

TURNIER-AKTUELL

Version 3.78

Turnier-Informationsdienst

Benutzerhandbuch

Dieses Handbuch enthält urheberrechtlich geschützte Informationen. Alle Rechte vorbehalten. Ohne die vorherige schriftliche Genehmigung des Copyright-Inhabers darf kein Teil dieser Dokumentation in irgendeiner Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für elektronische Systeme verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Vortrag, Funk und Fernsehen sind vorbehalten.

Änderungen an der Dokumentation und der darin beschriebenen Produkte ohne vorherige Bekanntmachung bleiben vorbehalten.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Wir können jedoch für eventuell verbliebene technische oder typografische Fehler und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind wir jedoch stets dankbar.

Wir gewährleisten nicht, dass Änderungen an Software und Hardware anderer Hersteller, auf die in diesem Handbuch Bezug genommen wird, ohne Auswirkungen auf die Anwendbarkeit der in dem Handbuch enthaltenen Informationen bleiben.

Die in diesem Handbuch beschriebene Software wird unter einer Lizenzvereinbarung bereitgestellt. Die Benutzung und Vervielfältigung des Programms erfolgt ausschließlich aufgrund dieser Lizenzbestimmungen, die dem Produkt beiliegen.

Die Informationen in diesem Handbuch werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Die in den Beispielen verwendeten Namen und Daten sind frei erfunden, soweit nichts anderes angegeben ist. Jede Ähnlichkeit mit tatsächlichen Firmen, Personen, Namen oder Daten ist rein zufällig.

Für die technische Unterstützung verweisen wir auf die Internetseite **www.turnier-aktuell.de**.

Einleitung	1
1 Kurzbeschreibung	1
2 Über dieses Handbuch	1
2.1 Aufbau des Handbuchs	1
2.2 Konventionen, die den Umgang mit dem Handbuch betreffen	2
2.2.1 Hinweise zu besonders wichtigen Textpassagen	2
2.2.2 Spezielle Konventionen für Dialog- und Steuerelemente	3
Die Planung und Vorbereitung	5
3 Der Systemaufbau	5
4 TID-Anzeige	6
4.1 TID-Anzeige im Standalone-Betrieb	6
4.1.1 Systemvoraussetzungen	7
4.1.2 Konfiguration	8
4.2 TID-Anzeige im Netzwerk	9
4.2.1 Systemvoraussetzungen	10
4.2.2 Konfiguration	11
5 TID-Audio	17
5.1 TID-Audio im Standalone-Betrieb	17
5.1.1 Systemvoraussetzungen	17
5.1.2 Konfiguration AUDIO_OUT	17
5.1.3 Stummschaltung der Programme	18
5.2 TID-Audio im Netzwerk	19
5.2.1 Systemvoraussetzungen	20
5.2.2 Konfiguration	20
6 TID- Zeittafel	26
6.1 TID- Zeittafel im Standalone-Betrieb	26
6.1.1 Systemvoraussetzungen	27
6.1.2 Konfiguration	27
6.2 TID- Zeittafel im Netzwerk	27
6.2.1 Systemvoraussetzungen	28
6.2.2 Konfiguration	29
Arbeiten mit dem Turnier-Informationssdienst	33
7 Programm TID-Zeittafel	33
7.1 Programmstart	33
7.1.1 Spielfeldauswahl	33
7.1.2 Dialogfenster <i>Monitor auswählen</i>	34
7.1.3 Dialogfenster <i>Ordner suchen</i>	35
7.2 Bildschirmanzeige	36
7.3 Die INI-Datei	37
7.4 Kontextmenü <i>TID-Zeittafel</i>	38
7.4.1 Menüoption <i>Info über TID-Zeittafel</i>	39
7.4.2 Menüoption <i>Informationen zur Steuerdatei</i>	39

7.4.3 Die Schaltfläche <i>[TID-Zeittafel beenden]</i>	40
8 Programm TID-Planung	40
9 Programm TID-Audio	41
9.1 Programmstart	41
9.2 Ereignisgesteuerte Musikeinspielung	41
9.3 Kontextmenü <i>TID-Audio</i>	42
9.3.1 Menüoption <i>Info über TID-Audio</i>	42
9.3.2 Menüoption <i>Informationen zur Steuerdatei</i>	43
9.3.3 Menüoption <i>TID-Audio beenden</i>	43
10 Programm TID-Anzeige	43
10.1 Programmstart	44
10.1.1 Dialogfenster <i>Monitor auswählen</i>	44
10.2 Bildschirmanzeige	45
10.2.1 Anzeige der Spielpläne und Spielergebnisse	45
10.2.1.1 Gesamtspielplan	46
10.2.1.2 Einzelspielplan	47
10.2.2 Anzeige der Tabellen	48
10.2.2.1 Standardtabelle	48
10.2.2.2 Kreuztabelle	49
10.2.3 Anzeige der aktuellen Spielstände	51
10.2.4 Anzeige des Rückblicks (auf ältere Spielrunden)	51
10.2.5 Anzeige der Vorschau (auf nachfolgende Spielrunden)	52
10.2.6 Anzeige der Endplatzierungen	52
10.2.7 Anzeige der Torschützenliste.....	52
10.2.8 Anzeige der nächsten Spieltermine.....	53
10.2.9 Anzeige eines Videofilms	54
10.3 Kontextmenü <i>TID-Anzeige</i>	54
10.3.1 Menüoption <i>Info über TID-Anzeige</i>	55
10.3.2 Menüoption <i>Informationen zur Steuerdatei</i>	56
10.3.3 Menüoption <i>TID-Anzeige beenden</i>	56
11 Programm TID-Konfiguration	56
11.1 Das Registerblatt <i>System</i>	57
11.1.1 Rahmen <i>HTML_OUT Verzeichnis</i>	58
11.1.1.1 Einstellungen für HTML_OUT bei der Standalone-Lösung	59
11.1.1.2 Einstellungen für HTML_OUT bei der Netzwerk-Lösung	60
11.1.2 Rahmen <i>AUDIO_OUT Verzeichnis</i>	62
11.1.2.1 Einstellungen für AUDIO_OUT bei der Standalone-Lösung	63
11.1.2.2 Einstellungen für AUDIO_OUT bei der Netzwerk-Lösung	63
11.1.3 Rahmen <i>Bildschirmeinstellungen</i>	66
11.1.4 Stummschaltung des Programms	68
11.2 Das Registerblatt <i>Anzeige</i>	68
11.2.1 Rahmen <i>Aktuelle Spielrunde</i>	69
11.2.1.1 Anzeigezeit der Spiele / Ergebnisse ändern	69
11.2.1.2 Anzeigezeit der Tabellen ändern	70
11.2.2 Rahmen <i>Rückblick</i>	70
11.2.2.1 Anzahl der anzuzeigenden Spielrunden ändern	71
11.2.2.2 Anzeigezeit der Spiele ändern	71
11.2.2.3 Anzeigezeit der Tabellen ändern	72
11.2.3 Rahmen <i>Vorschau</i>	72

11.2.3.1 Anzahl der anzuzeigenden Spielrunden ändern	73
11.2.3.2 Anzeigezeit der Spiele ändern.....	73
11.2.3.3 Anzeigezeit der Tabellen ändern.....	74
11.2.4 Rahmen <i>Spielstand</i>	74
11.2.4.1 Anzeigezeit der aktuellen Spielstände ändern.....	74
11.2.5 Rahmen <i>Endplatzierung</i>	75
11.2.5.1 Anzeige der Endplatzierung ein-/ausschalten	75
11.2.5.2 Maximale Anzahl der gezeigten Endplatzierungen einstellen	76
11.2.5.3 Anzeigedauer einstellen	76
11.2.6 Rahmen <i>Torschützenliste</i>	76
11.2.6.1 Anzeige der Torschützenliste ein-/ausschalten	77
11.2.6.2 Anzahl der Tore für Torschützennennung einstellen	77
11.2.6.3 Anzeigedauer einstellen	78
11.2.7 Rahmen <i>Statische Bilder</i>	78
11.2.7.1 Unterbrechungsdauer der dynamischen Seiten begrenzen.....	79
11.2.7.1.1 Unterbrechung auf eine feste Anzahl von Bildern begrenzen	79
11.2.7.1.2 Unterbrechung zeitlich begrenzen	80
11.2.8 Rahmen <i>Sonstiges</i>	80
11.2.8.1 Anzeigemodus einstellen	81
11.2.8.2 Gruppen- oder Gesamtspielplan einstellen	81
11.2.8.3 Tabellenform einstellen.....	82
11.2.8.4 Zeilenzahl im Mittelteil einstellen.....	82
11.2.9 Rahmen <i>Nächster Spieltermin</i>	83
11.2.9.1 Anzeige der nächsten Spieltermine ein-/ausschalten	83
11.2.9.2 Anzeigedauer einstellen	83
11.3 Das Registerblatt <i>Bilder</i>	84
11.3.1 Verzeichnis neu einlesen	85
11.3.2 Anzeigebereich auswählen	85
11.3.3 Neue Bilder aufnehmen	86
11.3.4 Bilder aus der Anzeige entfernen.....	86
11.3.5 Bildfolge ändern	87
11.3.6 Anzeigedauer ändern	87
11.3.7 Schaltfläche [<i>Übernehmen</i>].....	88
11.3.8 Schaltfläche [<i>Report</i>].....	89
11.4 Das Registerblatt <i>Video</i>	90
11.4.1 Verzeichnis neu einlesen	90
11.4.2 Videodatei in Anzeige aufnehmen.....	91
11.4.3 Videodatei aus der Anzeige entfernen	91
11.4.4 Anzeigezeitpunkt ändern	91
11.4.5 Schaltfläche [<i>Übernehmen</i>]	92
11.5 Das Registerblatt <i>Audio</i>	92
11.5.1 Verzeichnis neu einlesen	93
11.5.2 Ereignis auswählen	93
11.5.3 Audiodatei in Wiedergabeliste aufnehmen.....	94
11.5.4 Audiodatei aus der Wiedergabeliste entfernen	94
11.5.5 Audio-Einstellungen ändern	94
11.5.5.1 Ereignis für Audioeinspielungen freischalten oder sperren	95
11.5.5.2 Priorität für ein Ereignis festlegen	95
11.5.5.3 Behandlung für ein Vor-Ereignis festlegen.....	96
11.5.5.4 Maximale Abspieldauer festlegen.....	96
11.5.6 Schaltfläche [<i>Übernehmen</i>].....	96
11.6 Das Registerblatt <i>Meldung</i>	97

11.6.1 Laufgeschwindigkeit ändern	98
11.6.2 Hinweismeldung anzeigen	98
11.6.3 Hinweismeldung abschalten	99
Anleitung für eigene Bilder	101
12 Allgemeines	101
12.1 Verzeichnisstruktur für die Bildanzeige	101
12.2 Bildschirmaufteilung	102
12.3 Auflösung und Abmessung von Grafiken und Digitalfotos anpassen	103
13 Mitgelieferte Vorlagen	105
13.1 Vorschlag für den Kopfteil	105
13.1.1 Grafik austauschen	106
13.1.2 Texte ändern	107
13.2 Vorschläge für den Mittelteil	108
13.2.1 Vorschlag für die Veröffentlichung von Fotos	108
13.2.2 Vorschlag für die Präsentation von Mannschaften	110
13.2.3 Vorschlag für die Präsentation der Siegerpokale	113
13.3 Vorschlag für die Ränder (neben dem Mittelteil)	116
13.3.1 Neutraler Rand	116
13.3.2 Rand mit Spielfeldlegende	118
13.4 Vorschlag für den Fußteil	121
13.4.1 Grafiken austauschen	122
13.4.2 Text ändern	123
14 Eigene Bilder für die Bildschirmanzeige konfigurieren	124

Liste der Abbildungen

Abb. 1:	Zusammenspiel Turnierleitung und Turnier-Informationsdienst (Schema)	5
Abb. 2:	Schematische Darstellung <i>Standalone-Betrieb</i> mit TV-Gerät	6
Abb. 3:	Schematische Darstellung <i>Standalone-Betrieb</i> mit mehreren PC-Monitoren	7
Abb. 4:	TID-Konfiguration , Registerblatt <i>System</i> ; Konfiguration <i>Standalone-Lösung</i> für HTML_OUT	8
Abb. 5:	Schematische Darstellung <i>Netzwerk-Lösung</i> mit TV-Gerät	9
Abb. 6:	Schematische Darstellung <i>Netzwerk-Lösung</i> mit mehreren Monitoren	10
Abb. 7:	Kontextmenü mit Selektion von <i>Eigenschaften</i> bei Windows 7	12
Abb. 8:	Dialogfenster <i>Eigenschaften von html_out</i> mit Anzeige des Registers <i>Freigabe</i>	13
Abb. 9:	Dialogfenster <i>Erweiterte Freigabe</i> mit Eintragungen	13
Abb. 10:	Dialogfenster <i>Berechtigungen für „HTML_OUT“</i>	14
Abb. 11:	TID-Konfiguration , Registerblatt <i>System</i> ; Konfiguration der <i>Netzwerk-Lösung</i> für HTML_OUT	15
Abb. 12:	TID-Konfiguration , Registerblatt <i>System</i> bei korrekter <i>Netzwerk-Konfiguration</i> für HTML_OUT	16
Abb. 13:	TID-Konfiguration , Registerblatt <i>System</i> im Problemfall bei HTML_OUT	16
Abb. 14:	TID-Konfiguration , Registerblatt <i>System</i> ; Konfiguration <i>Standalone-Lösung</i> für AUDIO_OUT	18
Abb. 15:	TID-Konfiguration , Registerblatt <i>System</i> ; <i>Stummschaltung</i> aktiviert	19
Abb. 16:	Schematische Darstellung <i>Netzwerk-Lösung</i>	19
Abb. 17:	Kontextmenü mit Selektion von <i>Eigenschaften</i> bei Windows 7	21
Abb. 18:	Dialogfenster <i>Eigenschaften von Audio_out</i> mit Anzeige des Registers <i>Freigabe</i>	22
Abb. 19:	Dialogfenster <i>Erweiterte Freigabe</i> mit Eintragungen	22
Abb. 20:	Dialogfenster <i>Berechtigungen für „AUDIO_OUT“</i>	22
Abb. 21:	TID-Konfiguration , Registerblatt <i>System</i> ; Konfiguration der <i>Netzwerk-Lösung</i> für AUDIO_OUT	23
Abb. 22:	TID-Konfiguration , Registerblatt <i>Bilder</i> bei korrekter <i>Netzwerk-Konfiguration</i> für AUDIO_OUT	24
Abb. 23:	TID-Konfiguration , Registerblatt <i>System</i> im Problemfall bei AUDIO_OUT	25
Abb. 24:	Schematische Darstellung <i>Standalone-Betrieb</i>	26
Abb. 25:	Schematische Darstellung <i>Netzwerk-Lösung</i>	28
Abb. 26:	Kontextmenü mit Selektion von <i>Eigenschaften</i> bei Windows 7	30
Abb. 27:	Dialogfenster <i>Eigenschaften von Zeittafel</i> mit Anzeige des Registers <i>Freigabe</i>	31
Abb. 28:	Dialogfenster <i>Erweiterte Freigabe</i> mit Eintragungen	31
Abb. 29:	Dialogfenster <i>Berechtigungen für „Zeittafel“</i>	32
Abb. 30:	TID-Zeittafel , Dialogfenster <i>Auswahlwahl Spielfeld für TID-Zeittafel</i>	34
Abb. 31:	TID-Zeittafel , Dialogfenster <i>Monitor auswählen</i>	34
Abb. 32:	TID-Zeittafel , Dialogfenster <i>Ordner suchen</i>	35
Abb. 33:	TID-Zeittafel , Dialogfenster mit ausgewähltem Ordner „Zeittafel“	36
Abb. 34:	Beispielanzeige für TID-Zeittafel	37
Abb. 35:	Kontextmenü für das Programm TID-Zeittafel	39
Abb. 36:	Dialogfenster <i>Info über TID-Zeittafel</i>	39
Abb. 37:	Dialogfenster <i>Info – TID-Zeittafel</i>	40
Abb. 38:	Kontextmenü für das Programm TID-Audio	42
Abb. 39:	Dialogfenster <i>Info über TID-Audio</i>	42
Abb. 40:	Dialogfenster <i>Info – TID-Audio</i>	43
Abb. 41:	TID-Anzeige , Dialogfenster <i>Monitor auswählen</i>	44
Abb. 42:	TID-Anzeige Spielpläne/Ergebnisse als Gesamtspielplan	46
Abb. 43:	TID-Anzeige Spielpläne/Ergebnisse als Einzelspielplan	47
Abb. 44:	TID-Anzeige Spielplan-/Ergebnis-Anzeige und Tabelle im Anzeigemodus „Kompakt“	48
Abb. 45:	TID-Anzeige Beispiel für Standardtabelle bei geringer Bildschirmauflösung	48
Abb. 46:	TID-Anzeige Beispiel für Kreuztabellen im Anzeigemodus „Standard“	49
Abb. 47:	TID-Anzeige Beispiel für Kreuztabellen im Anzeigemodus „Kompakt“	50
Abb. 48:	Aktueller Spielstand in der TID-Anzeige	51
Abb. 49:	Anzeige der Endplatzierungen in der TID-Anzeige	52
Abb. 50:	Anzeige der Torschützenliste in der TID-Anzeige	53

Abb. 51: Anzeige der nächsten Spieltermine in der TID-Anzeige	54
Abb. 52: TID-Anzeige , Kontextmenü	55
Abb. 53: Dialogfenster <i>Info über TID-Anzeige</i>	55
Abb. 54: Dialogfenster <i>Info – TID-Anzeige</i>	56
Abb. 55: Programm TID-Konfiguration nach dem Start mit geöffnetem Registerblatt <i>Anzeige</i>	57
Abb. 56: TID-Konfiguration , Registerblatt <i>System</i>	58
Abb. 57: TID-Konfiguration , Registerblatt <i>System</i> ; Konfiguration Standalone-Lösung.....	59
Abb. 58: TID-Konfiguration , Registerblatt <i>System</i> ; Konfiguration Netzwerk-Lösung	61
Abb. 59: TID-Konfiguration , Registerblatt <i>System</i> bei korrekter Netzwerk-Konfiguration.....	62
Abb. 60: TID-Konfiguration , Registerblatt <i>System</i> im Problemfall.....	62
Abb. 61: TID-Konfiguration , Registerblatt <i>System</i> ; Audio-Konfiguration Standalone-Lösung.....	63
Abb. 62: TID-Konfiguration , Registerblatt <i>System</i> ; Audio-Konfiguration Netzwerk-Lösung	65
Abb. 63: TID-Konfiguration , Registerblatt <i>Bilder</i> bei korrekter Systemkonfiguration.....	66
Abb. 64: TID-Konfiguration , Registerblatt <i>Bilder</i> im Problemfall.....	66
Abb. 65: Statische Seite in voller Breite	67
Abb. 66: Statische Seite nur im Mittelteil	67
Abb. 67: TID-Konfiguration , Registerblatt <i>System</i> ; Stummschaltung aktiviert	68
Abb. 68: TID-Konfiguration , Registerblatt <i>Anzeige</i>	69
Abb. 69: TID-Konfiguration , Registerblatt <i>Bilder</i>	84
Abb. 70: TID-Konfiguration , Bestätigung nach der Übernahme.....	88
Abb. 71: TID-Konfiguration , Dialogfenster <i>Report Tool</i> mit einer Bildfolge	89
Abb. 72: TID-Konfiguration , Registerblatt <i>Video</i>	90
Abb. 73: TID-Konfiguration , Bestätigung nach der Übernahme.....	92
Abb. 74: TID-Konfiguration , Registerblatt <i>Audio</i>	93
Abb. 75: TID-Konfiguration , Bestätigung nach der Übernahme.....	97
Abb. 76: TID-Konfiguration , Registerblatt <i>Meldung</i>	98
Abb. 77: TID-Anzeige mit Hinweismeldung in Laufschrift.....	99
Abb. 78: Aufteilung des Anzeigebereiches für die TV-Darstellung	102
Abb. 79: Original-Kopfteil im Internet Explorer	105
Abb. 80: Beispiel-Präsentation für Fotos in der TID-Anzeige	108
Abb. 81: HTML-Code der Foto-Vorlage	109
Abb. 82: Beispiel-Präsentation für Mannschaften in der TID-Anzeige	110
Abb. 83: Beispiel-Präsentation für Mannschaften mit Hilfslinien	111
Abb. 84: HTML-Code der Mannschaftsfoto-Vorlage.....	111
Abb. 85: Beispiel-Präsentation von Siegerpokalen in der TID-Anzeige	113
Abb. 86: Beispiel-Präsentation von Siegerpokalen mit Hilfslinien.....	113
Abb. 87: HTML-Code der Pokal-Vorlage	114
Abb. 88: Beispiel-neutraler linker Rand TID-Anzeige	116
Abb. 89: Stilvorlage für neutralen Rand	117
Abb. 90: TID-Anzeige , Beispiel Spielfeld-Legende am linken Rand	118
Abb. 91: Original-Fußteil im Internet Explorer	121
Abb. 92: Vorgehensweise beim Konfigurieren von Bildern	124

Einleitung

1 Kurzbeschreibung

Was nützen die aktuellen Spielpläne und Ergebnisse auf dem Computer, wenn Sie diese Informationen nicht bekannt machen?

Hier unterstützt Sie der **Turnier-Informationsdienst**. Dieser präsentiert alle wichtigen und aktuellen Daten rund um das Turnier. Dazu bedarf es keiner kostspieligen Multimediawand. Der **Turnier-Informationsdienst** bringt die Daten auf PC-Monitore, Videoleinwände und normale Fernsehgeräte. So sind die teilnehmenden Mannschaften und Ihre Zuschauer immer auf dem neuesten Stand.

Und noch mehr... Sie können eigene Bildschirmseiten, ob Mannschaftsfotos, Schnappschüsse mit Ihrer Digitalkamera, aktuelle Meldungen oder Werbeseiten, entwerfen und in den **Turnier-Informationsdienst** einbringen.

Doch damit nicht genug: Durch Musikeinspielungen können Sie Zuschauer und Beteiligte auf Ereignisse aufmerksam machen, so zum Beispiel bei Spielanfang oder -ende, in einer beliebigen Spielminute oder wenn ein Tor gefallen ist.

Fehlt eine Anzeigetafel? Das Programm **TID-Zeittafel** bildet eine Anzeigetafel nach. Es zeigt die Mannschaften, den aktuellen Spielstand und die Spielzeit.

Das macht jedes Turnier zu einer professionellen Veranstaltung.

Die technischen und optischen Möglichkeiten einer Präsentation, die das System bietet, sowie das programmiertechnische Rüstzeug, das Sie benötigen, um den **Turnier-Informationsdienst** optimal anzuwenden, werden in dem vorliegenden Handbuch ausführlich besprochen. Es vermittelt Ihnen sowohl Grundkenntnisse als auch Hinweise darauf, wie Sie selbst Anzeigeseiten publikumswirksam gestalten und veröffentlichen.

2 Über dieses Handbuch

2.1 Aufbau des Handbuchs

Beim Aufbau des Benutzerhandbuchs war unser Ziel, Sie umfassend über die Funktionalität zu informieren und dabei das Handbuch auch für Nicht-EDV-Profis verständlich zu halten. Wir haben deshalb beschlossen, die Beschreibung in mehrere Teile zu gliedern:

Die Planung und Vorbereitung

Dieser Abschnitt erklärt die beiden Konfigurationsmöglichkeiten „Standalone-Lösung“ und „Netzwerk-Lösung“, beschreibt die Systemvoraussetzungen für beide Varianten und gibt anhand von Schritt-für-Schritt-Anleitungen die notwendige Hilfe, um diese Aufgabe erfolgreich auszuführen.

Arbeiten mit...

Wir beschreiben alle Programme mit ihren Dialogfenstern und Funktionen im Detail. Hier wird das Zusammenspiel der einzelnen Systemkomponenten erklärt. Auch dieser Abschnitt ist mit zahlreichen Schritt-für-Schritt-Anleitungen ausgestattet und eignet sich gleichermaßen zum Durcharbeiten wie zum Nachschlagen.

Anleitung für eigene Bilder

Dieser Abschnitt ist dem Anfertigen und Veröffentlichen selbst erstellter Anzeigeseiten gewidmet. Sie erfahren, wie der Bildschirm aufgeteilt ist, was beim Erstellen der Seiten berücksichtigt werden sollte und einiges mehr.

2.2 Konventionen, die den Umgang mit dem Handbuch betreffen

Um Ihnen das Arbeiten mit den Handbüchern so angenehm wie möglich zu machen, haben wir entsprechende visuelle Hilfsmittel integriert. In den folgenden zwei Abschnitten erfahren Sie, welche Hilfsmittel das sind:

2.2.1 Hinweise zu besonders wichtigen Textpassagen

Besondere Textpassagen (wichtige Hinweise, Hintergrundinformationen etc.) werden durch bestimmte, leicht wiedererkennbare grafische Symbole markiert. Sie finden in diesen Handbüchern daher vereinzelt Piktogramme, die Sie auf wichtige Informationen zu einem bestimmten Absatz hinweisen. Im Einzelnen sind das:



Achtung, sehr wichtig!

Dieses Symbol weist Sie auf Sachverhalte hin, die unbedingt Ihre Beachtung finden sollten, beispielsweise auf einen Tipp, um einen möglichen Bedienfehler zu vermeiden.



Tipp nebenbei...

Dieses Zeichen erscheint als Hinweis auf eine kleine Arbeitserleichterung. So zum Beispiel, wenn sich mit einer Funktion weitere Möglichkeiten als nur die vorgesehene eröffnen.



Dazu der Hintergrund

Es gibt Funktionen, die nur schwer zu verstehen sind, ohne dass bestimmte Voraussetzungen bekannt sind. Die nachstehende Erläuterung soll diese begreiflich machen.



Vorgehensweise:

An dieser Stelle schien es am einfachsten, einen speziellen Sachverhalt in einer Schritt-für-Schritt-Anleitung zu erklären. Die Einzelschritte sind fortlaufend nummeriert. Sollte das Programm unmittelbar auf die Ausführung eines Einzelschritts reagieren, so werden solche Ergebnisse, beispielsweise das Öffnen eines Dialogfensters, mit einem vorangestellten Pfeil (☒) beschrieben.

2.2.2 Spezielle Konventionen für Dialog- und Steuerelemente

Alle Elemente eines Dialogs (z. B. Titel, Eingabefeld oder Schaltfläche) sind in den Handbüchern kursiv geschrieben und deshalb leicht als solche zu erkennen. Zum Beispiel: „Wechseln Sie in das Registerblatt *System* und aktivieren Sie das Kontrollfeld *Lokal* im Rahmen *HTML_OUT Verzeichnis*“ oder „Klicken Sie auf die Schaltfläche [*Übernehmen*], damit die Änderung wirksam wird“. Übrigens: An dieser Stelle können Sie erkennen, dass Schaltflächen, wie beispielsweise [*OK*], [*Übernehmen*] und so weiter, zusätzlich immer in eckige Klammern eingeschlossen sind.

Die Planung und Vorbereitung

3 Der Systemaufbau

Der **Turnier-Informationsdienst** ist ohne aktuelle Informationen uninteressant. Erst im Zusammenspiel mit dem Programm **Turnierleitung** sind die Informationen vorhanden, welche den Zuschauern und den beteiligten Mannschaften die nötigen Einblicke vermitteln.

Das Zusammenspiel von **Turnierleitung** und **Turnier-Informationsdienst** ist in der nachfolgenden Abbildung schematisch dargestellt:

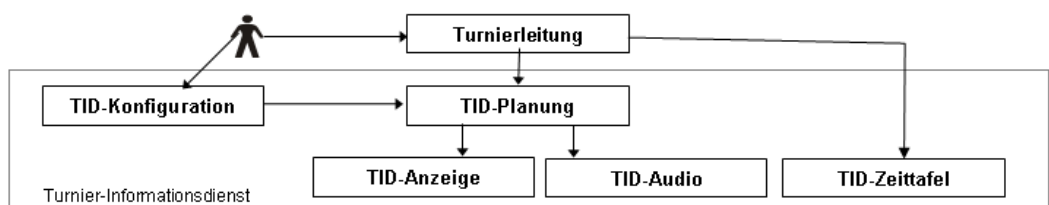


Abbildung 1: Zusammenspiel **Turnierleitung** und **Turnier-Informationsdienst** (Schema)

Das Programm **TID-Planung** wird automatisch vom Programm **Turnierleitung** gestartet. Es liest die aktuellen Tabellen, Spielpläne und Spielergebnisse und erzeugt daraus HTML-Dateien, die das Programm **TID-Anzeige** ab diesem Zeitpunkt darstellen kann. Außerdem meldet es dem Programm **TID-Audio**, wenn Musik zu einem Ereignis eingespielt werden soll. Dabei halten sich alle Programme an Ihre Vorgaben, die Sie mit dem Programm **TID-Konfiguration** gemacht haben.

Das Programm **TID-Zeittafel** wird direkt vom Programm **Turnierleitung** gesteuert. Dafür muss beim Systemparameter **ZEITTAFEL_AKTIV** das Häkchen gesetzt sein.

Die Programme **Turnierleitung**, **TID-Planung**, **TID-Konfiguration** laufen immer auf einem PC. Die Programme **TID-Anzeige**, **TID-Audio** und **TID-Zeittafel** können auf demselben Rechner laufen – als Standalone-Lösung – oder auf jeweils einem anderen Rechner im selben Netzwerk (Netzwerk-Lösung).

Was Sie beim Aufbau des Systems beachten sollten und wie Sie den **Turnier-Informationsdienst** für die jeweilige Systemlösung konfigurieren, erfahren Sie in den nächsten Kapiteln.

4 TID-Anzeige

Das Programm **TID-Anzeige** braucht einen eigenen Monitor, und Sie brauchen einen Monitor, um ungestört mit den Programmen **Turnierleitung** oder **TID-Konfiguration** arbeiten zu können. Folgende Systemlösungen sind möglich:

- **Standalone-Lösung:** Damit die Programme auf einem Computer laufen können, brauchen Sie eine Grafikkarte, an der Sie zwei Monitore oder einen Monitor und ein TV-Gerät anschließen und getrennt ansteuern können.
- **Netzwerk-Lösung:** Sie verwenden zwei PCs. Während Sie auf dem ersten PC mit den Programmen **Turnierleitung** und **TID-Konfiguration** arbeiten, können die Bilder des **Turnier-Informationsdienstes** auf dem anderen PC gezeigt werden.

4.1 TID-Anzeige im Standalone-Betrieb

Damit die Programme **TID-Anzeige** und **Turnierleitung** auf einem Computer laufen können, brauchen Sie eine Grafikkarte, an der Sie zwei Monitore oder einen Monitor und ein TV-Gerät anschließen und getrennt ansteuern können.

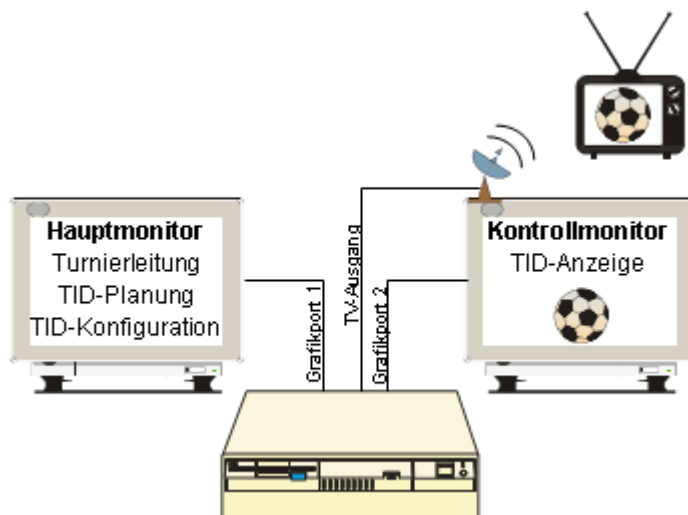


Abbildung 2: Schematische Darstellung *Standalone-Betrieb* mit TV-Gerät

Die Abbildung 2 zeigt einen PC mit einer Dual-Monitor-Grafikkarte mit TV-Ausgang. Auf dem Hauptmonitor arbeiten Sie mit den Programmen **Turnierleitung** und **TID-Konfiguration**. Auf dem zweiten Monitor – im Verlauf der Dokumentation als Kontrollmonitor bezeichnet – können Sie die Bildschirmanzeige des Programms **TID-Anzeige** kontrollieren. Am TV-Ausgang ist ein A/V-Funkübertragungssender angeschlossen, der das Videosignal über Empfangseinheiten an die TV-Geräte übermittelt. Der TV-Ausgang ist auf den Kontrollmonitor geschaltet.

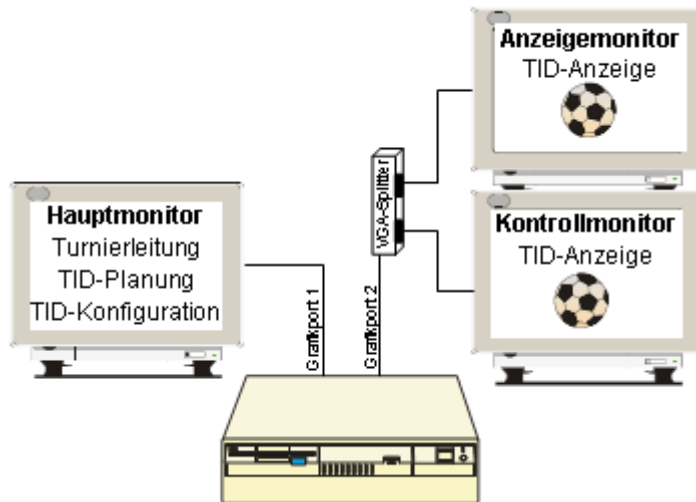


Abbildung 3: Schematische Darstellung *Standalone-Betrieb* mit mehreren PC-Monitoren

Die Abbildung 3 zeigt eine alternative Standalone-Lösung. Am zweiten Grafikport ist ein VGA-Splitter angeschlossen, der das VGA-Signal gleichzeitig an den Kontroll- und den Anzeigemonitor überträgt.

4.1.1 Systemvoraussetzungen

Für die Standalone-Lösung sind nur wenige Vorbereitungen zu treffen:

- Sie benötigen eine Multi-Head-fähige Grafikkarte mit mehreren Videoausgängen oder mehrere Grafikkarten im PC.
- Sie müssen das Gesamtsystem **TURNIER-AKTUELL** installieren.
- Sie müssen beide Monitore in Windows aktivieren und die Desktop-Erweiterung durch den zweiten Monitor wählen.
- **Beim Einsatz von TV-Geräten:**
 - Besitzt Ihre Grafikkarte einen TV-Ausgang, dann müssen Sie den TV-Ausgang so konfigurieren, dass er das Bild des Kontrollmonitors anzeigt.
 - Wenn Sie statt des TV-Ausgangs einen VGA/TV-Konverter (Sonderzubehör) verwenden, dann müssen Sie diesen zwischen Grafikkarte und Kontrollmonitor anschließen.
- **Beim Einsatz zusätzlicher PC-Monitore:**
 - Verwenden Sie einen VGA-Splitter (Sonderzubehör) oder ein vergleichbares Gerät, um das Monitor-Signal am zweiten Grafikport auf mehrere Monitore zu verteilen.

4.1.2 Konfiguration

Sind die in Kapitel 4.1.1 genannten Systemvoraussetzungen erfüllt, dann brauchen Sie nur noch im Programm **TID-Konfiguration** definieren, dass Sie die Standalone-Lösung verwenden.

Aufgabe 1:



Die **TID-Anzeige** soll für den Standalone-Betrieb konfiguriert werden.

Vorgehensweise:

1. Starten Sie das Programm **TID-Konfiguration**.
2. Wechseln Sie in das Registerblatt *System*.
3. Aktivieren Sie das Kontrollfeld *Lokal* im Rahmen *HTML_OUT Verzeichnis*. Klicken Sie auf das Kontrollfeld, damit das Häkchen ☒ gesetzt wird.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*, damit die Änderung wirksam wird.
5. Beenden Sie das Programm **TID-Konfiguration**, indem Sie auf die Schaltfläche *[Beenden]* klicken.

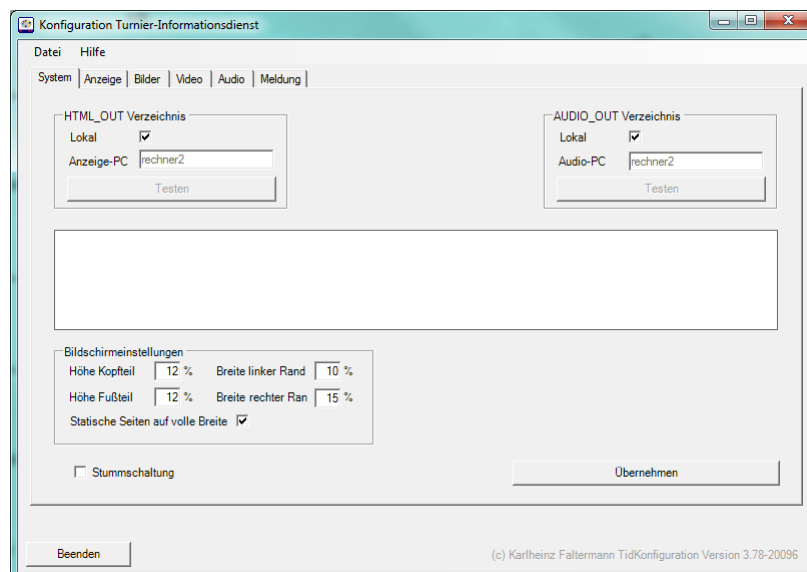


Abbildung 4: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *System*; Konfiguration Standalone-Lösung für HTML_OUT

Wenn Sie die Standalone-Lösung eingestellt haben, dann sind alle Vorbereitungen für die **TID-Anzeige** getroffen.

4.2 TID-Anzeige im Netzwerk

Die Alternative zu einer Multi-Head-fähigen Grafikkarte ist die Nutzung eines zweiten PCs.

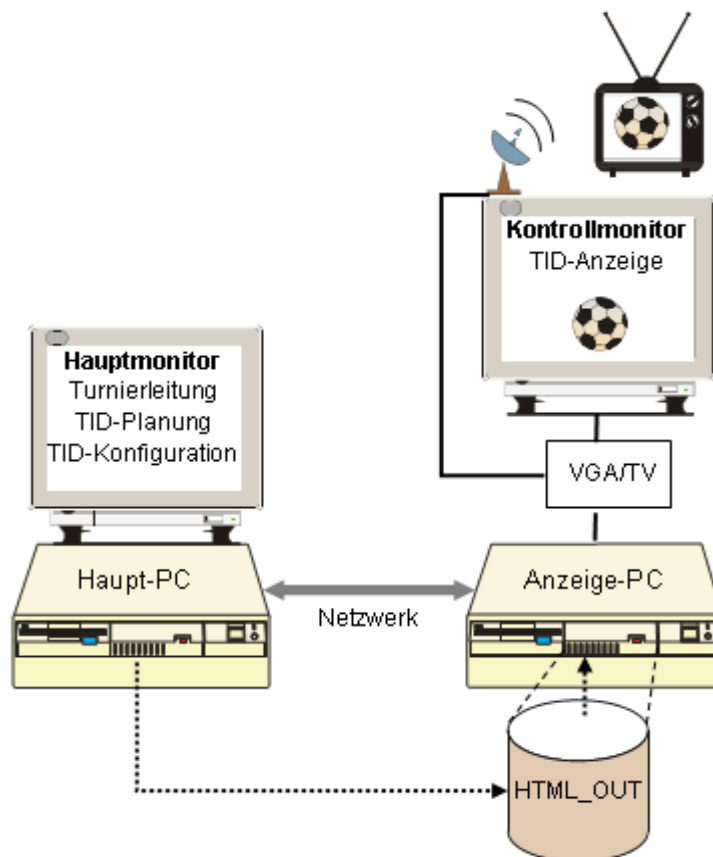


Abbildung 5: Schematische Darstellung *Netzwerk-Lösung* mit TV-Gerät

Die Abbildung 5 zeigt zwei PCs, die über ein Netzwerk miteinander verbunden sind. Auf dem ersten PC, im Folgenden Haupt-PC genannt, arbeiten Sie mit den Programmen **Turnierleitung** oder **TID-Konfiguration**. Auf dem zweiten PC – im Verlauf der Dokumentation als Anzeig-PC bezeichnet – können Sie die Bildschirmanzeige des Programms **TID-Anzeige** kontrollieren. Da der Anzeig-PC keinen TV-Ausgang besitzt, wird ein VGA/TV-Konverter (Sonderzubehör) zwischen Grafikkarte und Kontrollmonitor angeschlossen, der das notwendige Videosignal für den A/V-Funkübertragungssender erzeugt. Das Videosignal wird per Funk an die TV-Geräte übermittelt.

Das Programm **TID-Anzeige** zeigt die HTML-Dateien, die es im Verzeichnis „HTML_OUT“ auf der lokalen Festplatte findet. Diese Dateien werden durch die Programme **TID-Konfiguration** und **TID-Planung** bereitgestellt. Da beide Programme auf dem Haupt-PC aktiviert werden, geschieht die Datenbereitstellung über das Netzwerk.

Die Planung und Vorbereitung TID-Anzeige

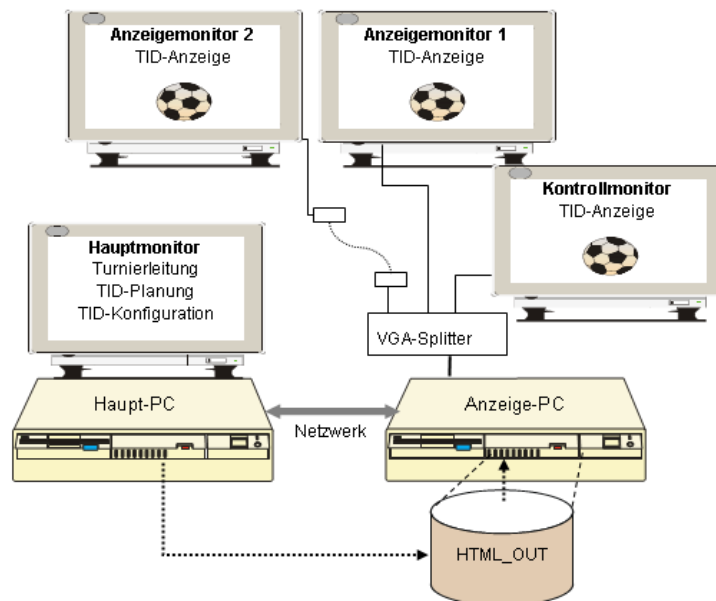


Abbildung 6: Schematische Darstellung *Netzwerk-Lösung* mit mehreren Monitoren

Eine alternative Netzwerk-Lösung mit mehreren PC-Monitoren wird in Abbildung 6 gezeigt. Am Anzeige-PC ist ein VGA-Splitter angeschlossen, der das VGA-Signal gleichzeitig an den Kontrollmonitor und an zwei Anzeigemonitore überträgt. Zwischen Anzeigemonitor 2 und dem VGA-Splitter ist noch ein VGA-Extender (Sonderzubehör) geschaltet, mit dem das VGA-Signal über größere Entfernungen transportiert werden kann.

4.2.1 Systemvoraussetzungen

Die PCs müssen in ein gemeinsames Netzwerk (LAN/WLAN) integriert werden. Zusätzlich muss auf dem Anzeige-PC das Dateiverzeichnis „HTML_OUT“ für Netzwerkzugriffe (Lesen und Schreiben) durch die Programme **TID-Konfiguration** und **TID-Planung** freigegeben werden.

Dafür sind die nachfolgenden Vorbereitungen zu treffen:

- Sie müssen ein Netzwerk einrichten.
- Auf dem Haupt-PC müssen Sie das Gesamtsystem **TURNIER-AKTUELL** installieren.
- Auf dem Anzeige-PC ist das Programm **TID-Anzeige** separat zu installieren.
- **Beim Einsatz von TV-Geräten:**
 - Besitzt Ihre Grafikkarte einen TV-Ausgang, dann müssen Sie den TV-Ausgang so konfigurieren, dass er das Bild des Kontrollmonitors anzeigt.
 - Wenn Sie statt des TV-Ausgangs einen VGA/TV-Konverter (Sonderzubehör) verwenden, dann müssen Sie diesen zwischen Grafikkarte und Kontrollmonitor anschließen.
- **Beim Einsatz zusätzlicher PC-Monitore:**
 - Verwenden Sie einen VGA-Splitter (Sonderzubehör) oder ein vergleichbares Gerät, um das Monitor-Signal am zweiten Grafikport auf mehrere Monitore zu verteilen.

4.2.2 Konfiguration


Sind die in Kapitel 4.2.1 genannten Systemvoraussetzungen erfüllt, dann können Sie jetzt fortfahren. Zuerst zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihr Netzwerk überprüfen können. Dann folgt die Aufgabe, das Dateiverzeichnis „HTML_OUT“ auf dem Anzeige-PC für Netzwerkzugriffe freizugeben, und abschließend die Aufgabe, mit dem Programm **TID-Konfiguration** die Netzwerk-Lösung einzustellen.

Aufgabe 2:

Kontrollieren Sie auf dem Haupt-PC, ob das Netzwerk korrekt installiert und konfiguriert ist.



Vorgehensweise (am Beispiel von Windows 7):

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche *[Start]*  und anschließend auf *[Systemsteuerung]*.
 - ☒ Das Dialogfenster *Systemsteuerung* wird geöffnet, wenn Sie die Anzeige auf *Kategorie* eingestellt haben.
 - ☒ Das Dialogfenster *Systemsteuerung -> alle Systemsteuerelemente* wird angezeigt, wenn Sie die Anzeige auf *Große Symbole* oder *Kleine Symbole* eingestellt haben.
2. Geben Sie im Suchfeld den Text „Netzwerk“ ein.
 - ☒ Das Dialogfenster zeigt eine Trefferliste mit Aufgaben und Funktionen.
3. Klicken Sie anschließend unter *Netzwerk- und Freigabecenter* auf die Option *Netzwerkcomputer und -geräte anzeigen*.
 - ☒ Der Windows Explorer mit dem Ordner „Netzwerk“ wird angezeigt.
4. Kontrollieren Sie, ob Sie den Rechnernamen des Anzeige-PCs sehen können.



Es kann mehrere Minuten dauern, bis Computer unter älteren Windows-Versionen im Ordner **Netzwerk** angezeigt werden.

Wird der Anzeige-PC nicht angezeigt, dann funktioniert das Netzwerk nicht richtig. Sie müssen zuerst dieses Problem beheben und dann die Aufgabe 2 wiederholen.

Wenn das Netzwerk funktioniert, kann im nächsten Schritt das Dateiverzeichnis „HTML_OUT“ auf der Festplatte des Anzeige-PCs für Netzwerkzugriffe freigegeben werden.

Aufgabe 3:

Geben Sie das Verzeichnis „HTML_OUT“ für Netzwerkzugriffe frei, damit die Programme **TID-Planung** und **TID-Konfiguration** die Dateien auf dem Anzeige-PC bereitstellen können.



Vorgehensweise (am Beispiel von Windows 7):

1. Öffnen Sie den Windows Explorer auf dem Anzeige-PC und wechseln Sie in das Installationsverzeichnis der **TID-Anzeige**. Wenn Sie den Verzeichnisvorschlag des Installationsprogramms akzeptiert haben, dann lautet die vollständige Pfadbezeichnung „C:\Turnier-Aktuell_3.78“.
2. Klicken Sie im Detailbereich vom Windows Explorer mit der rechten

Die Planung und Vorbereitung TID-Anzeige

Maustaste auf das Verzeichnis „HTML_OUT“ und wählen Sie die Menüoption *Eigenschaften*.

☒ Das Dialogfenster *Eigenschaften von HTML_OUT* wird geöffnet.

3. Klicken Sie auf den Reiter *Freigabe* und anschließend auf die Schaltfläche *[Erweiterte Freigabe]*.

☒ Das Dialogfenster *Freigabe* wird geöffnet.

4. Aktivieren Sie das Optionsfeld *Diesen Ordner freigeben*.

5. Tragen Sie in das Eingabefeld *Freigabename* den Text „HTML_OUT“ ein.

6. Kontrollieren Sie über die Schaltfläche *[Berechtigungen...]*, ob die notwendigen Änderungsberechtigungen (mindestens Lesen und Schreiben) eingestellt sind.

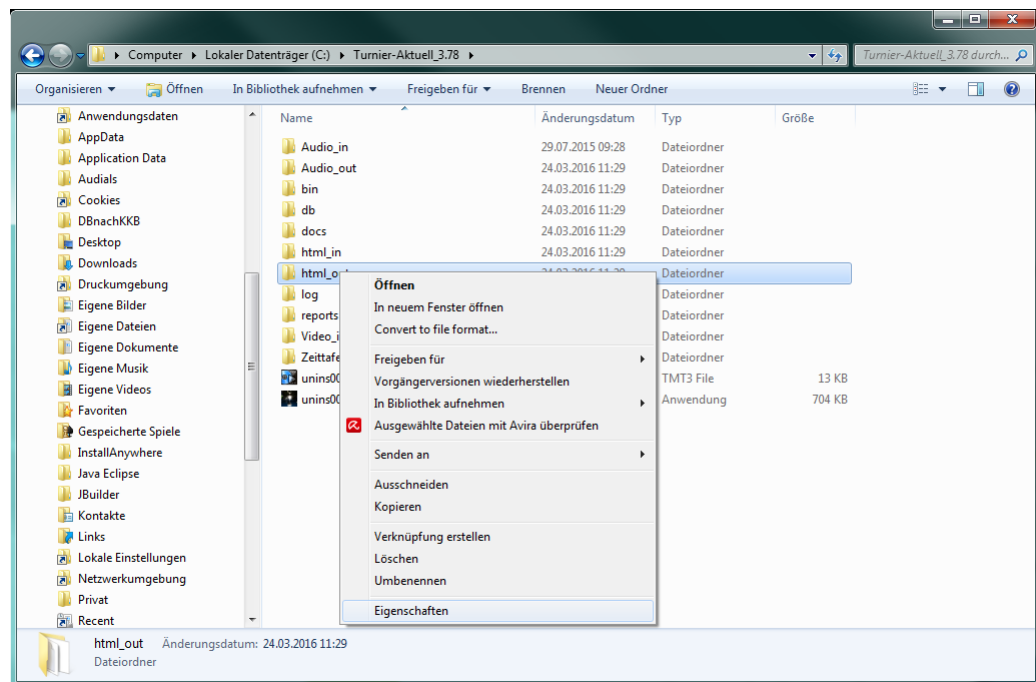


Abbildung 7: Kontextmenü mit Selektion von *Eigenschaften* bei Windows 7

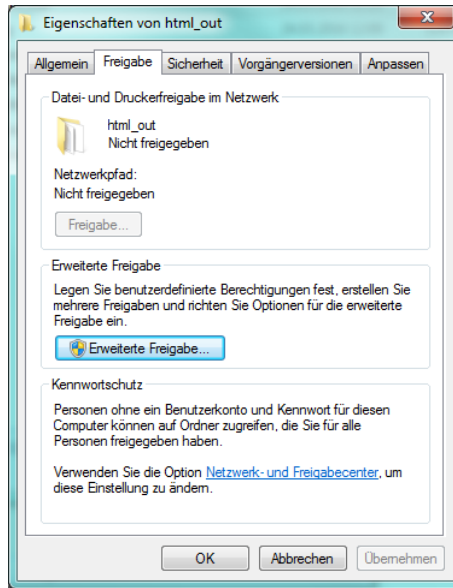


Abbildung 8: Dialogfenster *Eigenschaften von html_out* mit Anzeige des Registers *Freigabe*

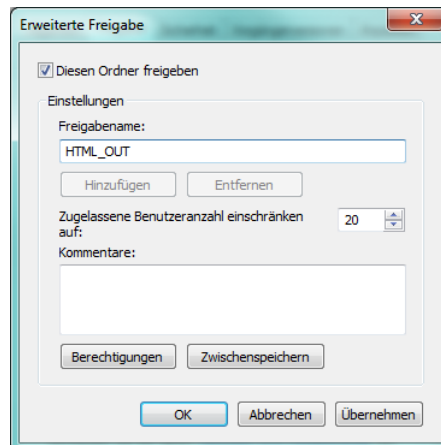


Abbildung 9: Dialogfenster *Erweiterte Freigabe* mit Eintragungen

Die Planung und Vorbereitung TID-Anzeige

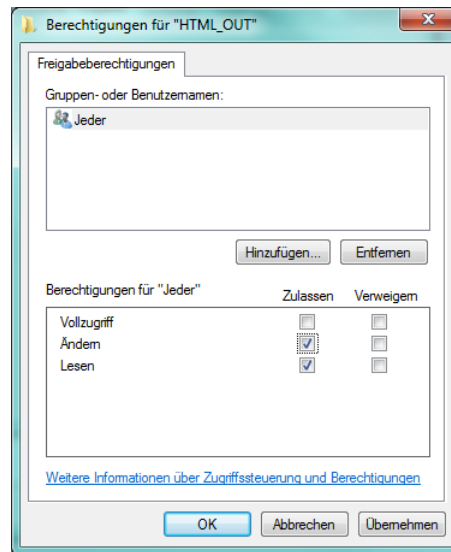


Abbildung 10: Dialogfenster *Berechtigungen für „HTML_OUT“*

Zum Schluss muss die Software auf die Netzwerk-Lösung eingestellt werden.

Aufgabe 4A:

Damit die Programme **TID-Konfiguration** und **TID-Planung** das Verzeichnis „HTML_OUT“ auf dem Anzeige-PC benutzen, müssen Sie die geplante Netzwerk-Lösung in der Systemkonfiguration von **TURNIER-AKTUELL** eintragen.



Vorgehensweise:

1. Starten Sie das Programm **TID-Konfiguration** auf dem Haupt-PC.
2. Wechseln Sie in das Registerblatt *System*.
3. Deaktivieren Sie das Kontrollfeld *Lokal* im Rahmen *HTML_OUT Verzeichnis*. Klicken Sie auf das Kontrollfeld, damit das Häkchen ☒ entfernt wird.
4. Tragen Sie im Rahmen *HTML_OUT Verzeichnis* im Eingabefeld *Anzeige-PC* den Rechnernamen des PCs ein, auf dem das Programm **TID-Anzeige** laufen soll.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche [*Übernehmen*], damit die Änderung wirksam wird.

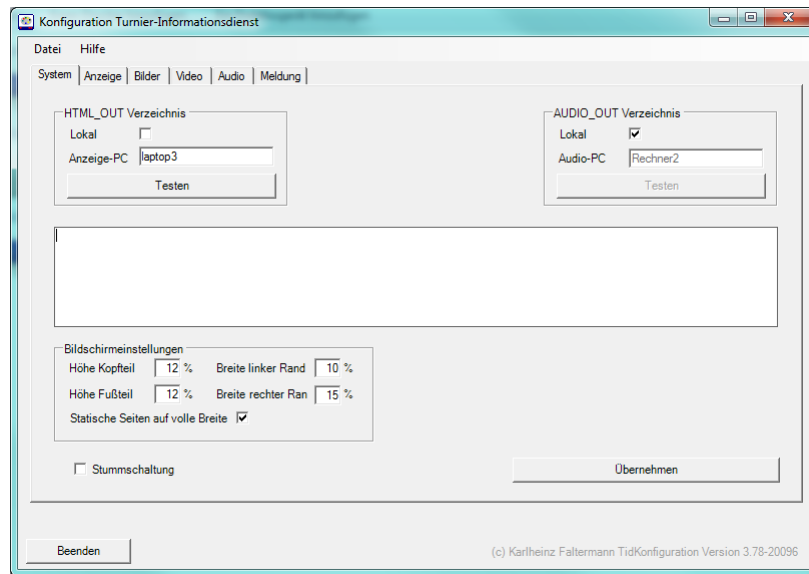


Abbildung 11: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *System*; Konfiguration der Netzwerk-Lösung für HTML_OUT

Mit dem Programm **TID-Konfiguration** können Sie jetzt überprüfen, ob die Freigabe des Ordners „HTML_OUT“ für Netzwerkzugriffe in Ordnung ist.

Aufgabe 4B:

Nach der Systemkonfiguration sollen Sie nun prüfen, ob der Zugriff über das Netzwerk auch tatsächlich möglich ist.



So kontrollieren Sie, ob Ihre Konfiguration in Ordnung ist:

1. Starten Sie das Programm **TID-Konfiguration** auf dem Haupt-PC.
2. Wechseln Sie in das Registerblatt *System*.
3. Klicken Sie im Rahmen *HTML_OUT Verzeichnis* auf die Schaltfläche [*Testen*] und kontrollieren Sie den Inhalt des Meldungsfeldes.
 - ☒ Erhalten Sie die Meldung „Test erfolgreich.“ (siehe Abbildung 12), ist Ihre Konfiguration korrekt.
 - ☒ Erhalten Sie die Meldung „Fehler beim Zugriff auf ...\\HTML_OUT: Der Netzwerkname wurde nicht gefunden.“ (siehe Abbildung 13), dann ist Ihr Netzwerk, die Freigabe des Verzeichnisses „HTML_OUT“ oder der von Ihnen bei der Aufgabe 4A in Schritt 4 eingetragene Rechnername nicht in Ordnung und Sie müssen dieses Problem zuerst beheben.
4. War die Überprüfung der Systemkonfiguration erfolgreich, können Sie das Programm **TID-Konfiguration** über die Schaltfläche [*Beenden*] verlassen.

Die Planung und Vorbereitung TID-Anzeige

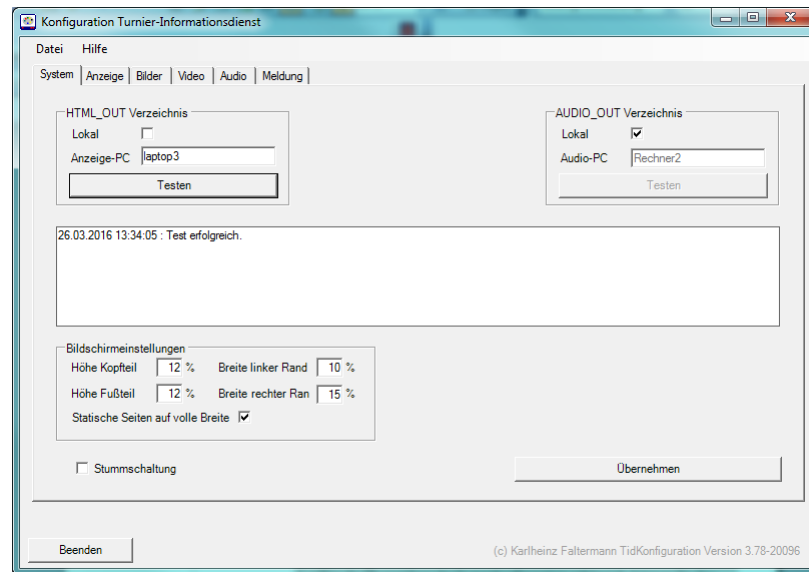


Abbildung 12: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *System* bei korrekter Netzwerk-Konfiguration für HTML_OUT

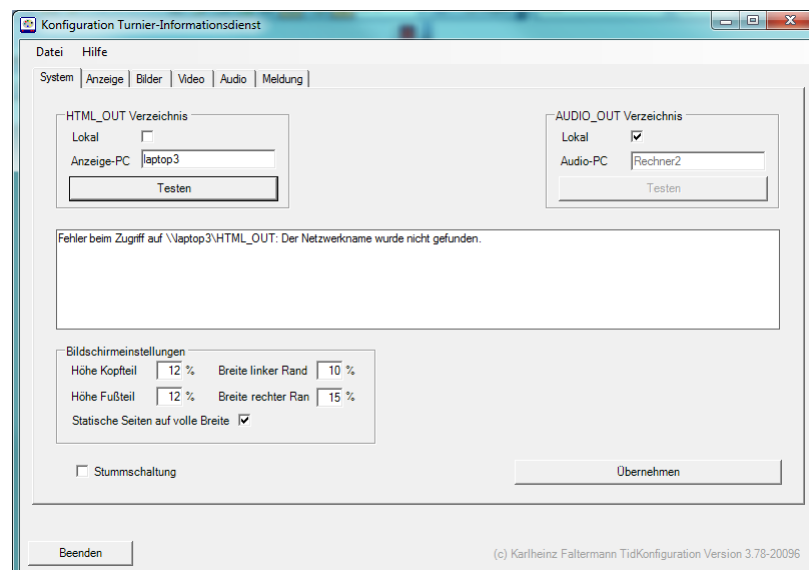


Abbildung 13: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *System* im Problemfall bei HTML_OUT

5 TID-Audio

Ähnlich wie bei der **TID-Anzeige** bieten sich zwei Systemlösungen an:

- **Standalone-Lösung:** Das Programm **TID-Audio** wird auf dem PC gestartet, auf dem auch die Programme **Turnierleitung** und **TID-Konfiguration** laufen. Das funktioniert natürlich nur korrekt, wenn der PC ausreichend leistungsfähig ist, um zu verhindern, dass die Wiedergabe auch nicht für kurze Zeit unterbrochen wird, wenn Sie zum Beispiel die nächsten Spiele starten oder ein Tor erfassen.
- **Netzwerk-Lösung:** Das Programm **TID-Audio** wird auf einem anderen PC gestartet. Das kann der PC sein, auf dem auch das Programm **TID-Anzeige** läuft, oder eben ein ganz anderer.

5.1 TID-Audio im Standalone-Betrieb

Die Programme **TID-Audio** und **Turnierleitung** sind auf demselben PC aktiv. Das ist möglich, weil das Programm **TID-Audio** quasi ohne Monitoranzeige auskommt. Das setzt aber eine gewisse Leistungsfähigkeit des PCs voraus, damit die Wiedergabe auch nicht für kurze Zeit unterbrochen wird, wenn Sie zum Beispiel die nächsten Spiele starten oder ein Tor erfassen.

Ferner sollten Sie die Programme **Turnierplanung**, **Turnierleitung** und **TID-Konfiguration** auf stumm schalten: Diese Programme erzeugen bei Warn- oder Alarmmeldungen gemäß der Voreinstellung einen Piepston. Die Zuschauer und Spieler wären irritiert, wenn die Piepser über die Lautsprecher zu hören wären. Sie sollten deshalb die Programme auf stumm schalten.

5.1.1 Systemvoraussetzungen

Für die Standalone-Lösung sind nur wenige Vorbereitungen zu treffen:

- Sie müssen das Gesamtsystem **TURNIER-AKTUELL** installieren.

5.1.2 Konfiguration AUDIO_OUT

Sind die in Kapitel 5.1.1 genannten Systemvoraussetzungen erfüllt, dann brauchen Sie nur noch im Programm **TID-Konfiguration** definieren, dass Sie die Standalone-Lösung verwenden.

Aufgabe 5:



Die **TID-Audio** soll für den Standalone-Betrieb konfiguriert werden.

Vorgehensweise:

1. Starten Sie das Programm **TID-Konfiguration**.
2. Wechseln Sie in das Registerblatt *System*.
3. Aktivieren Sie das Kontrollfeld *Lokal* im Rahmen *AUDIO_OUT Verzeichnis*. Klicken Sie auf das Kontrollfeld, damit das Häkchen ☒ gesetzt wird.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*, damit die Änderung wirksam wird.
5. Beenden Sie das Programm **TID-Konfiguration**, indem Sie auf die Schaltfläche *[Beenden]* klicken.

Die Planung und Vorbereitung TID-Audio

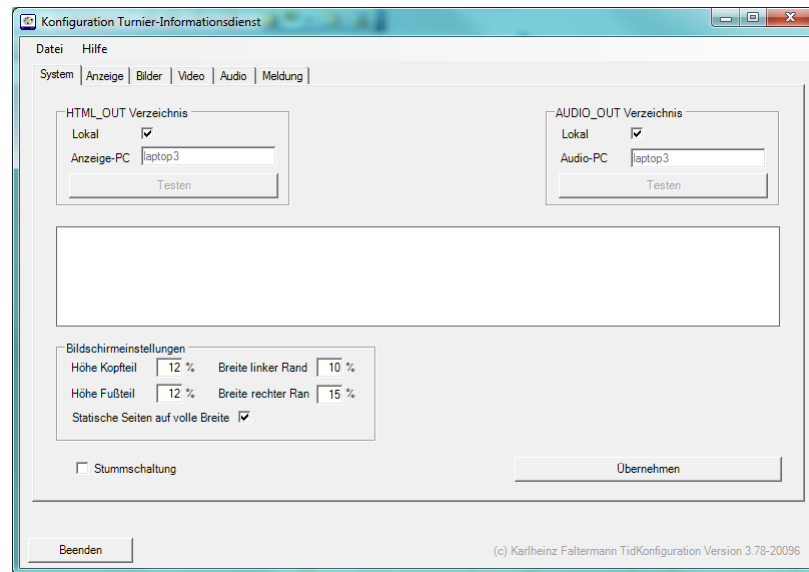


Abbildung 14: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *System*; Konfiguration Standalone-Lösung für AUDIO_OUT

5.1.3 Stummschaltung der Programme

Die Programme **Turnierplanung**, **Turnierleitung** und **TID-Konfiguration** erzeugen bei Warn- und Alarmmeldungen einen Piepston. Die Zuschauer und Spieler wären irritiert, wenn die Piepser über die Lautsprecher zu hören wären. Sie sollten deshalb die Programme auf stumm schalten.



Die Stummschaltung der Programme **Turnierplanung** und **Turnierleitung** können Sie über die Systemeinstellungen in der Turnierdatei vornehmen. Wie das geht, können Sie in den Handbüchern für die Programme **Turnierplanung** und **Turnierleitung** nachlesen.

Die Stummschaltung des Programms **TID-Konfiguration** erfolgt im Programm selbst.

Aufgabe 6:



Das Programm **TID-Konfiguration** soll stumm geschaltet werden.

Vorgehensweise:

1. Starten Sie das Programm **TID-Konfiguration**.
2. Wechseln Sie in das Registerblatt *System*.
3. Aktivieren Sie das Kontrollfeld *Stummschaltung* links unten. *Klicken* Sie auf das Kontrollfeld, damit das Häkchen ☒ gesetzt wird.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche [*Übernehmen*], damit die Änderung wirksam wird.
5. Beenden Sie das Programm **TID-Konfiguration**, indem Sie auf die Schaltfläche [*Beenden*] klicken.

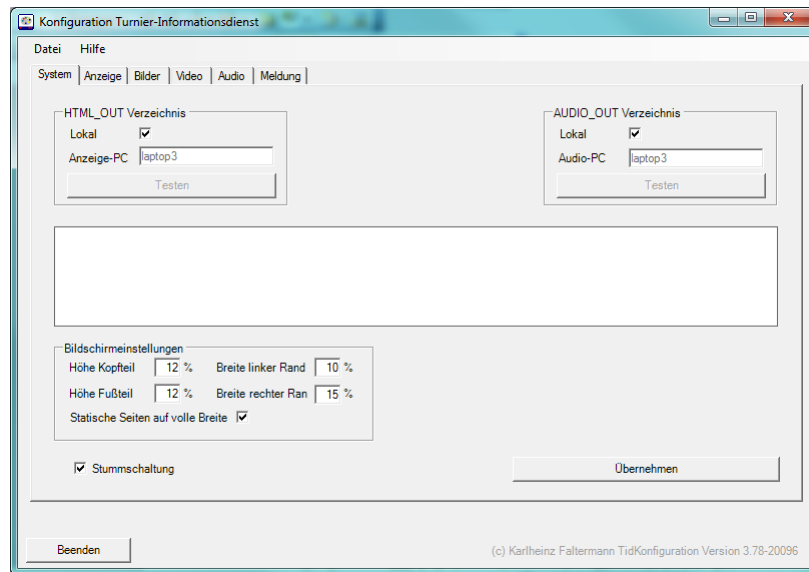


Abbildung 15: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *System*; Stummschaltung aktiviert

5.2 TID-Audio im Netzwerk

Das Programm **TID-Audio** kann auf einem anderen PC – im Verlauf der Dokumentation als Audio-PC bezeichnet – laufen, der mit dem Haupt-PC, auf dem die Programme **Turnierleitung** und **TID-Konfiguration** laufen werden, in einem Netzwerk verbunden ist.

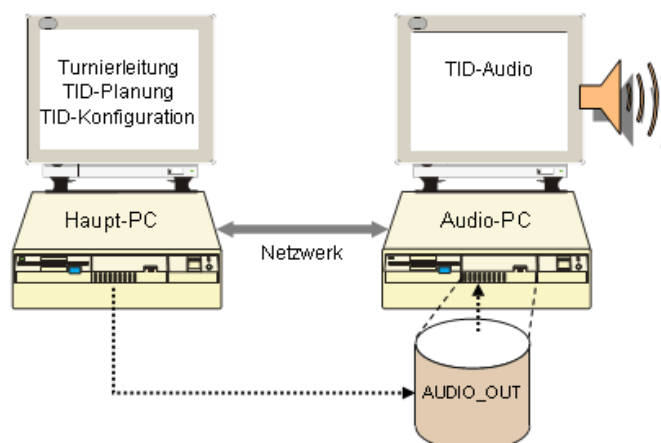


Abbildung 16: Schematische Darstellung *Netzwerk-Lösung*

Das Programm **TID-Audio** erhält seine Informations- und Audiodateien im Verzeichnis **AUDIO_OUT**. Diese Dateien werden durch die Programme **TID-Konfiguration** und **TID-Planung** bereitgestellt. Da beide Programme auf dem Haupt-PC aktiviert werden, geschieht die Datenbereitstellung über das Netzwerk.

5.2.1 Systemvoraussetzungen

Notwendigerweise müssen die beiden PCs in ein gemeinsames Netzwerk integriert werden. Zusätzlich muss auf dem Audio-PC das Dateiverzeichnis „AUDIO_OUT“ für Netzwerkzugriffe (Lesen und Schreiben) durch die Programme **TID-Konfiguration** und **TID-Planung** freigegeben werden.

Dafür sind die nachfolgenden Vorbereitungen zu treffen:

- Sie müssen ein Netzwerk einrichten.
- Auf dem Haupt-PC müssen Sie das Gesamtsystem **TURNIER-AKTUELL** installieren.
- Auf dem Audio-PC ist das Programm **TID-Audio** separat zu installieren.

5.2.2 Konfiguration


Sind die in Kapitel 5.2.1 genannten Systemvoraussetzungen erfüllt, dann können Sie jetzt fortfahren. Zuerst zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihr Netzwerk überprüfen können. Dann folgt die Aufgabe, das Dateiverzeichnis „AUDIO_OUT“ auf dem Audio-PC für Netzwerkzugriffe freizugeben, und abschließend die Aufgabe, mit dem Programm **TID-Konfiguration** die Netzwerk-Lösung einzustellen.

Aufgabe 7:

Kontrollieren Sie auf dem Haupt-PC, ob das Netzwerk korrekt installiert und konfiguriert ist.



Vorgehensweise (am Beispiel von Windows 7):

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Start]  und anschließend auf [Systemsteuerung].
 - ☒ Das Dialogfenster *Systemsteuerung* wird geöffnet, wenn Sie die Anzeige auf *Kategorie* eingestellt haben.
 - ☒ Das Dialogfenster *Systemsteuerung -> alle Systemsteuerelemente* wird angezeigt, wenn Sie die Anzeige auf *Große Symbole* oder *Kleine Symbole* eingestellt haben.
2. Geben Sie im Suchfeld den Text „Netzwerk“ ein.
 - ☒ Das Dialogfenster zeigt eine Trefferliste mit Aufgaben und Funktionen.
3. Klicken Sie anschließend unter *Netzwerk- und Freigabecenter* auf die Option *Netzwerkcomputer und -geräte anzeigen*.
 - ☒ Der Windows Explorer mit dem Ordner „Netzwerk“ wird angezeigt.
4. Kontrollieren Sie, ob Sie den Rechnernamen des Audio -PCs sehen können



Es kann mehrere Minuten dauern, bis Computer unter älteren Windows-Versionen im Ordner **Netzwerk** angezeigt werden.

Wird der Audio-PC nicht angezeigt, dann funktioniert das Netzwerk nicht richtig. Sie müssen zuerst dieses Problem beheben und dann die Aufgabe 7 wiederholen.

Wenn das Netzwerk funktioniert, kann im nächsten Schritt das Dateiverzeichnis „AUDIO_OUT“ auf der Festplatte des Audio-PCs für Netzwerkzugriffe freigegeben werden.

Aufgabe 8:

Geben Sie das Verzeichnis „AUDIO_OUT“ für Netzwerkzugriffe frei, damit die Programme **TID-Planung** und **TID-Konfiguration** die Dateien auf dem Audio-PC bereitstellen können.



Vorgehensweise (am Beispiel von Windows 7):

1. Öffnen Sie den Windows Explorer auf dem Audio-PC und wechseln Sie in das Installationsverzeichnis von **TID-Audio**. Wenn Sie den Verzeichnissvorschlag des Installationsprogramms akzeptiert haben, dann lautet die vollständige Pfadbezeichnung „C:\Turnier-Aktuell_3.78“.
2. Klicken Sie im rechten Explorerfenster mit der rechten Maustaste auf das Verzeichnis „AUDIO_OUT“ und wählen Sie die Menüoption *Eigenschaften*
☒ Es wird das Dialogfenster *Eigenschaften von AUDIO_OUT* geöffnet.
3. Klicken Sie auf den Reiter *Freigabe* und anschließend auf die Schaltfläche *[Erweiterte Freigabe]*.
☒ Das Dialogfenster *Freigabe* wird geöffnet.
4. Aktivieren Sie das Optionsfeld *Diesen Ordner freigeben*.
5. Tragen Sie in das Eingabefeld *Freigabename* den Text „AUDIO_OUT“ ein.
6. Kontrollieren Sie über die Schaltfläche *[Berechtigungen...]*, ob die notwendigen Änderungsberechtigungen (mindestens Lesen und Schreiben) eingestellt sind.

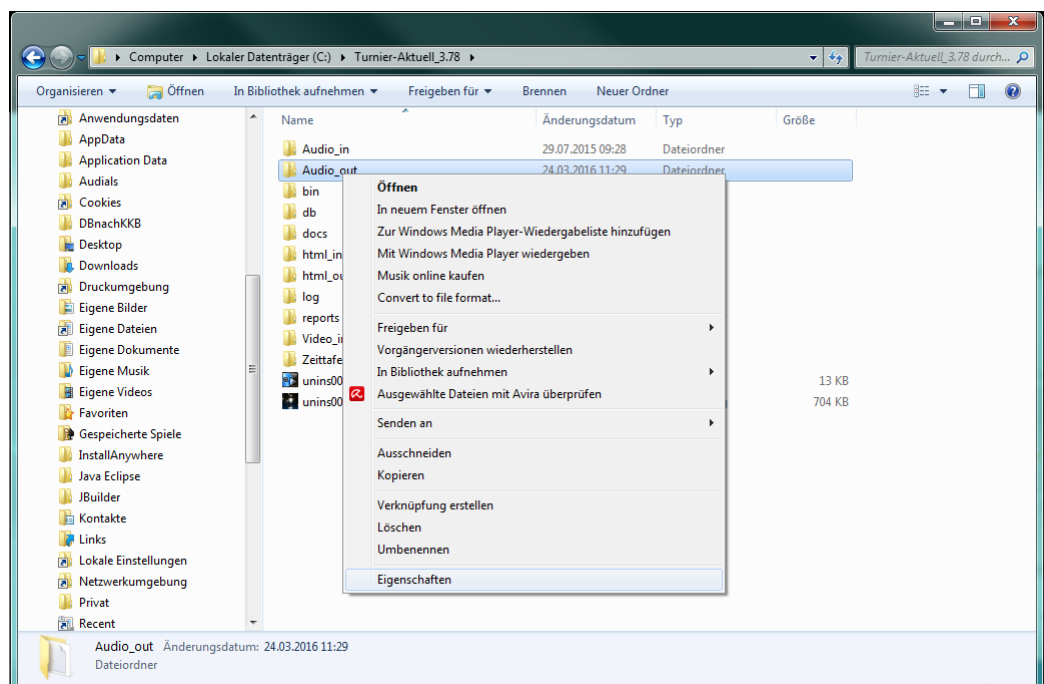


Abbildung 17: Kontextmenü mit Selektion von *Eigenschaften* bei Windows 7

Die Planung und Vorbereitung TID-Audio

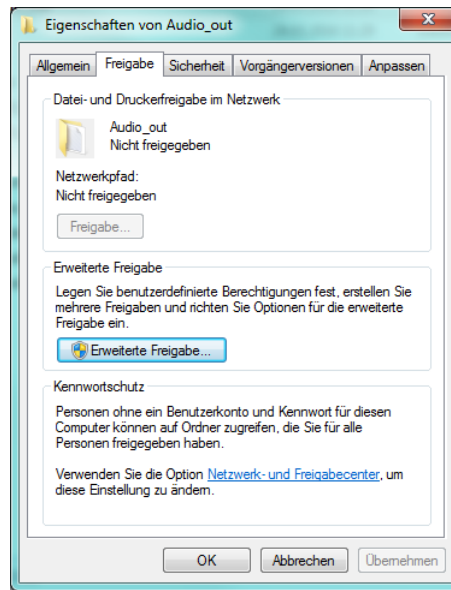


Abbildung 18: Dialogfenster *Eigenschaften von Audio_out* mit Anzeige des Registers *Freigabe*

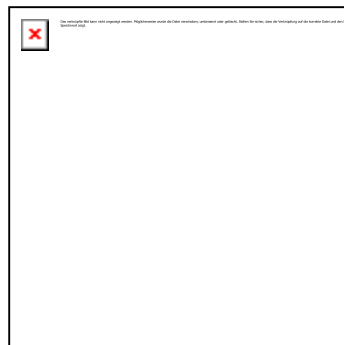


Abbildung 19: Dialogfenster *Erweiterte Freigabe* mit Eintragungen

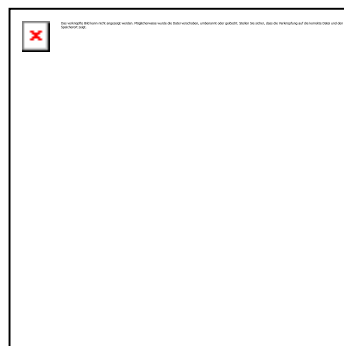


Abbildung 20: Dialogfenster *Berechtigungen für „AUDIO_OUT“*

Zum Schluss muss die Software auf die Netzwerk-Lösung eingestellt werden.

Aufgabe 9A:

Damit die Programme **TID-Konfiguration** und **TID-Planung** das Verzeichnis „AUDIO_OUT“ auf dem Audio-PC benutzen, müssen Sie die geplante Netzwerk-Lösung in der Systemkonfiguration von **TURNIER-AKTUELL** eintragen.



Vorgehensweise:

1. Starten Sie das Programm **TID-Konfiguration** auf dem Haupt-PC.
2. Wechseln Sie in das Registerblatt *System*.
3. Deaktivieren Sie das Kontrollfeld *Lokal* im Rahmen *AUDIO_OUT Verzeichnis*. Klicken Sie auf das Kontrollfeld, damit das Häkchen ☒ entfernt wird.
4. Tragen Sie im Rahmen *AUDIO_OUT Verzeichnis* im Eingabefeld *Audio-PC* den Rechnernamen des PCs ein, auf dem das Programm **TID-Audio** laufen soll.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche [*Übernehmen*], damit die Änderung wirksam wird.

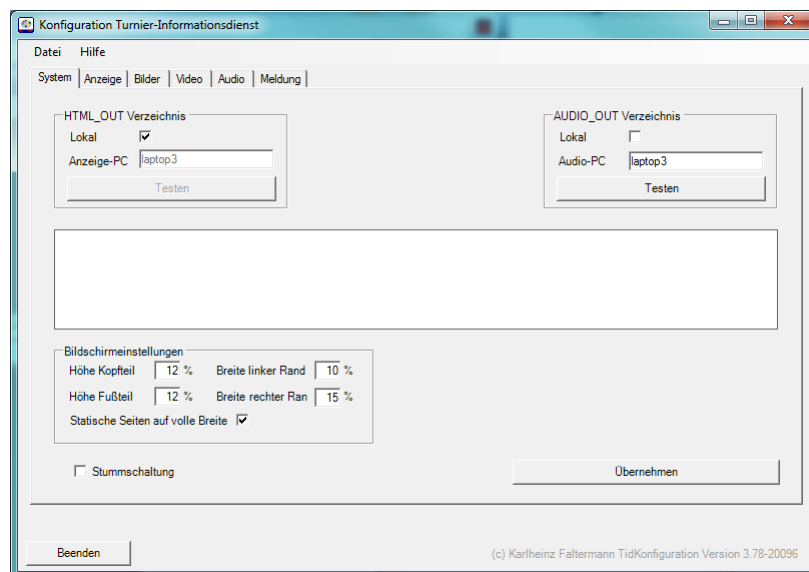


Abbildung 21: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *System*; Konfiguration der Netzwerk-Lösung für AUDIO_OUT

Mit dem Programm **TID-Konfiguration** können Sie jetzt überprüfen, ob die Freigabe des Ordners „AUDIO_OUT“ für Netzwerkzugriffe in Ordnung ist.

Aufgabe 9B:

Nach der Systemkonfiguration sollen Sie nun prüfen, ob der Zugriff über das Netzwerk auch tatsächlich möglich ist.



So kontrollieren Sie, ob Ihre Konfiguration in Ordnung ist:

1. Starten Sie das Programm **TID-Konfiguration** auf dem Haupt-PC.
2. Wechseln Sie in das Registerblatt *System*.

Die Planung und Vorbereitung TID-Audio

3. Klicken Sie im Rahmen *AUDIO_OUT Verzeichnis* auf die Schaltfläche *[Testen]* und kontrollieren Sie den Inhalt des Meldungsfeldes.
 - ☒ Erhalten Sie die Meldung „Test erfolgreich“ (siehe Abbildung 22), ist Ihre Konfiguration korrekt.
 - ☒ Finden Sie die Meldung „Fehler beim Zugriff auf ... \AUDIO_OUT: Der Netzwerkname wurde nicht gefunden.“ (siehe Abbildung 23), dann ist Ihr Netzwerk, die Freigabe des Verzeichnisses „AUDIO_OUT“ oder der von Ihnen bei der Aufgabe 9A in Schritt 4 eingetragene Rechnername nicht in Ordnung und Sie müssen dieses Problem zuerst beheben.
4. War die Überprüfung der Systemkonfiguration erfolgreich, können Sie das Programm **TID-Konfiguration** über die Schaltfläche *[Beenden]* verlassen.

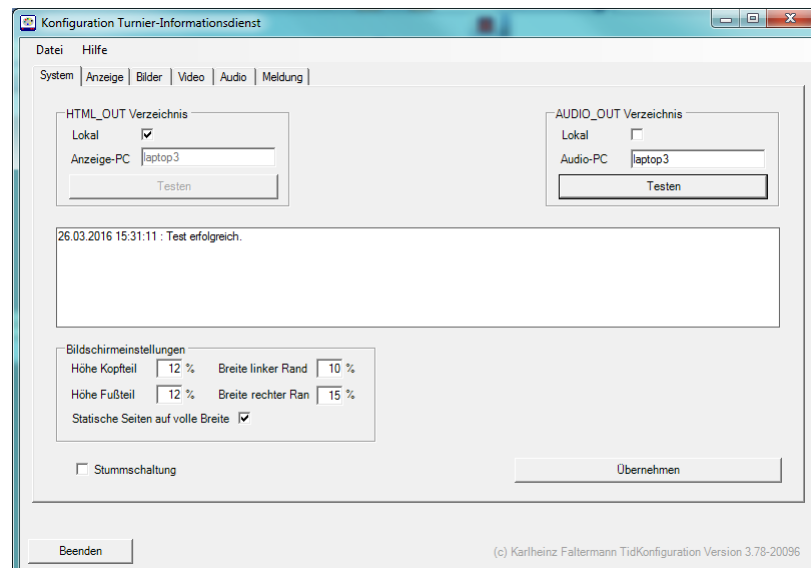


Abbildung 22: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *Bilder* bei korrekter Netzwerk-Konfiguration für AUDIO_OUT

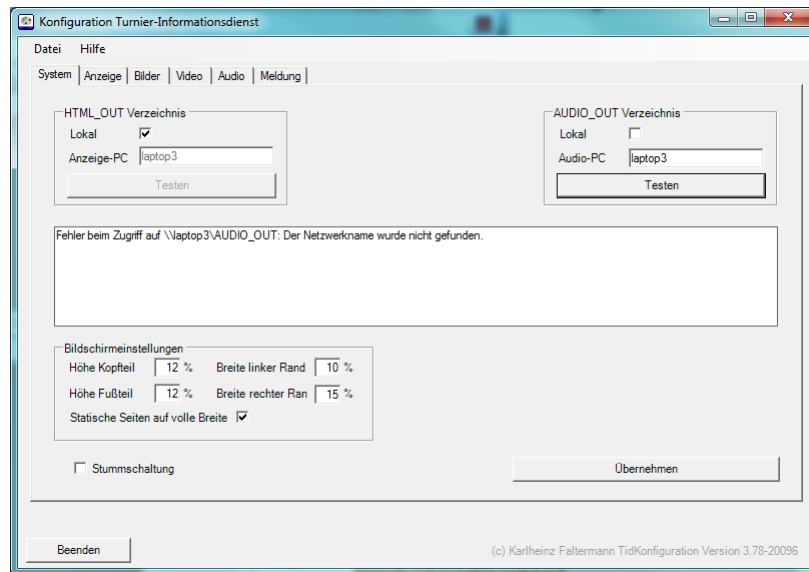


Abbildung 23: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *System* im Problemfall bei AUDIO_OUT

6 TID- Zeittafel

Das Programm **TID-Zeittafel** kann mehrmals gestartet werden, jedoch benötigt jede Instanz einen eigenen Monitor.

Außerdem benötigen die Programme **TID-Zeittafel** und **Turnierleitung** eine synchronisierte Systemzeit. Nur so kann die Spielzeit auf die Sekunde genau angezeigt werden.

Folgende Systemlösungen sind möglich:

- **Standalone-Lösung:** Das Programm **TID-Zeittafel** läuft auf dem Computer, wo auch das Programm **Turnierleitung** aktiv ist. Damit ist sichergestellt, dass beide Programme auf dieselbe Systemuhr zugreifen. Um ungestört mit dem Programm **Turnierleitung** arbeiten zu können, brauchen Sie jedoch eine Grafikkarte oder TV-Karte, an der Sie mindestens einen zweiten Monitor oder TV-Gerät anschließen und getrennt ansteuern können.
- **Netzwerk-Lösung:** Sie verwenden zwei oder mehr PCs. Während Sie auf dem ersten PC mit dem Programm **Turnierleitung** arbeiten, können eine oder mehrere Zeittafeln auf den anderen PCs gezeigt werden. Die Zeitanzeige ist aber nur dann genau, wenn die Uhren aller PCs synchronisiert werden.

6.1 TID- Zeittafel im Standalone-Betrieb

Die Programme **TID-Zeittafel** und **Turnierleitung** sind auf demselben PC aktiv. Damit ist gewährleistet, dass die Programme mit gleicher Systemzeit arbeiten.

Jetzt ist nur noch dafür zu sorgen, dass für jedes Programm ein eigenes Anzeigegerät vorhanden ist. Sie brauchen also eine Grafikkarte oder TV-Karte, an der Sie mindestens einen zweiten Monitor oder ein TV-Gerät anschließen und getrennt ansteuern können.

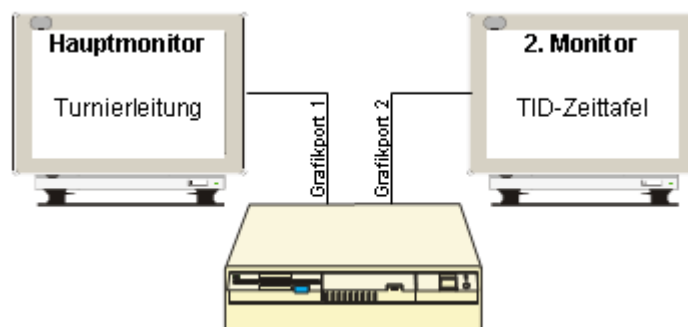


Abbildung 24: Schematische Darstellung *Standalone-Betrieb*

Die Abbildung 24 zeigt einen PC mit einer Dual-Monitor-Grafikkarte. Auf dem Hauptmonitor arbeiten Sie mit dem Programm **Turnierleitung**. Auf dem zweiten Monitor wurde das Programm **TID-Zeittafel** gestartet.



Benötigen Sie z. B. eine zweite Zeittafel, weil Sie zwei Spielfelder haben, dann müssen Sie das Programm **TID-Zeittafel** nochmals starten.

Dafür müssen Sie aber einen weiteren Monitor oder TV-Gerät anschließen können. Das funktioniert mit einer Grafikkarte, die über genügend Videoausgänge verfügt, oder mit mehreren installierten Grafikkarten - eventuell auch in Kombination mit einer TV-Karte.

Beim Programm **TID-Zeittafel** können Sie aber auch die Standalone-Lösung mit der Netzwerk-Lösung kombinieren.

6.1.1 Systemvoraussetzungen

Für die Benutzung des Programms **TID-Zeittafel** sind nur wenige Vorbereitungen zu treffen:

- Sie benötigen eine Multi-Head fähige Grafikkarte mit mehreren Videoausgängen oder mehrere Grafikkarten im PC.
- Sie müssen das Gesamtsystem **TURNIER-AKTUELL** installieren.
- Sie müssen beide Monitore in Windows aktivieren und die Desktop-Erweiterung durch den zweiten Monitor wählen.

6.1.2 Konfiguration

Sind die in Kapitel 6.1.1 genannten Systemvoraussetzungen erfüllt, dann brauchen Sie nur noch im Programm **Turnierplanung** oder **Turnierleitung** definieren, dass das Programm **TID-Zeittafel** angesteuert werden soll.

Dafür muss mit den Programmen **Turnierplanung** oder **Turnierleitung** das Häkchen beim Parameter **ZEITTAFEL_AKTIV** gesetzt werden. Wie das geht ist in den Handbüchern für die Programme **Turnierplanung** oder **Turnierleitung** beschrieben.

6.2 TID- Zeittafel im Netzwerk

Das Programm **TID-Zeittafel** kann je nach Bedarf mehrmals und auf verschiedenen PCs aktiv sein.

Dafür müssen die PCs, auf denen das Programm gestartet wird mit dem PC, auf dem die Programme **Turnierleitung** und **TID-Konfiguration** laufen werden, in einem Netzwerk verbunden ist.

Die Planung und Vorbereitung TID- Zeittafel

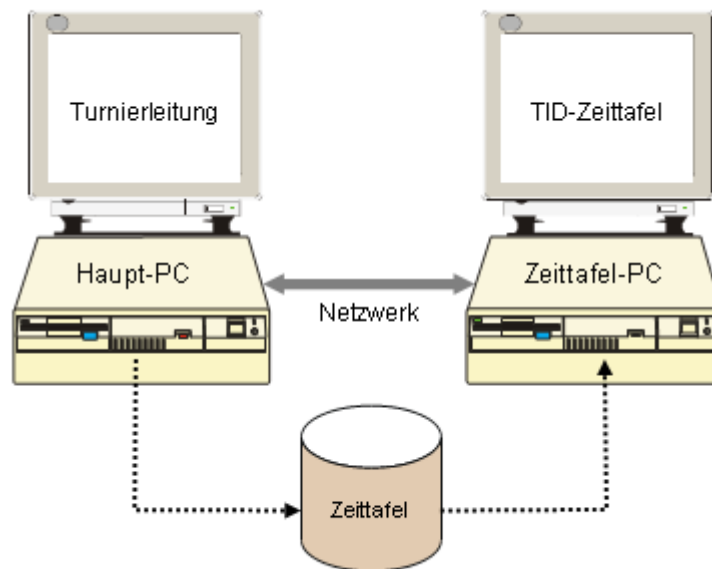


Abbildung 25: Schematische Darstellung *Netzwerk-Lösung*

Die Abbildung 25 zeigt zwei PCs, die über ein Netzwerk miteinander verbunden sind. Auf dem ersten PC, im Folgenden Haupt-PC genannt, arbeiten Sie mit dem Programm **Turnierleitung**. Auf dem zweiten PC – im Verlauf der Dokumentation als Zeittafel-PC bezeichnet – können Sie mit dem Programm **TID-Zeittafel** eine Anzeigetafel nachbilden.

Auf der Anzeigetafel wird genau ein Spiel eines Spielfeldes angezeigt. Dieses Spielfeld haben Sie beim Start des Programms **TID- Zeittafel** angegeben.

Die Daten werden vom Programm **Turnierleitung** im Ordner Zeittafel bereitgestellt, sobald Sie das Häkchen beim Systemparameter **ZEITTAFEL_AKTIV** gesetzt haben. Dabei erzeugt das Programm je Spielfeld eine Datei **Zeittafel_<Spielfeldnummer>_ctrl.txt**.

Das Programm **TID-Zeittafel** greift über Netzwerk auf diese Dateien im Ordner Zeittafel auf dem Haupt-PC zu. Das ist möglich, wenn der Ordner für Netzwerkzugriffe freigegeben ist.

6.2.1 Systemvoraussetzungen

Die PCs müssen in ein gemeinsames Netzwerk (LAN/WLAN) integriert werden. Zusätzlich muss auf dem Haupt-PC das Dateiverzeichnis „Zeittafel“ für Netzwerkzugriffe (mindestens Lesen) durch die Zeittafel-PCs freigegeben werden.

Dafür sind die nachfolgenden Vorbereitungen zu treffen:

- Sie müssen ein Netzwerk einrichten.
- Auf dem Haupt-PC müssen Sie das Gesamtsystem **TURNIER-AKTUELL** installieren.
- Auf dem Zeittafel-PC ist das Programm **TID-Zeittafel** separat zu installieren.
- Die Systemzeit aller beteiligten PCs muss synchronisiert werden.


6.2.2 Konfiguration

Sind die in Kapitel 5.2.1 genannten Systemvoraussetzungen erfüllt, dann können Sie jetzt fortfahren. Zuerst zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihr Netzwerk überprüfen können. Dann folgt die Aufgabe, das Dateiverzeichnis „Zeittafel“ auf dem Haupt-PC für Netzwerkzugriffe freizugeben.

Aufgabe 10: Kontrollieren Sie auf allen Zeittafel-PCs, ob das Netzwerk korrekt installiert und konfiguriert ist.



Vorgehensweise (am Beispiel von Windows 7):

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche *[Start]*  und anschließend auf *[Systemsteuerung]*.
 - ☒ Das Dialogfenster *Systemsteuerung* wird geöffnet, wenn Sie die Anzeige auf *Kategorie* eingestellt haben.
 - ☒ Das Dialogfenster *Systemsteuerung* -> *alle Systemsteuerelemente* wird angezeigt, wenn Sie die Anzeige auf *Große Symbole* oder *Kleine Symbole* eingestellt haben.
2. Geben Sie im Suchfeld den Text „Netzwerk“ ein.
 - ☒ Das Dialogfenster zeigt eine Trefferliste mit Aufgaben und Funktionen.
3. Klicken Sie anschließend unter *Netzwerk- und Freigabecenter* auf die Option *Netzwerkcomputer und -geräte anzeigen*.
 - ☒ Der Windows Explorer mit dem Ordner „Netzwerk“ wird angezeigt.
4. Kontrollieren Sie, ob Sie den Rechnernamen des Haupt-PCs sehen können.



Es kann mehrere Minuten dauern, bis Computer unter älteren Windows-Versionen im Ordner **Netzwerk** angezeigt werden.

Wird der Haupt-PC nicht angezeigt, dann funktioniert das Netzwerk nicht richtig. Sie müssen zuerst dieses Problem beheben und dann die Aufgabe 10 wiederholen.

Wenn das Netzwerk funktioniert, kann im nächsten Schritt das Dateiverzeichnis „Zeittafel“ auf der Festplatte des Haupt-PCs für Netzwerkzugriffe freigegeben werden.

Aufgabe 11: Geben Sie auf dem Haupt-PC das Verzeichnis „Zeittafel“ für Netzwerkzugriffe frei, damit der Inhalt des Verzeichnisses von den Zeittafel-PCs gelesen werden kann.



Vorgehensweise (am Beispiel von Windows 7):

1. Öffnen Sie den Windows Explorer auf dem Haupt-PC und wechseln Sie in das Installationsverzeichnis von **TURNIER-AKTUELL**. Wenn Sie den Verzeichnisvorschlag des Installationsprogramms akzeptiert haben, dann lautet die vollständige Pfadbezeichnung „C:\Turnier-Aktuell_3.78“.
2. Klicken Sie im Detailbereich vom Windows Explorer mit der rechten Maustaste auf das Verzeichnis „Zeittafel“ und wählen Sie die Menüoption *Eigenschaften*.

Die Planung und Vorbereitung TID- Zeittafel

- ☒ Das Dialogfenster *Eigenschaften von Zeittafel* wird geöffnet.
- 3. Klicken Sie auf den Reiter *Freigabe* und anschließend auf die Schaltfläche *[Erweiterte Freigabe]*.
- ☒ Das Dialogfenster *Freigabe* wird geöffnet.
- 4. Aktivieren Sie das Optionsfeld *Diesen Ordner freigeben*.
- 5. Tragen Sie in das Eingabefeld *Freigabename* den Text „Zeittafel“ ein.
- 6. Kontrollieren Sie über die Schaltfläche *[Berechtigungen...]*, ob die notwendigen Änderungsberechtigungen (mindestens Lesen) eingestellt sind.

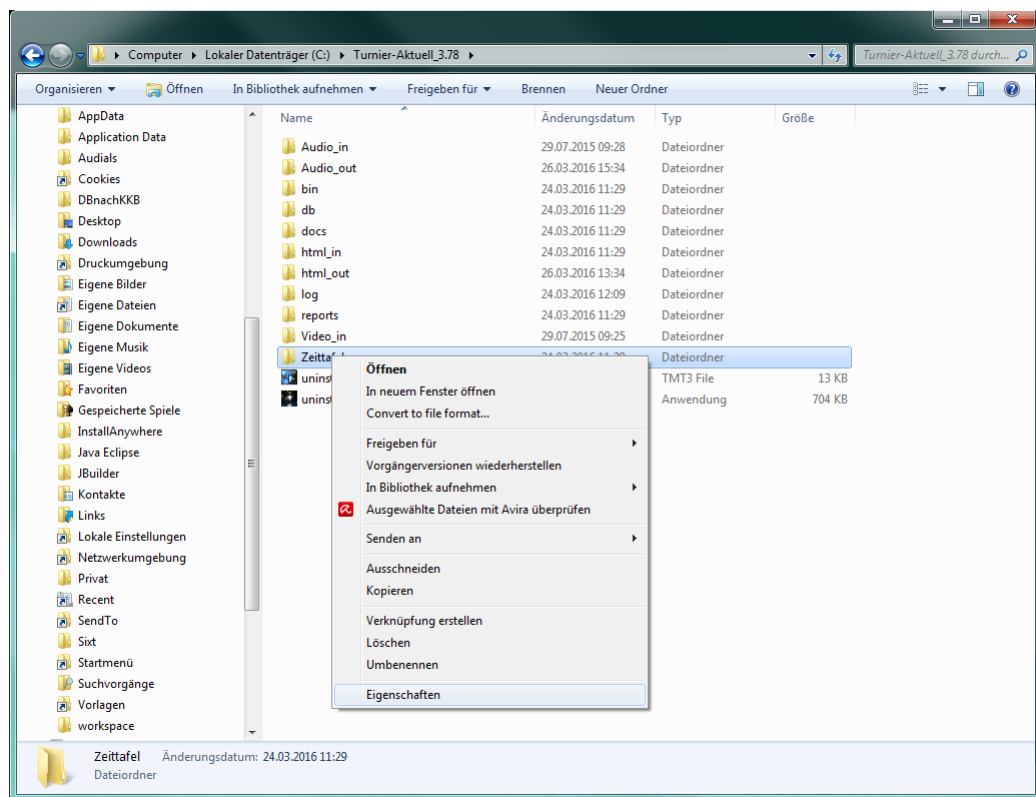


Abbildung 26: Kontextmenü mit Selektion von *Eigenschaften* bei Windows 7

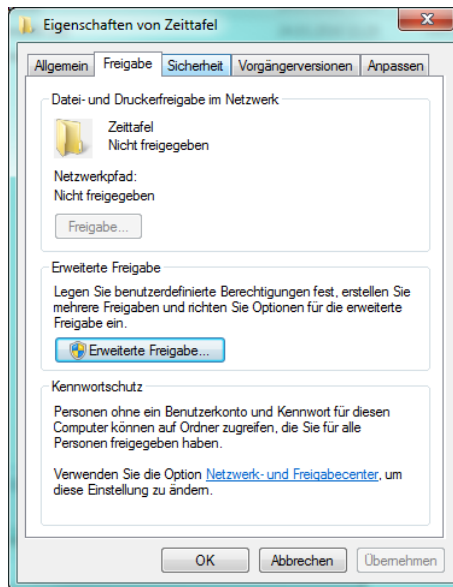


Abbildung 27: Dialogfenster *Eigenschaften von Zeittafel* mit Anzeige des Registers *Freigabe*

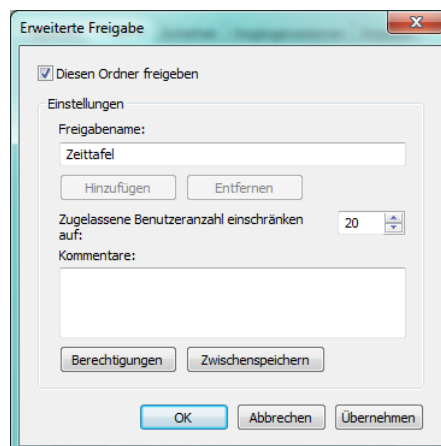


Abbildung 28: Dialogfenster *Erweiterte Freigabe* mit Eintragungen

Die Planung und Vorbereitung TID- Zeittafel

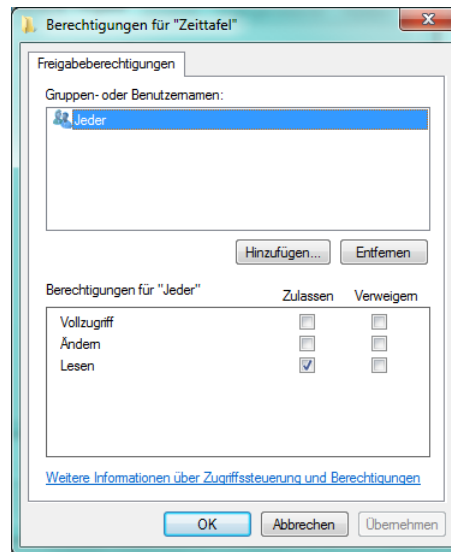


Abbildung 29: Dialogfenster *Berechtigungen für „Zeittafel“*

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst

Dieser Teil des Handbuchs enthält eine vollständige Beschreibung der Programme **TID-Zeittafel**, **TID-Planung**, **TID-Konfiguration**, **TID-Anzeige** und **TID-Audio**, ausgestattet mit Schritt-für-Schritt-Anleitungen zur Anwendung der einzelnen Funktionen. Die folgenden Kapitel eignen sich gleichermaßen zum Durcharbeiten wie zum Nachschlagen.

7 Programm TID-Zeittafel

Das Programm **TID-Zeittafel** bildet eine Anzeigetafel für genau ein Spielfeld auf einem PC-Monitor oder TV-Gerät nach. Welches Spiel angezeigt werden soll, liest das Programm aus einer Steuerdatei, die das Programm **Turnierleitung** bei jedem signifikanten Ereignis (z. B. Spielbeginn, Spielende, Tore) im Verzeichnis „Zeittafel“ neu erzeugt.

Wählt man die Netzwerk-Lösung, dann muss das Verzeichnis „Zeittafel“ auf dem Haupt-PC für Netzwerkzugriffe freigegeben sein.

7.1 Programmstart



Bevor Sie das Programm starten, sollten Sie auf jeden Fall kontrollieren,

- ob der Bildschirmschoner abgeschaltet ist,
- ob die Monitorausschaltung in der Energieverwaltung deaktiviert ist und
- ob tatsächlich aktuelle Dateien im Verzeichnis „Zeittafel“ auf dem Haupt-PC vorhanden sind.

Wie der Bildschirmschoner und die Monitorausschaltung in der Energieverwaltung deaktiviert werden, können Sie in der Dokumentation für Windows nachlesen.

Das Programm **TID-Zeittafel** wird durch einen Doppelklick auf das gleichnamige Symbol auf dem Desktop gestartet.

7.1.1 Spielfeldauswahl

Unmittelbar nach dem Start öffnet das Programm das Dialogfenster *Auswahl Spielfeld für TID-Zeittafel*.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Zeittafel

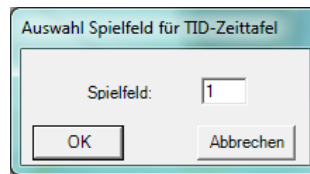


Abbildung 30: **TID-Zeittafel**, Dialogfenster *Auswahlwahl Spielfeld für TID-Zeittafel*

Sie müssen jetzt die Spielfeldnummer eingeben. Diese Spielfeldnummer entspricht der fortlaufenden Nummerierung der Spielfelder, die Sie mit dem Programm **Turnierplanung** in Ihrer Turnierdatei erfasst haben.

Anhand dieser Spielfeldnummer wird der Name der Steuerdatei ermittelt. Der Name setzt sich aus dem Präfix „Zeittafel_“, der Spielfeldnummer, dem Suffix „_ctrl“ und dem Dateityp „.txt“ zusammen. Diese Datei (z. B. Zeittafel_2_ctrl.txt für das Spielfeld Nr. 2) wird im Unterordner „Zeittafel“ auf dem Haupt-PC gesucht und ständig auf Änderungen kontrolliert.

7.1.2 Dialogfenster *Monitor auswählen*

Danach prüft das Programm, wie viele Monitore an den PC angeschlossen sind. Erkennt das Programm nur einen aktiven Monitor, so beginnt es sofort mit der Suche des Ordners „Zeittafel“. In diesem Fall können Sie bei Kapitel 7.1.3 (Dialogfenster *Ordner suchen*) weiterlesen.

Ermittelt das Programm mehrere aktive Monitore, so müssen Sie jetzt auswählen, auf welchem Monitor die Bildschirmanzeige geschaltet werden soll. Dazu wird das Dialogfenster *Monitor auswählen* automatisch geöffnet.

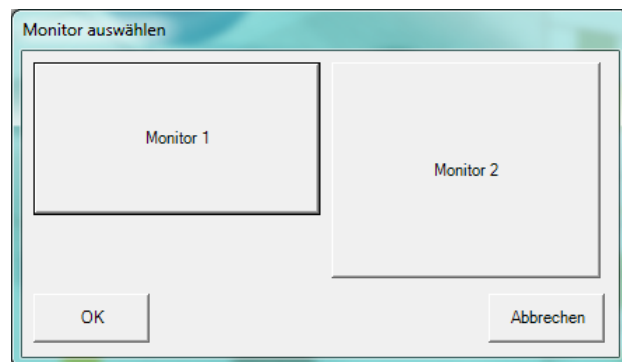


Abbildung 31: **TID-Zeittafel**, Dialogfenster *Monitor auswählen*

Die unterschiedliche Größe der Monitor-Schaltflächen soll die eingestellte Bildschirmauflösung verdeutlichen. In unserem Beispiel hat Monitor 2 eine höhere Auflösung



So bestimmen Sie den Anzeigemonitor:

1. Klicken Sie auf den gewünschten Monitor.
2. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche [OK].

Ergebnis:

- Der Monitor wird durch das Anklicken der Schaltfläche ausgewählt.
- Beim Anklicken der Schaltfläche *[OK]* wird die Auswahl übernommen.

7.1.3 Dialogfenster *Ordner suchen*

Das Programm prüft, ob es auf dem Haupt-PC oder auf einem Zeittafel-PC installiert ist.

Stellt das Programm fest, dass es auf dem Haupt-PC gestartet wurde, so beginnt es sofort mit der Bildschirmanzeige. In diesem Fall können Sie bei Kapitel 10.2 (Bildschirmanzeige) weiterlesen.

Erkennt das Programm, dass es auf einem Zeittafel-PC gestartet wurde, so muss jetzt der Order „Zeittafel“ auf dem Haupt-PC gesucht werden. Dazu wird das Dialogfenster *Ordner suchen* automatisch geöffnet.

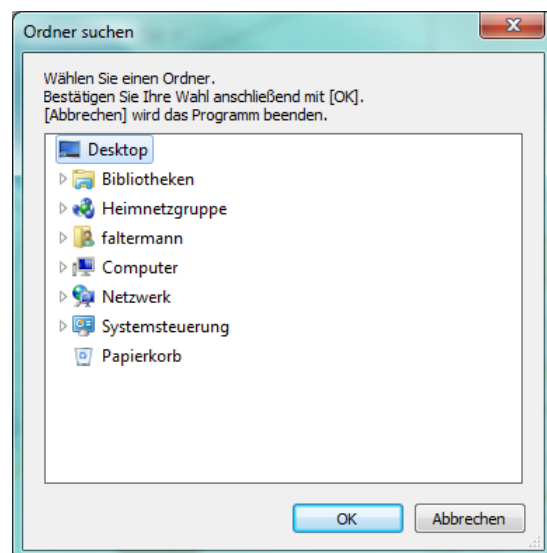


Abbildung 32: **TID-Zeittafel**, Dialogfenster *Ordner suchen*



So bestimmen Sie den Ordner „Zeittafel“ auf dem Haupt-PC:

1. Klicken Sie auf den Ordner „Netzwerk“.
 - ☒ Nach einer Weile öffnet sich der Ordner und zeigt eine Liste mit allen im Netzwerk gefundenen Computern und Geräten
2. Klicken Sie auf den Namen des Haupt-PCs. “
 - ☒ Der Ordner „Zeittafel“ auf dem Haupt-PC wird angezeigt.
3. Selektieren Sie den Ordner „Zeittafel“ auf dem Haupt-PC.
4. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[OK]*.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Zeittafel

Ergebnis:

- Der Ordner wird durch das Anklicken der Schaltfläche ausgewählt.
- Beim Anklicken der Schaltfläche *[OK]* wird die Auswahl übernommen.

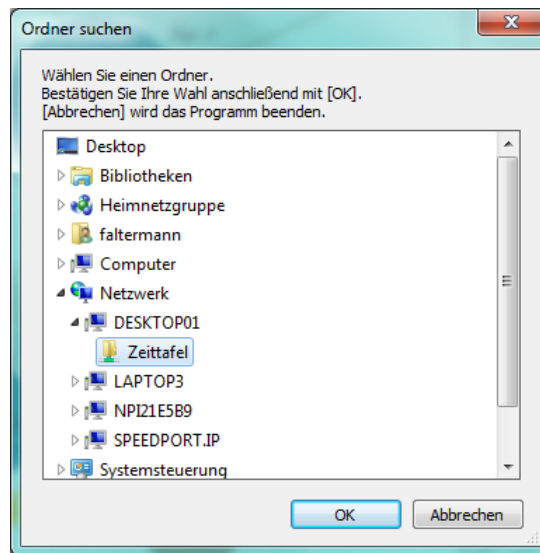


Abbildung 33: **TID-Zeittafel**, Dialogfenster mit ausgewähltem Ordner „Zeittafel“

7.2 Bildschirmanzeige

Nach Auswahl des Monitors oder spätestens nach der Ermittlung des Ordners „Zeittafel“ beginnt das Programm mit der Bildschirmanzeige. Die anzuzeigenden Daten (Mannschaftsnamen, Spielstand und Spielzeit) findet das Programm in der Steuerdatei Zeittafel_<Spielfeldnummer>_ctrl.txt im Ordner Zeittafel auf dem Haupt-PC.

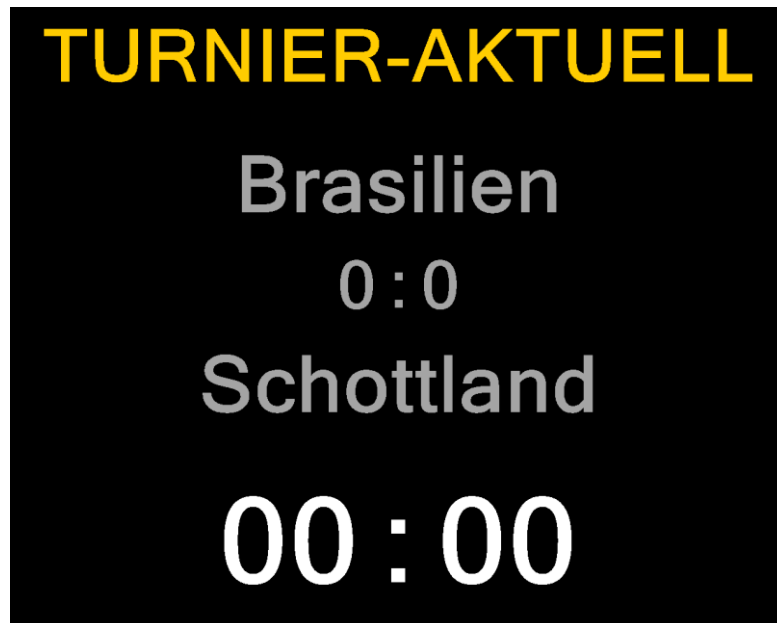


Abbildung 34: Beispielanzeige für **TID-Zeittafel**

In dieser Datei steht auch, ob die Zeitanzeige vor- oder rückwärts laufen soll.

Alle diese Daten liefert das Programm **Turnierleitung**, sobald ein Turnier geladen wurde. Das Programm **Turnierleitung** wird dabei über die Systemparameter **ZEITTAFEL_AKTIV** und **SPIELUHR_AUFW** gesteuert.

7.3 Die INI-Datei

Alle weiteren Informationen sowie die Einstellungen zur Optik der Anzeigetafel findet das Programm in der INI-Datei **TidZeittafel.ini**, das Sie im Unterordner „bin“ @@ finden.

Diese Datei enthält die Grundeinstellungen für das Programm:

<i>Segment [Anzeige]</i>	Dieser Abschnitt enthält allgemeine Angaben.
<i>DIR</i>	Pfadangabe für das Verzeichnis Zeittafel auf dem Haupt-PC. Diese Angabe wird nur verwendet, wenn das Programm TID-Zeittafel auf einem Zeittafel-PC gestartet wurde.
<i>Titel</i>	Der hinterlegte Text wird in der ersten Zeile der Zeittafel angezeigt. Voreingestellt ist „TURNIER-AKTUELL“.
<i>Segment [Timer]</i>	Dieser Abschnitt beinhaltet Parameter, die das Zeitverhalten bestimmen.
<i>[Intervall]</i>	Der eingestellte Wert gibt vor, in welchem Zeitzyklus die Zeittafel aktualisiert werden soll. Voreingestellt sind 500 Millisekunden.
<i>Segment [Farben]</i>	Dieses Segment gibt die Farbeinstellungen vor.
<i>Hintergrund</i>	Die Farbe des Bildschirmhintergrunds. Voreingestellt ist schwarz.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Zeittafel

<i>Titel</i>	Die Farbe für die erste Zeile der Anzeige.
<i>Spiel</i>	Bestimmt die Farbe, in der die Mannschaften und der Spielstand angezeigt werden. Voreingestellt ist ein leichter Grauton (HTML-Farbwert: #A4A4A4).
<i>Zeit_läuft</i>	Farbe der Spielzeit, wenn das Spiel läuft. Voreingestellt ist grün (HTML-Farbwert #31B404).
<i>Zeit_gestoppt</i>	Spielzeitfarbe, wenn das Spiel unterbrochen ist. Voreingestellt ist pink (HTML-Farbwert #800040).
<i>Zeit_sonst</i>	Farbe der Spielzeit, z. B. vor Spielbeginn. Voreingestellt ist weiß.
<i>Segment [Ergebnis]</i>	Dieser Abschnitt bestimmt die Ergebnisanzeige.
<i>MinZiffern</i>	Wert, der die minimale Zahl der Ziffern für die Ergebnisanzeige vorgibt.
<i>Segment [Schriftgröße]</i>	Das Programm TID-Zeittafel benutzt für alle Anzeigen den Zeichensatz Microsoft Sans Serif. In diesem Abschnitt werden die Schriftgrößen der einzelnen Felder definiert. Alle Angaben sind in Punkten.
<i>Titel</i>	Hier wird die Schrifthöhe für die erste Zeile der Anzeige eingestellt. Voreingestellt sind 120 Punkte.
<i>Mannschaft</i>	Hier wird die Schrifthöhe für die Mannschaftsnamen eingestellt. Voreingestellt sind 130 Punkte.
<i>Ergebnis</i>	Hier wird die Schrifthöhe für die Ergebnisanzeige eingestellt. Voreingestellt sind 110 Punkte.
<i>Zeit</i>	Hier wird die Schrifthöhe für die Spielzeitanzeige eingestellt. Voreingestellt sind 110 Punkte.

Alle zuvor genannten Einstellungen können von Ihnen geändert werden. Die Änderungen werden jedoch erst beim nächsten Programmstart wirksam.

7.4 Kontextmenü **TID-Zeittafel**

Nach dem Start wird das Programm **TID-Zeittafel** durch das Symbol *TID-Zeittafel*  im Infobereich dargestellt.



Ist das Symbol nicht im Infobereich sichtbar, dann könnte es hinter dem Symbol „Ausgeblendete Symbole einblenden“  versteckt sein.

Ausgeblendete Programme lassen sich mit einem Klick auf das Pfeilsymbol kurzzeitig in einem kleinen Zusatzfenster anzeigen und nutzen.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol klicken, dann wird das Kontextmenü geöffnet.

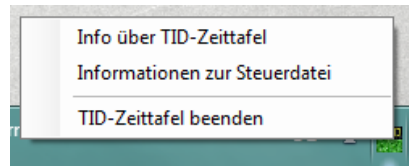


Abbildung 35: Kontextmenü für das Programm **TID-Zeittafel**

Das Kontextmenü enthält folgende Optionen:

- | | |
|--------------------------------------|--|
| <i>Info über TID-Zeittafel</i> | Diese Menüoption öffnet das Dialogfenster <i>Info über TID-Zeittafel</i> . |
| <i>Informationen zur Steuerdatei</i> | Aktuellen Statusbericht anzeigen. |
| <i>TID-Zeittafel beenden</i> | Diese Menüoption beendet das Programm. |

7.4.1 Menüoption **Info über TID-Zeittafel**

In diesem Fenster wird Ihnen beispielsweise die Versionsnummer Ihres Programms angezeigt. Diese Versionsnummer wird bei Fragen an die Hotline benötigt.

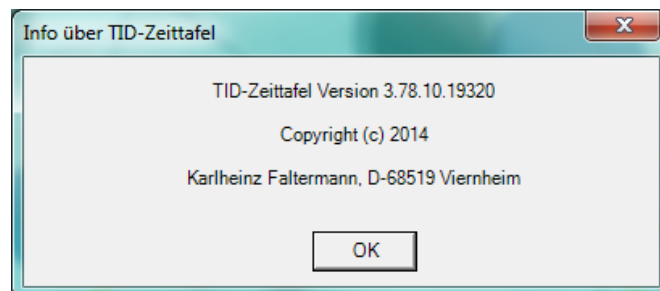


Abbildung 36: Dialogfenster *Info über TID-Zeittafel*

Über die Schaltfläche *[OK]* wird das Dialogfenster geschlossen und die Aktualisierung der Anzeigetafel fortgesetzt.

7.4.2 Menüoption **Informationen zur Steuerdatei**

Mit Hilfe dieser Menüoption bekommen Sie einen Überblick, welche Daten zur Anzeige aktuell gespeichert sind. Sie sehen den Aktualisierungszeitpunkt für das Dialogfenster, den Namen und das Erstellungsdatum der Steuerdatei sowie Informationen zum aktuellen Spiel.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Planung

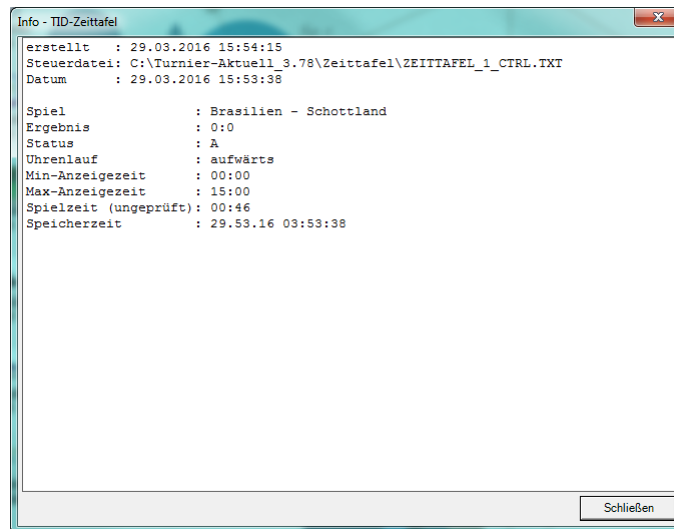


Abbildung 37: Dialogfenster *Info – TID-Zeittafel*

Diese Informationen können in Problemsituationen sehr hilfreich sein. Sie helfen Ihnen schnell die Steuerdatei und somit das Spielfeld zu identifizieren oder festzustellen, wann diese Datei zum letzten Mal aktualisiert wurde.

Das Dialogfenster *Info – TID-Zeittafel* können Sie über die Schaltfläche [*Schließen*] ausblenden.

7.4.3 Die Schaltfläche [*TID-Zeittafel beenden*]

Hiermit beenden Sie das Programm **TID-Zeittafel**.

8 Programm TID-Planung

Das Programm **TID-Planung** liest die aktuellen Tabellen, Spielpläne und Spielergebnisse aus der Turnierdatenbank des Programms **Turnierleitung** und erzeugt daraus HTML-Dateien, die das Programm **TID-Anzeige** ab diesem Zeitpunkt darstellen kann. Die Dateien werden im Verzeichnis „HTML_OUT“ bereitgestellt. Je nach Systemkonfiguration (siehe Kapitel 4 TID-Anzeige) wird das Verzeichnis „HTML_OUT“ auf der lokalen Festplatte oder das freigegebene Verzeichnis auf dem Anzeige-PC benutzt.

Außerdem ist das Programm **TID-Planung** verantwortlich für den Aufbau der Bildfolge. Dabei hält es sich an Ihre Vorgaben, die Sie mit dem Programm **TID-Konfiguration** gemacht haben, und erzeugt daraus eine Steuerdatei, nach der das Programm **TID-Anzeige** die Seiten anzeigt.

Seit Version 2.1 ist das Programm **TID-Planung** auch für die Steuerung der Audio-Ausgabe durch das Programm **TID-Audio** verantwortlich. Dafür erzeugt es die Steuerdatei AUDIO_ctrl.txt im Verzeichnis „AUDIO_OUT“. Je nach Systemkonfiguration (siehe Kapitel 5 TID-Audio) wird das Verzeichnis „AUDIO_OUT“ auf der lokalen Festplatte oder das freigegebene Verzeichnis auf dem Audio-PC benutzt.

Das Programm **TID-Planung** arbeitet vollkommen im Hintergrund. Der Start des Programms ist mit dem Start des Programms **Turnierleitung** verbunden. Immer wenn Sie das Programm **Turnierleitung** starten, dann wird automatisch auch das Programm **TID-Planung** gestartet.

Gestartet heißt aber nicht, dass das Programm sofort mit seiner Arbeit beginnt. Der „Startschuss“ wird nämlich erst durch das Laden eines neuen Turnierplans oder durch Öffnen eines gespeicherten Turniers gegeben. Denn erst dann sind auch wirklich Daten zum Anzeigen vorhanden.

9 Programm TID-Audio

Dieses Programm übernimmt das Abspielen der Musikdateien. Welche Musikdateien abgespielt werden und wie lange die Musikeinspielung dauern soll, liest das Programm aus einer Steuerdatei, die das Programm **TID-Planung** bei jeder Aktualisierung neu erzeugt.

Aktualisierungen sind notwendig,

- wenn im Programm **Turnierleitung** ein wichtiges Ereignis (Spielbeginn, Spielminute X oder Y, Spielende, Tor) erfasst wird
- wenn Sie im Programm **TID-Konfiguration** Änderungen in der Audio-Konfiguration vornehmen und freigeben.

Alle Dateien müssen im Verzeichnis „AUDIO_OUT“ vorhanden sein. Die Steuerdatei wird durch das Programm **TID-Planung** erzeugt und dort gespeichert. Die Audiodateien werden durch das Programm **TID-Konfiguration** auf Ihren „Knopfdruck“ hin dort bereitgestellt.

9.1 Programmstart

Das Programm **TID-Audio** wird durch einen Doppelklick auf das gleichnamige Symbol auf dem Desktop gestartet.

9.2 Ereignisgesteuerte Musikeinspielung

Gleich nach dem Programmstart nimmt das Programm seine Arbeit auf. Es kontrolliert zyklisch die Steuerdatei AUDIO_ctrl.txt, die das Programm **TID-Planung** bereitstellt.

Diese Steuerdatei enthält alle zu einem Ereignis zugehörigen Daten. Das sind der Name der Audiodatei, die maximale Abspieldauer, die Ereignispriorität und die mögliche Aktion auf ein Vor-Ereignis mit niedrigerer Priorität.

Liegt ein neues Ereignis vor, so überprüft das Programm, ob die Priorität des neuen Ereignisses ausreicht, um die Musik eines eventuell aktuellen Ereignisses zu verdrängen. Dafür muss das neue Ereignis eine höhere oder zumindest gleich hohe Priorität haben wie das Ereignis, das zurzeit behandelt wird. Liegt eine ausreichend hohe Priorität vor, so wird die Soundabspielung für das Vor-Ereignis angehalten und die dem neuen Ereignis zugeordnete Audiodatei abgespielt.

Die Abspielung wird spätestens nach Ablauf der maximalen Abspielzeit automatisch beendet. Danach prüft das Programm automatisch nach den Vorgaben im Programm **TID-Konfiguration**, was als Nächstes ansteht:

- Wurde das Vor-Ereignis abgebrochen, so wartet das Programm auf das nächste Ereignis.
- Wurde die Musikeinspielung für das Vor-Ereignis unterbrochen, so wird mit der Abspielung der Audiodatei fortgefahren. Es sei denn, dass seit Eintritt des Ereignisses die maximale Abspieldauer überschritten wurde. In diesem Fall wird die Abspielung nicht mehr gestartet, sondern auf das nächste Ereignis gewartet.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Audio

9.3 Kontextmenü *TID-Audio*

Nach dem Start wird das Programm **TID-Audio** durch das Symbol *TID-Audio*  in der Taskleiste dargestellt.



Ist das Symbol nicht im Infobereich sichtbar, dann könnte es hinter dem Symbol „Ausgeblendete Symbole einblenden“  versteckt sein.

Ausgeblendete Programme lassen sich mit einem Klick auf das Pfeilsymbol kurzzeitig in einem kleinen Zusatzfenster anzeigen und nutzen.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol klicken, dann wird das Kontextmenü geöffnet.

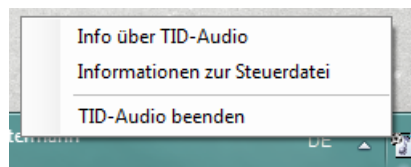


Abbildung 38: Kontextmenü für das Programm **TID-Audio**

Das Kontextmenü enthält folgende Optionen:

<i>Info über TID-Audio</i>	Diese Menüoption öffnet das Dialogfenster <i>Info über TID-Audio</i> .
<i>Informationen zur Steuerdatei</i>	Aktuellen Statusbericht anzeigen.
<i>TID-Audio beenden</i>	Diese Menüoption beendet das Programm.

9.3.1 Menüoption *Info über TID-Audio*

In diesem Fenster wird Ihnen beispielsweise die Versionsnummer Ihres Programms angezeigt. Diese Versionsnummer wird bei Fragen an die Hotline benötigt.

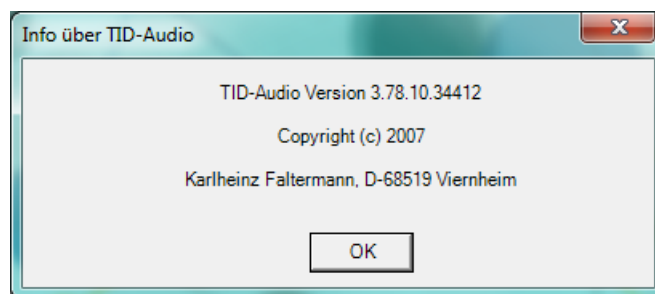


Abbildung 39: Dialogfenster *Info über TID-Audio*

Über die Schaltfläche *[OK]* wird das Dialogfenster geschlossen und das Abspielen der Audiodateien fortgesetzt.

9.3.2 Menüoption *Informationen zur Steuerdatei*

Mit Hilfe dieser Menüoption bekommen Sie einen Überblick, welche Melodie aktuell abgespielt werden soll. Sie sehen den Aktualisierungszeitpunkt für das Dialogfenster, den Namen und das Erstellungsdatum der Steuerdatei sowie Informationen zur aktuellen Audio-Einstellung.

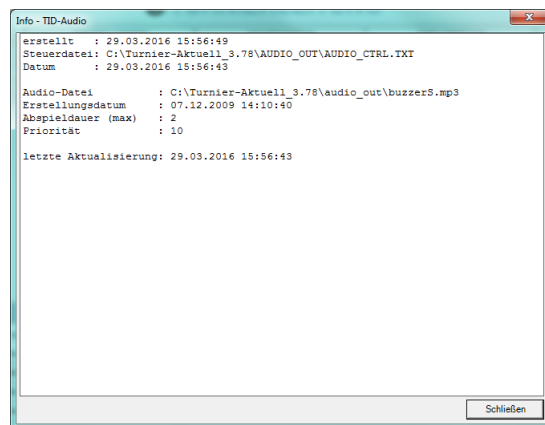


Abbildung 40: Dialogfenster *Info – TID-Audio*

Diese Informationen können in Problemsituationen sehr hilfreich sein.

Wenn Sie Probleme beim Abspielen einer Audiodatei entdecken, dann können Sie über dieses Dialogfenster schnell die betreffende Datei identifizieren und eventuell etwas über den Grund der Störung erfahren.

Das Dialogfenster *Info – TID-Audio* können Sie über die Schaltfläche *[Schließen]* ausblenden.

9.3.3 Menüoption *TID-Audio beenden*

Hiermit beenden Sie das Programm **TID-Audio**.

10 Programm TID-Anzeige

Dieses Programm zeigt die HTML-Dateien. Dabei handelt es sich um dynamische Seiten (aktuelle Spielpläne, Tabellen u. Ä.), die vom Programm **TID-Planung** automatisch erzeugt werden, und um selbst erstellte HTML-Dateien, so genannte statische Seiten. Die Bildfolge und die Anzeigedauer für jedes Bild liest das Programm aus einer Steuerdatei, die das Programm **TID-Planung** bei jeder Aktualisierung neu erzeugt.

Aktualisierungen sind notwendig,

- wenn im Programm **Turnierleitung** Änderungen (Spielbeginn, Spielende, Tore) erfasst werden
- wenn Sie im Programm **TID-Konfiguration** Änderungen vornehmen und freigeben.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Anzeige

Alle Dateien müssen im Verzeichnis „HTML_OUT“ vorhanden sein. Die Steuerdatei und dynamischen Seiten werden durch das Programm **TID-Planung** erzeugt und dort gespeichert. Die statischen Seiten werden durch das Programm **TID-Konfiguration** auf Ihren „Knopfdruck“ hin dort bereitgestellt.

10.1 Programmstart



Bevor Sie das Programm starten, sollten Sie auf jeden Fall kontrollieren,

- ob der Bildschirmschoner abgeschaltet ist,
- ob die Monitorausstattung in der Energieverwaltung deaktiviert ist und
- ob tatsächlich aktuelle Dateien im Unterverzeichnis „HTML_OUT“ vorhanden sind.

Wie der Bildschirmschoner und die Monitorausstattung in der Energieverwaltung deaktiviert werden, können Sie in der Dokumentation für Windows nachlesen.

Das Programm **TID-Anzeige** wird durch einen Doppelklick auf das gleichnamige Symbol auf dem Desktop gestartet.

10.1.1 Dialogfenster *Monitor auswählen*

Unmittelbar nach dem Start prüft das Programm, wie viele Monitore an den PC angeschlossen sind. Erkennt das Programm nur einen aktiven Monitor, so beginnt es sofort mit der Bildschirmanzeige. In diesem Fall können Sie bei Kapitel 10.2 (Bildschirmanzeige) weiterlesen.

Ermittelt das Programm mehrere aktive Monitore, so müssen Sie jetzt auswählen, auf welchem Monitor die Bildschirmanzeige geschaltet werden soll. Dazu wird das Dialogfenster *Monitor auswählen* automatisch geöffnet.

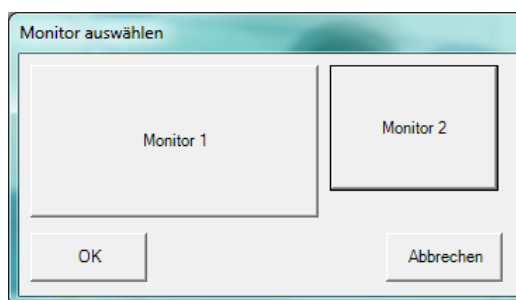


Abbildung 41: **TID-Anzeige**, Dialogfenster *Monitor auswählen*

Die unterschiedliche Größe der Monitor-Schaltflächen soll die eingestellte Bildschirmauflösung verdeutlichen. In unserem Beispiel symbolisiert Monitor 2 ein älteres TV-Gerät oder einen Projektor mit einer an die Fernsehnorm anpassen (niedrigeren) Auflösung. Sie benutzen Monitor 1 für das interaktive Arbeiten mit den Programmen **Turnierleitung** und **TID-Konfiguration** in der von Ihnen gewohnten (hohen) Auflösung.



Bei hochauflösenden TV-Geräten und PC-Monitoren stellt sich oft das Problem, dass die Anzeigen verkleinert wirken.

Mit einer niedrigeren Auflösung wird der Maßstab verändert und die Anzeigen wirken optisch größer.

Eine zweite Option wäre, mit dem Programm **TID-Konfiguration** einen rechten oder linken Rand zu definieren. Damit werden die Anzeigen kompakter. Mehr dazu erfahren Sie im Kapitel 11.1.3 Rahmen *Bildschirmeinstellungen*.



So bestimmen Sie den Anzeigemonitor:

1. Klicken Sie auf den gewünschten Monitor.
2. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[OK]*.

Ergebnis:

- Der Monitor wird durch das Anklicken der Schaltfläche ausgewählt.
- Beim Anklicken der Schaltfläche *[OK]* wird die Auswahl übernommen.

10.2 Bildschirmanzeige

Nach dem Programmstart oder spätestens nach der Monitorauswahl beginnt das Programm mit der Bildschirmanzeige. Nacheinander werden die Informationsseiten angezeigt, wobei die Reihenfolge und die Anzeigedauer der einzelnen Seiten einer Steuerdatei entnommen werden, die das Programm **TID-Planung** bereitstellt.

Informationsseiten sind entweder selbst erstellte HTML-Dateien, so genannte statische Seiten, oder dynamische Seiten, also die Seiten mit Tabellen, Spielplänen oder Spielergebnissen.

Informationen zu statischen Seiten finden Sie gesondert im Abschnitt „Anleitung für eigene Bilder“ in diesem Handbuch.

Dynamische HTML-Seiten werden vom Programm **TID-Planung** erstellt und vom Programm **TID-Anzeige** nur noch zur Anzeige gebracht. Obwohl also die Erstellung der dynamischen Seiten eine Funktion des Programms **TID-Planung** darstellt, haben wir die Beschreibung der dynamischen Seiten hier platziert, weil Sie deren Beschreibung aufgrund der Darstellung im Programm **TID-Anzeige** vermutlich auch zuerst hier suchen werden.

10.2.1 Anzeige der Spielpläne und Spielergebnisse

Die Anzeige der Spiele zeigt sowohl die Ergebnisse der absolvierten Begegnungen und die Spielstände der aktuellen Paarungen als auch den geplanten Spielbeginn der noch ausstehenden Partien.

Von einem Spiel werden folgende Informationen veröffentlicht:

- der mit den Programmen **Turnierplanung** und **Turnierleitung** eingetragene TV-Name für das Spielfeld
- die gegnerischen Mannschaften
- das Spielergebnis, der aktuelle Spielstand oder der geplante Spielbeginn.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Anzeige



Der Spielbeginn kann unterschiedlich dargestellt werden. Findet die Begegnung erst an einem späteren Turniertag statt, so wird das Datum angezeigt. Soll das Spiel aber noch heute stattfinden, dann wird die Uhrzeit angezeigt. Da sich Uhrzeit und Spielergebnisse in der Schreibweise nicht unterscheiden, wird ein Uhrensymbol zu Hilfe genommen, um den Unterschied kenntlich zu machen.

Die Reihenfolge der Informationen (Spalten) ist fest vorgegeben und kann nicht geändert werden. Sie können lediglich mit Hilfe der externen Stilvorlagendatei „allCSS.css“ die Formatierung der Spalten ändern oder einzelne Informationen ausblenden.

Informationen über externe Stilvorlagen und deren Möglichkeiten finden Sie im Handbuch **Einführung in HTML**.

Bei der Anzeige von Gruppenspielen können Sie im Programm **TID-Konfiguration** wählen zwischen dem

- Gesamtspielplan und
- Einzelspielplan.

10.2.1.1 Gesamtspielplan

Beim Gesamtspielplan werden die Spiele aller Gruppen zusammen dargestellt.

	Turnier-Information	02.04.2016 10:20:03
Vorrunde		
Nord Gruppe A	Brasilien-Schottland	2 : 1
WestGruppe C	Saudi-Arabien-Dänemark	0 : 1
Süd Gruppe E	Südkorea-Mexiko	1 : 3
Ost Gruppe G	England-Tunesien	2 : 0
Nord Gruppe A	Marokko-Norwegen	2 : 2
WestGruppe C	Frankreich-Südafrika	3 : 0
Süd Gruppe E	Niederlande-Belgien	0 : 0
Ost Gruppe G	Rumänien-Kolumbien	1 : 0
Nord Gruppe B	Italien-Chile	2 : 2
WestGruppe D	Paraguay-Bulgarien	0 : 0
	TURNIER-AKTUELL	

Abbildung 42: TID-Anzeige Spielpläne/Ergebnisse als Gesamtspielplan

Die Überschrift beinhaltet den Namen der Spielrunde. Bei mehreren Kategorien wird zusätzlich der Kategorienname vorangestellt.

Darunter werden alle Spielpaarungen chronologisch und bei gleichem Spielbeginn nach den Spielfeldern sortiert aufgelistet.

10.2.1.2 Einzelspielplan

Beim Einzelspielplan werden die Spielpläne nach Gruppen getrennt dargestellt.



Turnier-Information			02.04.2016 10:23:19
Vorrunde - Gruppe A			
Nord	Brasilien-Schottland	2 : 1	
Nord	Marokko-Norwegen	2 : 2	
Nord	Brasilien-Marokko	3 : 0	
Nord	Schottland-Norwegen	1 : 1	
Nord	Norwegen-Brasilien	2 : 1	
Nord	Schottland-Marokko	0 : 3	

Abbildung 43: TID-Anzeige, Spielpläne/Ergebnisse als Einzelspielplan


Die Überschrift beinhaltet den Namen der Spielrunde und bei Gruppenspielen zusätzlich den Gruppennamen. Bei mehreren Kategorien wird zusätzlich der Kategorienname vorangestellt.

Darunter werden alle Spielpaarungen chronologisch und bei gleichem Spielbeginn nach den Spielfeldern sortiert aufgelistet.

Die Anzeige kann variieren, wenn im Programm **TID-Konfiguration**

- der Anzeigemodus „Kompakt“ eingestellt wurde. Dann wird bei günstiger Einstellung der Zeilenzahl (siehe Kapitel 11.2.8.4 Zeilenzahl im Mittelteil einstellen) auch die Tabelle der Gruppe auf derselben Seite angezeigt.
- die Tabellenform „Kreuztabelle“ eingestellt wurde. Dann wird der Einzelspielplan in die Kreuztabelle eingearbeitet (siehe Kapitel 11.2.8.3 Tabellenform einstellen).

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Anzeige




Turnier-Information

02.04.2016
10:26:38

Vorrunde - Gruppe A							
Nord	Brasilien - Schottland						2 : 1
Nord	Marokko - Norwegen						2 : 2
Nord	Brasilien - Marokko						3 : 0
Nord	Schottland - Norwegen						1 : 1
Nord	Norwegen - Brasilien						2 : 1
Nord	Schottland - Marokko						0 : 3

Pl.	Sp.	S	U	N	Tore	Diff	Pkt.
1 Brasilien	3	2	0	1	6:3	3	6
2 Norwegen	3	1	2	0	5:4	1	5
3 Marokko	3	1	1	1	5:5	0	4
4 Schottland	3	0	1	2	2:6	-4	1



TURNIER-AKTUELL




Abbildung 44: TID-Anzeige, Spielplan-/Ergebnis-Anzeige und Tabelle im Anzeigemodus „Kompakt“

10.2.2 Anzeige der Tabellen

Tabellen werden natürlich nur im Modus Gruppenspiele angezeigt. Sie zeigen den aktuellen Tabellenstand ohne Berücksichtigung der gerade laufenden Partien.

Im Programm TID-Konfiguration können Sie zwischen den folgenden Darstellungsformen wählen:

- Standardtabelle
- Kreuztabelle

10.2.2.1 Standardtabelle

Abbildung 45 zeigt beispielhaft eine Tabelle in der Standardausführung.

	Turnier-Information	02.04.2016 10:29:06
Vorrunde - Gruppe A		
Pl.	Sp.	S U N Tore Diff Pkt.
1 Brasilien	3	2 0 1 6:3 3 6
2 Norwegen	3	1 2 0 5:4 1 5
3 Marokko	3	1 1 1 5:5 0 4
4 Schottland	3	0 1 2 2:6 -4 1
	TURNIER-AKTUELL	

Abbildung 45: TID-Anzeige, Beispiel für Standardtabelle bei geringer Bildschirmauflösung

Die Überschrift beinhaltet den Namen der Spielrunde und den Namen der Gruppe. Bei mehreren Kategorien wird zusätzlich der Kategorienname vorangestellt.

In der Tabelle werden angezeigt:

- die Platzziffer
- der Mannschaftsname
- die Zahl der absolvierten Spiele
- die Zahl der Siege, Unentschieden und Niederlagen
- das absolute Torverhältnis und die Tordifferenz
- die erreichte Punktzahl.

Die Reihenfolge der Informationen (Spalten) ist fest vorgegeben und kann nicht geändert werden. Sie können lediglich mit Hilfe der externen Stilvorlagendatei „allCSS.css“ die Formatierung der Spalten ändern.

Informationen über externe Stilvorlagen und deren Möglichkeiten finden Sie im Handbuch **Einführung in HTML**.



Die Standardtabelle lässt sich gut mit dem Einzelspielplan im Anzeigemodus „Kompakt“ (siehe Kapitel 11.2.8.1 Anzeigemodus einstellen) kombinieren, wenn es Ihnen gelingt, mit der Zeilenzahl für die Anzeige im Mittelteil (siehe Kapitel 11.2.8.4 Zeilenzahl im Mittelteil einstellen) einen Wert zu finden, mit dem Spielplan und Tabelle auf einer Seite dargestellt werden können.

10.2.2.2 Kreuztabelle

Eine Kreuztabelle ist die Kombination aus Standardtabelle und Einzelspielplan. Sie zeigt neben den für die Platzierung relevanten Informationen einer Standardtabelle auch die Spielergebnisse und die noch ausstehenden Spieltermine in einer tabellarischen Form.

Turnier-Information

02.04.2016

10:40:28

Vorrunde - Gruppe A

Pl.	Brasilien	Norwegen	Marokko	Schottland	Tore	Diff	Pkt.
1 Brasilien	--	--	3:0	2:1	6:3	+3	6
2 Norwegen	2:1	--	--	--	5:4	+1	5
3 Marokko	--	2:2	--	--	5:5	0	4
4 Schottland	--	1:1	0:3	--	2:6	-4	1

TURNIER-AKTUELL

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Anzeige

Die Überschrift beinhaltet den Namen der Spielrunde und den Namen der Gruppe. Bei mehreren Kategorien wird zusätzlich der Kategorienname vorangestellt.

In der Tabelle werden angezeigt:

- die Platzziffer
- der Mannschaftsname
- die einzelnen Spielergebnisse oder -termine der Mannschaften
- das absolute Torverhältnis und die Tordifferenz
- die erreichte Punktzahl.

Die Reihenfolge der Informationen (Spalten) ist fest vorgegeben und kann nicht geändert werden. Sie können lediglich mit Hilfe der externen Stilvorlagendatei „allCSS.css“ die Formatierung der Spalten ändern.

Informationen über externe Stilvorlagen und deren Möglichkeiten finden Sie im Handbuch **Einführung in HTML**.



Bei einer Kreuztabelle entfällt die Anzeige des Einzelspielplans. Wer zusätzlich einen Spielplan anzeigen will, kann im Programm **TID-Konfiguration** die Option „Gesamt“ bei Gruppenspielplan (siehe Kapitel 11.2.8.2 Gruppen- oder Gesamtspielplan einstellen) wählen.



Noch ein Tipp:

Wenn Sie im Programm **TID-Konfiguration** bei Anzeigemodus die Option „Kompakt“ (siehe Kapitel 11.2.8.1 Anzeigemodus einstellen) und eine geeignete Zeilenzahl für die Anzeige im Mittelteil (siehe Kapitel 11.2.8.4 Zeilenzahl im Mittelteil einstellen) einstellen, wird die Bildschirmseite besser ausgenutzt. Siehe Abbildung 47.

Im Beispiel sehen Sie zwei Kreuztabellen.

Turnier-Information

02.04.2016

10:33:12

Vorrunde - Gruppe A

Pl.	Brasilien	Norwegen	Marokko	Schottland	Tore	Diff	Pkt.
1 Brasilien	--	--	3:0	2:1	6:3	+3	6
2 Norwegen	2:1	--	--	--	5:4	+1	5
3 Marokko	--	2:2	--	--	5:5	0	4
4 Schottland	--	1:1	0:3	--	2:6	-4	1

Gruppe B

Pl.	Italien	Chile	Österreich	Kamerun	Tore	Diff	Pkt.
1 Italien	--	2:2	--	3:0	7:3	+4	7
2 Chile	--	--	1:1	1:1	4:4	0	3
3 Österreich	1:2	--	--	--	3:4	-1	2
4 Kamerun	--	--	1:1	--	2:5	-3	2

TURNIER-AKTUELL

Abbildung 47: **TID-Anzeige**, Beispiel für Kreuztabellen im Anzeigemodus „Kompakt“

10.2.3 Anzeige der aktuellen Spielstände

Im Normalbetrieb, wenn keine Laufschriftmeldung (siehe Kapitel 11.4) angezeigt wird, ist eine automatische Sonderfunktion in Betrieb: Nachdem die von Ihnen konfigurierte Bildfolge im Fußteil einmal gezeigt wurde, werden die Zwischenstände der aktuellen Spiele eingeblendet.

		Turnier-Information	23.05.2010 09:06:38
Achtelfinale			
Nord	Brasilien-Chile	0 : 0	
West	Italien-Norwegen	0 : 0	
Nord	Frankreich-Paraguay	 09:35	
West	Nigeria-Dänemark	 09:35	
Nord	Niederlande-Jugoslawien	 11:00	
West	Deutschland-Mexiko	 11:00	
Nord	Rumänien-Kroatien	 11:35	
West	Argentinien-England	 11:35	
Achtelfinale Play-off-Spiele			
Nord	Brasilien-Chile	0 : 0	

Abbildung 48: Aktueller Spielstand in der **TID-Anzeige**

Die Anzeige enthält:

- den mit den Programmen **Turnierplanung** und **Turnierleitung** eingetragenen TV-Namen für das Spielfeld
- die gegnerischen Mannschaften
- den aktuellen Spielstand.

Die Reihenfolge der Informationen (Spalten) ist fest vorgegeben und kann nicht geändert werden. Sie können lediglich mit Hilfe der externen Stilvorlagendatei „allCSS.css“ die Formatierung der Spalten ändern oder einzelne Informationen ausblenden.

Informationen über externe Stilvorlagen und deren Möglichkeiten finden Sie im Handbuch **Einführung in HTML**.

10.2.4 Anzeige des Rückblicks (auf ältere Spielrunden)

Die Anzeige des Rückblicks ähnelt der Anzeige der aktuellen Spielrunde. Sie beinhaltet die Anzeige der Spielergebnisse und die Anzeige der Abschlusstabelle. Die Anzeige der Spielergebnisse ist genauso aufgebaut wie die in Kapitel 10.2.1 beschriebene Anzeige der Spielergebnisse. Die Anzeige der Abschlusstabellen entspricht im Aufbau der in Kapitel 10.2.2 beschriebenen Anzeige.

Wie viele Spielrunden im Rückblick angezeigt werden, können Sie im Registerblatt *Anzeige* des Programms **TID-Konfiguration** (siehe Kapitel 11.2) einstellen.

10.2.5 Anzeige der Vorschau (auf nachfolgende Spielrunden)

Die Anzeige der Vorschau ähnelt der Anzeige der aktuellen Spielrunde. Sie beinhaltet die Anzeige der Spielpläne mit den Platzhaltern gemäß den Qualifikationsregeln. Die qualifizierten Mannschaften werden erst dann eingesetzt, wenn die Qualifikation durch die Turnierleitung bestätigt ist. Die Anzeige der Spielerpläne ist genauso aufgebaut wie die in Kapitel 10.2.1 beschriebene Anzeige der Spielpläne.

Wie viele Spielrunden in der Vorschau angezeigt werden, können Sie im Registerblatt *Anzeige* des Programms **TID-Konfiguration** (siehe Kapitel 11.2) einstellen.

10.2.6 Anzeige der Endplatzierungen

Im Anschluss an die Anzeige der Spielrunden inklusive Rückblick und Vorschau wird die Abschlusstabelle eingeblendet. Diese Tabelle zeigt die bereits feststehenden Endplatzierungen. Wie viele Platzierungen maximal angezeigt werden sollen, können Sie im Registerblatt *Anzeige* des Programms **TID-Konfiguration** (siehe Kapitel 11.2) einstellen.



The screenshot shows a web interface for 'Turnier-Information'. At the top, there is a blue header bar with a soccer ball icon on the left, the text 'Turnier-Information' in the center, and the date '07.07.2002' and time '14:38:58' on the right. Below the header, there is a table titled 'Endplatzierung'. The table has two columns: 'Rang' (Rank) and 'Mannschaft' (Team). The data rows are: 3 Kroatien, 4 Niederlande, 5 Italien, 6 Dänemark, 7 Argentinien, and 8 Deutschland. At the bottom of the interface, there is a blue bar with the text 'TURNIER-AKTUELL' in yellow, flanked by two soccer ball icons.

Endplatzierung	
Rang	Mannschaft
3	Kroatien
4	Niederlande
5	Italien
6	Dänemark
7	Argentinien
8	Deutschland

Abbildung 49: Anzeige der Endplatzierungen in der **TID-Anzeige**

Die Anzeige enthält:

- die Platzierung
- den Mannschaftsnamen.

Die Reihenfolge der Informationen (Spalten) ist fest vorgegeben und kann nicht geändert werden. Sie können lediglich mit Hilfe der externen Stilvorlagendatei „allCSS.css“ die Formatierung der Spalten ändern oder einzelne Informationen ausblenden.

Informationen über externe Stilvorlagen und deren Möglichkeiten finden Sie im Handbuch **Einführung in HTML**.

10.2.7 Anzeige der Torschützenliste

Im Anschluss an die Endplatzierung wird die Torschützenliste auf einer Seite eingeblendet.



Torschützenliste		
Tore	Spieler	Mannschaft
4	Gabriel Batistuta (9)	Argentinien
	Christian Vieri (21)	Italien
3	Thierry Henry (12)	Frankreich
	Luis Hernandez (15)	Mexiko
	Marcelo Salas (11)	Chile
2	insgesamt 16 Spieler	
1	insgesamt 73 Spieler	



Abbildung 50: Anzeige der Torschützenliste in der **TID-Anzeige**

Die Anzeige enthält:

- die Zahl der erzielten Tore
- den Namen und die Trikotnummer des Spielers
- den Mannschaftsnamen.

Es werden aber nicht alle Torschützen veröffentlicht. Zum einen muss der Torschütze mindestens die im Registerblatt *Anzeige* des Programms **TID-Konfiguration** (siehe Kapitel 11.2) eingestellte Trefferzahl erreicht haben, zum anderen ist die Torschützenliste auf eine Seite in der TID-Anzeige limitiert. Passen nicht alle Torschützen mit der gleichen Trefferzahl auf die Seite, dann wird stattdessen eine Summe „insgesamt <n> Spieler“ angezeigt.

Die Reihenfolge der Informationen (Spalten) ist fest vorgegeben und kann nicht geändert werden. Sie können lediglich mit Hilfe der externen Stilvorlagendatei „allCSS.css“ die Formatierung der Spalten ändern oder einzelne Informationen ausblenden.

Informationen über externe Stilvorlagen und deren Möglichkeiten finden Sie im Handbuch **Einführung in HTML**.

10.2.8 Anzeige der nächsten Spieltermine

Als letzte Information einer Kategorie können die nächsten Spieltermine angezeigt werden.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Anzeige

Turnier-Information			
			23.05.2010 09:06:49
Nächste Spieltermine			
Mannschaft	Spielrunde	Spiel	Spielbeginn
Argentinien	Achtelfinale	Spiel 56	11:35
Dänemark	Achtelfinale	Spiel 52	09:35
Deutschland	Achtelfinale	Spiel 54	11:00
England	Achtelfinale	Spiel 56	11:35
Frankreich	Achtelfinale	Spiel 51	09:35
Jugoslawien	Achtelfinale	Spiel 53	11:00
Kroatien	Achtelfinale	Spiel 55	11:35
Mexiko	Achtelfinale	Spiel 54	11:00
Niederlande	Achtelfinale	Spiel 53	11:00
Nigeria	Achtelfinale	Spiel 52	09:35
Paraguay	Achtelfinale	Spiel 51	09:35
Rumänien	Achtelfinale	Spiel 55	11:35
Sieger Spiel 49 Achtelfinale	Viertelfinale	Spiel 57	13:00
Sieger Spiel 50 Achtelfinale	Viertelfinale	Spiel 58	13:00

Abbildung 51: Anzeige der nächsten Spieltermine in der **TID-Anzeige**

Die Anzeige enthält:

- die Mannschaftsnamen oder einen Platzhalter wie „Sieger Spiel 49 Achtelfinale“, falls die Mannschaft noch nicht namentlich benannt werden kann
- die Spielrunde, in der das Spiel stattfindet
- den Namen des Spiels (entweder „Spiel ...“ oder „Platz ... und ...“)
- den geplanten Spielbeginn.

Die Anzeige ist sortiert

- nach der internen Spielrundenummer und danach
- nach den Mannschaftsnamen oder Platzhaltern.

Die Reihenfolge der Informationen (Spalten) ist fest vorgegeben und kann nicht geändert werden. Sie können lediglich mit Hilfe der externen Stilvorlagendatei „allCSS.css“ die Formatierung der Spalten ändern oder einzelne Informationen ausblenden.

Informationen über externe Stilvorlagen und deren Möglichkeiten finden Sie im Handbuch **Einführung in HTML**.

10.2.9 Anzeige eines Videofilms

Am Ende einer Bildfolge, wenn also alle dynamischen Seiten aller Kategorien gezeigt wurden, kann ein Videokurzfilm eingespielt werden. Sie können aber auch variieren und den Videofilm erst nach n Anzeigesequenzen starten.

Was dafür zu tun ist, können Sie in Kapitel 11.4 nachlesen.

10.3 Kontextmenü **TID-Anzeige**

Nach dem Start wird das Programm **TID-Anzeige** durch das Symbol **TID-Anzeige**  in der Taskleiste dargestellt.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Anzeige



Ist das Symbol nicht im Infobereich sichtbar, dann könnte es hinter dem Symbol „Ausgeblendete Symbole einblenden“ versteckt sein.

Ausgeblendete Programme lassen sich mit einem Klick auf das Pfeilsymbol kurzzeitig in einem kleinen Zusatzfenster anzeigen und nutzen.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol klicken, dann wird das Kontextmenü geöffnet.

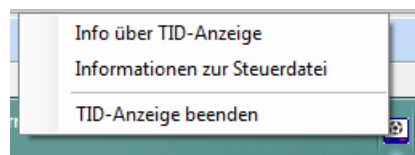


Abbildung 52: **TID-Anzeige**, Kontextmenü

Das Dialogfenster enthält folgende Optionen:

- | | |
|--------------------------------------|--|
| <i>Info über TID-Anzeige</i> | Diese Menüoption öffnet das Dialogfenster <i>Info über TID-Anzeige</i> . |
| <i>Informationen zur Steuerdatei</i> | Aktuellen Statusbericht anzeigen. |
| <i>TID-Anzeige beenden</i> | Diese Menüoption beendet das Programm. |

10.3.1 Menüoption *Info über TID-Anzeige*

In diesem Fenster wird Ihnen beispielsweise die Versionsnummer Ihres Programms angezeigt. Diese Versionsnummer wird bei Fragen an die Hotline benötigt.

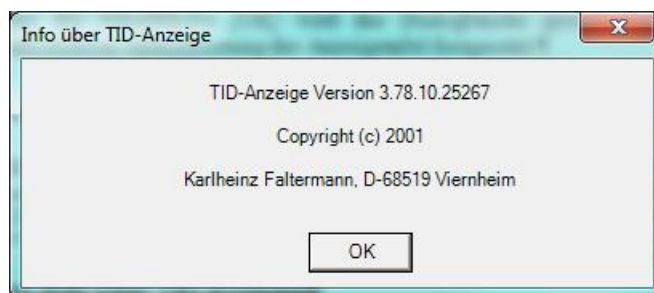


Abbildung 53: Dialogfenster *Info über TID-Anzeige*

Über die Schaltfläche *[OK]* wird das Dialogfenster geschlossen.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Konfiguration

10.3.2 Menüoption *Informationen zur Steuerdatei*

Mit Hilfe dieser Menüoption bekommen Sie einen Überblick, was aktuell im Kopf-, Mittel- und Fußteil angezeigt wird. Sie sehen die Aktualisierungszeiten für die Anzeigebereiche und den Namen sowie das Erstellungsdatum der aktuell angezeigten HTML-Dateien und der Steuerdatei. Diese Informationen können in Problemsituationen sehr hilfreich sein.

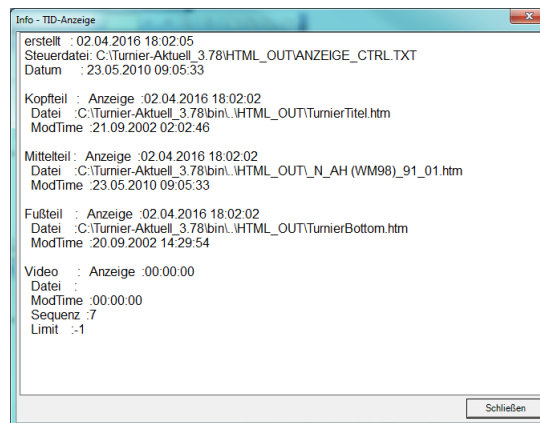


Abbildung 54: Dialogfenster *Info – TID-Anzeige*

Wenn Sie Darstellungsprobleme im Kopf-, Mittel- oder Fußteil entdecken, dann können Sie über dieses Dialogfenster schnell die betreffende HTML-Datei identifizieren.

Ebenso können Sie, wenn Sie an der Aktualität der angezeigten Informationen zweifeln, sehr schnell den Startzeitpunkt der Bildschirmanzeige feststellen. Und Sie können über das Erstellungsdatum (ModTime) der HTML-Dateien oder der Steuerdatei abklären, ob das Programm **TID-Planung** noch arbeitet.

Das Dialogfenster *Info – TID Anzeige* können Sie über die Schaltfläche [*Schließen*] ausblenden.

10.3.3 Menüoption *TID-Anzeige beenden*

Hiermit beenden Sie das Programm **TID-Anzeige**.



Am Ende eines Turniers bleiben die zuletzt erzeugten Seiten bestehen. Sie können also das Programm **TID-Anzeige** noch eine Weile weiterlaufen lassen, auch wenn Sie das Programm **Turnierleitung** bereits beendet haben.

Irgendwann sollten Sie den Inhalt des Verzeichnisses „HTML_OUT“ und sämtlicher Unterverzeichnisse löschen. Das bringt Ihnen freien Speicherplatz auf der Festplatte für das nächste Turnier.

11 Programm TID-Konfiguration

Das Programm **TID-Konfiguration** ist sozusagen Ihre Schaltzentrale für den **Turnier-Informationsdienst**, um Ihre Vorgaben für die Aufbereitung und Anzeige der dynamischen Seiten zu machen, um die selbst erstellten HTML-Seiten zu erfassen und vieles mehr.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Konfiguration

Sie starten das Programm mit einem Doppelklick auf das gleichnamige Symbol auf Ihrem Desktop. Nach dem Start wird das Dialogfenster *TID-Konfiguration* geöffnet. Dieses Dialogfenster enthält die Registerblätter *System*, *Anzeige*, *Bilder*, *Video*, *Audio* und *Meldung*.

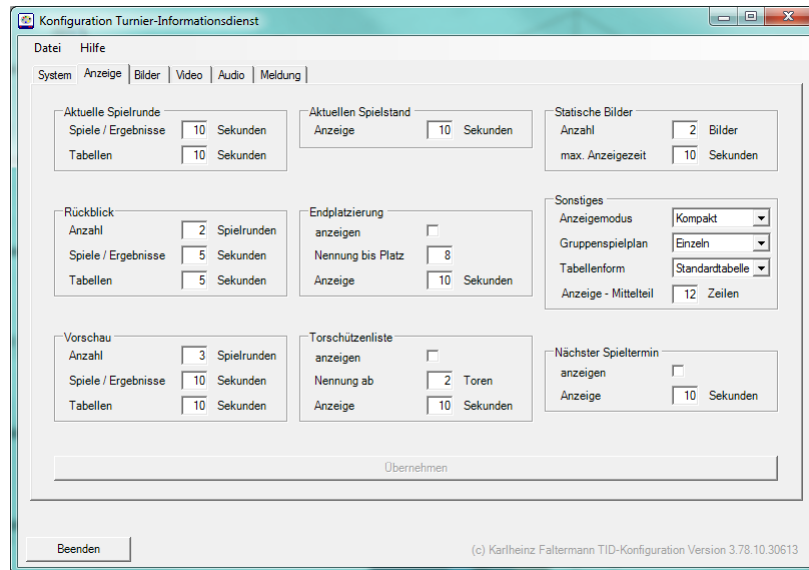


Abbildung 55: Programm **TID-Konfiguration** nach dem Start mit geöffnetem Registerblatt *Anzeige*

In jedem Registerblatt sind themenbezogene Eingaben zusammengefasst:

- Das Registerblatt *System* enthält die allgemeinen Einstellungen.
- Das Registerblatt *Anzeige* enthält die Grundeinstellungen für die Bildschirmanzeigen.
- Über das Registerblatt *Bilder* steuern Sie, welche HTML-Dateien in welchem Anzeigebereich dargestellt werden sollen. Sie bestimmen ebenfalls die Bildfolge und die Anzeigedauer für jedes Bild.
- Über das Registerblatt *Video* können Sie eine Videodatei (MPEG-Format) bestimmen, die am Ende der Bildfolge gezeigt wird.
- Über das Registerblatt *Audio* können Sie Audiodateien benennen, die zu einem Ereignis abgespielt werden sollen.
- Über das Registerblatt *Meldung* können Sie eine Hinweismeldung, die in Laufschrift eingeblendet wird, erfassen und wieder entfernen.

11.1 Das Registerblatt *System*

Im Registerblatt *System* können Sie allgemeine System-Einstellungen vornehmen.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Konfiguration

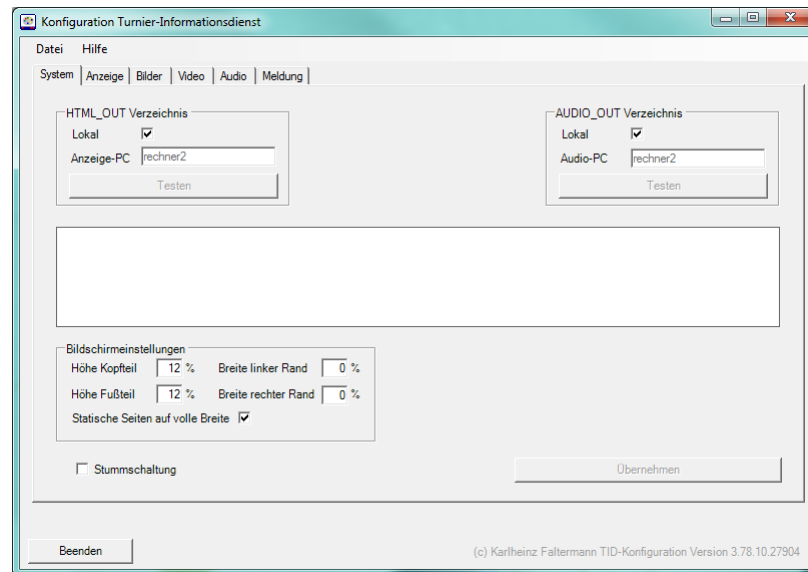


Abbildung 56: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *System*

Das Dialogfenster enthält die Rahmen *HTML_OUT Verzeichnis*, *AUDIO_OUT Verzeichnis* und *Bildschirmeinstellungen*, das Meldungsfeld und das Kontrollkästchen für die Stummschaltung.

Über den Rahmen *HTML_OUT Verzeichnis* legen Sie in Abhängigkeit von der Systemkonfiguration (siehe Kapitel 4 TID-Anzeige) fest, wo das Verzeichnis „HTML_OUT“ liegt.

Über den Rahmen *AUDIO_OUT Verzeichnis* legen Sie in Abhängigkeit von der Systemkonfiguration (siehe Kapitel 5 TID-Audio) fest, wo das Verzeichnis „AUDIO_OUT“ liegt.

Über den Rahmen *Bildschirmeinstellungen* legen Sie fest, wie hoch der Kopf- und Fußteil bzw. wie breit die Ränder rechts und links vom Mittelteil sein sollen. Eine Erklärung zum Bildschirmaufbau finden Sie in Kapitel 12.2 Bildschirmaufteilung. Außerdem geben Sie an, ob Ihre eigenen (statischen) Seiten die Randbereiche überdecken dürfen oder nicht.

Mit der Stummschaltung können Sie erreichen, dass das Programm **TID-Konfiguration** beim Öffnen von Warn- und Hinweisenfenstern auf den Piepston verzichtet.



Alle im Registerblatt *Allgemein* gemachten Änderungen haben nicht sofort Einfluss auf die aktuellen Anzeigen. Erst durch Anklicken der Schaltfläche [Übernehmen] werden Ihre Vorgaben gespeichert und auch wirksam.

11.1.1 Rahmen *HTML_OUT Verzeichnis*

Über den Rahmen *HTML_OUT Verzeichnis* legen Sie fest, wo sich das Verzeichnis „HTML_OUT“ befindet. Dieses Verzeichnis wird von den Programmen **TID-Planung** und **TID-Konfiguration** benutzt, um die Seiten und eventuell auch einen Videofilm für das Programm **TID-Anzeige** bereitzustellen.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Konfiguration

Die Festlegung für das Verzeichnis „HTML_OUT“ wird von Ihnen mittels der Systemkonfiguration vorgenommen. Bei der Standalone-Lösung laufen alle Programme auf einem PC. Notwendigerweise sind an diesen PC zwei Monitore angeschlossen. Die Alternative zu einem PC mit zwei Monitoren wären zwei PCs, die in ein Netzwerk integriert sind.

11.1.1.1 Einstellungen für HTML_OUT bei der Standalone-Lösung

Für die Standalone-Lösung benötigen Sie einen PC mit zwei Monitoren. Die notwendigen Systemvoraussetzungen sind in Kapitel 4.1.1 beschrieben.



So bestimmen Sie das Verzeichnis „HTML_OUT“ für die Standalone-Lösung:

1. Aktivieren Sie das Kontrollfeld *Lokal* im Rahmen *HTML_OUT Verzeichnis*. Klicken Sie auf das Kontrollfeld, damit das Häkchen ☒ gesetzt wird.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*, damit die Änderung wirksam wird.
3. Falls eines der Programme **Turnierleitung** oder **TID-Anzeige** aktiv sein sollte, so beenden Sie das Programm und starten es anschließend neu.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *System* übernommen.
- Wenn Sie die Konfiguration für das Verzeichnis „HTML_OUT“ geändert haben, dann wird diese Einstellung in der internen Datenbank gespeichert.
- Allerdings wird die Änderung erst nach einem Neustart der Programme **Turnierleitung** und **TID-Anzeige** wirksam.

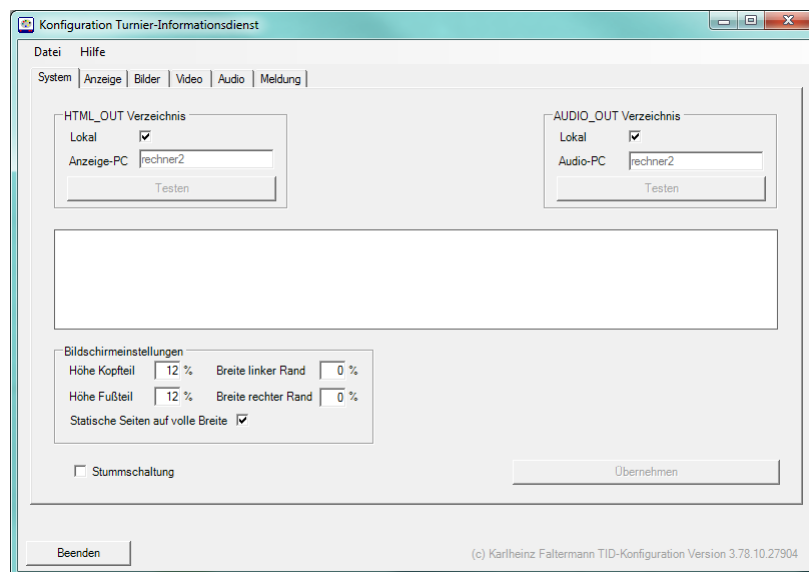


Abbildung 57: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *System*; Konfiguration Standalone-Lösung

11.1.1.2 Einstellungen für HTML_OUT bei der Netzwerk-Lösung

Die Alternative zu einem PC mit zwei Monitoren ist die Nutzung eines zweiten PCs. Beide PCs müssen hierbei in ein kleines Netzwerk integriert werden. Die notwendigen Systemvoraussetzungen sind in Kapitel 4.2.1 beschrieben.

Um die Netzwerk-Lösung einzusetzen, sind vorab folgende Voraussetzungen zu schaffen:

- Sie müssen ein Netzwerk installieren. Wie Sie Ihre Netzwerkinstallation anschließend überprüfen können, haben Sie in der Aufgabe 1 im Kapitel 4.2.2 (Konfiguration) erfahren.
- Sie müssen das Verzeichnis „HTML_OUT“ auf dem Anzeige-PC für Netzwerkzugriffe freigeben. Wie das geht, können Sie in der Aufgabe 2 im Kapitel 4.2.2 (Konfiguration) nachlesen.

Erst danach können Sie das Verzeichnis „HTML_OUT“ im Programm **TID-Konfiguration** bestimmen.



So bestimmen Sie das Verzeichnis „HTML_OUT“ für die Netzwerk-Lösung:

1. Deaktivieren Sie das Kontrollfeld *Lokal* im Rahmen *HTML_OUT Verzeichnis*. Klicken Sie also auf das Kontrollfeld, damit das Häkchen ☒ entfernt wird.
2. Tragen Sie im Rahmen *HTML_OUT Verzeichnis* im Eingabefeld *Anzeige-PC* den Rechnernamen des PCs ein, auf dem das Programm **TID-Anzeige** laufen soll.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche [*Übernehmen*], damit die Änderung wirksam wird.
4. Falls eines der Programme **Turnierleitung** oder **TID-Anzeige** aktiv sein sollte, so beenden Sie das Programm und starten es anschließend neu.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche [*Übernehmen*] werden alle Änderungen im Registerblatt *System* übernommen.
- Wenn Sie die Konfiguration für das Verzeichnis „HTML_OUT“ geändert haben, dann wird diese Einstellung in der internen Datenbank gespeichert.
- Allerdings wird die Änderung erst nach einem Neustart der Programme **Turnierleitung** und **TID-Anzeige** wirksam.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Konfiguration

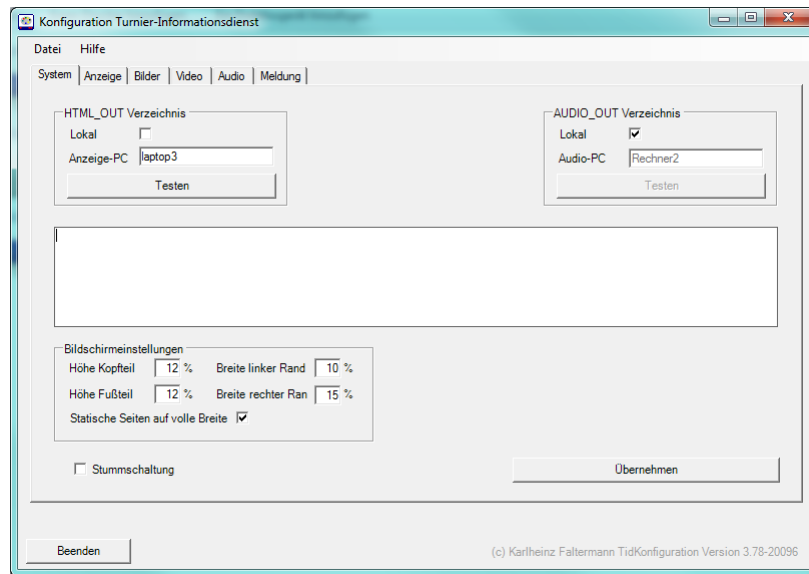


Abbildung 58: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *System*; Konfiguration Netzwerk-Lösung



Und so kontrollieren Sie, ob Ihre Konfiguration für die Netzwerk-Lösung funktioniert:

Klicken Sie im Rahmen *HTML_OUT Verzeichnis* auf die Schaltfläche [*Testen*] und kontrollieren Sie den Inhalt des Meldungsfeldes.

Ergebnis:

- Erhalten Sie die Meldung „Test erfolgreich.“ (siehe Abbildung 59), so ist Ihre Konfiguration korrekt.
- Erhalten Sie die Meldung „Fehler beim Zugriff auf ...\\HTML_OUT: Der Netzwerkname wurde nicht gefunden.“ (siehe Abbildung 60), dann ist Ihr Netzwerk, die Freigabe des Verzeichnisses „HTML_OUT“ oder der von Ihnen eingetragene Rechnername nicht in Ordnung und Sie müssen dieses Problem zuerst beheben.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Konfiguration

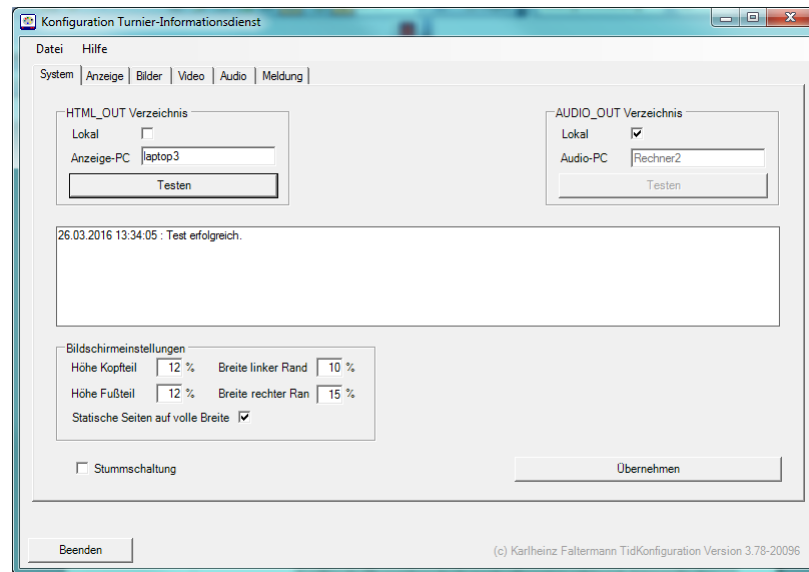


Abbildung 59: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *System* bei korrekter Netzwerk-Konfiguration

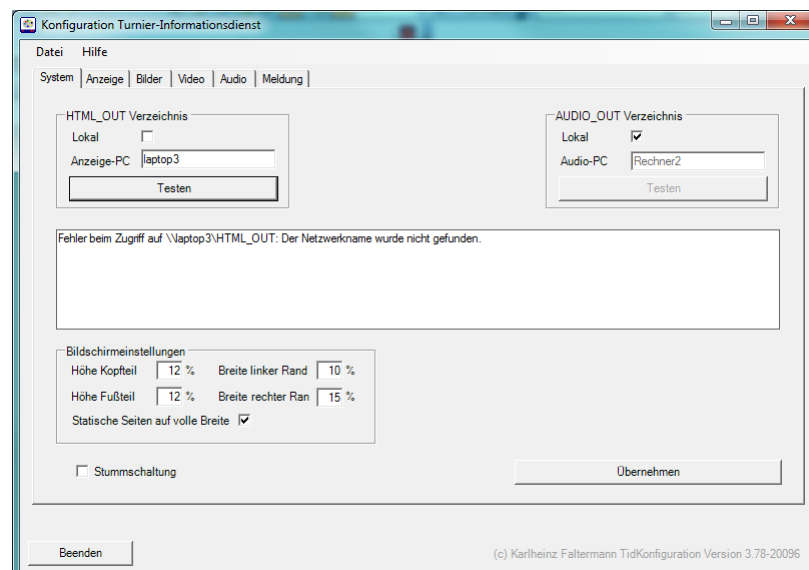


Abbildung 60: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *System* im Problemfall

11.1.2 Rahmen **AUDIO_OUT Verzeichnis**

Über den Rahmen **AUDIO_OUT Verzeichnis** legen Sie fest, wo sich das Verzeichnis „AUDIO_OUT“ befindet. Dieses Verzeichnis wird von den Programmen **TID-Planung** und **TID-Konfiguration** benutzt, um die Audiodateien für das Programm **TID-Audio** bereitzustellen.

Die Festlegung für das Verzeichnis „AUDIO_OUT“ wird von Ihnen mittels der Systemkonfiguration vorgenommen. Bei der Standalone-Lösung laufen alle Programme auf einem PC. Die Alternative wären zwei PCs, die in ein Netzwerk integriert sind.

11.1.2.1 Einstellungen für AUDIO_OUT bei der Standalone-Lösung

Die notwendigen Systemvoraussetzungen sind in Kapitel 5.1.1 beschrieben.



So bestimmen Sie das Verzeichnis „AUDIO_OUT“ für die Standalone-Lösung:

1. Aktivieren Sie das Kontrollfeld *Lokal* im Rahmen *AUDIO_OUT Verzeichnis*. Klicken Sie auf das Kontrollfeld, damit das Häkchen ☒ gesetzt wird.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*, damit die Änderung wirksam wird.
3. Falls eines der Programme **Turnierleitung** oder **TID-Audio** aktiv sein sollte, so beenden Sie das Programm und starten es anschließend neu.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *System* übernommen.
- Wenn Sie die Konfiguration für das Verzeichnis „AUDIO_OUT“ geändert haben, dann wird diese Einstellung in der internen Datenbank gespeichert.
- Allerdings wird die Änderung erst nach einem Neustart der Programme **Turnierleitung** und **TID-Audio** wirksam.

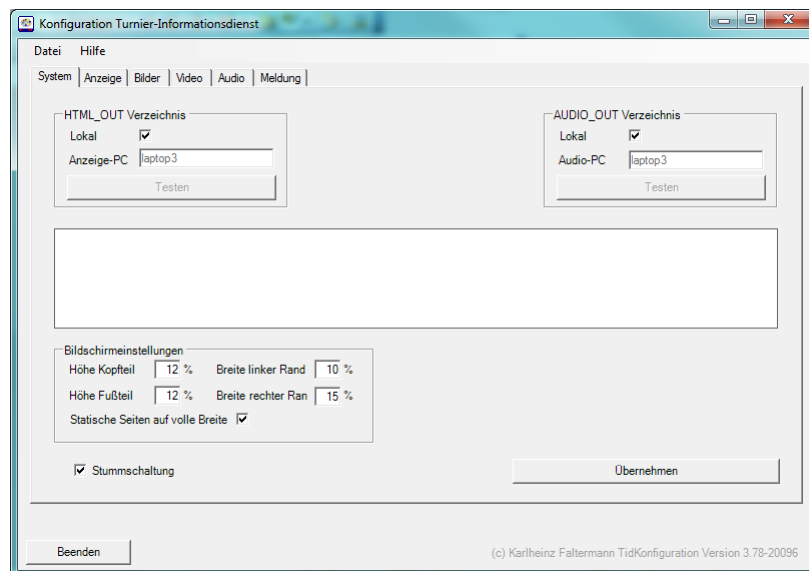


Abbildung 61: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *System*; Audio-Konfiguration Standalone-Lösung

11.1.2.2 Einstellungen für AUDIO_OUT bei der Netzwerk-Lösung

Das Programm **TID-Audio** kann auch auf einem anderen PC laufen. Dafür müssen Haupt- und Audio-PC in ein kleines Netzwerk integriert werden. Die notwendigen Systemvoraussetzungen sind in Kapitel 5.2.1 beschrieben.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Konfiguration

Um die Netzwerk-Lösung einzusetzen, sind vorab folgende Voraussetzungen zu schaffen:

- Sie müssen ein Netzwerk installieren. Wie Sie Ihre Netzwerkinstallation anschließend überprüfen können, haben Sie in der Aufgabe 7 im Kapitel 5.2.2 (Konfiguration) erfahren.
- Sie müssen das Verzeichnis „AUDIO_OUT“ auf dem Audio-PC für Netzwerkzugriffe freigeben. Wie das geht, können Sie in der Aufgabe 8 im Kapitel 5.2.2 (Konfiguration) nachlesen.

Erst danach können Sie das Verzeichnis „AUDIO_OUT“ im Programm **TID-Konfiguration** bestimmen.



So bestimmen Sie das Verzeichnis „AUDIO_OUT“ für die Netzwerk-Lösung:

1. Deaktivieren Sie das Kontrollfeld *Lokal* im Rahmen *AUDIO_OUT Verzeichnis*. Klicken Sie also auf das Kontrollfeld, damit das Häkchen ☒ entfernt wird.
2. Tragen Sie im Rahmen *AUDIO_OUT Verzeichnis* im Eingabefeld *Audio-PC* den Rechnernamen des PCs ein, auf dem das Programm **TID-Audio** laufen soll.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche [*Übernehmen*], damit die Änderung wirksam wird.
4. Falls eines der Programme **Turnierleitung** oder **TID-Audio** aktiv sein sollte, so beenden Sie das Programm und starten es anschließend neu.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche [*Übernehmen*] werden alle Änderungen im Registerblatt *System* übernommen.
- Wenn Sie die Konfiguration für das Verzeichnis „AUDIO_OUT“ geändert haben, dann wird diese Einstellung in der internen Datenbank gespeichert.
- Allerdings wird die Änderung erst nach einem Neustart der Programme **Turnierleitung** und **TID-Audio** wirksam.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Konfiguration

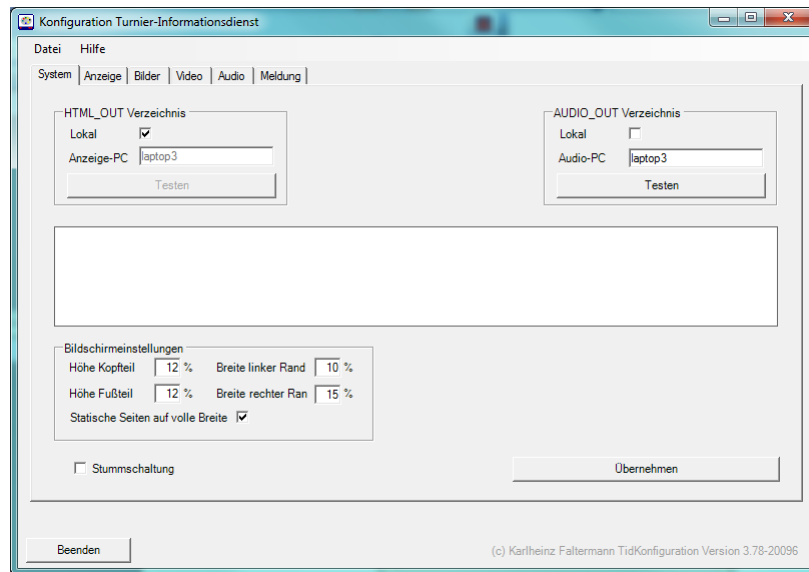


Abbildung 62: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *System*; Audio-Konfiguration Netzwerk-Lösung



Und so kontrollieren Sie, ob Ihre Konfiguration für die Netzwerk-Lösung funktioniert:

Klicken Sie im Rahmen *AUDIO_OUT Verzeichnis* auf die Schaltfläche [*Testen*] und kontrollieren Sie den Inhalt des Meldungsfeldes.

Ergebnis:

- Erhalten Sie die Meldung „Test erfolgreich.“ (siehe Abbildung 63), so ist Ihre Konfiguration korrekt.
- Erhalten Sie die Meldung „Fehler beim Zugriff auf ...\\AUDIO_OUT: Der Netzwerkname wurde nicht gefunden.“ (siehe Abbildung 64: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *Bilder* im Problemfall), dann ist Ihr Netzwerk, die Freigabe des Verzeichnisses „AUDIO_OUT“ oder der von Ihnen eingetragene Rechnername nicht in Ordnung und Sie müssen dieses Problem zuerst beheben.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Konfiguration

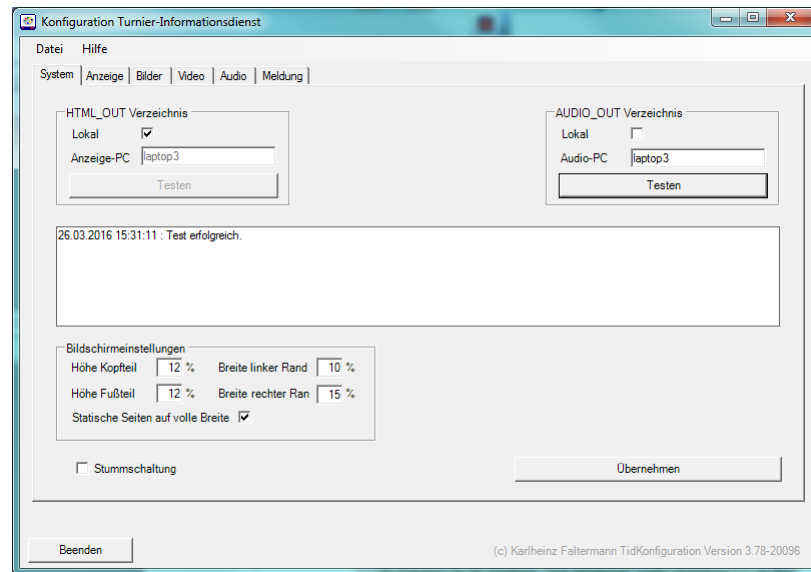


Abbildung 63: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *Bilder* bei korrekter Systemkonfiguration

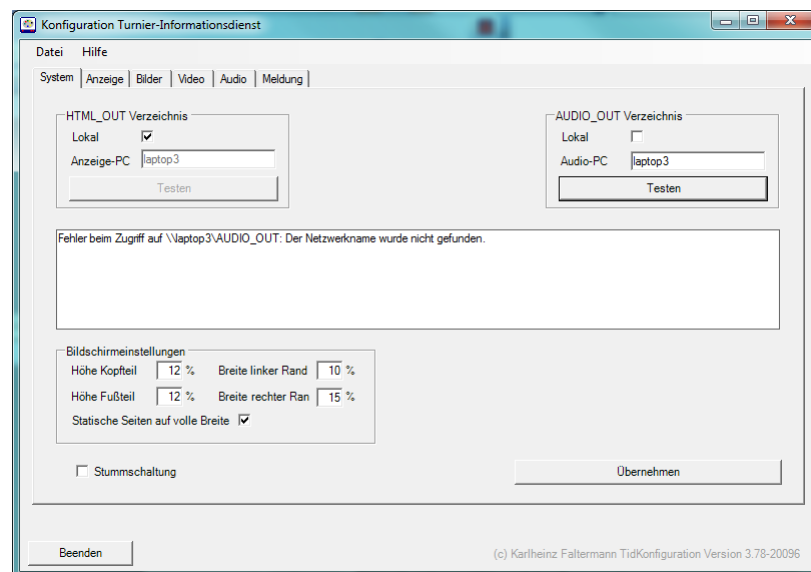


Abbildung 64: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *Bilder* im Problemfall

11.1.3 Rahmen *Bildschirmeinstellungen*

Die Bildschirmanzeige ist in fünf unabhängige Bereiche aufgeteilt:

- Kopfteil
- Fußteil
- Mittelteil
- linker und rechter Rand.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Konfiguration

Der Aufbau und die Funktionsweise sind in Kapitel 12.2 Bildschirmaufteilung näher beschrieben.

Über den Rahmen *Bildschirmeinstellungen* legen Sie fest, wie hoch der Kopf- und Fußteil bzw. wie breit die Ränder rechts und links vom Mittelteil sein sollen. Eine Erklärung zum Bildschirmaufbau und zur Funktionsweise finden Sie in Kapitel 12.2 Bildschirmaufteilung.

Über das Kontrollfeld *Statische Seiten auf volle Breite* legen Sie fest, ob Ihre eigenen (statischen) Seiten auch die Randbereiche überdecken dürfen oder nicht. Haben Sie das Häkchen ☒ gesetzt, dann überdecken Ihre statischen Seiten sowohl den Mittelteil als auch den linken und rechten Rand. Haben Sie das Häkchen entfernt, werden Ihre Seiten nur im Mittelteil dargestellt.



Abbildung 65: Statische Seite in voller Breite



Abbildung 66: Statische Seite nur im Mittelteil

11.1.4 Stummschaltung des Programms

Das Programm **TID-Konfiguration** erzeugt bei Warn- und Alarmmeldungen einen Piepston. In der Standalone-Lösung für das Programm **TID-Audio** wären diese Piepser über die Lautsprecher zu hören. Die Zuschauer und Spieler wären bestimmt irritiert. Sie sollten bei der Standalone-Lösung deshalb die Stummschaltung aktivieren.



Auch die Programme **Turnierplanung** und **Turnierleitung** erzeugen Piepstöne beim Öffnen von Hinweisfenstern. Wie die Stummschaltung dieser Programme funktioniert, können Sie in den entsprechenden Handbüchern nachlesen.



So können Sie das Programm TID-Konfiguration stummschalten:

1. Aktivieren Sie das Kontrollfeld *Stummschaltung* links unten. Das Häkchen ☒ muss gesetzt sein.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche [*Übernehmen*], damit die Änderung wirksam wird.

Ergebnis:

- Ist das Häkchen ☒ gesetzt, so wird der Piepston beim Öffnen von Hinweisfenstern unterdrückt.
- Ist das Häkchen ☒ nicht gesetzt, so ertönt der Piepston bei jedem Öffnen eines Meldungsfensters.

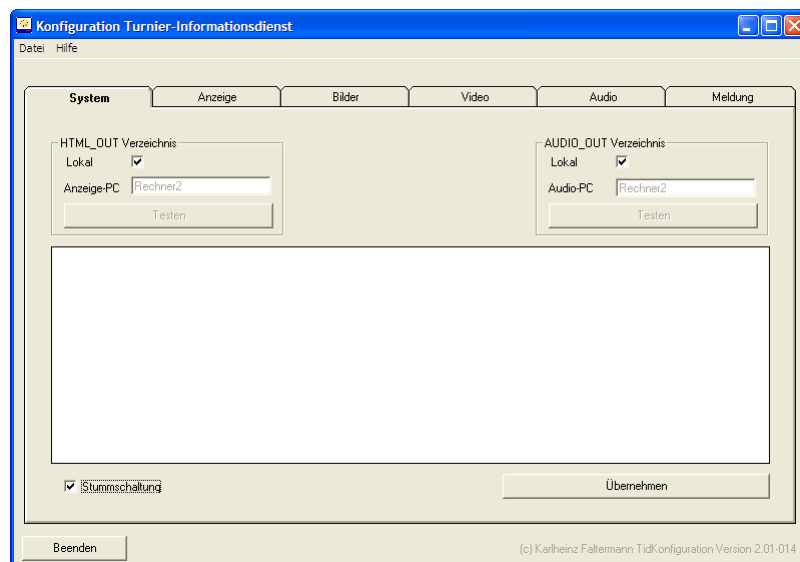


Abbildung 67: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *System*; Stummschaltung aktiviert

11.2 Das Registerblatt *Anzeige*

Im Registerblatt *Anzeige* werden die Grundeinstellungen für die Anzeige der statischen und dynamischen Bilder vorgenommen.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Konfiguration

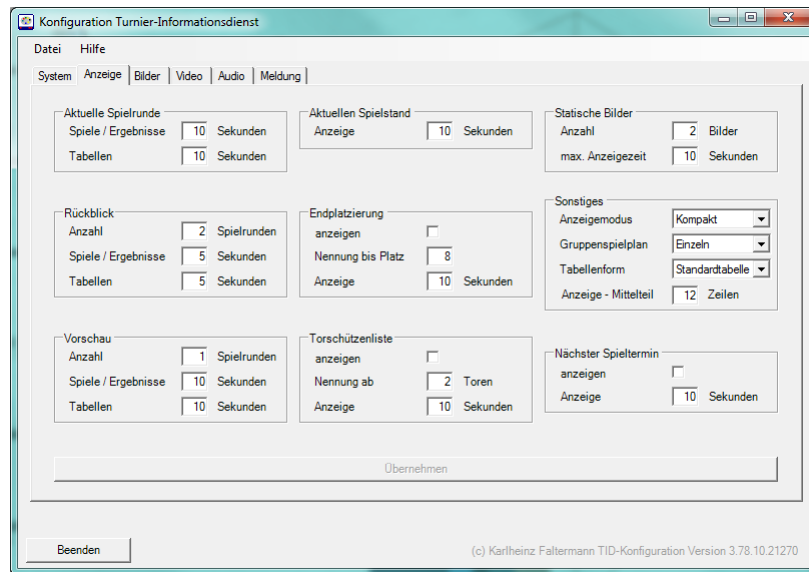


Abbildung 68: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *Anzeige*

Das Registerblatt ist in mehrere Rahmen unterteilt. Die einzelnen Rahmen enthalten die Einstellungen für jeweils ein Thema. Die Einstellungen können auch während des Turniers geändert werden. In den nachfolgenden Unterkapiteln werden die einzelnen Rahmen näher beschrieben.



Alle im Registerblatt *Anzeige* gemachten Änderungen haben nicht sofort Einfluss auf die aktuellen Anzeigen. Erst durch Anklicken der Schaltfläche [*Übernehmen*] werden Ihre Vorgaben gespeichert und auch wirksam.

11.2.1 Rahmen *Aktuelle Spielrunde*

Der Rahmen *Aktuelle Spielrunde* enthält die Vorgaben für die aktuellen Spielrunden. Hier können Sie bestimmen, wie lange jeweils eine Seite mit Spielplänen und -ergebnissen oder mit aktuellen Tabellen angezeigt werden soll.

11.2.1.1 Anzeigzeit der Spiele / Ergebnisse ändern

Die Anzeige der Spiele zeigt entweder die Ergebnisse der absolvierten Begegnungen, die Spielstände der aktuellen Paarungen oder den geplanten Spielbeginn der noch ausstehenden Partien.

Wenn Sie das Programm **TID-Konfiguration** zum ersten Mal starten, dann sind 10 Sekunden als Anzeigzeit voreingestellt. Sie sollten den Wert nach eigenen Vorstellungen ändern. Danach gilt Ihre letzte Änderung auch für kommende Turniere als Voreinstellung.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Konfiguration



So ändern Sie die Anzeigezeit für die Spiele der aktuellen Spielrunden:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld *Spiele / Ergebnisse* im Rahmen *Aktuelle Spielrunde*.
2. Überschreiben Sie den Wert nach Ihren Vorstellungen.
3. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *Anzeige* übernommen.
- Wenn Sie die Anzeigezeit für die Spielanzeigen geändert haben, dann wird Ihre neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.1.2 Anzeigezeit der Tabellen ändern



Tabellen werden nur im Modus Gruppenspiele angezeigt.

Wenn Sie das Programm **TID-Konfiguration** zum ersten Mal starten, dann sind 10 Sekunden für die Anzeige einer Tabelle voreingestellt. Sie sollten den Wert nach eigenen Vorstellungen ändern. Danach gilt Ihre letzte Änderung auch für kommende Turniere als Voreinstellung.



So ändern Sie die Anzeigezeit für die Tabellen:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld *Tabellen* im Rahmen *Aktuelle Spielrunde*.
2. Überschreiben Sie den Wert nach Ihren Vorstellungen.
3. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *Anzeige* übernommen.
- Wenn Sie die Anzeigezeit für die Tabellen geändert haben, dann wird Ihre neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.2 Rahmen *Rückblick*

Neben den aktuellen Spielrunden können auch die anderen Spielrunden angezeigt werden. Für Zuschauer, die erst später eintreffen, wäre der Rückblick interessant. So können sie erfahren, wie ihre Lieblingsmannschaft bisher gespielt hat oder warum bestimmte Mannschaften bereits vorzeitig aus dem Turnier ausgeschieden sind.

Bei Play-off-Spielen werden die Ergebnisse der absolvierten Spielrunden gezeigt, im Modus Gruppenspiele wird zusätzlich noch die Abschlusstabelle jeder Gruppe veröffentlicht.

Der Rahmen *Rückblick* enthält die Vorgaben für die Anzeige der bereits abgeschlossenen Spielrunden. Hier können Sie bestimmen, auf wie viele Spielrunden vor der aktuellen zurückgeblickt und wie lange jeweils eine Seite mit Spielergebnissen oder mit der Abschlusstabelle angezeigt werden soll.

11.2.2.1 Anzahl der anzuzeigenden Spielrunden ändern

Sie können bestimmen, auf wie viele Spielrunden vor der aktuellen zurückgeblickt werden soll. Wenn Sie das Programm **TID-Konfiguration** zum ersten Mal starten, dann sind 2 Spielrunden als Rückblick voreingestellt. Sie sollten den Wert nach eigenen Vorstellungen ändern.

Falls Sie auf alle Spielrunden zurückblicken wollen, so stellen Sie den Wert auf die Gesamtzahl der Spielrunden in Ihrem Turnier ein oder wählen Sie einen größeren Wert, zum Beispiel 99.

Falls Sie keinen Rückblick wünschen, so tragen Sie hier 0 ein.

Ihre letzte Änderung gilt für kommende Turniere als Voreinstellung.



So ändern Sie die Anzahl der Spielrunden im Rückblick:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld *Spiele / Ergebnisse* im Rahmen *Rückblick*.
2. Überschreiben Sie den Wert nach Ihren Vorstellungen.
3. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche [*Übernehmen*].

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche [*Übernehmen*] werden alle Änderungen im Registerblatt *Anzeige* übernommen.
- Wenn Sie die Anzahl der Spielrunden im Rückblick geändert haben, dann wird Ihre neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.2.2 Anzeigezeit der Spiele ändern

Im Rückblick werden die Spiele der bereits abgeschlossenen Spielrunden mit den Ergebnissen angezeigt.

Wenn Sie das Programm **TID-Konfiguration** zum ersten Mal starten, dann sind 5 Sekunden als Anzeigezeit voreingestellt. Sie sollten den Wert nach eigenen Vorstellungen ändern. Danach gilt Ihre letzte Änderung auch für kommende Turniere als Voreinstellung.



So ändern Sie die Anzeigezeit für die Spiele:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld *Spiele / Ergebnisse* im Rahmen *Rückblick*.
2. Überschreiben Sie den Wert nach Ihren Vorstellungen.
3. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *Anzeige* übernommen.
- Wenn Sie die Anzeigezeit für die Spielanzeigen geändert haben, dann wird Ihre neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.2.3 Anzeigezeit der Tabellen ändern



Tabellen werden nur im Modus Gruppenspiele angezeigt.

Wenn Sie das Programm **TID-Konfiguration** zum ersten Mal starten, dann sind 5 Sekunden für die Anzeige einer Tabelle im Rückblick voreingestellt. Sie sollten den Wert nach eigenen Vorstellungen ändern. Danach gilt Ihre letzte Änderung auch für kommende Turniere als Voreinstellung.



So ändern Sie die Anzeigezeit für die Tabellen:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld *Tabellen* im Rahmen *Rückblick*.
2. Überschreiben Sie den Wert nach Ihren Vorstellungen.
3. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *Anzeige* übernommen.
- Wenn Sie die Anzeigezeit für die Tabellen geändert haben, dann wird Ihre neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.3 Rahmen *Vorschau*

Neben der aktuellen Spielrunde können auch die anderen Spielrunden angezeigt werden. Für Mannschaften, die sich für die nächste Spielrunde qualifiziert haben, kann die Vorschau interessant sein. So können sie ablesen, wann sie das nächste Mal antreten müssen und wer der nächste Gegner sein wird.

Die Vorschau zeigt die Spielpläne der nachfolgenden Spielrunden. Sie können einstellen, auf wie viele Spielrunden nach der aktuellen vorausgeschaut werden soll. Bei Play-off-Spielen werden nur die Spielpaarungen mit den aktuellen Startzeiten, im Modus Gruppenspiele zusätzlich die Gruppenauslosungen angezeigt.

Der Rahmen *Vorschau* enthält die Vorgaben für die Anzeige der nachfolgenden Spielrunden. Hier können Sie einstellen, auf wie viele Spielrunden nach der aktuellen vorausgeschaut und wie lange jeweils eine Seite mit Spielplänen oder mit der Gruppenauslosung angezeigt werden soll.

11.2.3.1 Anzahl der anzuzeigenden Spielrunden ändern

Sie können bestimmen, auf wie viele Spielrunden nach der aktuellen vorausgeschaut werden soll. Wenn Sie das Programm **TID-Konfiguration** zum ersten Mal starten, dann ist eine Spielrunde als Vorschau voreingestellt. Sie sollten den Wert nach eigenen Vorstellungen ändern.

Falls Sie auf alle Spielrunden vorausschauen wollen, so stellen Sie den Wert auf die Gesamtzahl der Spielrunden in Ihrem Turnier ein oder wählen Sie einen größeren Wert, zum Beispiel 99.

Falls Sie keine Vorschau wünschen, so tragen Sie hier 0 ein.



Zu Beginn einer Spielrunde macht es durchaus Sinn, die Vorschau auszublenden, also die Zahl der Spielrunden auf Null zu setzen, und die Anzeige der Vorschau erst gegen Ende der Spielrunde wieder einzuschalten.

Ihre letzte Änderung gilt für kommende Turniere als Voreinstellung.



So ändern Sie die Anzahl der Spielrunden im Rückblick:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld *Spiele / Ergebnisse* im Rahmen *Vorschau*.
2. Überschreiben Sie den Wert nach Ihren Vorstellungen.
3. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *Anzeige* übernommen.
- Wenn Sie die Anzahl der Spielrunden in der Vorschau geändert haben, dann wird Ihre neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.3.2 Anzeigezeit der Spiele ändern

Die Vorschau zeigt die Spielpaarungen der nachfolgenden Spielrunden mit ihren geplanten Anstoßzeiten.

Wenn Sie das Programm **TID-Konfiguration** zum ersten Mal starten, dann sind 10 Sekunden als Anzeigezeit voreingestellt. Sie sollten den Wert nach eigenen Vorstellungen ändern. Danach gilt Ihre letzte Änderung auch für kommende Turniere als Voreinstellung.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Konfiguration



So ändern Sie die Anzeigezeit für die Spiele:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld *Spiele* im Rahmen *Vorschau*.
2. Überschreiben Sie den Wert nach Ihren Vorstellungen.
3. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *Anzeige* übernommen.
- Wenn Sie die Anzeigezeit für die Spielanzeigen geändert haben, dann wird Ihre neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.3.3 Anzeigezeit der Tabellen ändern



Tabellen werden nur im Modus Gruppenspiele angezeigt.

Wenn Sie das Programm **TID-Konfiguration** zum ersten Mal starten, dann sind 10 Sekunden für die Anzeige einer Tabelle voreingestellt. Sie sollten den Wert nach eigenen Vorstellungen ändern. Danach gilt Ihre letzte Änderung auch für kommende Turniere als Voreinstellung.



So ändern Sie die Anzeigezeit für die Tabellen:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld *Tabellen* im Rahmen *Aktuelle Spielrunde*.
2. Überschreiben Sie den Wert nach Ihren Vorstellungen.
3. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *Anzeige* übernommen.
- Wenn Sie die Anzeigezeit für die Tabellen geändert haben, dann wird Ihre neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.4 Rahmen *Spielstand*

Die aktuellen Spielstände werden im Fußteil der Anzeige eingeblendet. Im Rahmen *Spielstand* können Sie einstellen, wie lange ein Spielergebnis eingeblendet bleibt, bevor die Anzeige wieder aktualisiert wird.

11.2.4.1 Anzeigezeit der aktuellen Spielstände ändern

Die aktuellen Spielstände werden immer im Wechsel mit den statischen Seiten im Fußteil der Anzeige eingeblendet.

Wenn Sie das Programm **TID-Konfiguration** zum ersten Mal starten, dann sind 10 Sekunden als Anzeigezeit voreingestellt. Sie sollten den Wert nach eigenen Vorstellungen ändern. Danach gilt Ihre letzte Änderung auch für kommende Turniere als Voreinstellung.



So ändern Sie die Anzeigezeit für die Spiele:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld *Anzeige* im Rahmen *Spielstand*.
2. Überschreiben Sie den Wert nach Ihren Vorstellungen.
3. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *Anzeige* übernommen.
- Wenn Sie die Anzeigezeit für die aktuellen Spielstände geändert haben, dann wird Ihre neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.5 Rahmen *Endplatzierung*

Das Programm **Turnierleitung** kann die Endplatzierung für alle am Turnier teilnehmenden Mannschaften berechnen.

Im Rahmen *Endplatzierung* sind alle Einstellmöglichkeiten für die Anzeige der Endtabelle zusammengefasst. Hierzu gehören

- ob die Endplatzierungen angezeigt werden sollen,
- die Angabe, wie viele Plätze der Endtabelle maximal gezeigt werden sollen,
- wie lange die Endplatzierungen gezeigt werden sollen.

Die Vorgaben sollten Sie nach eigenen Vorstellungen ändern. Änderungen sind auch während des Turniers möglich.

11.2.5.1 Anzeige der Endplatzierung ein-/ausschalten

Sie haben die Möglichkeit, die Anzeige der Endplatzierungen ein- oder auszuschalten.



So schalten Sie die Anzeige der Endplatzierungen ein:

4. Aktivieren Sie das Kontrollfeld *anzeigen* im Rahmen *Endplatzierung*. Klicken Sie auf das Kontrollfeld, damit das Häkchen ☒ gesetzt wird.
5. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *Allgemein* übernommen.
- Wenn Sie die Anzeigeeinstellung für die Endplatzierung geändert haben, dann wird die neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.5.2 Maximale Anzahl der gezeigten Endplatzierungen einstellen

Es ist nicht immer wünschenswert, dass alle Platzierungen gezeigt werden. Zum Beispiel könnte es bei einem mehrtägigen Turnier sinnvoll sein, nur die Platzierungen anzuzeigen, die am letzten Turniertag ermittelt werden. Oder Sie beschränken sich auf so viele Plätze, wie auf einer dynamischen HTML-Seite im Mittelteil gezeigt werden können.



So stellen Sie die Maximalzahl für die Endplatzierung ein:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld *Nennung bis Platz* im Rahmen *Endplatzierung*.
2. Überschreiben Sie den Wert nach Ihren Vorstellungen.
3. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *Allgemein* übernommen.
- Wenn Sie die Zahl der Plätze für die Anzeige in der Endplatzierung geändert haben, dann wird die neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.5.3 Anzeigedauer einstellen

Die Endplatzierung wird im Anschluss an die Anzeige der Spielrunden inklusive Rückblick und Vorschau für eine Kategorie angezeigt. Wie lange anschließend eine Seite der Endplatzierungen angezeigt wird, kann von Ihnen bestimmt werden.

Wenn Sie das Programm **TID-Konfiguration** zum ersten Mal starten, dann sind 10 Sekunden als Anzeigedauer voreingestellt. Sie sollten den Wert nach eigenen Vorstellungen ändern. Danach gilt Ihre letzte Änderung für kommende Turniere als Voreinstellung.



So stellen Sie die Anzeigedauer für die Endplatzierung ein:

4. Klicken Sie in das Eingabefeld *Anzeige* im Rahmen *Endplatzierung*.
5. Überschreiben Sie den Wert nach Ihren Vorstellungen.
6. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *Allgemein* übernommen.
- Wenn Sie die Zeit für die Anzeige der Endplatzierung geändert haben, dann wird die neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.6 Rahmen *Torschützenliste*

Im Rahmen *Torschützenliste* sind alle Einstellmöglichkeiten für die Erstellung und Anzeige der Torschützenlisten zusammengefasst. Hierzu gehören

- ob eine Torschützenliste gezeigt werden soll,

- die Angabe, ab wie vielen Torerfolgen ein Spieler genannt werden soll,
- wie lange die Torschützenliste gezeigt werden soll.

Die Vorgaben sollten Sie nach eigenen Vorstellungen ändern. Änderungen sind auch während des Turniers möglich.



Es wird nur eine Seite mit Torschützen gezeigt. Falls die Liste der Torschützen länger werden sollte, so wird die Anzeige reduziert und Torschützen bei gleicher Trefferzahl zu „X Tore – insgesamt Y Spieler“ zusammengefasst.

11.2.6.1 Anzeige der Torschützenliste ein-/ausschalten

Sie haben die Möglichkeit, die Anzeige der Torschützenliste ein- oder auszuschalten.



So schalten Sie die Anzeige der Torschützenliste ein:

1. Aktivieren Sie das Kontrollfeld *anzeigen* im Rahmen *Torschützenliste*. Klicken Sie auf das Kontrollfeld, damit das Häkchen ☒ gesetzt wird.
2. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *Allgemein* übernommen.
- Wenn Sie die Anzeigeeinstellung für die Torschützenliste geändert haben, dann wird die neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.6.2 Anzahl der Tore für Torschützennennung einstellen

Wenn Sie das Programm **TID-Konfiguration** zum ersten Mal starten, dann ist voreingestellt, dass Torschützen frühestens ab 2 Toren genannt werden. Sie sollten den Wert nach eigenen Vorstellungen ändern. Danach gilt Ihre letzte Änderung auch für kommende Turniere als Voreinstellung.



So stellen Sie den Grenzwert für die Nennung der Torschützen ein:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld *Nennung ab* im Rahmen *Torschützenliste*.
2. Überschreiben Sie den Wert nach Ihren Vorstellungen.
3. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *Allgemein* übernommen.
- Wenn Sie die Zahl der Tore, ab der Torschützen genannt werden sollen, geändert haben, dann wird die neue Vorgabe jetzt wirksam.



Es ist nicht garantiert, dass alle Torschützen ab der eingestellten Toranzahl namentlich genannt werden. Sollte die Liste der Torschützen nämlich länger als eine Seite werden, dann wird entweder die Mindesttrefferzahl hoch gesetzt und/oder die Torschützen in Form einer Meldung „X Tore – insgesamt Y Spieler“ zusammengefasst.

11.2.6.3 Anzeigedauer einstellen

Die Torschützenliste wird fast am Ende der Bildfolge für eine Kategorie angezeigt. Zuvor werden also der Rückblick, die aktuellen Spielrunden und die Vorschau gezeigt. Nur die Anzeige der Endplatzierung der Mannschaften kann möglicherweise noch folgen. Wie lange die Seite der Torschützen angezeigt wird, kann von Ihnen bestimmt werden.

Wenn Sie das Programm **TID-Konfiguration** zum ersten Mal starten, dann sind 10 Sekunden als Anzeigezeit voreingestellt. Sie sollten den Wert nach eigenen Vorstellungen ändern. Danach gilt Ihre letzte Änderung für kommende Turniere als Voreinstellung.



So stellen Sie die Anzeigedauer für die Torschützenliste ein:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld *Anzeige* im Rahmen *Torschützenliste*.
2. Überschreiben Sie den Wert nach Ihren Vorstellungen.
3. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche [*Übernehmen*].

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche [*Übernehmen*] werden alle Änderungen im Registerblatt *Allgemein* übernommen.
- Wenn Sie die Zeit für die Anzeige der Torschützenliste geändert haben, dann wird die neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.7 Rahmen *Statische Bilder*

Beim Wechsel der Kategorien, nach einer Spielrunde und im Modus Gruppenspiele zusätzlich nach jeder Gruppe können eigene (statische) HTML-Seiten im Mittelteil angezeigt werden. Über den Rahmen *Statische Bilder* können Sie bestimmen, wie lange die Anzeige der dynamischen Seiten durch einen Block von statischen Seiten unterbrochen werden darf.

Wenn Sie das Programm **TID-Konfiguration** zum ersten Mal starten, dann sind maximal 2 Bilder beziehungsweise ein zeitliches Limit von 10 Sekunden pro Unterbrechung der dynamischen Seiten voreingestellt. Wenn Sie die Werte geändert haben, dann gelten Ihre letzten Änderungen auch für kommende Turniere als Voreinstellung.

Die Vorgaben sollten Sie nach eigenen Vorstellungen ändern.



Bevor Sie statische Seiten anzeigen wollen, sollten Sie sich überlegen, wie lange die Anzeige der dynamischen Seiten unterbrochen werden darf. Ähnlich dem „Werbeblock“ im Fernsehprogramm sollten Sie die Geduld Ihres Publikums nicht überstrapazieren und keine Monotonie oder gar Langeweile aufkommen lassen.

11.2.7.1 Unterbrechungsdauer der dynamischen Seiten begrenzen

Beim Wechsel der Kategorien, nach einer Spielrunde oder beim Wechsel der Gruppen innerhalb einer Spielrunde können eigene (statische) HTML-Seiten angezeigt werden. Wie das geht, erfahren Sie in Kapitel 11.3.



In der Regel sollten nicht alle statischen Bilder auf einmal gezeigt werden, damit die Pausen für den Betrachter nicht zu lang werden, denn sonst verliert er das Interesse. Ihnen geht es vermutlich genauso: Wenn der Spielfilm im Fernsehen zu lange durch Werbespots unterbrochen wird, dann überlegen Sie auch, ob Sie nicht zwischenzeitlich etwas anderes tun können.

Das Programm **TID-Konfiguration** sieht zwei Möglichkeiten vor:

- Begrenzung durch eine fixe Anzahl von Bildern
- Begrenzung über eine maximale Unterbrechungszeit.

Beide Möglichkeiten sind auch kombinierbar. Beispielsweise wird die Pause nicht ausgeschöpft, wenn die vorgegebene Zahl der Bilder bereits erreicht ist. Oder es werden weniger Bilder als projiziert angezeigt, weil die maximale Pausenzeit überschritten wird.

Beide Eingaben machen Sinn, wenn die Anzeigezeit der statischen Bilder unterschiedlich ausfällt. Sollen aber alle statischen Bilder gleich lange angezeigt werden, dann wäre eine Eingabe überflüssig. In diesem Fall können Sie dann durch Eingabe eines utopischen Wertes den zweiten Steuerparameter quasi abschalten.

11.2.7.1.1 Unterbrechung auf eine feste Anzahl von Bildern begrenzen

Eine Möglichkeit, die Unterbrechung für die dynamischen Seiten zu begrenzen, ist Ihnen über die maximale *Anzahl* von statischen Bildern gegeben. Diese Variante ist dann nützlich, wenn Sie generell festlegen wollen, dass ein Anzeigeblock genau n Bilder umfassen soll. Wenn Sie gleichzeitig die Vorgabe für *max. Anzeigezeit* auf einen utopischen Wert hochsetzen, dann haben Sie exakt erreicht, dass zwischen den Anzeigezyklen für dynamische Seiten immer die gleiche Anzahl statischer Bilder eingefügt wird.



So limitieren Sie die Zahl der statischen Bilder pro Block:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld *Anzahl* im Rahmen *Statische Bilder*.
2. Überschreiben Sie den Wert nach Ihren Vorstellungen.
3. Setzen Sie die *max. Anzeigezeit* auf einen utopischen Wert, falls Sie keine zeitliche Begrenzung wünschen.
4. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche [*Übernehmen*] werden alle Änderungen im Registerblatt *Allgemein* übernommen.
- Wenn Sie die Parameter für die statischen Bilder geändert haben, dann werden Ihre neuen Vorgaben jetzt wirksam.

11.2.7.1.2 Unterbrechung zeitlich begrenzen

Eine andere Möglichkeit, die Unterbrechung für die dynamischen Seiten zu begrenzen, ist Ihnen über die maximale *Anzeigezeit* gegeben. Diese Variante ist dann nützlich, wenn Sie generell festlegen wollen, dass ein Anzeigeblock maximal n Sekunden lang sein darf. Wenn Sie gleichzeitig die Vorgabe für die *Anzahl* statischer Bilder auf einen utopischen Wert hochsetzen, dann haben Sie erreicht, dass die Zahl der Bilder in einem Block nur von der Zeit abhängt.



So setzen Sie ein zeitliches Limit für die statischen Bilder pro Block:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld *max. Anzeigezeit* im Rahmen *Statische Bilder*.
2. Überschreiben Sie den Wert nach Ihren Vorstellungen.
3. Setzen Sie die *Anzahl* statischer Bilder auf einen utopischen Wert, falls Sie eine variable Zahl von Bildern wünschen, die nur von der Anzeigezeit bestimmt wird.
4. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche [*Übernehmen*].

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche [*Übernehmen*] werden alle Änderungen im Registerblatt *Allgemein* übernommen.
- Wenn Sie die Parameter für die statischen Bilder geändert haben, dann werden Ihre neuen Vorgaben jetzt wirksam.

11.2.8 Rahmen *Sonstiges*

Im Rahmen *Sonstiges* sind alle Einstellmöglichkeiten für die Erstellung und Anzeige der dynamischen Seiten für den Mittelteil zusammengefasst. Hierzu gehören

- die Anzeigeart, ob klassisch oder kompakt,
- ob ein Spielplan je Gruppe oder ein Gesamtspielplan gezeigt werden soll,
- wie viele Zeilen pro dynamische Seite maximal angezeigt werden dürfen,
- ob Standard- oder Kreuztabellen verwendet werden sollen.

Die Vorgaben sollten Sie nach eigenen Vorstellungen ändern. Änderungen sind auch während des Turniers möglich.

11.2.8.1 Anzeigemodus einstellen

In früheren Versionen wurden die Anzeigen je Spielrunde getrennt. Ferner war die Anzeige von Spielplänen und Tabellen getrennt. Diese Art der Anzeige kann bei Vor- und Erstrunden mit mehreren Gruppen den Überblick verbessern. Spätestens ab dem Halbfinale stellt diese Art der Anzeige aber eine „Platzverschwendung“ dar.

Mit dem (neuen) Anzeigemodus „Kompakt“ können jetzt mehrere Informationen auf einer Seite untergebracht werden:

- Bei kleineren Gruppen können Spiele und Tabellen auf einer Seite dargestellt werden.
- Wird der Gesamtspielplan (siehe Kapitel 11.2.8.2) gewählt, so können die Tabellen mehrerer Gruppen auf einer Seite dargestellt werden.
- Bei wenigen Spielen pro Spielrunde können mehrere Spielrunden auf einer Seite dargestellt werden.



So stellen Sie den Anzeigemodus ein:

1. Klicken Sie in das Listenfeld *Anzeigemodus* im Rahmen *Sonstiges*.
2. Wählen Sie „Standard“, wenn Sie die klassische Anzeige wünschen, oder „Kompakt“, wenn Sie die verdichtete Anzeigeform bevorzugen.
3. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *Allgemein* übernommen.
- Wenn Sie den Anzeigemodus geändert haben, dann wird die neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.8.2 Gruppen- oder Gesamtspielplan einstellen

In früheren Versionen wurde die Anzeige der Spiele nach Gruppen getrennt. Ab Version 2.1 ist es auch möglich, einen Gesamtspielplan für eine Spielrunde zu erstellen.



So stellen Sie die Anzeigemethode für den Spielplan ein:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld *Gruppenspielplan* im Rahmen *Sonstiges*.
2. Wählen Sie „Gruppe“, wenn Sie die Anzeige der Spiele je Gruppe wünschen, oder „Gesamt“, wenn Sie einen Gesamtplan über die Spiele aller Gruppen bevorzugen.
3. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *Allgemein* übernommen.
- Wenn Sie die Anzeigemethode für den Gruppenspielplan geändert haben, dann wird die neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.8.3 Tabellenform einstellen

Tabellen werden natürlich nur im Modus Gruppenspiele angezeigt. Sie zeigen den aktuellen Tabellenstand ohne Berücksichtigung der gerade laufenden Partien.

Sie können wählen zwischen

- der Standardtabelle und
- der Kreuztabelle.

Die Standardtabelle ist die klassische Form mit Anzeige

- der Anzahl der absolvierten Spiele
- der Anzahl der Siege, Unentschieden und Niederlagen.

Die Kreuztabelle verzichtet auf diese Angaben und zeigt dafür die Spielergebnisse und die noch ausstehenden Spieltermine.



So ändern Sie die Form der Tabellendarstellung:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld *Tabellenform* im Rahmen *Sonstiges*.
2. Wählen Sie „Standardtabelle“, wenn Sie die klassische Anzeige wünschen, oder „Kreuztabelle“, wenn Sie die Kreuztabelle bevorzugen.
3. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *Allgemein* übernommen.
- Wenn Sie die Tabellenform geändert haben, dann wird die neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.8.4 Zeilenzahl im Mittelteil einstellen

Dynamische (HTML-) Seiten mit Spielplänen, Tabellen, Torschützen etc. werden im Mittelteil dargestellt. Die maximale Zeilenzahl, die beim Erstellen der dynamischen Seiten nicht überschritten werden darf, kann von Ihnen geändert werden.



So ändern Sie die Zeilenzahl für die dynamischen Seiten im Anzeige-Mittelteil:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld *Anzeige-Mittelteil* im Rahmen *Sonstiges*.
2. Überschreiben Sie den Wert nach Ihren Vorstellungen.
3. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche [*Übernehmen*] werden alle Änderungen im Registerblatt *Allgemein* übernommen.
- Wenn Sie die maximale Zeilenzahl für die dynamischen Seiten geändert haben, dann wird die neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.9 Rahmen *Nächster Spieltermin*

Als letzte Information einer Kategorie können die nächsten Spieltermine gezeigt werden.

Im Rahmen *Nächster Spieltermin* sind alle Einstellmöglichkeiten für die Anzeige der nächsten Spieltermine zusammengefasst. Hierzu gehören

- ob die nächsten Spieltermine angezeigt werden sollen,
- wie lange die Anzeige dauern soll.

Die Vorgaben sollten Sie nach eigenen Vorstellungen ändern. Änderungen sind auch während des Turniers möglich.

11.2.9.1 Anzeige der nächsten Spieltermine ein-/ausschalten

Sie haben die Möglichkeit, die Anzeige der nächsten Spieltermine ein- oder auszuschalten.



So schalten Sie die Anzeige der nächsten Spieltermine ein:

1. Aktivieren Sie das Kontrollfeld *anzeigen* im Rahmen *Nächster Spieltermin*. Klicken Sie auf das Kontrollfeld, damit das Häkchen ☒ gesetzt wird.
2. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche [*Übernehmen*].

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche [*Übernehmen*] werden alle Änderungen im Registerblatt *Allgemein* übernommen.
- Wenn Sie die Anzeigeeinstellung für die nächsten Spieltermine geändert haben, dann wird die neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.2.9.2 Anzeigedauer einstellen

Wie lange die nächsten Spieltermine gezeigt werden sollen, kann von Ihnen bestimmt werden.

Wenn Sie das Programm **TID-Konfiguration** zum ersten Mal starten, dann sind 10 Sekunden als Anzeigezeit voreingestellt. Sie sollten den Wert nach eigenen Vorstellungen ändern. Danach gilt Ihre letzte Änderung für kommende Turniere als Voreinstellung.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Konfiguration



So stellen Sie die Anzeigedauer für die nächsten Spieltermine ein:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld *Anzeige* im Rahmen *Nächster Spieltermin*.
2. Überschreiben Sie den Wert nach Ihren Vorstellungen.
3. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[Übernehmen]* werden alle Änderungen im Registerblatt *Allgemein* übernommen.
- Wenn Sie die Zeit für die Anzeige der nächsten Spieltermine geändert haben, dann wird die neue Vorgabe jetzt wirksam.

11.3 Das Registerblatt *Bilder*

In diesem Registerblatt können Sie die Bildfolge und die Anzeigedauern Ihrer eigenen (statischen) Seiten konfigurieren.

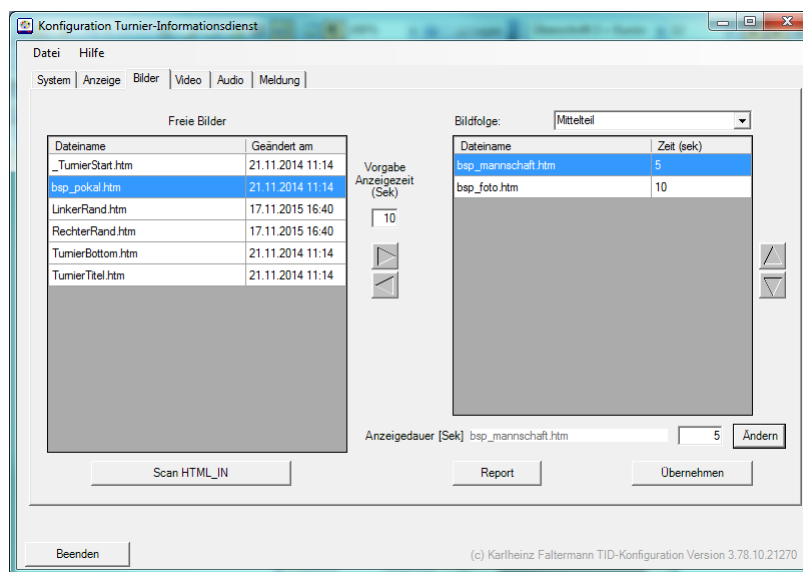


Abbildung 69: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *Bilder*

Dieses Registerblatt enthält rechts die Liste der für die Bildschirmanzeige freigegebenen Bilder. Für jedes Bild wird auch die projektierte Anzeigedauer dargestellt. Die Liste gilt für den im Listenfeld selektierten Anzeigebereich, also Kopf-, Mittel- oder Fußteil, und neuerdings auch für den linken und rechten Rand neben dem Mittelteil.

In der Liste *Freie Bilder* finden Sie alle Bilder, die beim letzten Anklicken der Schaltfläche *[Scan HTML_IN]* im Verzeichnis „html_in“ gefunden, aber noch nicht in die Bildfolge (rechte Liste) aufgenommen wurden.



Die Listen müssen nicht aktuell sein. Es können Bilder angezeigt werden, die zwischenzeitlich gelöscht wurden, oder solche, die Sie nachträglich erst erstellt haben. Das liegt daran, dass das Programm erst auf Knopfdruck nach Änderungen im Verzeichnis „html_in“ sucht. Wenn Sie die Schaltfläche *[Scan HTML_IN]* anklicken, dann wird erst das Verzeichnis neu eingelesen.

Neben den beiden Listen gibt es verschiedene Schaltflächen, um die Anzeigereihenfolge oder die Anzeigedauer zu ändern. Sie können neue Bilder aufnehmen oder Bilder aus der Anzeige entfernen.



Abschließend müssen Sie auf die Schaltfläche *[Übernehmen]* klicken, um die gemachten Änderungen für den **Turnier-Informationsdienst** freizugeben.

11.3.1 Verzeichnis neu einlesen

Mit der Schaltfläche *[Scan HTML_IN]* wird der Inhalt des Verzeichnisses „html_in“ nach Änderungen durchsucht.

Alle von Ihnen neu erstellten HTML-Seiten werden in die Liste *Freie Bilder* aufgenommen. Dateien, die Sie mittlerweile gelöscht haben, werden aus beiden Listen (*Freie Bilder* und *Bildfolge*) entfernt.



Vorgehensweise:

Klicken Sie auf die Schaltfläche *[Scan HTML_IN]*, um alle erstellten Bilder einzulesen.

Ergebnis:

- Von Ihnen neu erstellte Bilder werden in die Liste *Freie Bilder* eingefügt.
- Zwischenzeitlich gelöschte Dateien werden sowohl aus der Liste *Freie Bilder* als auch aus der *Bildfolge* für einen der Anzeigebereiche entfernt.

11.3.2 Anzeigebereich auswählen

Wenn Sie neue Bilder in die Anzeige aufnehmen oder Änderungen an der Bildfolge vornehmen wollen, dann müssen Sie zuerst den entsprechenden Anzeigebereich auswählen.

Sie haben die Wahl zwischen Kopf-, Mittel- und Fußteil sowie linker und rechter Rand neben dem Mittelteil. Die meisten Bilder werden Sie im Mittelteil, dem größten der fünf Anzeigebereiche, anzeigen wollen. Deshalb ist der Mittelteil beim Öffnen des Registerblatts voreingestellt.



Im Registerblatt *System* können Sie vorgeben, ob Ihre Bilder im Mittelteil auch den linken und rechten Rand überdecken dürfen. (Siehe Kapitel 11.1.3 *Rahmen Bildschirmeinstellungen*)

In diesem Fall werden die von Ihnen gewählten Bilder für den linken und rechten Rand nur sichtbar, wenn dynamische Seiten angezeigt werden.




Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf den Pfeil (☒) neben dem Listenfeld *Anzeigebereich*.
☒ Die Liste mit den möglichen Anzeigebereichen wird geöffnet.
2. Wählen Sie den gewünschten Anzeigebereich, indem Sie auf einen Eintrag in der Liste klicken.

Ergebnis:


Die aktuelle Bildfolge für den gewählten Anzeigebereich wird angezeigt.

11.3.3 Neue Bilder aufnehmen

Mit der Schaltfläche  können Sie die Bilder aus der Liste *Freie Bilder* in die Bildfolge des selektierten Anzeigebereichs aufnehmen. Das Bild wird an letzter Stelle der bestehenden Liste angehängt.



Vorgehensweise:

1. Selektieren Sie das Bild in der Liste *Freie Bilder*.
2. Kontrollieren und korrigieren Sie gegebenenfalls die Einstellung *Vorgabe Anzeigzeit (Sek)*.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche .
4. Wenn Sie alle geplanten Änderungen an den Bildfolgen vorgenommen haben, dann klicken Sie auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.


Ergebnis:

- Das selektierte Bild wird in die Bildfolge des selektierten Anzeigebereichs aufgenommen.
- Als Anzeigzeit wird der Wert aus *Vorgabe Anzeigzeit (Sek)* übernommen.
- Haben Sie die Schaltfläche *[Übernehmen]* angeklickt, dann werden Ihre Änderungen im **Turnier-Informationsdienst** demnächst auch sichtbar.




Jede HTML-Datei kann nur einmal angezeigt werden. Wollen Sie eine bestimmte Seite mehrmals zeigen, so müssen Sie entsprechend viele Kopien der HTML-Datei erzeugen und in die Bildfolge aufnehmen.

11.3.4 Bilder aus der Anzeige entfernen

Mit der Schaltfläche  können Sie Bilder aus der Anzeige entfernen. Wenn der Bildname nicht mehr in der Bildfolge des selektierten Anzeigebereichs erscheint, wird dieses Bild in Zukunft nicht mehr angezeigt.







Vorgehensweise:

1. Selektieren Sie das Bild in der Liste *Bildfolge*, das nicht mehr angezeigt werden soll.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche .
3. Wenn Sie alle geplanten Änderungen an den Bildfolgen vorgenommen haben, dann klicken Sie auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:



- Das selektierte Bild wird aus der Bildfolge des selektierten Anzeigebereichs entfernt.
- Das entfernte Bild wird jetzt in der Liste *Freie Bilder* geführt.
- Haben Sie die Schaltfläche *[Übernehmen]* angeklickt, dann werden Ihre Änderungen im **Turnier-Informationsdienst** demnächst auch sichtbar.

11.3.5 Bildfolge ändern



Mit den Schaltflächen  und  rechts neben der Bildfolge können Sie die Reihenfolge der Bilder beeinflussen. Mit  wird das Bild früher und mit  später angezeigt.



Vorgehensweise:

1. Selektieren Sie das gewünschte Bild in der Liste *Bildfolge*.
2. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen  oder .
3. Wenn Sie alle geplanten Änderungen an den Bildfolgen vorgenommen haben, dann klicken Sie auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:


- Die Bildfolge wird geändert. Haben Sie  angeklickt, dann wird das Bild früher angezeigt, bei  um ein Bild später.
- Haben Sie die Schaltfläche *[Übernehmen]* angeklickt, dann werden Ihre Änderungen im **Turnier-Informationsdienst** demnächst auch sichtbar.

11.3.6 Anzeigedauer ändern

Wenn Sie nachträglich die Anzeigedauer eines Bildes ändern wollen, so ist das jederzeit möglich.



Vorgehensweise:

1. Selektieren Sie das gewünschte Bild in der Liste *Bildfolge*.
 Der Name und die Anzeigedauer erscheinen nochmals unterhalb der Liste.
2. Überschreiben Sie die Anzeigedauer im Eingabefeld *Anzahl Sekunden*.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Ändern*.
4. Wenn Sie alle geplanten Änderungen an den Bildfolgen vorgenommen haben, dann klicken Sie auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Die geänderte Anzeigezeit wird für dieses Bild übernommen.
- Die neue Anzeigezeit wird jetzt auch in der Liste *Bildfolge* angezeigt.
- Haben Sie die Schaltfläche *[Übernehmen]* angeklickt, dann werden Ihre Änderungen im **Turnier-Informationsdienst** demnächst auch sichtbar.



Die Anzeigezeit spielt aber nur dann eine Rolle, wenn mehrere Bilder in der Bildfolge gelistet sind. Bei nur einem Bild in der Bildfolge wird dieses ständig angezeigt.

11.3.7 Schaltfläche *[Übernehmen]*

Wenn Sie die Bildfolge geändert oder Dateien im Verzeichnis „html_in“ oder in einem der Unterverzeichnisse ergänzt oder ausgetauscht haben, dann müssen Sie Ihre Änderungen für die **TID-Anzeige** freigeben.



Vorgehensweise:

Klicken Sie auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Alle im Verzeichnis „html_in“ vorhandenen Dateien werden in das Verzeichnis „HTML_OUT“ übertragen. Dabei orientiert sich das Programm an Ihrer Systemkonfiguration (siehe Kapitel 4 TID-Anzeige) im Registerblatt *System*. Bei der Standalone-Lösung wird das Verzeichnis „HTML_OUT“ auf der lokalen Festplatte benutzt; bei der Netzwerk-Lösung werden die Dateien in das freigegebene Verzeichnis auf dem Anzeige-PC übertragen.
- Die Unterverzeichnisse von „html_in“ und deren Inhalte werden ebenso nach „HTML_OUT“ kopiert.
- Falls Sie Änderungen an den Bildfolgen für den Kopf-, Mittel-, Fußteil, linken oder rechten Rand vorgenommen haben, werden auch diese Änderungen jetzt wirksam.
- Das Ende der Übernahme wird mit der Meldung „HTML-Dateien wurden kopiert. Einstellungen wurden übernommen.“ angezeigt.

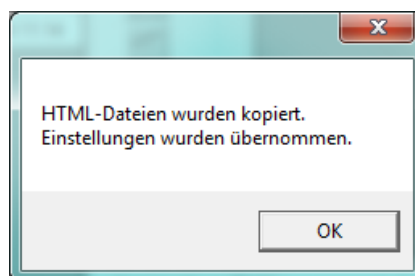


Abbildung 70: **TID-Konfiguration**, Bestätigung nach der Übernahme

11.3.8 Schaltfläche *[Report]*

Die Liste *Bildfolge* zeigt eventuell nur einen Bildausschnitt. Um den Überblick über die konfigurierten Bilder für einen Anzeigebereich zu behalten, können Sie die Bildfolge in einem eigenen Dialogfenster anzeigen und auch ausdrucken lassen.



Vorgehensweise:

Klicken Sie auf die Schaltfläche *[Report]*.

Ergebnis:

Das Dialogfenster *Report Tool* mit der kompletten Bildfolge für einen Anzeigebereich wird angezeigt.

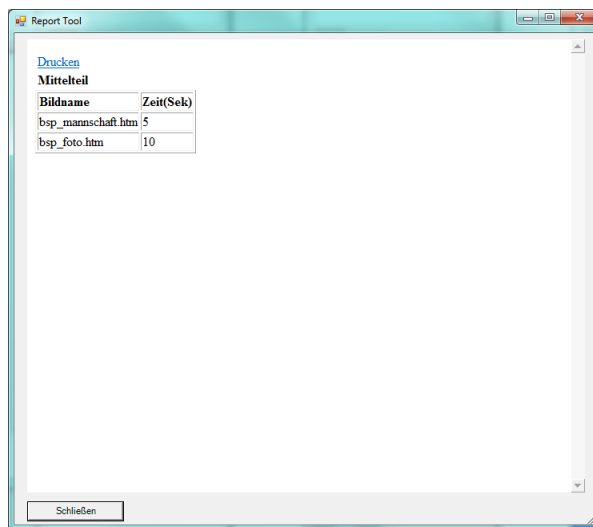


Abbildung 71: **TID-Konfiguration**, Dialogfenster *Report Tool* mit einer Bildfolge

Mit einem Klick auf *Drucken* können Sie die Bildfolge auch auf Ihren Standarddrucker ausgeben.



Vorgehensweise:

Klicken Sie auf *Drucken*.

Ergebnis:

Die im Dialogfenster gezeigte Bildfolge wird auf Ihrem Standarddrucker ausgedruckt.

Mit einem Klick auf die Schaltfläche *[Schließen]* blenden Sie das Fenster aus.

11.4 Das Registerblatt *Video*

Am Ende einer Bildfolge, wenn also alle dynamischen Seiten aller Kategorien einmal gezeigt wurden, haben Sie die Möglichkeit, einen Videokurzfilm einzuspielen. Sie können aber auch variieren und den Videofilm erst nach n Anzeigesequenzen starten.



Es ist selbstverständlich auch möglich, einen selbst gedrehten Videofilm einzuspielen. Der **Turnier-Informationsdienst** kann alle gängigen Formate (z. B. MPEG, AVI etc.) verarbeiten.

Um den Videofilm in die Anzeige zu integrieren, steht das Register *Video* zur Verfügung.

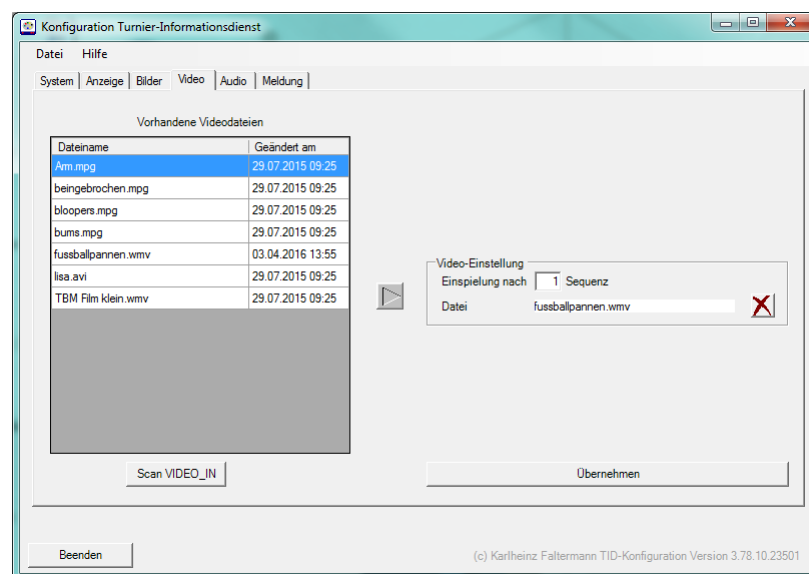


Abbildung 72: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *Video*

11.4.1 Verzeichnis neu einlesen

Mit der Schaltfläche [*Scan VIDEO_IN*] wird das Verzeichnis „video_in“ gelesen. Alle Videodateien werden in die Liste *Vorhandene Videodateien* aufgenommen.




Vorgehensweise:

Klicken Sie auf die Schaltfläche [*Scan VIDEO_IN*], um alle Videodateien im Verzeichnis „video_in“ zu erfassen.

Ergebnis:


- Alle Videodateien im Verzeichnis „video_in“ werden in die Liste *Vorhandene Videodateien* eingefügt.
- Zwischenzeitlich gelöschte Dateien werden aus der Liste entfernt.

11.4.2 Videodatei in Anzeige aufnehmen

Sie können immer nur eine Videodatei aus der Liste *Vorhandene Videodateien* auswählen und über die Schaltfläche  aktivieren.



Vorgehensweise:

1. Selektieren Sie den gewünschten Videofilm in der Liste *Vorhandene Videodateien*.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche .
3. Klicken Sie abschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Die Videodatei wird in das Verzeichnis „html_out“ kopiert.
- Der Name der Videodatei wird für die Anzeige am Ende der Bildfolge vorgemerkt.
- Haben Sie die Schaltfläche *[Übernehmen]* angeklickt, dann werden Ihre Änderungen in der **TID-Anzeige** demnächst auch sichtbar.

11.4.3 Videodatei aus der Anzeige entfernen

Sie möchten keinen Videofilm mehr zeigen.



Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Löschesymbol  im Rahmen *Video-Einstellungen*.
2. Klicken Sie abschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Der Name der Videodatei wird im Rahmen *Video-Einstellungen* entfernt.
- Haben Sie die Schaltfläche *[Übernehmen]* angeklickt, dann werden Ihre Änderungen in der **TID-Anzeige** demnächst auch sichtbar.

11.4.4 Anzeigezeitpunkt ändern

Wenn Sie das Programm **TID-Konfiguration** zum ersten Mal starten, dann ist voreingestellt, dass die von Ihnen bestimmte Videodatei jeweils am Ende einer Bildfolge angezeigt wird, also wenn alle dynamischen Bilder einmal gezeigt wurden. Sie können aber festlegen, dass der Videofilm weniger oft, also erst nach mehreren Bildfolgen, eingespielt werden soll.



Vorgehensweise:

1. Überschreiben Sie den Wert im Eingabefeld *Einspielung nach ... Sequenzen* im Rahmen *Video-Einstellung*.
2. Klicken Sie abschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*.

Ergebnis:

- Der geänderte Vorführzeitpunkt für den Videofilm wird übernommen.
- Haben Sie die Schaltfläche [*Übernehmen*] angeklickt, dann wird Ihre Änderung in der **TID-Anzeige** demnächst auch sichtbar.

11.4.5 Schaltfläche [*Übernehmen*]

Wenn Sie die Video-Einstellungen geändert haben, dann müssen Sie Ihre Änderungen für die **TID-Anzeige** freigeben.



Vorgehensweise:

Klicken Sie auf die Schaltfläche [*Übernehmen*].

Ergebnis:

- Die in der Video-Einstellung genannte Videodatei aus dem Verzeichnis „video_in“ wird wie die statischen Bilder in das Verzeichnis „html_out“ kopiert. Dabei orientiert sich das Programm an Ihrer Systemkonfiguration für das Verzeichnis „html_out“. (siehe Kapitel 11.1.1 Rahmen *HTML_OUT Verzeichnis*) im Registerblatt *System*. Bei der Standalone-Lösung wird das Verzeichnis auf der lokalen Festplatte benutzt; bei der Netzwerk-Lösung werden die Dateien in das freigegebene Verzeichnis auf dem Anzeige-PC übertragen.
- Das Ende der Übernahme wird mit der Meldung „Videodatei wurde kopiert. Einstellungen wurden übernommen.“ angezeigt.

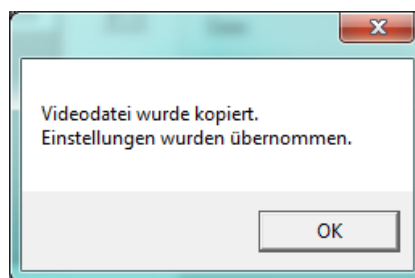


Abbildung 73: **TID-Konfiguration**, Bestätigung nach der Übernahme

11.5 Das Registerblatt *Audio*

Durch das Programm **TID-Audio** wird die Möglichkeit geboten, akustisch auf bestimmte Ereignisse aufmerksam zu machen. So können Sie beispielsweise Audiodateien zu Beginn oder am Ende eines Spieles, in einer bestimmten Spielminute oder bei Torerfolg abspielen lassen. Sie können den Ereignissen einzelne Erkennungsmelodien zuordnen oder Sie können Abspiellisten definieren, aus denen die Melodien nach einem Zufallsgenerator ausgewählt werden.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Konfiguration

Das Registerblatt *Audio* ist in vier Bereiche aufgeteilt. Die Liste *Vorhandene Audiodateien* (links oben) zeigt die Audiodateien aus dem Verzeichnis „audio_in“. Rechts daneben wird die Liste mit allen Ereignissen angezeigt. Die Liste enthält auch die aktuellen Einstellungen zu jedem Ereignis.

In der Ereignisliste ist immer ein Ereignis selektiert. Zu diesem Ereignis werden die Wiedergabeliste (links unten) und die Audio-Einstellungen (rechts unten) angezeigt.

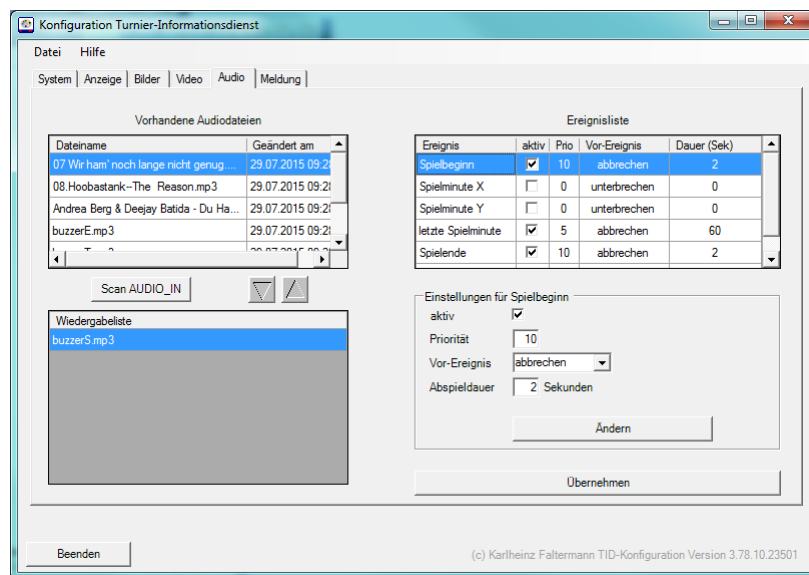


Abbildung 74: TID-Konfiguration, Registerblatt *Audio*

11.5.1 Verzeichnis neu einlesen

Mit der Schaltfläche *[Scan AUDIO_IN]* wird das Verzeichnis „audio_in“ gelesen. Alle Audiodateien werden in die Liste *Vorhandene Audiodateien* aufgenommen.



Vorgehensweise:

Klicken Sie auf die Schaltfläche *[Scan AUDIO_IN]*, um alle Audiodateien im Verzeichnis „audio_in“ zu erfassen.

Ergebnis:

- Alle Audiodateien im Verzeichnis „audio_in“ werden in die Liste *Vorhandene Audiodateien* eingefügt.
- Zwischenzeitlich gelöschte Dateien werden aus der Liste entfernt.

11.5.2 Ereignis auswählen

Das Registerblatt sieht vor, dass Sie für jedes unterstützte Ereignis individuelle Einstellungen vornehmen können. Dazu muss zuerst das zu bearbeitende Ereignis selektiert werden.



Vorgehensweise:

Klicken Sie in der *Ereignisliste* auf das gewünschte Ereignis, dessen Einstellungen Sie ansehen und eventuell ändern möchten.

Ergebnis:


- In der *Wiedergabeliste* werden alle Audiodateien angezeigt, die diesem Ereignis bereits zugeordnet sind.
- Der Rahmen *Einstellungen für ...* zeigt die Einstellungen, die für das selektierte Ereignis bisher gemacht wurden.

11.5.3 Audiodatei in Wiedergabeliste aufnehmen

Sie können Audiodateien aus der Liste *Vorhandene Audiodateien* zu der Wiedergabeliste eines Ereignisses hinzufügen. Bei Eintritt des Ereignisses wird dann eine Datei aus der Wiedergabeliste abgespielt. Welche Datei es sein wird, wird über einen Zufallsgenerator bestimmt.



Vorgehensweise:

1. Selektieren Sie die gewünschte Audiodatei in der Liste *Vorhandene Audiodateien*.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche .

Ergebnis:


- Die Audiodatei wird in die Wiedergabeliste für das selektierte Ereignis übernommen.

11.5.4 Audiodatei aus der Wiedergabeliste entfernen

Sie können Audiodateien jederzeit aus der Wiedergabeliste entfernen.



Vorgehensweise:

1. Selektieren Sie die gewünschte Audiodatei in der *Wiedergabeliste*.
2. Klicken Sie die Schaltfläche .

Ergebnis:

- Die Audiodatei wird aus der *Wiedergabeliste* für das selektierte Ereignis entfernt.

11.5.5 Audio-Einstellungen ändern

Sie können die Einstellungen für jedes Ereignis im Rahmen *Audio-Einstellungen* ändern. Zu den Einstellungen gehören die Informationen:

- **Aktivierung:** Haben Sie das Häkchen im Kontrollfeld (☒) gesetzt, dann ist die Wiedergabeliste für dieses Ereignis eingeschaltet. Haben Sie das Häkchen entfernt, dann sind Audioeinspielungen für dieses Ereignis abgeschaltet.
- **Priorität:** Sie können Ereignisse nach Prioritäten einstufen, wobei 10 die höchste und 1 die niedrigste Priorität darstellt. Dabei gilt, dass nur Ereignisse mit gleicher oder höherer Priorität eventuell aktive Audioeinspielungen stoppen oder unterbrechen können.
- **Behandlung des Vor-Ereignisses:** Hiermit können Sie festlegen, was mit einer Audioeinspielung für ein Vor-Ereignis, das eine gleich hohe oder niedrigere Priorität besitzt, geschehen soll. Sie können zwischen „unterbrechen“ und „abbrechen“ wählen.
- **Abspieldauer:** Hier legen Sie fest, wie lange eine Audioeinspielung bei Eintritt eines Ereignisses im Normalfall dauert.

11.5.5.1 Ereignis für Audioeinspielungen freischalten oder sperren

Über das Kontrollkästchen *aktiv* können Sie ein Ereignis freischalten oder sperren.



Vorgehensweise:

Klicken Sie auf das Kontrollfeld *aktiv*, damit das Häkchen ☒ gesetzt ist.

Ergebnis:

- Ist das Häkchen ☒ gesetzt, so sind Audioeinspielungen bei Eintritt des Ereignisses möglich.
- Ist das Häkchen im Kontrollfeld nicht gesetzt, so wird das Ereignis nicht berücksichtigt.

11.5.5.2 Priorität für ein Ereignis festlegen

Sie können Ereignisse nach Prioritäten einstufen, wobei 10 die höchste und 1 die niedrigste Priorität darstellt.

Dabei gilt, dass nur Ereignisse mit gleicher oder höherer Priorität zu Unterbrechungen führen können. Beispielsweise kann ein Ereignis mit der Priorität 7 bewirken, dass die Audioeinspielung für ein Ereignis der Priorität 5 gestoppt und die Musik für das neue Ereignis eingespielt wird. Würde zum aktuellen Zeitpunkt die Audiodatei eines Ereignisses der Priorität 8 oder höher abgespielt, dann würde das Ereignis mit der Priorität 7 „verpuffen“.



Vorgehensweise:

Tragen Sie die Priorität in das Eingabefeld *Priorität* ein.

Ergebnis:

- Das Ereignis erhält die Priorität, die Sie hier eingetragen haben.
- Haben Sie eine hohe Priorität gewählt, dann wird dieses Ereignis vermutlich andere Ereignisse „übertrumpfen“.
- Wenn Sie eine niedrige Priorität gewählt haben, dann können nachfolgende Ereignisse die Audioabspielung für dieses Ereignis stoppen.

11.5.5.3 Behandlung für ein Vor-Ereignis festlegen

Kann ein Ereignis aufgrund seiner Priorität über ein anderes Ereignis dominieren, so stellt sich die Frage, was mit der Audioabspielung für das Vor-Ereignis geschehen soll. Sie können zwischen „unterbrechen“ und „abbrechen“ wählen.

Wenn Sie „unterbrechen“ einstellen, dann wird die Audioeinspielung für das vorherige Ereignis ausgesetzt. Nach dem Abspielen der Audiodatei für das neue Ereignis könnte die Abspielung der vorherigen Audiodatei fortgesetzt werden, sofern die Abspielzeit seit Eintritt des Ereignisses nicht abgelaufen ist. Das macht zum Beispiel Sinn, wenn die Audiodatei für eine ganze Minute abgespielt und nur durch die Torhymne für ein paar Sekunden unterbrochen werden soll.

Sie können aber auch „abbrechen“ wählen. Dann wird die Audioabspielung durch das neue Ereignis unabhängig von der Restabspielzeit abrupt beendet. Diese Einstellung können Sie zum Beispiel für die letzte Spielminute nutzen: Um eventuellen Spielunterbrechungen vorzubeugen, planen Sie eine längere Abspieldauer (also z. B. 2 Minuten) und lassen die Audioabspielung durch das Ereignis „Spielende“ abrupt beenden.

**Vorgehensweise:**

Selektieren Sie die gewünschte Behandlung in der Auswahlliste *Vor-Ereignis*.

Ergebnis:

- Wenn Sie „unterbrechen“ gewählt haben, dann kann die Abspielung einer Audiodatei für das vorherige Ereignis unter Berücksichtigung der maximalen Abspieldauer eventuell wieder fortgesetzt werden.
- Haben Sie „abbrechen“ gewählt, so wird die Abspielung der Audiodatei für ein Vor-Ereignis auch dann beendet, wenn die maximale Abspieldauer noch nicht erreicht ist.

11.5.5.4 Maximale Abspieldauer festlegen

Hier legen Sie fest, wie lange eine Audioeinspielung bei Eintritt eines Ereignisses im Normalfall dauert.

**Vorgehensweise:**

Überschreiben Sie den Wert im Eingabefeld *Abspieldauer*.

Ergebnis:

Die geänderte Abspieldauer wird für das Ereignis übernommen.

11.5.6 Schaltfläche [Übernehmen]

Wenn Sie die Audio-Einstellungen für ein Ereignis oder mehrere geändert haben, dann sind Ihre Änderungen nicht sofort wirksam. Sie müssen Ihre Änderungen für das Programm **TID-Audio** zuerst noch freigeben.

**Vorgehensweise:**

Klicken Sie auf die Schaltfläche [Übernehmen].

Ergebnis:

- Alle in den *Wiedergabelisten* aufgeführten Audiodateien aus dem Verzeichnis „audio_in“ werden in das Verzeichnis „audio_out“ kopiert. Dabei orientiert sich das Programm an Ihrer Systemkonfiguration (siehe Kapitel 5 TID-Audio) im Registerblatt *System*. Bei der Standalone-Lösung wird das Verzeichnis „AUDIO_OUT“ auf der lokalen Festplatte benutzt; bei der Netzwerk-Lösung werden die Dateien in das freigegebene Verzeichnis auf dem Audio-PC übertragen.
- Das Ende der Übernahme wird mit der Meldung „Audiodateien wurden kopiert. Einstellungen wurden übernommen.“ angezeigt.

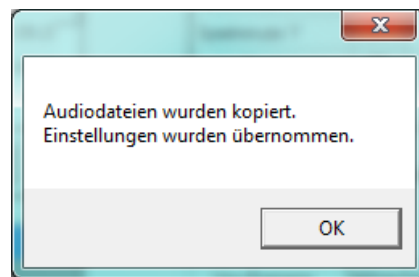


Abbildung 75: **TID-Konfiguration**, Bestätigung nach der Übernahme

11.6 Das Registerblatt *Meldung*

Nur selten verläuft ein Turnier ohne Zwischenfälle. Da wird eine Geldbörse verloren, ein Schlüsselbund gefunden, die Stadionzufahrt von einem Auto blockiert oder ein Mannschaftsbetreuer gesucht. In allen Fällen muss die Turnierleitung aktiv werden. Meist mit einer Lautsprecherdurchsage, die aber nicht jeder hört oder wahrnimmt.

Da kann die Meldungsfunktion in der **TID-Anzeige** die ideale Ergänzung zur Lautsprecherdurchsage sein: die Hinweismeldung im Programm **TID-Konfiguration** erfassen und in Laufschrift einblenden.

Mit den Angaben im Rahmen *Laufschrift* können Sie die Laufgeschwindigkeit einstellen:

- Mit der *Schrittlänge* geben Sie die Anzahl der Pixel zwischen zwei Bewegungspunkten vor. Erlaubt sind Werte zwischen 4 und 100 Pixel.
- Mit der *Verzögerung* geben Sie die Zeit zwischen zwei Bewegungspunkten vor. Der Zeitabstand muss mindestens 100 Millisekunden und maximal 1 Sekunde (=1000 Millisekunden) betragen.

Alle dafür nötigen Funktionen sind im Registerblatt *Meldung* vorhanden.

Arbeiten mit dem Turnier-Informationsdienst Programm TID-Konfiguration

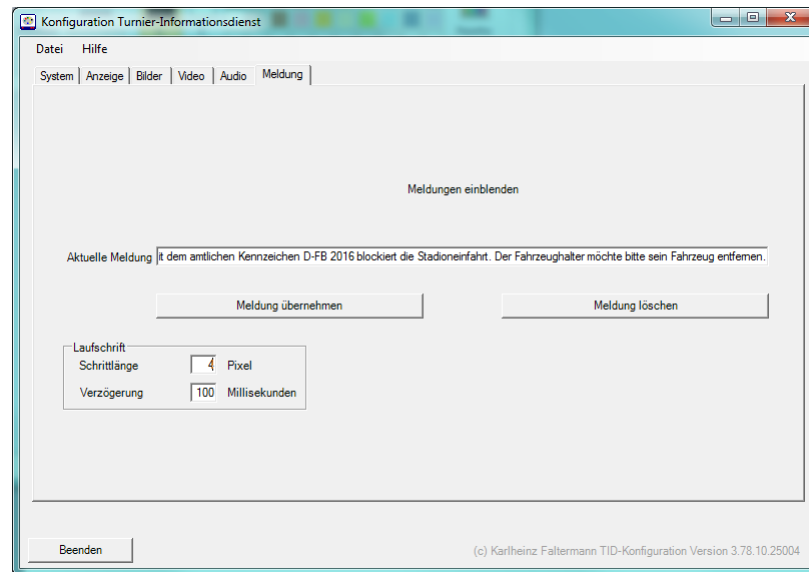


Abbildung 76: **TID-Konfiguration**, Registerblatt *Meldung*

11.6.1 Laufgeschwindigkeit ändern

Der Quotient aus *Schrittlänge* und *Verzögerung* gibt die Geschwindigkeit vor, in der sich die Laufmeldung von rechts nach links bewegt.

Wenn Sie das Programm **TID-Konfiguration** zum ersten Mal starten, dann sind 4 Pixel pro 100 Millisekunden voreingestellt. Diese Geschwindigkeit genügt Monitoren oder TV-Geräten mit geringer Bildschirmauflösung. Verwenden Sie Monitore mit einer höheren Bildauflösung, dann sollten Sie die Laufgeschwindigkeit erhöhen.



Vorgehensweise:

3. Tragen Sie im Eingabefeld *Schrittlänge* einen höheren Wert ein.
4. Tragen Sie im Eingabefeld *Aktuelle Meldung* eine Testmeldung ein.
5. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche [*Meldung übernehmen*].

Ergebnis:

- Der eingetragene Meldungstext wird in Laufschrift im Fußteil mit der aus *Schrittlänge* und *Verzögerung* errechneten Geschwindigkeit angezeigt.

Wenn Sie die Parameter für die Laufgeschwindigkeit geändert haben, dann gelten Ihre letzten Änderungen auch für kommende Turniere als Voreinstellung.

11.6.2 Hinweismeldung anzeigen

Sie möchten eine wichtige Nachricht anzeigen. In Laufschrift wird die Meldung im Fußteil geschrieben und dann so lange eingeblendet, bis Sie die Meldung wieder entfernen.



Vorgehensweise:

1. Tragen Sie im Eingabefeld *Aktuelle Meldung* die Hinweismeldung ein.
2. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Meldung übernehmen]*.

Ergebnis:

- Der eingetragene Meldungstext wird in Laufschrift im Fußteil angezeigt.
- Solange die Hinweismeldung läuft, werden alle anderen Anzeigen im Fußteil unterdrückt.



Abbildung 77: **TID-Anzeige** mit Hinweismeldung in Laufschrift

11.6.3 Hinweismeldung abschalten

Die Situation ist geklärt, die Meldung im Fußteil ist überholt. Jetzt können Sie die Meldung abschalten.



Vorgehensweise:

Klicken Sie auf die Schaltfläche *[Meldung löschen]*.

Ergebnis:

- Die Hinweismeldung wird nicht länger angezeigt.
- Die Standardanzeige im Fußteil wird wieder aktiviert.

Anleitung für eigene Bilder

12 Allgemeines

Neben den automatisch erzeugten Anzeigeseiten können Sie jederzeit auch eigene Seiten erstellen und im **Turnier-Informationsdienst** präsentieren. Die vom Programm **TID-Planung** automatisch erzeugten Seiten, also die Spielpläne, Ergebnisse und Tabellen, werden dynamische Seiten genannt. Ihre selbst erstellten Seiten werden statische Seiten genannt.

In den statischen Seiten können Sie alles Mögliche darstellen:

- mit der Digitalkamera eingefangene Schnappschüsse.
- bei der Anmeldung zugesandte und eingescannte Mannschaftsfotos.
- abfotografierte Siegerpokale.
- reine Textseiten, etwa die Spielergebnisse der Jugendmannschaften vom Vortag.
- und vieles mehr.

Was Sie aber letztendlich in den statischen Seiten anzeigen wollen, ist vollkommen Ihnen überlassen.

Die Erstellung statischer Seiten ist durch die Verwendung des HTML-Standards recht einfach. HTML ist die Beschreibungssprache für Internetseiten. Wenn Sie Ihren Verein bereits im Internet präsentieren, dann besitzen Sie genügend Erfahrungen mit HTML. Wer noch nicht damit vertraut ist, muss trotzdem nicht auf diese Funktion verzichten: Sie finden im Verzeichnis „html_in“ ein paar Dateien mit dem Prefix „bsp_“. Dabei handelt es sich um Vorlagen, die wir Ihnen bereitstellen und die Sie auch ohne tiefgreifende HTML-Kenntnisse an Ihre Bedürfnisse anpassen können. Im Übrigen finden Sie im Handbuch **Einführung in HTML** ein paar Erklärungen zu HTML und auch Hinweise auf HTML-Literatur.

HTML-Dateien sind Textdateien, die Sie mit einem normalen Texteditor bearbeiten können. Besser geeignet sind jedoch so genannte HTML-Editoren (Microsoft Expression Web, Dreamweaver, NetObjects Fusion, GoLive u. a.), die Sie bei dieser Aufgabe unterstützen.

12.1 Verzeichnisstruktur für die Bildanzeige

Die eigenen Bilder werden im Verzeichnis „html_in“ abgelegt. Aus diesem Verzeichnis liest das Programm **TID-Konfiguration** die Dateien ein. In den Unterverzeichnissen von „html_in“ müssen Sie auch die abhängigen Dateien, beispielsweise Grafikdateien, ablegen. Auch diese werden vom Programm **TID-Konfiguration** berücksichtigt. Bei der Installation des Gesamtsystems **TURNIER-AKTUELL** werden die Unterverzeichnisse „fotos“, „images“, „pokale“, „vereine“ und „wappen“ bereitgestellt und Sie können weitere Unterverzeichnisse anlegen.

Anleitung für eigene Bilder Allgemeines

Eine der Hauptaufgaben des Programms **TID-Konfiguration** ist es, die in „html_in“ oder in einem der Unterverzeichnisse vorhandenen Dateien auf „Knopfdruck“ für das Programm **TID-Anzeige** bereitzustellen. Die Bereitstellung geschieht, indem sämtliche Dateien in das Verzeichnis „HTML_OUT“ oder in ein entsprechendes Unterverzeichnis kopiert werden, wobei je nach Systemkonfiguration (siehe Kapitel 4 TID-Anzeige) das Verzeichnis auf der lokalen Festplatte oder das freigegebene Verzeichnis auf dem Anzeige-PC benutzt wird.



Die Trennung von Arbeitsverzeichnis („html_in“) und Anzeigeverzeichnis („HTML_OUT“) hat den Vorteil, dass Sie jede Datei unabhängig erstellen, ändern und testen können, ohne die Bildschirmanzeige in irgendeiner Weise zu beeinflussen.

Erst wenn die HTML-Dateien in Ordnung sind, können Sie diese über das Programm **TID-Konfiguration** für die Bildschirmanzeige freigeben. Das Vorgehen zum Freigeben statischer Seiten ist im Kapitel 14 (Eigene Bilder für die Bildschirmanzeige konfigurieren) beschrieben.



Während des Turniers sollten Sie keine Dateien im Verzeichnis „HTML_OUT“ löschen. Das könnte zu Anzeigeproblemen im Programm **TID-Anzeige** führen.

12.2 Bildschirmaufteilung

Die Anzeige ist in fünf unabhängige Bereiche aufgeteilt. Die nachfolgende Abbildung zeigt den Grundaufbau.

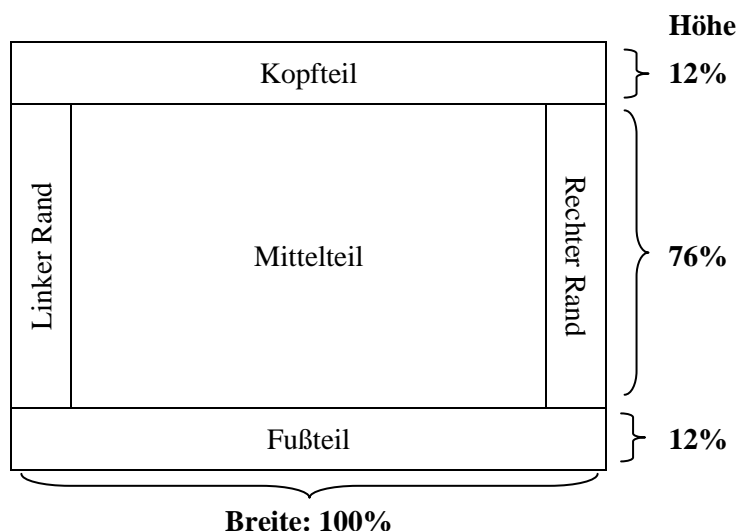


Abbildung 78: Aufteilung des Anzeigebereiches für die TV-Darstellung

- Der obere Abschnitt ist der so genannte Kopfteil. Dieser Abschnitt beträgt voreingestellt 12% des Bildschirms. Bei der Installation unserer Software wird eine Datei „TurnierTitel.htm“ standardmäßig für den Kopfteil bereitgestellt. Diese Datei beinhaltet auch die Programmierung der Datums- und Zeitanzeige.
- Der untere Abschnitt mit voreingestellt ebenfalls 12% Bildschirmanteil ist der so genannte Fußteil. Bei der Installation unserer Software wird eine Datei „TurnierBottom.htm“

standardmäßig für den Fußteil bereitgestellt. Der Fußteil wird auch für die Einblendung aktueller Spielstände oder für Laufschriftmeldungen benutzt.

- Der Mittelteil ist der eigentliche Datenteil und umfasst den Bereich zwischen Kopf- und Fußteil, was bei den zuvor genannten Voreinstellungen also 76% des Bildschirms ausmacht. Hier werden nacheinander die Spielpläne, Ergebnisse, Tabellen und Ihre selbst erstellten Seiten dargestellt.
- Neben dem Mittelteil gibt es links und rechts jeweils einen Rand. In der Voreinstellung sind diese Ränder mit einer Breite von 0% ausgeblendet. Bei der Installation unserer Software werden die Dateien „LinkerRand.htm“ und „RechterRand.htm“ als Vorlagen bereitgestellt.

Die genannten Größenangaben sind voreingestellte Werte, die Sie mit dem Programm **TID-Konfiguration** im Registerblatt *System* (siehe Kapitel 11.1.3 Rahmen *Bildschirmeinstellungen*) ändern können.

Jeder Anzeigebereich wird eigenständig behandelt. Pro Bereich wird immer nur eine HTML-Seite dargestellt, wobei die Anzeigedauer von Ihnen vorgegeben wird. Sobald also mehrere HTML-Seiten für einen Bereich zur Verfügung stehen, wechseln die Anzeigen gemäß der eingestellten Zeiten. Dieser Wechsel beschränkt sich nicht nur auf den Mittelteil, sondern kann bei mehreren Dateien für den Kopf- oder Fußteil oder für den linken oder rechten Rand auch auf diese Bereiche erweitert werden. Das führt dann zu einer individuellen Bildschirmdynamik.

In der nachfolgenden Tabelle finden Sie neben den relativen Höhenangaben für die Bereiche auch die Pixelangaben für die Standardauflösungen 800x600 und 1024x768:

Anzeigebereich	Bildhöhe	
	Auflösung 800x600	Auflösung 1024x768
Kopfteil (12%)	72 Pixel	92 Pixel
Mittelteil und Ränder (76%)	456 Pixel	584 Pixel
Fußteil (12%)	72 Pixel	92 Pixel

Die nachfolgende Tabelle zeigt ein Beispiel für eine mögliche Aufteilung des mittleren Anzeigebereichs mit eingeschaltetem linken und rechten Rand

Anzeigebereich	Bildbreite	
	Auflösung 800x600	Auflösung 1024x768
Linker Rand (10%)	80 Pixel	102 Pixel
Mittelteil (70%)	560 Pixel	717 Pixel
Rechter Rand (20%)	160 Pixel	205 Pixel

Die Pixelangaben sind für Sie hilfreich, wenn Sie bei der Erstellung Ihrer HTML-Seiten absolute Größenangaben verwenden wollen. Wenn Sie Grafikdateien verwenden, dann können Sie die Dateien mit einem geeigneten Bildbearbeitungsprogramm bereits in der optimalen Größe und Auflösung bereitstellen. Näheres dazu erfahren Sie im nächsten Kapitel.

12.3 Auflösung und Abmessung von Grafiken und Digitalfotos anpassen

Wenn Sie eigene Grafiken oder Digitalfotos anzeigen wollen, dann sollten Sie die Abmessung und Auflösung der Bilder an den Anzeigebereich anpassen.

Anleitung für eigene Bilder

Allgemeines

Normalerweise ist eine hohe Auflösung ein Garant für optimale Qualität digitaler Bilder. Die Bildgrößen älterer Fernsehnormen können aber diese hohe Auflösung nicht wiedergeben. Beispielsweise beträgt die Bildgröße der PAL-Fernsehnorm nur 786x576 Pixel. Durch die Bildschirmaufteilung wird der Anzeigebereich nochmals reduziert.

Deshalb müssen die Bilder auf den Anzeigebereich verkleinert werden. Genau das machen die Web-Browser bei jeder Anzeige, wenn die hochauflösenden Bilder direkt zugeführt werden. Dabei werden die Detailinformationen auf das Anzeigeformat „heruntergerechnet“, wobei die Qualität vom verwendeten Reduktionsverfahren im Web-Browser abhängt. Gleichzeitig bedeutet jeder Rechenvorgang auch eine Zeitverzögerung, bis das Bild tatsächlich angezeigt werden kann. Wir empfehlen deshalb, die Bilder zuerst mit einem Bildbearbeitungsprogramm auf den Anzeigebereich zu verkleinern. Diese Bildbearbeitungsprogramme auf dem PC beherrschen das Verkleinern der Fotos weitaus besser, weil sie dafür ausgeklügelte Interpolationsalgorithmen verwenden. Als Ausgabeformat sollten Sie die Abmessungen des Anzeigebereichs einstellen, damit der Web-Browser die Bildinformationen eins zu eins umsetzen kann.



Achten Sie darauf, dass das Seitenverhältnis für Höhe und Breite beibehalten wird. Wenn nämlich Höhe und Breite nicht proportional geändert werden, dann entstehen Verzerrungseffekte.

13 Mitgelieferte Vorlagen

Bei der Installation unserer Software werden HTML-Dateien im Verzeichnis „html_in“ bereitgestellt. Sie dienen als Vorlagen und können nach Ihren Ideen und Wünschen vervielfältigt und angepasst werden. Zum Anpassen können Sie einen Standard-Text- oder einen HTML-Editor verwenden.

13.1 Vorschlag für den Kopfteil

Bei der Installation unserer Software wird eine Datei „TurnierTitel.htm“ für den Kopfteil bereitgestellt. Diese Datei beinhaltet standardmäßig:

- eine Grafik,
- 2 Titelzeilen, wobei nur der Titel 1 mit dem Text „Turnier-Information“ vorbelegt ist,
- die Programmierung der Datums- und Zeitanzeige.

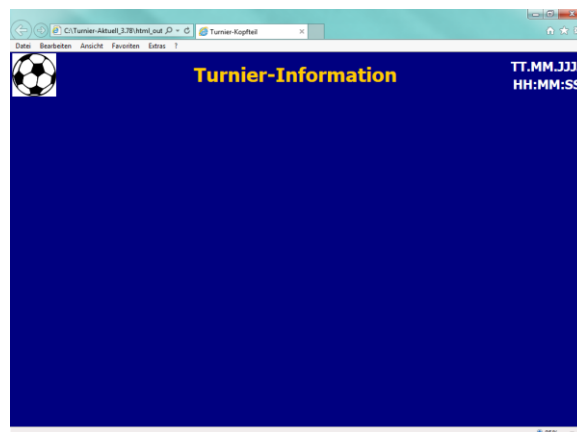


Abbildung 79: Original-Kopfteil im Internet Explorer



Die Breite und Höhe des HTML-Dokuments werden im Web-Browser an dessen Fenstergröße angepasst. Sie entsprechen nicht dem tatsächlichen Seitenverhältnis im **Turnier-Informationsdienst**. Diese ist für den jeweiligen Anzeigebereich (siehe Kapitel 12.2 Bildschirmaufteilung) vorgegeben.

In unserem Beispiel werden Datum und Uhrzeit nicht vernünftig angezeigt. Das liegt daran, dass das Ausführen von Skripten bzw. Active/X-Steuerelementen im Internet Explorer auf diesem PC eingeschränkt ist.

Vermutlich betrachten Sie die Anzeige auch mit einer höheren Bildschirm-auflösung, als Sie für den **Turnier-Informationsdienst** vorgesehen haben.

Alle diese Faktoren können die Darstellung im Browser gegenüber der späteren Darstellung im **Turnier-Informationsdienst** verfälschen. Darstellungsprobleme im **Turnier-Informationsdienst**, wie etwa automatische Zeilenumbrüche in Textpassagen oder Rollbalken am Seitenrand wegen Überschreitung der fest eingestellten Anzeigenränder, lassen sich mit dem Web-Browser also nicht

Anleitung für eigene Bilder Mitgelieferte Vorlagen

kontrollieren.

Umgekehrt können die Darstellungen im Web-Browser unverhältnismäßig wirken. Die Abbildung 79 wird beispielsweise durch die höhere Bildschirmauflösung und die nicht mit dem Kopfteil übereinstimmende Bildhöhe verfälscht. Die falsche Bildhöhe wird durch den Farbhintergrund sofort deutlich, die wegen der Bildschirmauflösung feinere Schrift erkennen Sie erst bei genauerer Betrachtung.

Trotzdem sind wir der Meinung, dass der Web-Browser für die erste Begutachtung allemal ausreicht.

Wenn Sie unseren Vorschlag verwenden wollen, dann können Sie

- die Grafik durch Ihr Vereinswappen, Sponsor-Logo oder Ähnliches ersetzen und
- den Titel nach Ihren Vorstellungen ändern.

13.1.1 Grafik austauschen

Der Fußball links im Kopfteil (siehe Abbildung 79) ist nur als Platzhalter für Ihr Vereinswappen, für ein Sponsor-Logo oder Ähnliches vorgesehen. Um den Fußball auszutauschen, benötigen Sie eine Grafikdatei.



Vorgehensweise:

1. Kopieren Sie Ihre Grafikdatei in das Verzeichnis „html_in\images“.
2. Starten Sie den Text- oder HTML-Editor auf dem Haupt-PC.
3. Öffnen Sie die Datei „TurnierTitel.htm“ im Unterverzeichnis „html_in“. Wenn Sie den Verzeichnissvorschlag des Installationsprogramms akzeptiert haben, dann finden Sie die Datei unter „C:\Turnier-Aktuell_3.78\html_in“.
4. Suchen Sie nach einer Textstelle „<img“.
☒ Die nachfolgende Textpassage werden Sie auf dem Bildschirm wiederfinden:

```
<td class="Image">
  
</td>
```
5. Tauschen Sie die Dateiangabe „verein.gif“ gegen den Namen Ihrer Grafikdatei.
6. Speichern Sie die geänderte Datei unter dem gleichen Namen.
7. Verlassen Sie den Editor.
8. Kontrollieren Sie Ihre Änderungen mit Ihrem Web-Browser.
9. Um die Änderungen sofort in der **TID-Anzeige** sichtbar zu machen, muss die geänderte Datei über das Programm **TID-Konfiguration** in das Verzeichnis „HTML_OUT“ übertragen werden.

13.1.2 Texte ändern

In der Datei „TurnierTitel.htm“ sind 2 Titelzeilen vorgesehen:

- Titel 1 ist mit dem Text „Turnier-Information“ voreingestellt,
- Titel 2 ist ohne Text voreingestellt.

Die Textinhalte können Sie mit einem Text- oder HTML-Editor ändern.



Vorgehensweise:

1. Starten Sie den Text- oder HTML-Editor auf dem Haupt-PC.
2. Öffnen Sie die Datei „TurnierTitel.htm“ im Unterverzeichnis „html_in“. Wenn Sie den Verzeichnisvorschlag des Installationsprogramms akzeptiert haben, dann finden Sie die Datei unter „C:\Turnier-Aktuell_3.78\html_in“.
3. Suchen Sie nach einer Textstelle „**Titel_**“.

☒ Die nachfolgende Textpassage werden Sie auf dem Bildschirm wiederfinden:

```
. . .  
<table class="Text">  
  <tr>  
    <td class="Titel_1">Turnier-Information</td>  
  </tr>  
  <tr>  
    <td class="Titel_2"></td>  
  </tr>  
</table>  
. . .
```

4. Wenn Sie die Titelzeile 1 ändern wollen, dann entfernen Sie den Text zwischen den spitzen Klammern „>...<“ in der Zeile mit der Markierung „*<td class="Titel_1">*“ und fügen Ihren eigenen Text ein.
5. Wenn Sie die Titelzeile 2 einfügen wollen, dann fügen Sie Ihren eigenen Text zwischen den spitzen Klammern „>...<“ in der Zeile mit der Markierung „*<td class="Titel_2">*“ ein.

☒ So sollte die Textpassage aussehen, wenn Sie die Titelzeile 1 beibehalten und in der Titelzeile 2 die Textpassage „Mein Turnier 2006“ ergänzen:

```
. . .  
<table class="Text">  
  <tr>  
    <td class="Titel_1">Turnier-Information</td>  
  </tr>  
  <tr>  
    <td class="Titel_2">Mein Turnier 2006</td>  
  </tr>  
</table>  
. . .
```

6. Speichern Sie die geänderte Datei unter dem gleichen Namen.
7. Verlassen Sie den Editor.
8. Kontrollieren Sie Ihre Änderungen mit Ihrem Web-Browser.
9. Um die Änderungen sofort in der **TID-Anzeige** sichtbar zu machen, muss die

Anleitung für eigene Bilder Mitgelieferte Vorlagen

geänderte Datei über das Programm **TID-Konfiguration** in das Verzeichnis „HTML_OUT“ übertragen werden.

13.2 Vorschläge für den Mittelteil

Als Starthilfe, insbesondere für Anwender ohne HTML-Kenntnisse, liefern wir standardmäßig drei unverbindliche Vorlagen für eigene Anzeigeseiten im Mittelteil. Diese Vorlagen können Sie auch ohne fundierte HTML-Kenntnisse verwenden und für Ihre Zwecke anpassen. Letztendlich bleibt es aber Ihnen überlassen, ob Sie unsere Vorlagen verwenden wollen oder ob Sie über genügend HTML-Erfahrung verfügen, um stilistisch eigene Seiten zu erstellen.

13.2.1 Vorschlag für die Veröffentlichung von Fotos

Mit einer Digitalkamera durch das Stadion laufen, Schnappschüsse vom Spielgeschehen und von den Zuschauern machen und diese im **Turnier-Informationsdienst** präsentieren. Wir meinen, dass solche Fotos das Interesse für die Fernsehanzeige steigern und gleichzeitig für Stimmung sorgen.

Das nachfolgende Bild zeigt unseren Vorschlag „bsp_foto.htm“, wie Sie einfach und schnell Fotos veröffentlichen können.



Abbildung 80: Beispiel-Präsentation für Fotos in der **TID-Anzeige**

Diese HTML-Vorlage für den Mittelteil ist sehr einfach gehalten. Sie beinhaltet lediglich eine Tabelle mit einer einzigen Zelle (<td>...</td>), um das Foto im Anzeigebereich sowohl horizontal (align="center") als auch vertikal (valign="middle") zu zentrieren.

Die nachfolgende Abbildung zeigt den HTML-Code.

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Language" content="de">
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1252">
</head>
<body topmargin="0">
  <table border="0" cellspacing="0" width="100%" height="100%" align="center" valign="middle">
    <tr>
      <td valign="middle" align="center">
        
      </td>
    </tr>
  </table>
</body>
</html>
```

Abbildung 81: HTML-Code der Foto-Vorlage

Für die Referenz auf die Bilddatei wird das Attribut „src=“ im -Tag verwendet. In unserem Beispielcode wird die Bilddatei mit dem Namen „bsp_foto.jpg“ im Unterverzeichnis „fotos“ angegeben. Der Dateiname muss von Ihnen durch den jeweiligen Dateinamen Ihrer Fotos ersetzt werden.

Um den Bildaufbau zu beschleunigen, sollten Sie stets die Abmessungen der Fotos angeben. In unserem Beispiel ist die Breite mit 600 Pixel (width="600") und die Höhe mit 450 Pixel (height="450") definiert. Bei einer Bildschirmauflösung von 800x600 Pixel wäre der Mittelbereich (siehe Kapitel 12.2 Bildschirmaufteilung) damit sehr gut ausgenutzt. Bei höherer Auflösung von 1024x768 Pixel schlagen wir eine Breite von 1000 Pixel und eine Höhe von 750 Pixel vor.

Hinweise zur Anpassung Ihrer Fotos an den Anzeigebereich finden Sie im Kapitel 12.3 (Auflösung und Abmessung von Grafiken und Digitalfotos anpassen).



So können Sie vorgehen, wenn Sie unsere Vorlage für Fotos benutzen wollen:

So bereiten Sie Ihre Anzeigeseiten vor:

1. Überlegen Sie möglichst schon vor dem Turnier, wie viele Fotos Sie auf einmal anzeigen wollen. Wählen Sie lieber eine geringe Menge und tauschen Sie die Fotos nach einer gewissen Zeit aus.
2. Erstellen Sie so viele Kopien der Datei „bsp_foto.htm“ im Verzeichnis „html_in“, wie Sie gleichzeitig anzeigen wollen.
3. Geben Sie den Kopien eindeutige Dateinamen. Nennen Sie die erste Kopie beispielsweise „Foto1.htm“, die nächste Kopie dann „Foto2.htm“ usw.
4. Öffnen Sie jede Datei mit einem Text- oder HTML-Editor und ändern Sie die Textstelle „bsp_foto.jpg“ in „Foto<Nummer>.jpg“.

So veröffentlichen Sie Ihre Fotos:

5. Übertragen Sie die Fotos (JPG-Dateien) von Ihrer Digitalkamera in das Verzeichnis „html_in\fotos“ auf dem Haupt-PC.
6. Benennen Sie die Fotos in „Foto<Nummer>.jpg“ um.

Anleitung für eigene Bilder Mitgelieferte Vorlagen

7. Um die Anzeigzeiten zu beschleunigen, sollten Sie die Abmessungen der Fotos an den in der HTML-Datei definierten Anzeigebereich anpassen. Verwenden Sie dafür ein Bildbearbeitungsprogramm, um die Größe der Fotos zu ändern.
8. Starten Sie das Programm **TID-Konfiguration**.
9. Wenn Sie zum ersten Mal Fotos veröffentlichen, dann müssen Sie die zugehörigen HTML-Dateien („Foto<Nummer>.htm“) über die Schaltfläche *[Scan HTML_IN]* erfassen und anschließend in die Bildfolge für den Mittelteil aufnehmen. Wie das geht, ist im Kapitel 11.3 (Das Registerblatt *Bilder*) beschrieben.
10. Wenn Sie nur die Fotodateien (JPG-Dateien) austauschen wollen, dann brauchen Sie lediglich die neuen Dateien für die Bildschirmanzeige freizugeben. Klicken Sie dafür auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*. Eine Beschreibung der Schaltfläche finden Sie in Kapitel 11.3.7.

13.2.2 Vorschlag für die Präsentation von Mannschaften

Das nachfolgende Bild zeigt unseren Vorschlag „bsp_mannschaft.htm“, wie Sie die teilnehmenden Mannschaften präsentieren können.



Abbildung 82: Beispiel-Präsentation für Mannschaften in der **TID-Anzeige**

Nehmen wir an, dass jede Mannschaft der Anmeldung zum Turnier ein Foto der Mannschaft und das Vereinswappen beilegt. Falls die Bilder nicht bereits in digitaler Form vorliegen, so können Sie beide Unterlagen mit einem Scanner erfassen und im JPG- oder GIF-Format speichern.

Um den Aufbau der Seite besser erklären zu können, sind Hilfslinien in die nachfolgende Abbildung eingearbeitet.



Abbildung 83: Beispiel-Präsentation für Mannschaften mit Hilfslinien

Diese HTML-Vorlage enthält eine Tabelle mit zwei Zeilen (<tr>...</tr>) und zwei unterschiedlich breiten Spalten (<td>...</td>). In der linken Spalte (35% der Anzeigebreite) kann in der oberen Zeile das Wappen des Vereins als Grafikdatei eingesetzt werden. Der Mannschaftsname wird nach einem Zeilenumbruch (
) unmittelbar als Text eingefügt. In der zweiten Zeile der ersten Spalte steht ein Textfeld zur Verfügung, um Erläuterungen zur Mannschaft, etwa „Vorjahressieger“ oder „Sieger 1995 und 1998“, einzutragen. Die einzelnen Textzeilen werden durch einen erzwungenen Zeilenumbruch (
) getrennt. In der rechten Spalte (65% der Anzeigebreite) wird das Mannschaftsfoto eingesetzt. Das Mannschaftsfoto erstreckt sich über beide Zeilen (rowspan="2") und wird sowohl horizontal (align="center") als auch vertikal (valign="middle") im vorgesehenen Anzeigebereich zentriert.

Die nachfolgende Abbildung zeigt den HTML-Code.

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Language" content="de">
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1252">
</head>
<body topmargin="10">
  <table border="0" cellspacing="0" width="100%" height="100%" align="center" valign="middle">
    <tr>
      <td width=35% align="center" valign="top">
        
        <br>
        <font size="5"><b>SV Musterhausen</b></font>
      </td>
      <td width="65%" rowspan="2">
        
      </td>
    </tr>
    <tr>
      <td width="35%" align="center" valign="bottom" nowrap>
        <font size="5">
          Sieger 1995 und 1998<br>
          Vorjahr: 11. Platz<br>
        </font>
      </td>
    </tr>
  </table>
</body>
</html>
```

Abbildung 84: HTML-Code der Mannschaftsfoto-Vorlage

Anleitung für eigene Bilder Mitgelieferte Vorlagen

Unsere Vorlage erwartet, dass das Vereinswappen im GIF-Format und das Mannschaftsfoto im JPG-Format zur Verfügung stehen. Bei anderen Grafikformaten müssen Sie den Dateityp im Attribut „src=“ des entsprechenden -Tags ändern.

Das Vereinswappen sollte in unserem Beispiel 120x120 Pixel groß sein. Für den Anzeigebereich des Mannschaftsfotos sind 500x375 Pixel vorgesehen. Beide Größenangaben beziehen sich auf eine Bildschirmauflösung von 800x600 Pixel. Stimmen die Abmessungen mit dem tatsächlichen Format der Grafik nicht überein, so können Sie die Angaben „width=“ und „height=“ im -Tag entsprechend anpassen oder die Größe der Grafik mit Hilfe eines Bildbearbeitungsprogramms ändern. Informationen hierzu finden Sie in Kapitel 12.3 (Auflösung und Abmessung von Grafiken und Digitalfotos anpassen).



So können Sie vorgehen, wenn Sie unsere Vorlage für Mannschaftsbilder benutzen wollen:

So bereiten Sie Ihre Anzeigeseiten vor:

1. Erstellen Sie so viele Kopien der Datei „bsp_mannschaft.htm“ im Verzeichnis „html_in“, wie Mannschaften am Turnier teilnehmen.
2. Geben Sie den Kopien eindeutige Dateinamen. Zweckmäßig wäre, die HTML-Dateien nach den teilnehmenden Mannschaften zu benennen.
3. Speichern Sie die Mannschaftsfotos, möglichst im JPG-Format, im Verzeichnis „html_in\Mannschaften“.
4. Speichern Sie die Vereinswappen, möglichst im GIF-Format, im Verzeichnis „html_in\wappen“.
5. Öffnen Sie jede HTML-Datei mit einem Text- oder HTML-Editor und ändern Sie die Textstellen „bsp_mannschaft.gif“ für das Vereinswappen und „bsp_mannschaft.jpg“ für das Mannschaftsfoto.
6. Stimmen Sie den Anzeigebereich mit den Größen des Vereinswappens und des Mannschaftsfotos ab. Ändern Sie die Höhen- und Breitenangaben in der HTML-Datei oder ändern Sie die Größe der Bilder mit Hilfe eines Bildbearbeitungsprogramms.

So veröffentlichen Sie die Mannschaftsfotos:

7. Starten Sie das Programm **TID-Konfiguration**.
8. Beim ersten Start des Programms müssen Sie die zugehörigen HTML-Dateien („<Mannschaft>.htm“) über die Schaltfläche [*Scan HTML_IN*] erfassen.
9. Wenn das Vereinswappen und das Foto einer Mannschaft vorliegen, können Sie die entsprechende HTML-Datei in die Bildfolge für den Mittelteil aufnehmen. Mehr dazu können Sie in Kapitel 11.3.3 (Neue Bilder aufnehmen) nachlesen.
10. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche [*Übernehmen*], um die Bilder und die Bildfolge für den **Turnier-Informationsdienst** freizugeben. Eine Beschreibung der Schaltfläche finden Sie in Kapitel 11.3.7.

13.2.3 Vorschlag für die Präsentation der Siegerpokale

Das nachfolgende Bild zeigt unseren Vorschlag „bsp_pokal.htm“, wie Sie einen Siegerpokal präsentieren und gleichzeitig dem Sponsor danken können.



Abbildung 85: Beispiel-Präsentation von Siegerpokalen in der TID-Anzeige

Um den Aufbau der Seite besser erklären zu können, sind Hilfslinien in die nachfolgende Abbildung eingearbeitet.



Abbildung 86: Beispiel-Präsentation von Siegerpokalen mit Hilfslinien

Diese HTML-Vorlage enthält eine Tabelle, bestehend aus vier Zeilen (<tr>...</tr>) und drei Spalten (<td>...</td>):

- Spalte 1 überdeckt 40% der Anzeigebreite und enthält ein Foto des Pokals (JPG-Datei). Dieses Foto erstreckt sich über alle 4 Zeilen (rowspan="4"). Das Foto wird horizontal (align="center") und vertikal (valign="middle") innerhalb der Zelle zentriert.

Anleitung für eigene Bilder

Mitgelieferte Vorlagen

- Die Auszeichnung, in diesem Beispiel „Wanderpokal...“, steht in Zeile 1. Der Text erstreckt sich über die Spalten 2 und 3 (colspan="2"), erscheint linksbündig (align="left") und wird wegen der Kennzeichnung <u>...</u> unterstrichen.
- In Zeile 2 finden Sie den Text „gestiftet von“. Auch dieser Text erstreckt sich über die Spalten 2 und 3, erscheint linksbündig und wird wegen der Kennzeichnung <i>...</i> kursiv geschrieben.
- Zeile 3 enthält in der zweiten Spalte ein Foto oder Logo des Sponsors und in Spalte 3 seinen Namen. Das Foto bzw. das Logo erstreckt sich auf die Zeilen 3 und 4, wird aber wegen valign="top" am oberen Rand dargestellt.
- In der Spalte 3 der vierten Zeile stehen die Kontaktdaten des Sponsors.

Die nachfolgende Abbildung zeigt den HTML-Code.

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Language" content="de">
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1252">
</head>
<body topmargin="10">
  <table border="0" cellspacing="0" width="100%" height="100%" align="center" valign="middle">
    <tr>
      <td align="center" valign="middle" rowspan="4" width="40%">
        
      </td>
      <td align="left" valign="middle" colspan="2">
        <font face="Arial" size="7" color="#000080">
          <u>Wanderpokal des<br>
            SV Musterhausen</u>
        </font>
      </td>
    </tr>
    <tr>
      <td align="left" valign="bottom" colspan="2">
        <font face="Arial" size="4">
          <i>gestiftet von</i>
        </font>
      </td>
    </tr>
    <tr>
      <td align="left" valign="top" rowspan="2">
        
      </td>
      <td align="left" valign="bottom">
        <font face="Arial" size="5">
          Sport-Mustermann GmbH
        </font>
      </td>
    </tr>
    <tr>
      <td align="left" valign="middle">
        <font face="Arial" size="4">
          Musterstraße 123<br>
          12345 Musterhausen<br>
          Telefon: 01234/56 789<br>
          Telefax: 01234/56 987<br>
          E-Mail : Sport-Mustermann@provider.de
        </font>
      </td>
    </tr>
  </table>
</body>
</html>
```

Abbildung 87: HTML-Code der Pokal-Vorlage

Unsere Vorlage erwartet, dass das Logo des Sponsors im GIF-Format und das Foto des Pokals im JPG-Format zur Verfügung stehen. Bei anderen Grafikformaten müssen Sie den Dateityp im Attribut „src=“ des entsprechenden -Tags ändern.

Das Logo des Sponsors sollte in unserem Beispiel 100x100 Pixel groß sein. Für die Anzeige des Pokals sind 262x363 Pixel vorgesehen. Beide Größenangaben sind für eine Bildschirmauflösung von 800x600 Pixel ausgelegt. Stimmen die Abmessungen mit dem tatsächlichen Format der Grafiken nicht überein, so können Sie die Angaben „width=“ und „height=“ im -Tag entsprechend anpassen oder die Größe der Grafiken mit Hilfe eines Bildbearbeitungsprogramms ändern. Informationen hierzu finden Sie in Kapitel 12.3 (Auflösung und Abmessung von Grafiken und Digitalfotos anpassen).



So können Sie vorgehen, wenn Sie unsere Vorlage für die Präsentation der Pokale benutzen wollen:

So bereiten Sie Ihre Anzeigeseiten vor:

1. Erstellen Sie für jeden zu präsentierenden Pokal eine Kopie der Datei „bsp_pokal.htm“ im Verzeichnis „html_in“.
2. Geben Sie den Kopien eindeutige Dateinamen.
3. Speichern Sie die Fotos der Pokale, möglichst im JPG-Format, im Verzeichnis „html_in\pokale“.
4. Speichern Sie die Logos der Sponsoren, möglichst im GIF-Format, im Verzeichnis „html_in\sponsoren“.
5. Öffnen Sie jede HTML-Datei mit einem Text- oder HTML-Editor und ändern Sie die Textstellen „bsp_sponsor.gif“ für das Emblem des Sponsors und „bsp_pokal.jpg“ für das Pokalfoto.
6. Stimmen Sie den Anzeigebereich mit den Größen des Logos und des Fotos ab. Ändern Sie die Höhen- und Breitenangaben in der HTML-Datei oder ändern Sie die Größe der Bilder mit Hilfe eines Bildbearbeitungsprogramms.

So veröffentlichen Sie die Mannschaftsfotos:

7. Starten Sie das Programm **TID-Konfiguration**.
8. Klicken Sie auf die Schaltfläche [*Scan HTML_IN*], um die HTML-Dateien zu erfassen. Wie das geht, ist in Kapitel 11.3.1 (Verzeichnis neu einlesen) beschrieben.
9. Wenn das Sponsorenlogo und das Pokalfoto vorliegen, können Sie die entsprechende HTML-Datei in die Bildfolge für den Mittelteil aufnehmen. Mehr dazu können Sie in Kapitel 11.3.3 (Neue Bilder aufnehmen) nachlesen.
10. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche [*Übernehmen*], um die Bilder und die Bildfolge für den **Turnier-Informationsdienst** freizugeben. Eine Beschreibung der Schaltfläche finden Sie in Kapitel 11.3.7.

13.3 Vorschlag für die Ränder (neben dem Mittelteil)

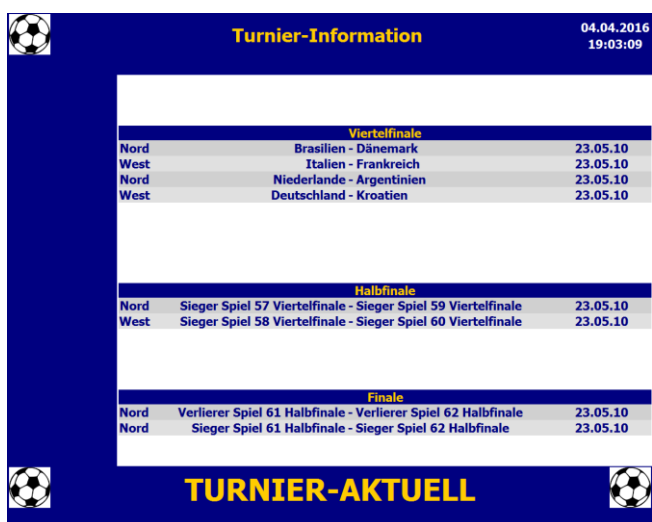
Bei hochauflösenden Monitoren können dynamische Seiten etwas „mickrig“ wirken. Ein linker und/oder rechter Rand sorgt für eine kompaktere Darstellung.

Als Starthilfe, insbesondere für Anwender ohne HTML-Kenntnisse, liefern wir zwei Vorschläge, wie Sie die Ränder dekorieren können. Diese Vorlagen können Sie auch ohne fundierte HTML-Kenntnisse verwenden und für Ihre Zwecke anpassen. Letztendlich bleibt es aber Ihnen überlassen, ob Sie unsere Vorlagen verwenden wollen oder ob Sie über genügend HTML-Erfahrung verfügen, um eigene Seiten zu erstellen.

13.3.1 Neutraler Rand

Unser Vorschlag für einen neutralen Rand eignet sich besonders, wenn Sie nur die Anzeige der dynamischen Seiten kompakter gestalten und den geschaffenen Freiraum – ob links oder rechts – farblich an das Kopf- und Fußteil anpassen wollen.

Das nachfolgende Bild zeigt unseren Vorschlag „bsp_NeutralerRand.htm“ im Einsatz. Die Bildschirmbreite ist in Windows auf 1024 Pixel und der linke Rand im Programm **TID-Konfiguration** auf 17% eingestellt.



The screenshot shows a web page titled "Turnier-Information" with a date and time "04.04.2016 19:03:09". The page is framed by a blue border with soccer ball icons in the corners. The main content area contains three tables: "Viertelfinale", "Halbfinale", and "Finale".

Viertelfinale		
Nord	Brasilien - Dänemark	23.05.10
West	Italien - Frankreich	23.05.10
Nord	Niederlande - Argentinien	23.05.10
West	Deutschland - Kroatien	23.05.10

Halbfinale		
Nord	Sieger Spiel 57 Viertelfinale - Sieger Spiel 59 Viertelfinale	23.05.10
West	Sieger Spiel 58 Viertelfinale - Sieger Spiel 60 Viertelfinale	23.05.10

Finale		
Nord	Verlierer Spiel 61 Halbfinale - Verlierer Spiel 62 Halbfinale	23.05.10
Nord	Sieger Spiel 61 Halbfinale - Sieger Spiel 62 Halbfinale	23.05.10

At the bottom, there is a blue bar with the text "TURNIER-AKTUELL" and soccer ball icons on either side.

Abbildung 88: Beispiel-neutraler linker Rand **TID-Anzeige**

Diese HTML-Vorlage kann im Original verwendet werden. Sie sollten nur die Hintergrundfarbe in der beigelegten Stilvorlagendatei „bsp_NeutralerRand.css“ nach Ihren Wünschen anpassen.

Die nachfolgende Abbildung zeigt den Inhalt der Stilvorlagendatei „bsp_NeutralerRand.css“

```
body {  
    background-color: navy;  
    margin: 0;  
}  
table.Zone {  
    border: none;  
    width: 100%;  
    height: 100%;  
}
```

Abbildung 89: Stilvorlage für neutralen Rand

Mit der Eigenschaft „background-color“ kann einem Element eine Hintergrundfarbe zugewiesen werden. In unserem Vorschlag ist „navy“ als Hintergrundfarbe eingetragen. Navy gehört zu den 16 in HTML und CSS benannten Farben der VGA-Palette. Statt der Farbnamen können Sie auch Farbwerte in hexadezimaler Schreibweise angeben. Nach einem Gatterzeichen (#) werden die Farbanteile der Farben Rot, Grün und Blau in einem Bereich von „00“ (Dezimalwert 0) bis „FF“ (255) notiert. „Navy“ entspricht z. B. dem Farbwert #000080.

Die Hintergrundfarbe können Sie mit einem Text- oder HTML-Editor ändern.



Vorgehensweise:

1. Starten Sie den Text- oder HTML-Editor auf dem Haupt-PC.
2. Öffnen Sie die Datei „bsp_NeutralerRand.css“ im Unterverzeichnis „html_in“. Wenn Sie den Verzeichnisvorschlag des Installationsprogramms akzeptiert haben, dann finden Sie die Datei unter „C:\Turnier-Aktuell_3.78\html_in“.
3. Suchen Sie nach einer Textstelle „background-color:“.

☒ Die nachfolgende Textpassage werden Sie auf dem Bildschirm wiederfinden:

```
body {  
    background-color: navy;  
    margin: 0;  
}  
table.Zone {  
    border: none;  
    width: 100%;  
    height: 100%;  
}
```

4. Wenn Sie die Hintergrundfarbe ändern wollen, dann entfernen Sie den Text „navy“ und ersetzen ihn durch einen anderen Farbnamen (z. B. red) oder einen Farbwert (z. B. #FFC0CB für Pink).

☒ So sollte die Textpassage aussehen, wenn Sie die hexadezimale Schreibweise für Pink als Hintergrundfarbe eingesetzt haben:

```
body {  
    background-color: #FFC0CB;  
    margin: 0;  
}  
table.Zone {  
    border: none;  
    width: 100%;
```

Anleitung für eigene Bilder Mitgelieferte Vorlagen

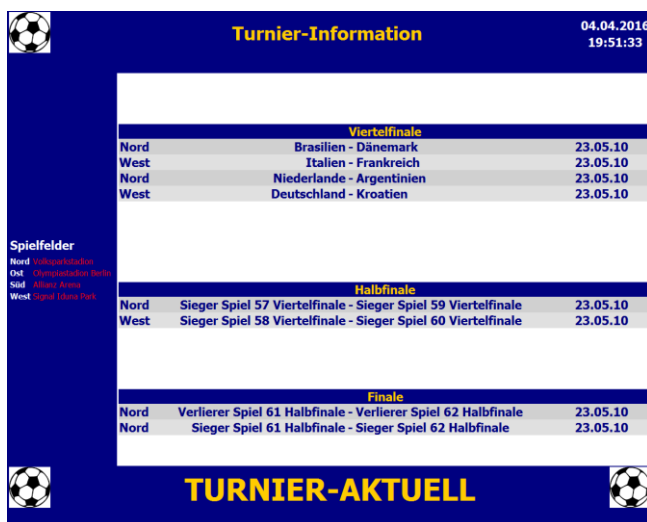
```
height: 100%;}
```

5. Speichern Sie die geänderte Datei unter dem gleichen Namen.
6. Verlassen Sie den Editor.
7. Kontrollieren Sie Ihre Änderungen mit Ihrem Web-Browser.
8. Um die Änderungen sofort in der **TID-Anzeige** sichtbar zu machen, muss die geänderte Datei über das Programm **TID-Konfiguration** in das Verzeichnis „HTML_OUT“ übertragen werden.

13.3.2 Rand mit Spielfeldlegende

Unser nächster Vorschlag zeigt im Randbereich eine Legende für die Spielfeldabkürzungen „Nord“, „Ost“, „Süd“ und „West“.

Das nachfolgende Bild zeigt unseren Vorschlag „bsp_SpielfeldRand.htm“ im Einsatz. Die Bildschirmbreite ist in Windows wieder auf 1024 Pixel und der linke Rand im Programm **TID-Konfiguration** ebenfalls auf 17% eingestellt.



The screenshot shows a web application interface for a tournament. At the top, a blue header bar contains a soccer ball icon, the text "Turnier-Information", and the date/time "04.04.2016 19:51:33". Below the header, there are three tables: "Viertelfinale", "Halbfinale", and "Finale". Each table lists matches with columns for "Nord", "West", and dates. On the left side, there is a vertical blue bar with a legend titled "Spielfelder" listing "Nord", "Ost", "Süd", and "West" with corresponding colors. At the bottom, a blue footer bar contains the text "TURNIER-AKTUELL" and two soccer ball icons.

Turnier-Information				04.04.2016 19:51:33
Viertelfinale				
Nord	Brasilien - Dänemark			23.05.10
West	Italien - Frankreich			23.05.10
Nord	Niederlande - Argentinien			23.05.10
West	Deutschland - Kroatien			23.05.10
Halbfinale				
Nord	Sieger Spiel 57 Viertelfinale - Sieger Spiel 59 Viertelfinale			23.05.10
West	Sieger Spiel 58 Viertelfinale - Sieger Spiel 60 Viertelfinale			23.05.10
Finale				
Nord	Verlierer Spiel 61 Halbfinale - Verlierer Spiel 62 Halbfinale			23.05.10
Nord	Sieger Spiel 61 Halbfinale - Sieger Spiel 62 Halbfinale			23.05.10

Spielfelder
Nord: (blau)
Ost: (gelb)
Süd: (rot)
West: (grün)

TURNIER-AKTUELL

Abbildung 90: **TID-Anzeige**, Beispiel Spielfeld-Legende am linken Rand

Diese HTML-Vorlage enthält eine äußere Tabelle (<table class="Zone"> ..</table>) mit einer Zeile (<tr class="Zone">...</tr>) und einer Spalte (<td class="Zone">...</td>). Diese Konstruktion ist nur für den Zweck, den gesamten Anzeigebereich zu umspannen (width: 100%; height: 100%) und die Spielfeldlegende in der Mitte (vertical-align: middle) zu platzieren.

Die Informationen sind in der mittleren Tabelle (<table class="Spielfelder">...</table>), bestehend aus einer Überschrift (<caption class="Spielfelder">...</caption>) und vier Zeilen (<tr class="Spielfelder">...</tr>) mit je zwei Spalten (<td>...</td>):

- Spalte 1 enthält die in den Spielplänen verwendete Abkürzung für das Spielfeld. In der zugehörigen Stilvorlagendatei „bsp_SpielfeldRand.css“ ist angegeben, dass diese Spalte in Weiß und fett geschrieben wird:

```
td.Text_1 {  
    font-weight: bold;  
    color: white;  
}
```

- Spalte 2 enthält den vollständigen Spielfeldnamen. Über die Stilvorlagendatei ist dieser Spalte eine rote Schrift zugeordnet:

```
td.Text_2 {  
    color: red;  
}
```

Die Texte können Sie mit einem Text- oder HTML-Editor ändern.



Vorgehensweise:

1. Starten Sie den Text- oder HTML-Editor auf dem Haupt-PC.
2. Öffnen Sie die Datei „bsp_SpielfeldRand.htm“ im Unterverzeichnis „html_in“. Wenn Sie den Verzeichnissvorschlag des Installationsprogramms akzeptiert haben, dann finden Sie die Datei unter „C:\Turnier-Aktuell_3.78\html_in“.
3. Suchen Sie nach einer Textstelle „<caption“, wenn Sie die Überschrift der Tabelle ändern wollen.

- ☒ Die nachfolgende Textpassage werden Sie auf dem Bildschirm wiederfinden:

```
<table class="Spielfelder">  
  <caption class="Spielfelder">Spielfelder</caption>  
  <tr class="Text">
```

4. Wenn Sie die Überschrift ändern wollen, dann entfernen Sie den Text zwischen den spitzen Klammern „>...<“ in der Zeile mit der Markierung „<caption class="Spielfelder">“ und fügen Ihren eigenen Text ein.

- ☒ So sollte die Textpassage aussehen, wenn Sie als Text „Meine Überschrift“ eingefügt haben:

```
<table class="Spielfelder">  
  <caption class="Spielfelder">Meine Überschrift</caption>  
  <tr class="Text">
```

5. Suchen Sie nach einer Textstelle „Text_1“, wenn Sie die Abkürzungen der Spielfeld-Legende ändern wollen, oder suchen Sie nach einer Textstelle „Text_2“, wenn Sie die Beschreibungen der Spielfeld-Legende ändern wollen.

- ☒ Die nachfolgende Textpassage werden Sie auf dem Bildschirm wiederfinden:

```
<tr class="Text">  
  <td class="Text_1">Nord</td>  
  <td class="Text_2">Volksparkstadion</td>
```

Anleitung für eigene Bilder Mitgelieferte Vorlagen

```
</tr>
```

6. Wenn Sie eine Abkürzung der Legende ändern wollen, dann entfernen Sie den Text zwischen den spitzen Klammern „>...<“ in der Zeile mit der Markierung „<td class=“Text_1”>“ und fügen Ihren eigenen Text ein.
7. Wenn Sie eine Beschreibung der Legende ändern wollen, dann entfernen Sie den Text zwischen den spitzen Klammern „>...<“ in der Zeile mit der Markierung „<td class=“Text_2”>“ und fügen Ihren eigenen Text ein.
 - ☒ So sollte die Textpassage aussehen, wenn Sie die Abkürzung „Nord“ durch „P1“ und die Beschreibung „Volksparkstadion“ durch „Spielfeld 1“ ersetzt haben:

```
<tr class=Text">
  <td class="Text_1">P1</td>
  <td class="Text_2">Spielfeld 1</td>
</tr>
```
8. Speichern Sie die geänderte Datei unter dem gleichen Namen.
9. Verlassen Sie den Editor.
10. Kontrollieren Sie Ihre Änderungen mit Ihrem Web-Browser.
11. Um die Änderungen sofort in der **TID-Anzeige** sichtbar zu machen, muss die geänderte Datei über das Programm **TID-Konfiguration** in das Verzeichnis „HTML_OUT“ übertragen werden.

Wenn Sie Änderungen an der Optik (z. B. den Farben) vornehmen wollen, müssen Sie die Stilvorlagendatei „bsp_SpielfeldRand.css“ ändern:

- zwischen den geschweiften Klammern ({...}) bei „caption.Spielfelder“ finden Sie die Eigenschaften für die Überschrift.
- „tr.Text“ bestimmt das Aussehen der Legendenzeilen im Allgemeinen.
- „td.Text1“ bestimmt das Aussehen der Abkürzung.
- „td.Text2“ bestimmt das Aussehen der Beschreibung.

13.4 Vorschlag für den Fußteil

Bei der Installation unserer Software wird eine Datei „TurnierBottom.htm“ für den Fußteil bereitgestellt. Diese Datei beinhaltet standardmäßig

- zwei Grafiken und
- einen Titel, der mit dem Text „TURNIER-AKTUELL“ vorbelegt ist.

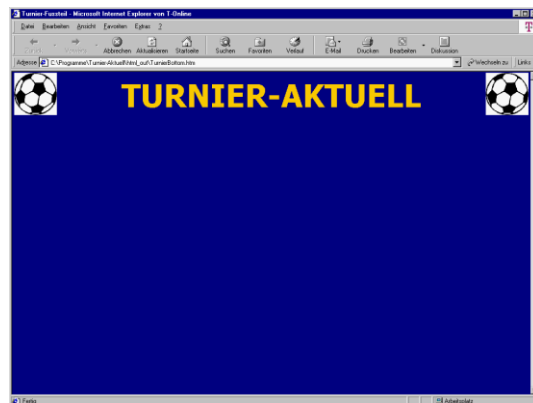


Abbildung 91: Original-Fußteil im Internet Explorer



Die Breite und Höhe des HTML-Dokuments werden im Web-Browser an dessen Fenstergröße angepasst. Sie entsprechen nicht dem tatsächlichen Seitenverhältnis im **Turnier-Informationsdienst**. Diese ist für den jeweiligen Anzeigebereich (siehe 12.2 Bildschirmaufteilung) fest vorgegeben.

Vermutlich betrachten Sie die Anzeige auch mit einer höheren Bildschirmauflösung, als Sie für den **Turnier-Informationsdienst** vorgesehen haben.

Alle diese Faktoren können die Darstellung im Browser gegenüber der späteren Darstellung im **Turnier-Informationsdienst** verfälschen. Darstellungsprobleme im **Turnier-Informationsdienst**, wie etwa automatische Zeilenumbrüche in Textpassagen oder Rollbalken am Seitenrand wegen Überschreitung der fest eingestellten Anzeigenränder, lassen sich mit dem Web-Browser also nicht kontrollieren.

Umgekehrt können die Darstellungen im Web-Browser unverhältnismäßig wirken. Unsere Abbildung 91 wird beispielsweise durch die höhere Bildschirmauflösung und die nicht mit dem Fußteil übereinstimmende Bildhöhe verfälscht. Die falsche Bildhöhe wird durch den Farbhintergrund sofort deutlich, die wegen der Bildschirmauflösung feinere Schrift erkennen Sie erst bei genauerer Betrachtung.

Trotzdem sind wir der Meinung, dass der Web-Browser für die erste Begutachtung allemal ausreicht.

Anleitung für eigene Bilder Mitgelieferte Vorlagen

Wenn Sie unseren Vorschlag verwenden wollen, dann können Sie

- die Grafiken durch Ihr Vereinswappen, Sponsor-Logo oder Ähnliches ersetzen und
- den Titel nach Ihren Vorstellungen ändern.

13.4.1 Grafiken austauschen

Die Fußbälle links und rechts im Fußteil (siehe Abbildung 91) sind nur als Platzhalter für Ihr Vereinswappen, für Sponsoren-Logos oder Ähnliches vorgesehen. Um die Fußbälle auszutauschen, benötigen Sie Grafikdateien.



Vorgehensweise:

1. Kopieren Sie Ihre Grafikdatei(en) in das Verzeichnis „html_in\images“.
2. Starten Sie den Text- oder HTML-Editor auf dem Haupt-PC.
3. Öffnen Sie die Datei „TurnierBottom.htm“ im Unterverzeichnis „html_in“. Wenn Sie den Verzeichnisvorschlag des Installationsprogramms akzeptiert haben, dann finden Sie die Datei unter „C:\Turnier-Aktuell_3.78\html_in“.
4. Suchen Sie nach einer Textstelle „**<img**“.
☒ Die nachfolgende Textpassage werden Sie auf dem Bildschirm wiederfinden:

```
<tr>
  <td class="Image1">
    
  </td>
  <td class="Text">TURNIER-AKTUELL</td>
  <td class="Image2">
    
  </td>
</tr>
```
5. Wenn Sie die Grafik links ändern wollen, dann tauschen Sie die Dateiangabe „verein.gif“ in der Zeile mit der Class-Angabe „Image1“ gegen den Namen Ihrer Grafikdatei.
6. Wenn Sie die Grafik rechts ändern wollen, dann tauschen Sie die Dateiangabe „verein.gif“ in der Zeile mit der Class-Angabe „Image2“ gegen den Namen Ihrer Grafikdatei.
7. Speichern Sie die geänderte Datei unter dem gleichen Namen.
8. Verlassen Sie den Editor.
9. Kontrollieren Sie Ihre Änderungen mit Ihrem Web-Browser.
10. Um die Änderungen sofort in der **TID-Anzeige** sichtbar zu machen, muss die geänderte Datei über das Programm **TID-Konfiguration** in das Verzeichnis „HTML_OUT“ übertragen werden.

13.4.2 Text ändern

Der Text „TURNIER-AKTUELL“ in der Datei „TurnierBottom.htm“ ist standardmäßig nach der Installation unserer Software vorgegeben.

Dieser Text soll keine Reklame für unser System darstellen, sondern lediglich als Platzhalter für einen von Ihnen frei wählbaren Text dienen. Zum Beispiel könnten Sie an dieser Stelle Ihren Vereinsnamen eintragen.



Vorgehensweise:

1. Starten Sie den Text- oder HTML-Editor auf dem Haupt-PC.
2. Öffnen Sie die Datei „TurnierBottom.htm“ im Unterverzeichnis „html_in“. Wenn Sie den Verzeichnissvorschlag des Installationsprogramms akzeptiert haben, dann finden Sie die Datei unter „C:\Turnier-Aktuell_3.78\html_in“.
3. Suchen Sie die Textstelle „**TURNIER-AKTUELL**“.

☒ Die nachfolgende Textpassage werden Sie auf dem Bildschirm wiederfinden:

```
. . .  
<table class="Bottom">  
  <tr>  
    <td class="Image1">  
        
    </td>  
    <td class="Text">TURNIER-AKTUELL</td>  
    <td class="Image1">  
        
    </td>  
  </tr>  
</table>  
. . .
```

4. Löschen Sie die Textpassage und fügen stattdessen Ihren Text ein.

☒ So sollte die Textpassage nach Ihrer Änderung aussehen:

```
. . .  
<table class="Bottom">  
  <tr>  
    <td class="Image1">  
        
    </td>  
    <td class="Text">Ihr Text</td>  
    <td class="Image1">  
        
    </td>  
  </tr>  
</table>  
. . .
```

5. Speichern Sie die geänderte Datei unter dem gleichen Namen.
6. Verlassen Sie den Editor.
7. Kontrollieren Sie Ihre Änderungen mit Ihrem Web-Browser.
8. Um die Änderungen sofort in der **TID-Anzeige** sichtbar zu machen, muss die geänderte Datei über das Programm **TID-Konfiguration** in das Verzeichnis „HTML_OUT“ übertragen werden.

Anleitung für eigene Bilder

Eigene Bilder für die Bildschirmanzeige konfigurieren

14 Eigene Bilder für die Bildschirmanzeige konfigurieren

Nachdem Sie eigene Bilder mit HTML erstellt und im Unterverzeichnis „html_in“ gespeichert haben, ist der nächste Schritt, diese Bilder für die Veröffentlichung zu konfigurieren. Die nachfolgende Abbildung und die Zusammenfassung der Arbeitsschritte sollen Ihnen nochmals verdeutlichen, was zu tun ist, um eigene Seiten im **Turnier-Informationsdienst** zu integrieren:

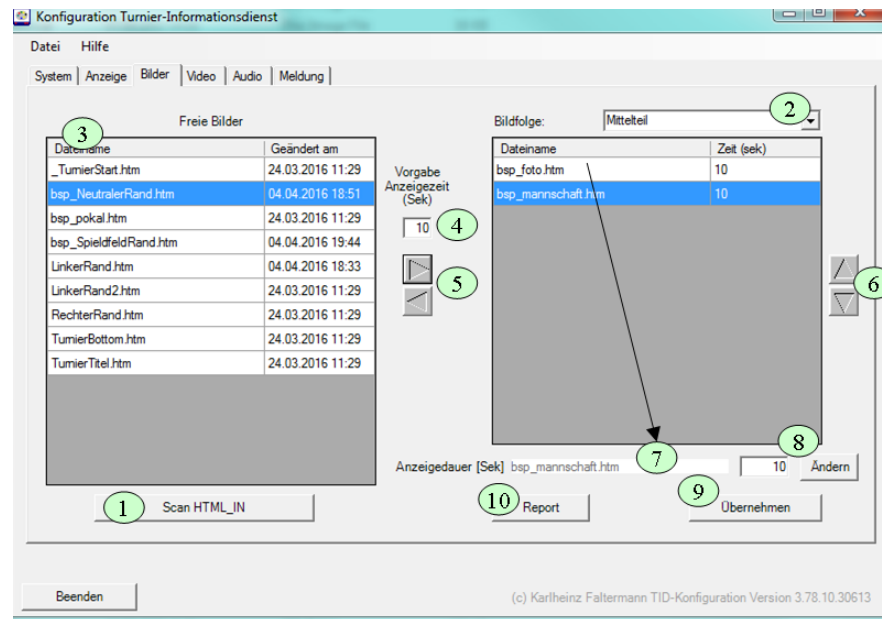





Abbildung 92: Vorgehensweise beim Konfigurieren von Bildern



Für die Veröffentlichung eigener (statischer) Seiten müssen Sie das Programm **TID-Konfiguration** starten und in das Registerblatt *Bilder* wechseln.

Und so gehen Sie dann vor:

1. Zur Aktivierung eigener Bilder müssen diese zuerst vom Programm erfasst werden. Das geschieht durch Anklicken der Schaltfläche *[Scan HTML_IN]*. Die Beschreibung dieser Funktion finden Sie in Kapitel 11.3.1.
2. Wählen Sie den Anzeigebereich aus, in dem die Bilder angezeigt werden sollen. Meistens wählen Sie den Mittelbereich, es sei denn, Sie haben weitere Anzeigen für die Ränder oder den Kopf- oder Fußteil konzipiert.
3. Selektieren Sie das gewünschte Bild in der Liste *Freie Bilder*.
4. Geben Sie für das in Punkt 3 selektierte Bild die gewünschte Anzeigedauer im Eingabefeld *Vorgabe Anzeigedauer (Sek)* vor.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche .
 - ☒ Das Bild wird an die bestehende Bildfolge angehängt. Dieser Vorgang ist in Kapitel 11.3.3 genau beschrieben.
6. Über die Schaltflächen  und  können Sie die Bildfolge verändern, indem Sie das selektierte Bild nach oben bzw. nach unten verschieben (siehe auch

Anleitung für eigene Bilder Eigene Bilder für die Bildschirmanzeige konfigurieren

Kapitel 11.3.5).

7. Das selektierte Bild mit der momentanen Anzeigezeit wird auch in den Feldern neben dem Text „Anzeigedauer [Sekunden]“ angezeigt. Sie können die Anzeigezeit ändern (siehe Kapitel 11.3.4).
8. Ihre Änderung in Punkt 7 wird jedoch in der Liste *Bildfolge* erst wirksam, wenn Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Ändern]* klicken.
9. Über die Schaltfläche *[Report]* können Sie die aktuelle Bildfolge betrachten und ggf. ausdrucken.
10. Haben Sie alle geplanten Änderungen vorgenommen, so können Sie die Bilder und die neu erstellte Bildfolge für die Bildschirmanzeige freigeben, indem Sie die Schaltfläche *[Übernehmen]* anklicken.



Wenn Sie Bilder, die bereits angezeigt werden, nachträglich ändern, dann reicht es aus, wenn Sie anschließend die Schaltfläche *[Übernehmen]* anklicken, um die Bilder im Verzeichnis „HTML_OUT“ bereitzustellen.