

III. Monitorsystém KBC-04W pro bowling

1.0 Start programu

Monitorsystém může nastartovat pouze obsluha bowlingu na základě postupu uvedeného v příloze 1. Monitorsystém může být spuštěn pouze v případě, že se drahách nehraje, všechny hry jsou ukončeny. Program startuje do reklamního módu.

Program startuje po stisku klávesy 1 v reklamním módu. Na obrazovce proběhne animace.

Pozor!

Klávesy 1 ... 10 odpovídají klávesám 1 ... 10 na bowlingové klávesnici. Další kroky jsou zobrazovány na monitoru. Stiskněte klávesy pouze tehdy budete-li vyzváni na monitoru.

Start programu po stisku 1 a následně po stisku 10.

1.1 Ukončení programu

Program **Score** se ukončuje klávesou **End** (viz. Kap. 2.0).

Na obrazovce se objeví úvodní obrazovka, která se střídá s reklamními obrázky.

2.0 Score

2.1 Obecné poznámky pro uživatele

Do systému je možné zadat **max. 10 hráčů**. Počet hráčů se zadává klávesami 1 až 10. Je možné zadat i **jména jednotlivých hráčů**.

Klávesou **Mask** si můžete vybrat způsob zobrazení výsledků na monitoru:

- **Obecné zobrazení** ukazuje všech 10 Frame pro 2 – 10 hráčů. Aktuální hráč je barevně zvýrazněn.
- **Výřez** zobrazuje pouze výsledek aktuálního hráče. Tento způsob zobrazení se užívá výhradně při hře 9 nebo 10 hráčů.

Klávesou **R correct** lze vyvolat menu pro opravu výsledku 1. nebo 2. hodu Frame. Stisknutím klávesy **1 ball** nebo **2 ball** můžete vrátit zpět poslední hod a tento následně opakovat.

Pozor:

Takto můžete opakovat pouze poslední uskutečněný hod.

Opravu lze provést pouze do konce 9 Frame.

Stiskem klávesy **set out** lze přeskočit chybějícího hráče. Tento hráč po návratu dohraje chybějící hody. V tomto případě není možné provádět opravy výsledku. Přeskakování hráče je možné provádět nejdéle do 9. Frame.

2.2 Start počítání score

Jestliže je aktivován scoremaster, jsme na monitoru vyzváni k zadání:

Počet hráčů	1 ... 10
Hráči se jmény	N
Hráči beze jmen	O

- počet hráčů zadejte klávesami **1** až **10**
- Klávesou **N** spustíte zadávání jmen hráčů. Jména zadávejte klávesnicí. Chybu ve jméně opravíte po výmazu chyby klávesou **Backspace**. Na zadání jména dalšího hráče se posunete klávesou **OK**.
- Klávesou **9** ukončíte zadávání jmen.
Program skočí do informačního menu **Funkční klávesy**.
Klávesou **O** – beze jmen, po zadání počtu hráčů, program skočí do informačního menu **Funkční klávesy**:

set out	-	vynechání hráče
mask	-	přepnutí tabulky
R	-	oprava výsledku
End	-	konec

Program bude pokračovat ve startu po stisku klávesy **9**. Po krátkém zobrazení rekordu dráhy naskočí hráčský formulář.

2.3 Ukončení a přerušení hry

Po stisku klávesy **end** můžete:

- po posledním hodu posledního hráče v posledním Frame řádně ukončit hru;
- přerušit hru kdykoliv v jejím průběhu.

Formulář hry bude opuštěn, na monitoru se zobrazí **bezpečnostní upozornění**:

2	-	nová hra (hrát dále)
8	-	konec

Po stisku klávesy **2** – **nová hra (hrát dále)**

- přerušená hra bude řádně pokračovat
- ukončená hra bude opakována se stejným počtem hráčů se stejnými jmény.

Po stisku klávesy **18** – **konec**

- bude aktivováno vyhodnocení hry. **Protokol o hře**, výsledky hry, hráčů, pořadí bude zobrazeno na monitoru.

Opuštění protokolu hry

- 1** - **návrat do formuláře hry** a start nové hry (stejný počet a jména hráčů)
- end** - **konec hry** a návrat do úvodní obrazovky s reklamami.

Po ukončení Score-programu se program vrací do úvodní obrazovky s reklamami.

2.4 Dětský bowling

Dětský bowling je možný při přepnutí grafiky do **módu 3**. Pravidla hry jsou shodná s pravidly popsány v kapitole 1.

Při dětské grafice se při každém hodu zobrazuje obrázek.

2.5 Erotický bowling

Erotický je možný po přepnutí grafiky do **módu 2**. Pravidla hry jsou shodná s pravidly popsány v kapitole 1.

Při dosažení STRIKE nebo SPARE se objeví erotický obrázek (pánský nebo dámský akt). Hráč si může před hodem zvolit jaký obrázek chce zobrazit – **G – Girls, B – Boys**.

Funkční klávesy

STOP V současné době nefunkční

set Stavění kuželek. STOP stav bude ukončen, kuželky se postaví.

set out Vynechání hráče.

- chybějící hráč může být přeskakován
- po celou dobu hry bude hráč tázán zda chce hrát. Pokud se do hry vrátí, může dohrát všechny chybějící Frame
- vynechávání hráče je možné maximálně do 9 Frame.

mask Přepínání mezi dvěma typy hráčského formuláře.
Touto klávesou můžete vybrat buď standardní formulář pro 2 až 8 hráčů nebo formulářem se zobrazením výsledku aktuálního hráče.

R – correct Opravy výsledku

Pozor:

- může být opravován pouze každý poslední hod
- oprava je možná pouze do 9 Frame
- před opravou 1. hodu v 1. frame stiskněte klávesu **end**
- stiskem klávesy **R – correct** bude vyvoláno menu pro opravu 1. a 2. hodu aktuálního Frame.
- stiskem klávesy **1. ball** popř. **2 ball** můžete ihned vrátit zpět poslední hod a tento opakovat.
- provedená oprava bude zvýrazněna podtržením v tištěném protokolu hry. Na monitoru není oprava výsledku nijak zvýrazněna.

end Přerušení.
Touto klávesou lze předčasně ukončit hru (viz. Kapitola 2.3)

1. ball / 2. ball Opakování hodu. Výsledkový formulář i postavení kuželek bude vráceno do stavu před posledním hodem.

O.K. Tabulátor.
Klávesa pro potvrzení vstupů.

IV. Přílohy pro provozovatele KBC-04W

Příloha 1

Monitorsystém nastartujeme spuštěním TV monitorů a dráhových PC umístěných za těmito monitory.

Monitorsystém startuje automaticky – TV monitory svítí a zobrazují průběh startu.

Systém je nastartován, pokud se na monitorech objeví úvodní obrazovka s reklamami.

Program startuje po stisku klávesy **1** v reklamním módu. Na obrazovce proběhne animace.

Pozor!

Klávesy PIN 1 ... PIN 10 odpovídají klávesám **1 ... **10** na bowlingové klávesnici.**

Další kroky jsou zobrazovány na monitoru. Stiskněte klávesy pouze tehdy budete-li vyzváni na monitoru.

Start vybraného programu po stisku **1** a následující po stisku **10**, vyberte druh hry:

.

1.1 Ukončení programu, vypnutí systému

Bowlingové programy Games i Score se ukončují klávesou **end**. Na obrazovce se zobrazí bezpečnostní oznámení. Klávesami **9**, **8**, **7** a **end** bude program ukončen a vrátí se do úvodní obrazovky.

Vypnutí monitorsystému lze provést dvěma způsoby:

1. **klávesnicí** – pro vypnutí stiskněte následující klávesnice **dráhového počítače**.

Klávesa **1**

Klávesa **10**

Klávesa end

Klávesa Alt + **4**

Nyní jste se dostali do základní obrazovky systému WINDOWS. Dále stiskněte

Klávesa Alt + **4**

Z menu na obrazovce vyberte vypnout -> **klávesa V**. PC bude systém vypnut. Monitory zhasnou.

Po vypnutí systému vypněte **napájení příslušným vypínačem**.

Příloha 2

Nastavení systému

Základní nastavení parametrů programu se provádí v datovém souboru **INDIVIDU.TXT**

Editace programu se provádí následujícím způsobem:

- program nastavte do základní obrazovky s reklamami.
- datový soubor se nachází na adrese **C:\Daten\Individu.txt**. Data můžete změnit pomocí textového editoru. K vyvolání editoru stiskněte kombinaci kláves **Shift + ĩ 9**.
- na obrazovce se zobrazí následující výpis:

werbung0.bmp\$	-->1Name Startbild
035797 / 73740\$	-->2Telefon
2\$	-->3BahnNummer
A\$	-->4Kenn-Netz
l\$	-->5Pfeilrichtung r,l
nein\$	-->6Mit Drucker ja, nein
HPD\$	-->7Druckertyp
ja\$	-->8Nameeingabe nein,ja
400\$	-->9CPU-Zeitfaktor / Attraktion
nein\$	-->10amerikanisch
aus\$	-->11Sound ein,aus
Eins\$	-->12GrafikEbene ...
10\$	-->13Teilnehmerzahl
2000\$	-->14CPU-Zeitfaktor / Com
ber\$	-->15Tastatur eig, che, ber
alt\$	-->16Steuerung alt, neu
nein\$	-->17Druck automatisch ja/nein
Moonlight Bowling\$	-->18Firma
Waltersdorfer Strasse\$	-->19Strasse
Grosschönaue\$	-->20Ort
12.04.2002\$	-->21Datum
3\$	-->22Anzahl der Werbebilder
nein\$	-->23Netzwerkennung ja, nein

Data můžete editovat pomocí bowlingové klávesnice (prohlédněte si tabulku – význam kláves).

Pozor

- znak \$ označuje vstup dat do programu. **Tento znak nesmí být vymazán!**
- očíslované poznámky (1, 3, 5, 9, 10, 12, 14 – 17, 21, 23) může měnit pouze autor programu.

- po ukončení provádění změn, uložíme soubor kombinací kláves **Alt + D**
- editor uzavřeme kombinací kláves **Alt + ĩ 4**.

Pozor

Změny provedené v souboru **INDIVIDU.TXT** se projeví vždy až následující den.
Pro aktuální den provedete změny v datovém souboru **HEUTE.TXT**.

Chcete aby se změny provedené v souboru **INDIVIDU.TXT** projevily ještě týž den?

Pak musíte stejné změny provést i v souboru **HEUTE.TXT**.

Postup je následující:

- program nastavte na úvodní obrazovku s reklamami
- kombinací kláves **Shift + F7** vyvoláte editaci souboru **HEUTE.TXT**
- v souboru **HEUTE.TXT** proveďte stejné změny jaké jste provedli v souboru **INDIVIDU.TXT**. Data v souboru vypadají následovně:

```
werbung0.bmp
035797 / 73740
2
A
1
nein
HPD
ja
400
nein
aus
Eins
5
2000
ber
alt
nein
Moonlight Bowling
Grosschönau
Waltersdorfer Strasse
2.5.2006
3
nein
```

- po ukončení provádění změn, uložíme soubor kombinací kláves **Alt + D**
- editor uzavřeme kombinací kláves **Alt + F4**.

Příloha 3

Další funkce pro provozovatele

Z okna volby programu můžete kombinací kláves **Shift** + **1-7** vyvolat menu pro změnu grafiky a dalších funkcí programů.

Nastavení jednotlivých funkcí v těchto programech se provádí následovně:

<u>Score: Označení</u>	Klávesa	Význam

Grafika 1	1	Obrázky bowling 1
Grafika 2	2	Obrázky bowling 2
Grafika 3	3	Cesta vesmírem
Grafika 4	4	Dětské obrázky
Grafika 5	5	Erotické obrázky
Zvuk zapnut	6	Zapnutí zvuků
Zvuk vypnut	7	Vypnutí zvuků

Menu s těmito funkcemi opustíme klávesou **end**.

Poznámky

1. V Grafikách jsou uloženy obrázky, které se krátce zobrazují jako prémie za dosažení STRIKE, SPARE, MISS a GUTTERBALL.
2. V erotických obrázcích jsou uloženy pánské a dámské akty.
Hráč si před hodem může vybrat jaký druh aktu chce zobrazit stiskem klávesy **B** – **Boys** (pánské akty) a **G** – **Girls** (dámské akty).

Příloha 4

Zadání rekordu dráhy

Program dovoluje zadat, popřípadě aktualizovat rekord dráhy. Tento rekord se zobrazuje na monitoru.

Zadání rekordu dráhy:

- nastavte program na úvodní obrazovku s reklamami
- kombinací kláves **Shift + 8** vyvoláte editaci souboru **REKORD.TXT**
- nyní můžete ručně změnit hodnotu rekordu dráhy v souboru, které se zobrazují následovně:

188	- Rekord
Kai	- Jméno
07.01.2003	- Datum

- po ukončení provádění změn, uložíme soubor kombinací kláves **Alt + D**
- editor uzavřeme kombinací kláves **Alt + 4**.

Poznámka

Další aktualizace rekordu dráhy bude prováděna automaticky při jeho překonání.

Příloha 5

Výroba a zadávání reklamních obrázků

Program umožňuje zobrazovat až 10 reklamních obrázků na monitorech.

Obrázky musí splňovat následující parametry:

- velikost 640 x 480 pixelů
- formát BMP s 16 nebo 24 Bity barev
- názvy reklamních souborů musí být WERBUNG0.BMP ... WERBUNG9.BMP
- k opuštění zobrazování reklam slouží klávesa **1**

Umístění dat s reklamami:

- **nahrad'te bowlingovou klávesnici klasickou PC klávesnicí**
- ukončete program kombinací kláves **Alt + F4**
- k PC připojte externí medium a daty reklam
- aktivujte **Windows – Explorer** a data reklam překopírujte do adresáře **C:\Bilder**.

Poznámka

V adresáři C:\Bilder se data zobrazí následovně:

Werbung0.BMP

Werbung1.BMP

...

...

Werbung9.BMP

Soubory s reklamami musí mít stejný název jako ta výše uvedené. Stávající soubory reklam budou přepsány.

- v datovém souboru **C:\Daten\Individu.txt** (viz. Příloha 2) se musí zadat počet reklam v programu (řádek 22). Maximální počet reklam je 10.
- po změně dat v souboru **C:\Daten\Individu.txt** je nutné tento soubor uložit do paměti
- zaměňte PC klávesnici za bowlingovou
- znovu nastartujete program **C:\Bahn\ProSport.exe**

První reklamní obrázek na obrazovce vybere generátor náhodných čísel.

Příloha 6

Výběr reklamy nebo grafik

Provozovatel může zvolit druh otevírací grafiky, která se bude zobrazovat po stisknutí klávesy při otevírání hry či při herní pauze:

1	Bowlingová animace
2	Vesmírná animace
3	Vesmírná bowlingová animace
4	Reklamní obrázek

Pozor

Pozor změna mezi jednotlivými grafickými módy trvá do 10 vteřin.

Start bowlingového programu

Postupným stisknutím kláves **1** a **10**

Ukončení programu a návrat do prostředí Windows

Stiskem kombinace kláves **Alt + 4**

Příloha 7

Tabulka významu kláves na bowlingové klávesnici TK330N

<u>Význam</u>	<u>Klávesa</u>
Šipka dolů	R correct
Šipka vlevo	1. ball
Šipka vpravo	2. ball
Šipka nahoru	set out
Tab	O.K.
Shift	Taste
0	mask
1	set
2	STOP
3	Foul

Poznámka

Bowlingová klávesnice může být nahrazena klasickou PC klávesnicí. Ta nám umožní zadávat **všechny** číselné hodnoty 0, 1, ... 9