

Návod na ovládanie programu FUTBAL LGR v.120620

Tento program slúži na zobrazovanie skóre pre futbal na veľkoplošnej obrazovke. Okrem skóre so základnými údajmi je možné zobrazovať logá tímov, fotografie a údaje o hráčoch, súpisky hráčov ...Ovládanie je notebookom s dotykovým displejom.

Program dodávame podľa objednávky v 2 verziách a to základná verzia a rozšírená verzia

Základná verzia obsahuje:

- Základná časomiera s možnosťou rôznych hracích časov
- Názvy tímov
- Logá tímov
- Neobsahuje databázu tímov a hráčov

Rozšírená verzia obsahuje naviac :

- Databáza tímov
- Databáza hráčov
- Predstavovanie hráčov pred zápasom
- Zobrazenie vizitky hráča po skórovaní, karte, striedaní

Program môžete používať v nasledovných módoch:

1. Jednoduchá časomiera (základná verzia programu)

V tomto režime sa nepoužíva databáza hráčov, ale všetky animácie pri skórovaní, kartách, striedaní sa zobrazuje zjednodušené zobrazenie bez vizitky hráča.

 Len základná časomiera DOMÁCI/HOSTIA bez databázy hráčov – je to vhodné len pre najjednoduchšie ovládanie menej významných zápasov



- S názvami tímov bez databázy hráčov

ŽLUTÁ KARTA				ŽLUTÁ KARTA	1.'	
ČERVENÁ KARTA	POPRAD	00:03.384	NITRA	ČERVENÁ KARTA		
ZMĚNA STAVU	0	1. polčas	0	ZMĚNA STAVU	POPRAD	NITRA
STŘÍDÁNÍ		Obnoviť hru Povolit přerušení hry: nie Délka poločasu [min]: 45 Nastavený čas [min]: 0		STŘÍDÁNÍ		
	SETUP	NADSTAVENÝ ČAS	PREDSTAV HRÁČOV	UKON	U 1. poloč	as
	77 (P) 🕥			- 70 H SK		

- S názvami tímov a logami tímov bez databázy hráčov



2. Kompletná časomiera s vizitkami hráčov (Rozšírená verzia programu) Tento režim využíva všetky možnosti programu. Predpokladom je však naplnená databáza hráčov s údajmi (dátum narodenia, post, krátka informácia) a fotografiami hráčov. Fotografie môžu byť statické ale aj animované – gif súbor.

Spustenie programu

Po spustení programu (zástupca na ploche) sa zobrazí úvodné okno pre zadanie základných parametrov. Tu je potrebné zadať rozlíšenie obrazovky v pixloch. Ak zadáte menšie rozlíšenie ako je skutočné rozlíšenie obrazovky, tak sa zobrazí časomiera len na časti obrazovky. Vtedy je potrebné vyplniť zvyšok obrazovky čiernou farbou. Je to prípad, ak máte obrazovku v pomere 4:3 a program generuje obraz 16:9. Vtedy je dobré nastaviť maximálnu šírku a na výšku vzniknú nevyužité pásy, ktoré sa začiernia. Na tejto obrazovke si môžete zvoliť verziu programu Cz/Sk. Všetky výstupné texty sú preložené do češtiny. Taktiež základná obrazovka.

🤣 🔹 Nastavenie veľkosti zobrazova	acej plochy 🛛 🗙
Veľkosť zobrazovacej plochy Šírka: 1680 🖨 Výška: 945 🌲	Aktivovať
Poznámka: Pomer strán je fixovaný na 16:9! Aktuálne rozlíšenie obrazovky je: 1680 x 1050	Zrušit
Jazykové nastavenia O slovenské (SK) © české (CZ)	
 Prekryť obrazovku čiernou farbou Zobrazovať toto okno pri spusten í aplikácie 	.:

Po stlačení tlačítka. Aktivovať sa zobrazí úvodná obrazovka ovládania programu.

ŽLUTÁ KARTA		00:00		ŽLUTÁ KARTA	00:	00
ČERVENÁ KARTA	DOMÁCÍ	00:00.000	HOSTÉ	ČERVENÁ KARTA		
ZMĚNA STAVU	0	1. polčas START	0	ZMĚNA STAVU	DOMÁCÍ	HOSTÉ
STŘÍDÁNÍ		Obnoviť hru Povolit přerušení hry: nie Délka poločasu [min]: 45 Nastavoný čas [min]: 0		STŘÍDÁNÍ		
	SETUP	NADSTAVENÝ ČAS	PREDSTAV HRÁČOV	UKON		
a e 🖹 🖁 S 😒	🤋 🖻 🛈 🖉 💟			· 元 () == 1	R R R	

Nastavenie pred začiatkom zápasu

Pred zápasom je potrebné minimálne nastaviť názvy tímov aby namiesto textov DOMÁCI / HOSTIA boli reálne názvy. Taktiež je dobré načítať aj logá tímov. Všetky údaje sú uložené v databáze.



Pre plnohodnotné využitie programu je vhodné do počítača uložiť súpisky tímov s fotografiami a základnými údajmi o hráčoch.

Popis ovládacích prvkov

V základnom okne sa zobrazujú informácie o čase, stave … a taktiež sú tu ovládacie tlačítka. Tlačítka sú rozdelené pre každý tím (vľavo – "domáci" vpravo – "hostia"). V strednej časti sú tlačítka, ktoré sú spoločné – parametrické tlačítka hry.

- Žltá karta v priebehu hry ak hráč dostane žltú kartu, tak tu zadáte číslo hráča a na obrazovke sa zobrazí animácia. Predpokladá to však, že v databáze je súpiska hráčov.
- Červená karta. Po stlačení sa zobrazí najskôr žltá karta a vizitka hráča a následne červená karta pre hráča
- Zmena stavu pridáva a uberá góly
- Striedanie striedanie hráčov. Tu zadávate prichádzajúceho a odchádzajúceho hráča
- SETUP nastavenie zápasu, databáza tímov, databáza hráčov ...
- NADSTAVENÝ ČAS zadáte nadstavený čas, ktorý sa spustí po dobehnutí koncového času.
- PREDSTAVENIE HRÁČOV zobrazí animáciu hráčov z databázy
- UKONČIŤ ukončenie programu

Nastavenie základných parametrov – SETUP

Po stlačení tlačítka SETUP sa zobrazí nasledovné okno so záložkami:



Záložka – Výsledková tabuľa



Zadáte základné údaje ako rozlíšenie obrazovky a animačný čas – čas animácie, ktorá sa zobrazuje na obrazovke vygenerovaná programom (gól, karta ...)

V tejto časti sa nastavujú aj farby a fonty, ktoré sa použijú na zobrazenie. Nastavenie sa uloží do súboru. Týchto nastavení môže byť viacej a pred zápasom si môžete načítať vybrané nastavenie.

Ċ)	LGR Fu	tbal - nastavenia	3		×
	VÝSLEDKOVÁ	Výsledková tabuľa Priebeh hrv Mužst Vytvorenie vlast	vá a logá tnej farebnej kor	figurácie ×		Uložit' zmeny
	TABOLA	DOMÁCI	Zmeniť	Uložiť		Zrušiť
		HOSTIA	Zmenit'		Zmenit	
		ČAS 00:00	Zmeniť	💢 Zatvoriť		
	MUŽSTVÁ a LOGÁ	SKÓRE	Zmenit'	į	mhaá	
		POLČAS	Zmeniť		farieb	
	DATABÁZA HRÁČOV	PREDĹŽENIE	Zmenit'			
		KONIEC	Zmenit'			
			LINGIG		TIŤ	

0	•		LC	GR Futbal - nastavenia			×
	VÝSLEDKOV/ TABUĽA	Á	Výsledková tabuľa Priebeh hry Veľkosť zobrazovacej plochy a j Šírka: 1680 -	Mužstvá a logá azyk	Animačný čas [sec]: 3 🚖		Uložit zmeny Znušit
	PRIEBEH	lo		Nastavenie fontov	×		2031
	HRY	Názv	ytímov: Arial; 90 pt; st	yle=Bold	Zmeniť Uložiť		
	NU ŽOTI (Skór	e: Arial; 230,25p	ot; style=Bold	Zmenit		
	a LOGÁ	Hrac	í čas: Arial; 147pt; s	style=Bold	Zmenit' Xrušit'		
		Polča	as a nadstavený čas: Arial; 66pt		Zmeniť		
	DATABÁZA HRÁČOV	Stried	lanie hráčov: Arial; 48pt		Zmenit		
			RESET	ZHASNÚŤ	ROZSVIETIŤ		

0	Otvorenie			×
	Futbal_120620 → Debug → Fa	arebneNastavenia	✓ C Prehľadá	vať: FarebneNastave 🔎
Usporiadať 🔻 Nový priečinok				=
 Domáca skupina Tento počítač Dokumenty Hudba 	 Názov TestovaciaKonfiguracia ZakladnaKonfiguracia 	Dátum úpravy 6.6.2020 18:55 9.6.2020 14:43	Typ Súbor XML Súbor XML	Vel Vyberte súbor, ktorého ukážku chcete zobraziť.
Názov súboru:			✓ xml files (*.xi	ml) 🗸
			Otvoriť	Zrušiť

Záložka – Priebeh hry

Dĺžka polčasu môže byť aj iná ako 45min, napríklad pri žiackych zápasoch. Taktiež pri žiackych zápasoch je možné zastavenie hracieho času počas ošetrovania. Môžete si vytvoriť ľubovoľný počet konfigurácií zápasov.

Po výbere stlačte Vybrať a následne Uložiť zmeny.



Záložka –Mužstvá a logá

výsledková Tabuľa	Výsledková tabuľa Priebe	h hry Mužstvá a logá ÁCI	НС	OSTIA	Uložit zmeny
PRIEBEH HRY					
MUŽSTVÁ a LOGÁ	DOMÁCI		HOSTIA		1
DATABÁZA	□ Odstrániť d				
HRÁČOV	Zmeniť logo	Zrušiť logo	Zmeniť logo	Zrušiť logo	
	Vybrať z data	'tímy bázy	S C	ľ prepojenie latabázou	

V tejto časti sa zadávajú údaje o tímoch a hráčoch do databázy. Postupne si to vysvetlíme:

Vytvorenie nového tímu

V tomto okne zadávame názov tímu, logo (musíme ho mať pripravené v súbore .jpg, .png alebo aj gif). Na rozlíšení nezáleží, program si automaticky logo upraví tak, aby sa zmestilo do vyhradeného priestoru obrazovky.

		Zmone údejov tímu		Zatvoriť
PRIEVIDZA NITRA KOŠICE	Vložiť nový tím	Názov tímu: POPRAD		
POPRAD	🎤 Zmeniť údaje	Zmeniť logo Zrušiť logo	- THE PART	
	Hráči na zápas		F12, 1985	
	Odstrániť tím	Späť Vykonať zmeny zoznamu hráčov	Potvrdiť zmeny	

Po vložení nového tímu môžeme naplniť databázu hráčov (celý tím aj s náhradníkmi). Podľa tabuľky vyplňte jednotlivé údaje o hráčovi. Ak máte fotografiu hráča, môžete aj tú importovať. Program si automaticky upraví rozmery fotografie aby vyhovovali zobrazeniu. Môžete použiť aj animovaný formát gif.



6	E	videncia hráčov - tí	m PRIEVIDZA		×
Zoznam hráčov 1. Marek KVET 99. Michal KVET 23. Viliam NOVÁK 2. Peter PELLEGRINI 3. Tomáš PELLEGRINI	Image: Second systemPridať hráčaImage: Second systemZmeniť údajeImage: Second systemZmeniť údajeImage: Second systemPrestup do iného tímuImage: Second systemOdstrániť hráča	Zmena údajov o hráčovi Číslo hráča (*): Meno (*): Priezvisko (*): Post: Dátum narodenia: Iné záznamy:	23 € Viliam Novák Obranca 27. 7.1989 Vroku 2019 prestúpil z Olomoucu. Doteraz hral 10 zápasov.]	Zrušiť fotografiu	Zatvoriť
		 Hrá zápas Žltá karta Červená karta 	Späť	Uložiť zmeny	

V prípade prestupu hráča do iného tímu, nie je potrebné znovu zadávať údaje ale stačí stlačiť tlačítko prestup do iného tímu.



Pred začiatkom zápasu je potrebné vybrať zo zoznamu hráčov nastupujúcich hráčov. V prípade striedania program ponúkne ako prichádzajúcich hráčov len sediacich na lavičke.



Výber tímov do zápasu



Pred začiatkom zápasu z databázy tímov vyberiete hrajúce tímy. Ak majú aj uložené logá, tie sa automaticky naimportujú a zobrazia.

<u>Skórovanie</u>

Ak dá niektorý tím gól tak po stlačení tlačítka ZMENA STAVU sa otvorí nasledovné okno:

ŽLTÁ	🥑 Gól - nastavenia	a ×		ŽLTÁ
KARTA	1. A. KUNOVSKÝ	Potyrdiť gól		KARTA
ČERVENÁ	36. Yurii POHORILIAK	i otvidit goi		ČERVENÁ
KARTA	4. Tomáš GAJAN 11. Martin LUBERA	Znížiť skóre		KARTA
ZMENA				ZMENA
STAVU		Resetovať skóre		STAVU
STRIEDANIE				STRIEDANIE
STRIEDARIE				STRIEDANIE
			AV	
		Návrat späť	NV V	X UKONČIŤ

- Vyberiete hráča, ktorý dal gól a na obrazovke sa zobrazí jeho fotografia a meno.

Žltá a červená karta

Ak dostane hráč trest žltú kartu, stlačíte tlačítko ŽLTÁ KARTA. Ak je hráč vylúčený červenou kartou tak stlačíte tlačítko ČERVENÁ KARTA. Na obrazovke sa najskôr zobrazí žltá karta a až následne červená karta.

Prezentácia hráčov

Pred začiatkom zápasu ale aj počas zápasu je možné pustiť prezentáciu hráčov. Predčasné ukončenie prezentácie tlačítkom Esc.

Parametre prezentácie ako sú farby, fonty, výška fontov sa dá meniť.

וטט					
	<u>a</u>	10	Brodstavania bráčov Farby prezentácie	x	×
	Nadpis:	Zmenit'		Zmenit'	😚 Uložiť
	Titulky:	Zmenit'	Titulky:	Zmenit'	
	Údaje:	Zmenit'	Údaje:	Zmenit'	Zatvoriť
	Číslo hráča:	Zmenit'	Číslo hráča:	Zmenit'	
	Meno hráča:	Zmenit'	Meno hráča:	Zmenit'	
		Povolit př	erušení hry:	nie	
			- Y F		

<i>t</i> a	Fonty prezentácie		×
Názvy tímov:	Microsoft Sans Serif; 176,25pt; style=Bold	Zmenit'	Uložiť
Podnadpis (prezentácia):	Arial; 68,25pt; style=Italic	Zmenit'	zmeny
Údaje o hráčoch:	Arial; 54,75pt	Zmenit'	Zrušiť
Čislo a meno hráča:	Arial; 90pt	Zmeniť	
	Návr	rat späť	

Ovládací počítač

Pre ovládanie sa využíva notebook s dotykovým displejom. Pre zadávanie údajov do databázy sa využíva klávesnica notebooku. Výstup sa využíva HDMI prípadne DVI. Výstup je napojený na vstup do videoprocesora a od tadiaľ na veľkoplošnú obrazovku. Program dokáže generovať obraz podľa rozlíšenia veľkoplošnej obrazovky aj bez použitia videoprocesoru s funkciou SCALE.

Odporúčame pre kontrolu obrazu, pripojiť na výstup videoprocesora kontrolný monitor. Ideálne je ak obsluha vidí na veľkoplošnú obrazovku – pre kontrolu zobrazenia.



AMDA ATHLON 300U 2.4G 28GB SSD 28GB SSD 28GB SSD 26GRATED GRAPHICS 4" FHD TN TS 56LL 26LL 2001 2.4G 26RATED GRAPHICS 4" FHD TN TS 56LL 2011 2012 2.4G	X_BLACK aPad C340-14API e: 81N6 D-14API 300U 4G 128G 10S umber: MP1QNZ08 NZ08 MO.MPNXB030201T NZ08 MO.MPNXB030201T 1N600CHCK S/N:MP1QNZ08	1.118M4PF3 15.36V45Wh AT BE BG CH CY CZ DE DK EE LE EN FIT HR HR HU E IS IT LUL LT LU LV MT NL NO PL PT RO Se SI SK TR UK N COM PN EL 42810509 Digin: (4L) Origin CN Stg Made in China Of Lenovo
CPU: AMD A1 Storage: 128G RAM: 4GB GPU: INTEGF Display: 14" F1 Battery: 4CEL OS: Windows EAN:01947782	Color:ONYX_B Lenovo IdeaPa Model Name 8 NB IP C340-14 (S)Serial Numb S/N.MP1QNZ0 S/N.MP1QNZ0	Battery info: L1 Battery info: L1 BK EU EU Contry of Origi Weight: 2.25Kg Date:20/03/02 Manufactured fo