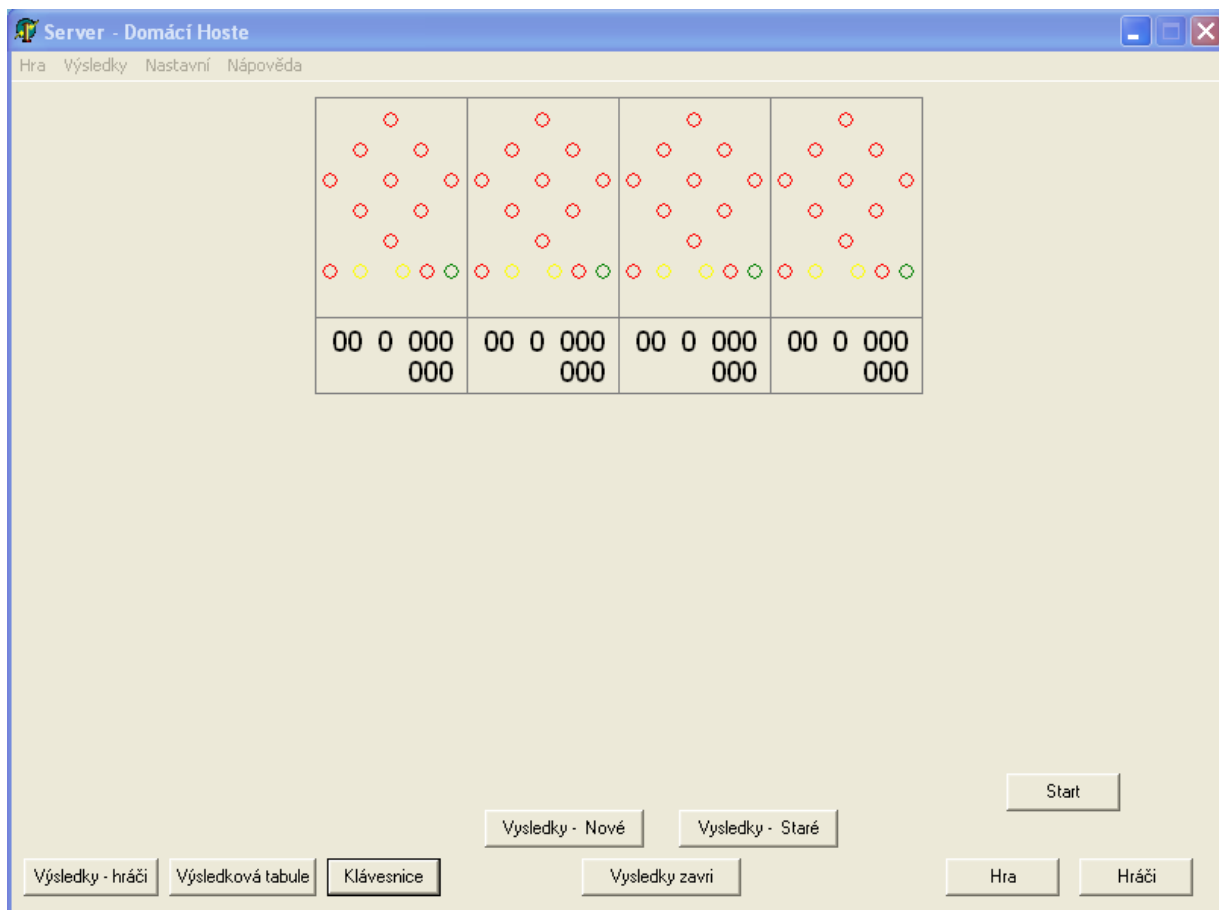


# **Domáci – hosté**

**Program pro řízení kuželkových soutěží**

## Spouštění

Program je možné spustit pomocí souboru kuzelky.exe který je uložen v hlavním adresáři programu, tzn. C:\kuzelky nebo jej spustíme pomocí ikony na ploše. Po spuštění je zobrazeno hlavní okno programu obr.1. V horní části je zobrazení displejů všech drah. pozn. pro dvoudráhove kuželny, program po startu vždy zobrazí čtyři dráhy, po nastavení druhu hry a počtu drah je vše již jak má být. Ve spodní části jsou patrné ovládací tlačítka, pomocí nichž lze program plně ovládat.



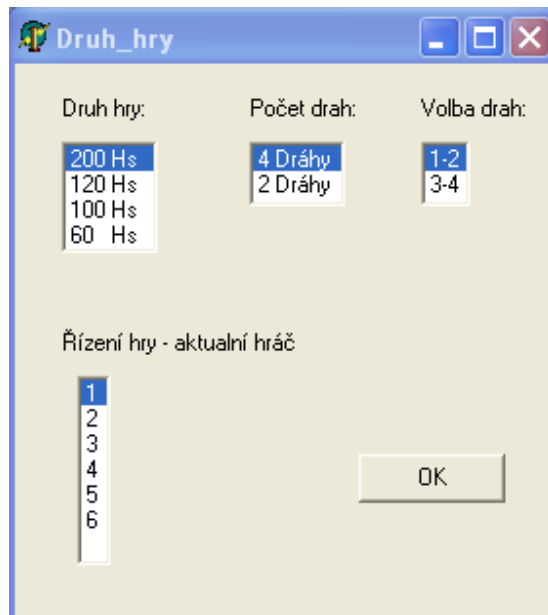
Obr.1 – hlavní okno programu

## Rychlokurs

### 1. Nastavení parametrů hry - „Hra“

V hlavním okně klikneme na ikonu hra. Zobrazí se okno obr.2. Nejprve zvolíme herní disciplinu, 200Hs, 120Hs, 100Hs nebo 60 HS. Poté zvolíme kolik drah bude pro hru využíváno. (2 nebo 4 dráhy). Zvolíme-li volbu 2 dráhy můžeme zvolit na které dvoudráze (1-2 nebo 3-4) budeme hrát (pozn. V nynější verzi ještě není podporováno tzn. že je nutno hrát na drahách 1 a 2. Volba prvního hráče musí být nastavena na 1!! Funkce této volby bude popsána později.

Nastavení uložíme pomocí tlačítka OK. Pozn. neměníme-li nastavení v tomto okně je nutné jej zavřít pomocí křížku v pravé horní části okna!!)



Obr.2 – Nastavení parametrů hry

### 2. Nastavení hráčů – „Hráči“

Po stisknutí tlačítka „Hráči“ v hlavním okně programu bude zobrazeno okno nastavení hráčů obr.4. Okno je rozděleno na dvě hlavní části. Levá část slouží k zadávání oddílů, družstev a jednotlivých hráčů. Pravá část slouží k zadání hráčů kteří budou v zápase hrát.

Po stisku pravého tlačítka v levé oblasti okna se zobrazí menu (obr.3). Pomocí tohoto menu lze přidávat, ubírat měnit či přesunovat jména oddílů, družstev a hráčů. Volby jsou v tomto menu vybírány pomocí stisku levého tlačítka myši.

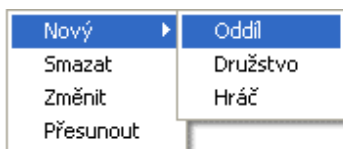
Pro přidání oddílu zvolíme položku „Nový – Oddíl“. V zobrazeném okně zadáme jméno oddílu a potvrdíme tlačítkem OK nebo klávesou Enter. Při přidávání nového družstva musíme nejprve za pomoci levého tlačítka myši vybrat a tím zvýraznit název oddílu do kterého chceme nové družstvo přidat. Jakmile máme zvolený oddíl zvýrazněn, můžeme pomocí menu vyvolaného pravým tlačítkem myši zvolit položku „Nový – družstvo“. Obdobně postupujeme při přidávání konkrétního hráče do družstva s tím rozdílem že musíme mít zvýrazněn název družstva do kterého chceme hráče přidat a nebo jméno jiného hráče který do tohoto družstva patří a je již v databázi uložen.

Smazat oddíl, družstvo nebo hráče je možno za pomoci položky „Smazat“. Smazána bude vždy

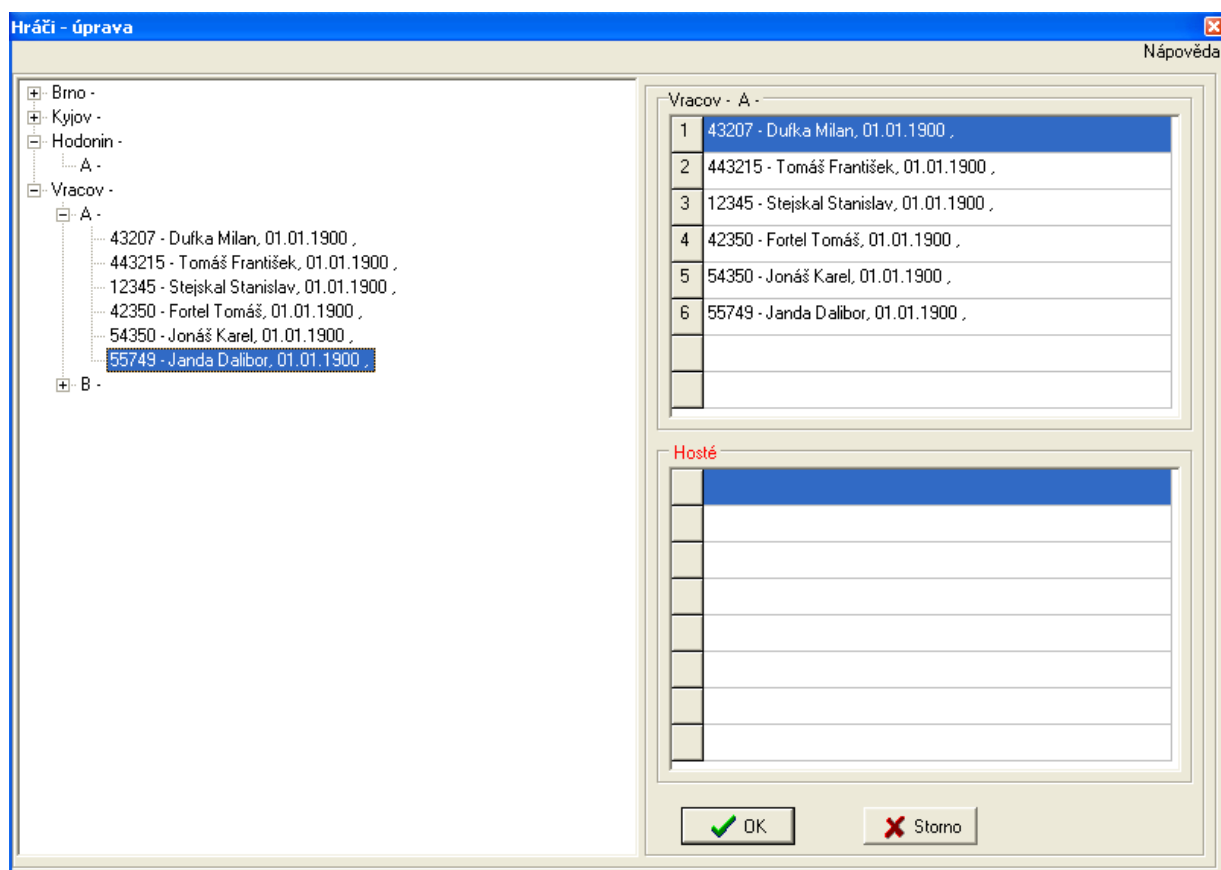
položka která je zvýrazněna! (POZOR – může být smazán celý oddíl nebo družstvo!)

V základě jsou v seznamu pro přehlednost zobrazeny pouze jména oddílů, např. oddíl „Brno“. Proto abychom zobrazili i družstva které daný oddíl má, je nutno kliknout levým tlačítkem myši na znaménko „+“ vedle jména oddílu. Zobrazení potom vypadá jak u oddílu „Hodonín“. Obdobně postupujeme pro zobrazení hráčů u konkrétního družstva, zde klikáme na znaménko vedle jména družstva, viz. Oddíl „Vracov“ družstvo „A“ obr.4.

Tímto postupem zadáme všechny hráče které pro hru potřebujeme, nebo všechny hráče ze soupisky.



Obr.3 – Menu - při zmačknutí pravého tlačítka myši



Obr.4 – Nastavení hráčů

Pravá část okna je rozdělená na dvě části, horní část eviduje hráče hrající za domácí družstvo a dolní za hosty.

Jednotliví hráči se do seznamu přidávají za pomoci dvojího kliknutí levým tlačítkem myši na jméno hráče v levé části okna. Chceme-li přidávat hráče domácímu družstvu musí být červeně zvýrazněno horní okno, pro zadávání hostu naopak dolní. Konkrétní okno zvýrazníme kliknutím levého tlačítka na titulek „Domáci“ nebo „Hosté“. Po zadání prvního hráče do seznamu je titulek nahrazen názvem oddílu a

družstva do kterého prvního hráč v seznamu patří (Obr.4 pravé horní okno – nahrazení titulku „Domáci“ za „Vracov - A“ ).

Chceme-li smazat posledního hráče seznamu, postačí kliknout levým tlačítkem myši do tohoto seznamu, tzn. klikneme-li na plochu v pravé horní části okna tzn. v seznamu domácích hráčů, dojde k umazání posledního 6. hráče – Dalibora Jandy.

Stiskem tlačítka OK veškeré změny uložíme a pokračujeme dále v obsluze.

### 3. Spuštění hry – „Start“

Před samotným spuštěním hry pro jistotu ještě jednou zkontrolujeme veškeré nastavení prováděné v bodě 1 a 2. Zkontrolujeme zda-li jsou všechny dráhy spuštěny a zda-li jsou na všech ovládacích pultech drah nastaveny stejné herní disciplíny jako v programu bodu 1.

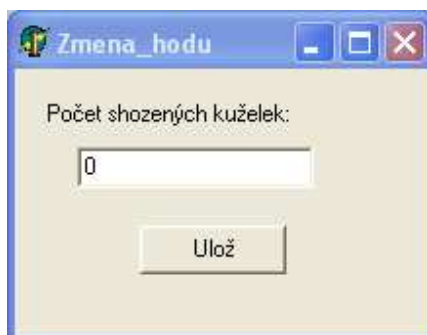
Nyní můžeme pomocí tlačítka „Start“ v hlavním okně programu spustit hru. tím dojde k rozsvícení nul na pomocném displeji nad drahami a na hlavním okně programu monitoru řídicího počítače. Nyní je stav displejů drah přenášen na monitor počítače. Popis tlačítka „Start“ se změní na „Pracuje“. Dalším zmáčknutím tohoto tlačítka dojde k pozastavení programu (změna popisu z „Pracuje“ na „Zastaveno“), dalším zmáčknutím chod programu obnovíme.

Pozastavit chod programu je vždy vhodné tehdy, když je z jakéhokoliv důvodu nutné manuálně upravovat stav na displejích drah pomocí ovládacího pultu.

### 4. Výsledky prohlížení/úprava – „Výsledky - hráči“

Pro prohlížení či úpravu výsledků hráčů slouží tlačítko „Výsledky – hráči“ umístěné na hlavním okně. Po jeho stisku je zobrazeno nové okno obr.6. Horní část okna slouží k volbě hráče a k zobrazení jeho celkového výkonu (plné, dorážka, celkem a počet chyb) a dolní k zobrazení jeho hry detailně. Chceme-li pracovat s výsledky hráče domácího týmu volíme levou horní část a pro hosty pravou. Kliknutím levou myší na znak trojúhelníčku dojde k rozrolování nabídky, kde jsi můžeme zvolit číslo hráče na kterého se budeme dívat. Volbu opět provedeme pomocí levého tlačítka myši. Chvilí po zvolení hráče dojde k zobrazení výsledů zvoleného hráče.

Dolní okno zobrazuje vždy v prvním řádku zleva číslo dráhy a čísla hodů hraných na této dráze, dále v druhém řádku typ hry (plné či dorážku) a počet shozených kuželek v daném hodu. Kliknutím na počet shozených kuželek v tomto okně zobrazíme okno (obr.5), v tomto okně můžeme změnit počet shozených kuželek. Volbu potvrdíme tlačítkem „Ulož“.



Obr. 5 - změna počtu shozených kuželek

Přehled hry - hosté																									
Domáci													Hosté												
Hráč: 1. Hráč													Hráč: 1. Hráč												
Plné: 0 Cbyby: 200													Plné: 0 Cbyby: 200												
Dorážka: 0 Celkem: 0													Dorážka: 0 Celkem: 0												
2.draha	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Plne	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2.draha	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Dorazka	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1.draha	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
Plne	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1.draha	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Dorazka	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3.draha	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125
Plne	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3.draha	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
Dorazka	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4.draha	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175
Plne	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4.draha	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
Dorazka	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Obr. 6 – Výsledky hráče

## 5. Konec hry

Počítač automaticky po odehrání posledního hodu posledního hráče rozezná že je již hra u konce a uživateli ji signalizuje pomocí změny popisku tlačítka „Pracuje“ na „Konec“. Je-li přesto z jakéhokoli důvodu program nutné ještě znovu rozběhnout, pak stiskem tlačítka „Konec“ program znovu spustíme.

Jakmile je hra u konce můžeme přistoupit k tisku výsledků. V dolní části hlavního okna zvolíme kliknutím na příslušné tlačítko druh výsledků jaký potřebujeme (Výsledky nové,staré – podle pravidel bodování a nebo výsledky pro dorost). Po stisku je spuštěna aplikace Excel a v ní tabulka s vyplněnými výsledky odehrané hry. Nyní je možné výsledky prohlédnout, upravit, tisknout či uložit, (pozn. vždy ukládejte tabulku pod jiným názvem) vhodné je používat funkci „uložit jako“ (menu soubor – uložit jako). Po této operaci je potřeba Excel uzavřít (pokud se vás Excel bude ptát zda-li chcete soubor uložit, volte volbu NE). Výsledky je možné zobrazovat takto i během hry, ale nedoporučujeme to, hrozí zde zvýšené riziko pádu systému. Hlavní je nutno při běhu programu dodržovat aby po prohlédnutí výsledků byl program Excel řádně ukončen.

Pozn. doporučujeme aby před spuštěním programu domácí hosté byly ukončeny všechny ostatní programy a během hry žádné další nespouštět. Je vhodné nemít otevřené žádné okna programu pokud to není nutné. Dále je potřeba udržovat počítač „čistý“ a neinstalovat zbytečné „nadstavby“ a vylepšení systém typu „plus“ apod. či jiné nestabilní produkty, jinak není možno za správnou funkci a spolehlivost programu ručit.

Ing. Robert Daněček