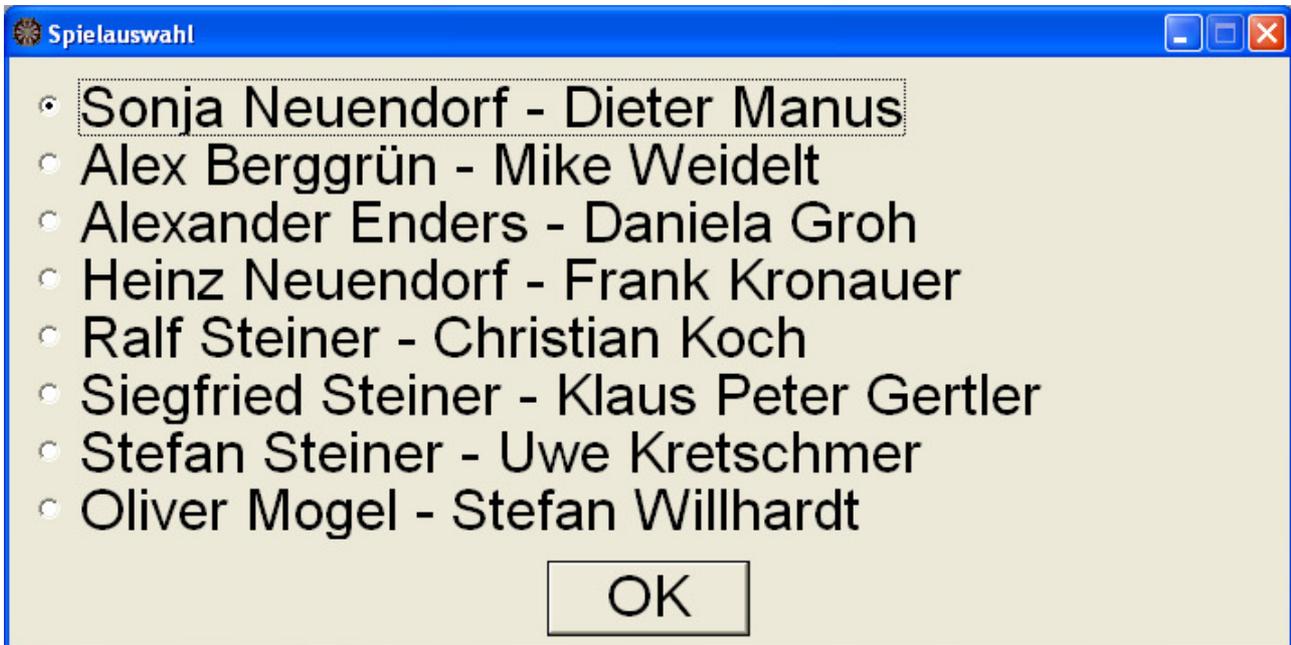
Danach wird das Hauptfenster mit den Einzelbegegnungen angezeigt und in der oberen Menüleiste wird der Menüpunkt „Game“ aktiv:



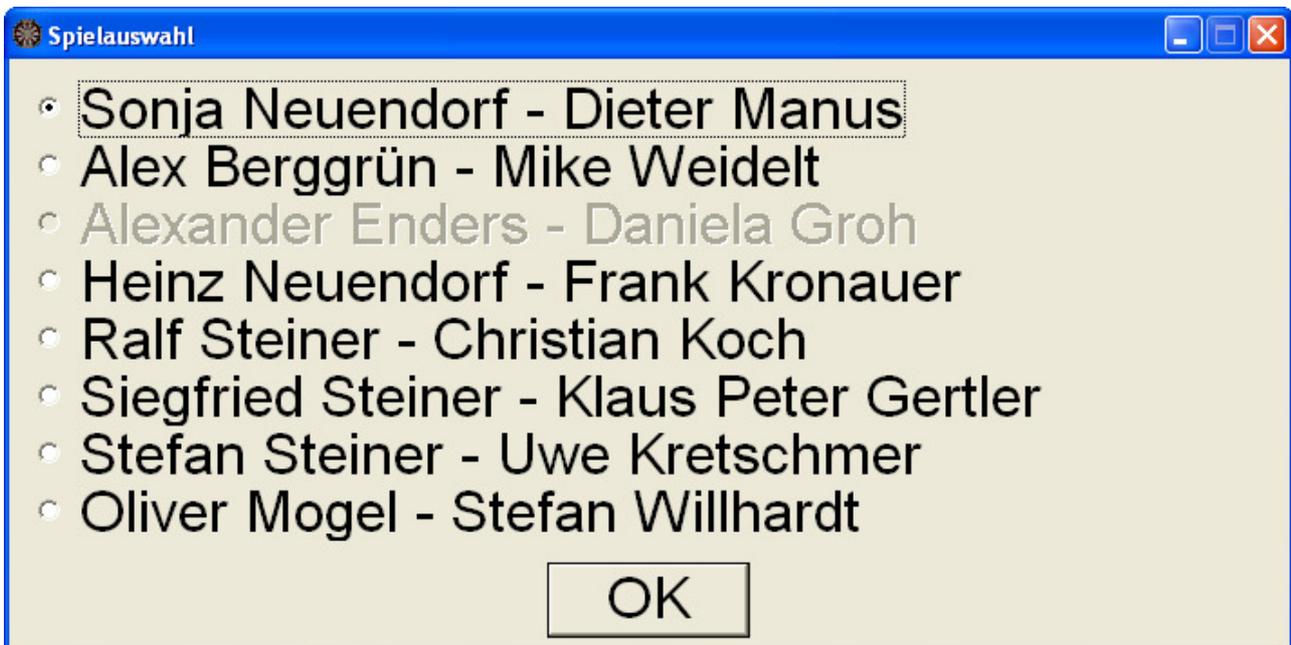
Einzel		
1: Sonja Neuendorf	-Dieter Manus	:
2: Alex Berggrün	- Mike Weidelt	:
3: Alexander Enders	-Daniela Groh	:
4: Heinz Neuendorf	- Frank Kronauer	:
5: Ralf Steiner	-Christian Koch	:
6: Siegfried Steiner	- Klaus Peter Gertler	:
7: Stefan Steiner	-Uwe Kretschmer	:
8: Oliver Mogel	- Stefan Willhardt	:

Spielauswahl

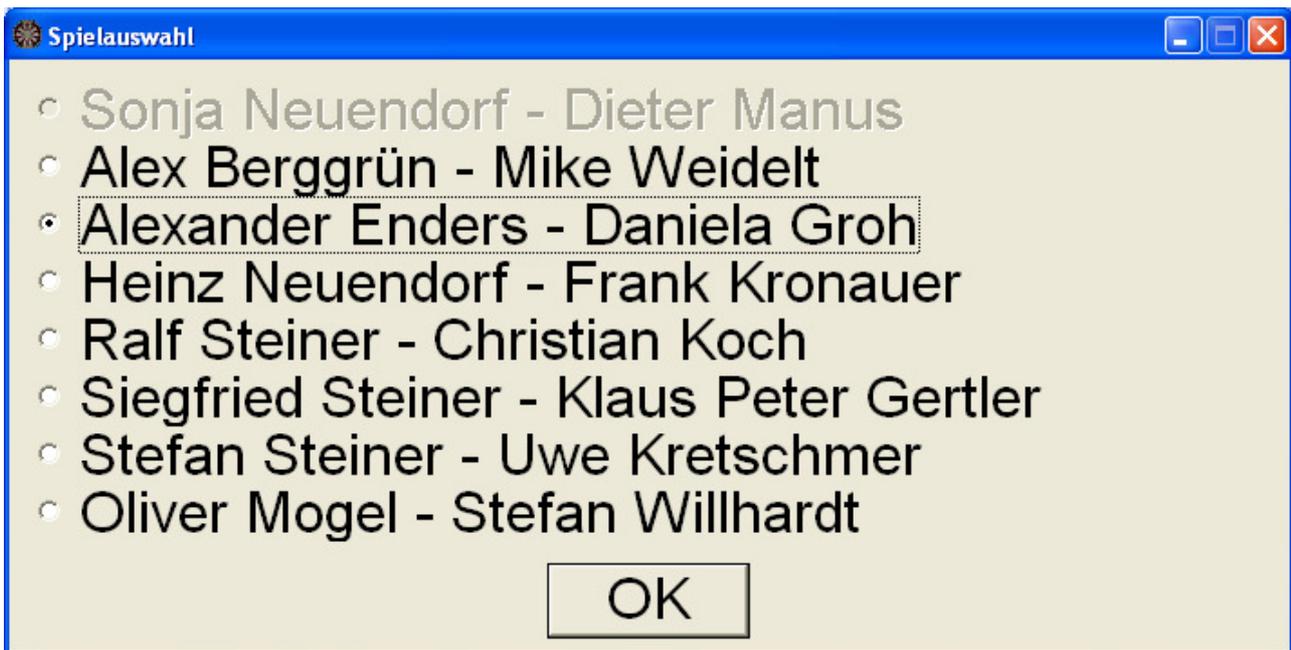
Durch anklicken des Menüpunktes „Game“ öffnet sich ein neues Fenster, in dem man die Begegnung die man an diesem Board austragen möchte, anklicken kann. Über den „OK“-Button wird das Spiel gestartet.



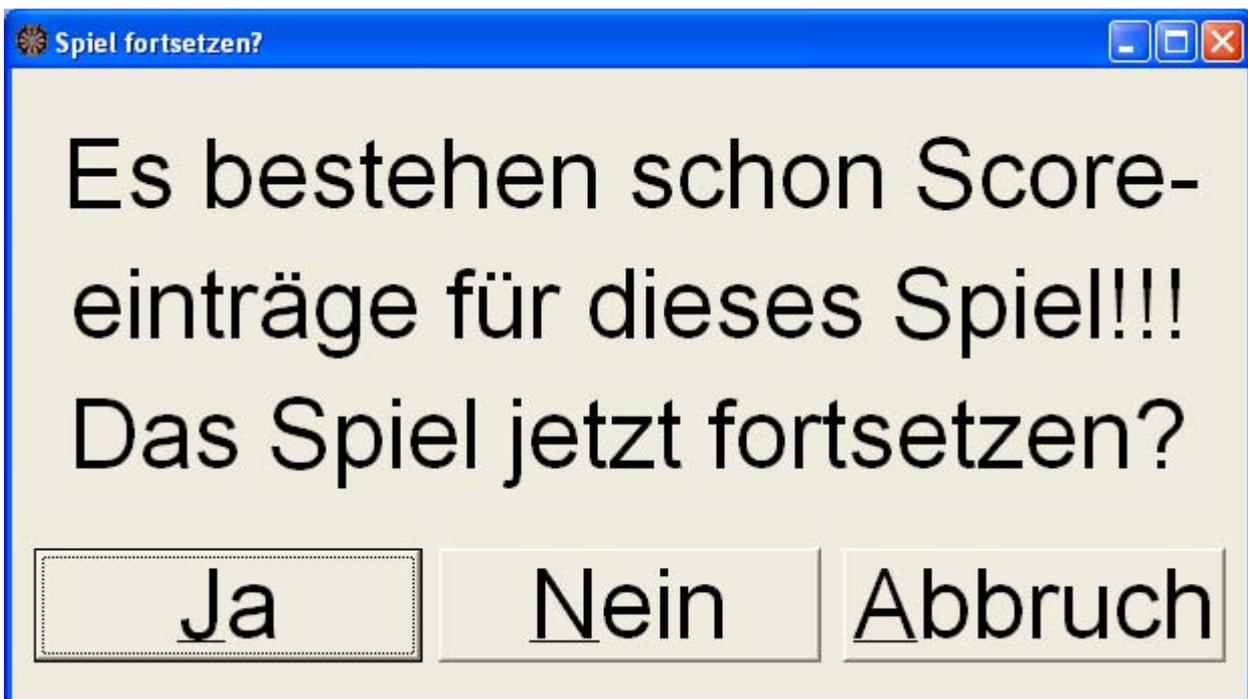
Ist ein Spiel in dem Fenster grau hinterlegt, kann man es nicht auswählen, weil es momentan auf dem anderen Board ausgewählt wurde, die Partie dort schon läuft oder die Partie schon gespielt wurde.



Ist das Programm wegen Computerproblemen oder Stromausfall unerwartet geschlossen worden, so kann man das Spiel an der Position wieder aufnehmen, an der es unterbrochen wurde:



Nach Auswahl des Spieles und betätigen des „OK“-Button erscheint eine Abfrage:



Wird dieses mit „Ja“ bestätigt, baut sich das Scoreboard wieder so auf, wie es vorher war (siehe nachstehende Grafik). Bei „Nein“ werden alle eingegebenen Scores aus der Datenbank gelöscht und das Spiel beginnt wieder bei 0. Mit „Abbrechen“ kehrt man zum Hauptfenster zurück und das Spiel wird nicht berührt.

Ergebniseingabe Beenden Neustart Statistik

Alexander Enders **Daniela Groh**

X X

286 **308**

50	501	501	
100	451	416	85
65	351	341	75
	286	308	33

Punkte:

Scoreeingabe

Über das Scoreboard werden die Würfe eingegeben und gespeichert. Der Spieler, der gerade am Wurf ist, wird schwarz dargestellt und der andere grau. Das Scoreboard ist in der Mitte geteilt und ist von oben nach unten folgendermaßen aufgebaut:

Ganz oben stehen die Namen der Spieler. Darunter die Anzeige für gecheckte Legs. Danach wird der Restscore groß angezeigt. Darunter gibt es eine zweispaltige Anzeige, wobei links der geworfene Score und rechts den Restscore angezeigt:

Ergebniseingabe

Beenden Neustart Statistik

Sonja Neuendorf *Dieter Manus*

201 **261**

60	501	501	
60	441	441	60
60	381	381	60
60	321	321	60
60	261	261	60
60	201		60

Punkte:

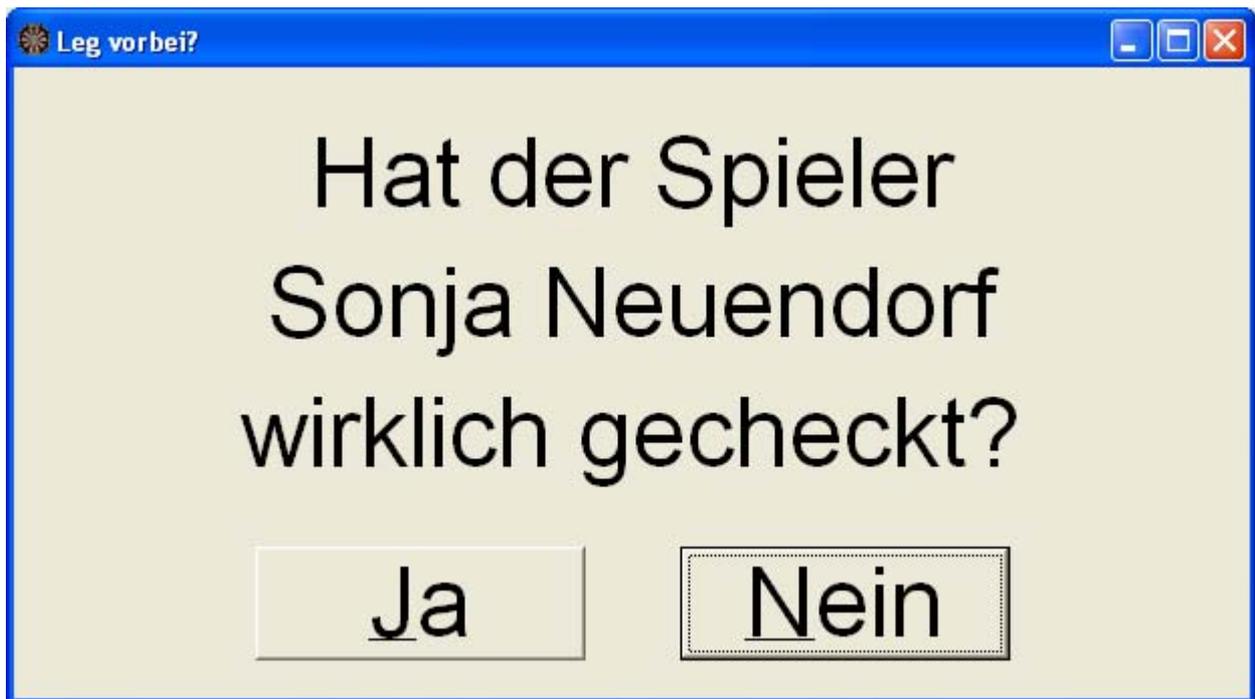
Eintragen

Hat ein Spieler das Leg ausgemacht, so wird der geworfene Score eingegeben. Danach erscheint, falls es sich um keinen 3 Dartfinish handelt, das Eingabefeld für die benötigten Darts zum Finish und das Eingabefeld für die Würfe aufs Doppel. Mit Enter gelangt man in die Felder. Durch Betätigen des „Eintragen“-Buttons wird das Leg dann abgeschlossen und falls das Spiel noch nicht beendet ist, wieder bei 501 angefangen

The screenshot shows a darts scoring application window titled "Legnummer: 001 of 5 Legs". The interface is split into two columns for players **Sonja Neuendorf** and **Dieter Manus**. In the center is a virtual dartboard. Below the names are five empty input boxes for each player. Large numbers **81** are displayed for both players. Below each score is a vertical list of possible scores: 60, 441, 381, 321, 261, 201, 141, and 81. At the bottom, there are input fields for "Punkte: 81", "Anzahl Darts: 3", and "Würfe Doppel: 2", followed by a button labeled "Eintragen".

Hat sich ein Spieler überworfen, so muss für diesen Spieler eine 0 eingegeben werden, damit die Reihenfolge weiter stimmt.

Falls beide Spieler den selben Rest haben oder ein Spieler ein 3 Dartfinish erzielt hat, kommt folgende Abfrage, die man mit „Ja“ beantwortet, wenn dieser Spieler wirklich gecheckt hat.



Löschen / Korrigieren von Scores

Falls man einen Score löschen, bzw. korrigieren muss, geschieht dies mit der Entf (Del) Taste. Dabei werden die Scores rückwärts in der Reihenfolge gelöscht, in der sie eingegeben wurden.



Man kann auch dem Programm den Restscore mitteilen. Dies geschieht in dem man den Restscore mit vorangestelltem „R“ bei Punkte eingibt, z.B. „R60“ für einen Rest von 60 Punkten.

Doppelpaarungen

Sind alle Einzeln gespielt worden, so wird im Hauptmenü der Menüpunkt „Eingabe – Doppelpaarungen – eingeben“ aktiv.



Die Eingabe erfolgt genauso wie bei den Einzeln. Zuerst muss man die Mannschaft auswählen, für die man die Aufstellung machen möchte.



Über den „weiter“-Button gelangt man dann in die Aufstellung.

Aufstellung Einzel	
Spiel 9:	Alexander Berggrün Ralf Steiner
Spiel 10:	Heinz Neuendorf Oliver Mogel
Spiel 11:	Nico Bremse Stefan Steiner
Spiel 12:	niemand Stefan Steiner Heike Breitenbach Siegfried Steiner Ilvo Gerst

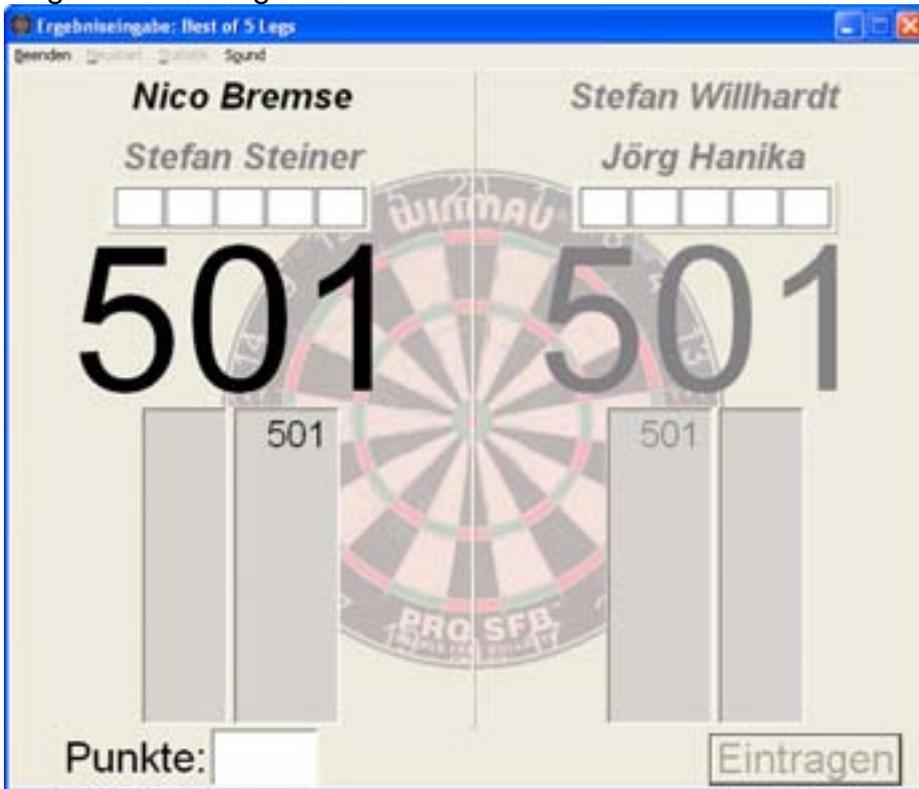
Über den „speichern“-Button wird die Aufstellung für das Doppel gespeichert.

Sind für beide Mannschaften die Doppel eingegeben, wird die Doppelaufstellung über „Eingabe – Doppelpaarungen – beenden“ abgeschlossen.

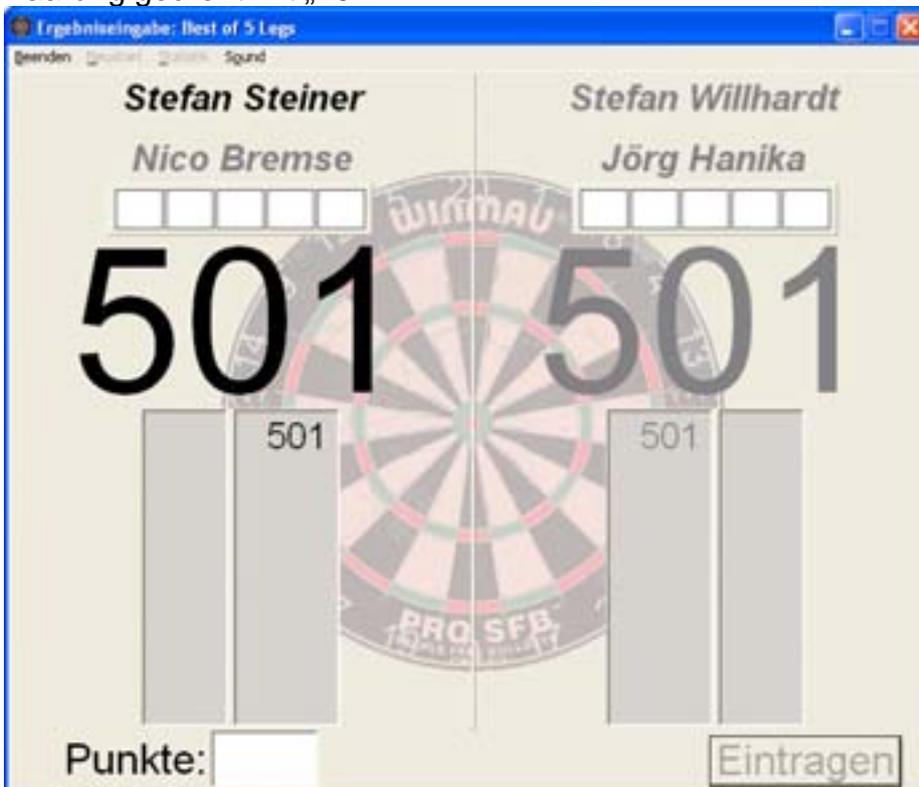
Punktspiel DC 1984 Lebfritz - DSV Rodgau Arrows 2 4:4 (16:17)	
Beenden	Eingabe
Game Drucken	
Einzel	<ul style="list-style-type: none"> Spielernamen Einzelpaarungen Doppelpaarungen <ul style="list-style-type: none"> eingeben beenden
1: Nico Brems	-Jörg Hanika

Wurde bei der Spielanlage im Internet ausgewählt, das die Reihenfolge im Doppel nicht eingehalten werden muss, so kann man die Spieler der aktiven Mannschaft mit der Taste „F5“ vor der Eingabe des ersten Scores drehen.

Originalaufstellung:



Paarung gedreht mit „F5“:



Die Eingabe der Scores, sowie löschen von Scores entsprechen der gleichen Vorgehensweise wie beim Einzel.

Hintergrundgrafiken

Im Programm können zwei Grafiken eingebunden werden. Die eine ist im Startmenü zu sehen und die andere wird bei der Scoreeingabe angezeigt. Dazu müssen im Programmverzeichnis zwei Dateien liegen mit den Namen „logo.bmp“ und „hg.bmp“. Die Grafiken sollten quadratisch sein, ansonsten werden sie verzerrt. Die Farbe weiß wird als Transparent angesehen.

Logo.bmp



hg.bmp

