



Kirjausohjelman käyttöohje 3.01

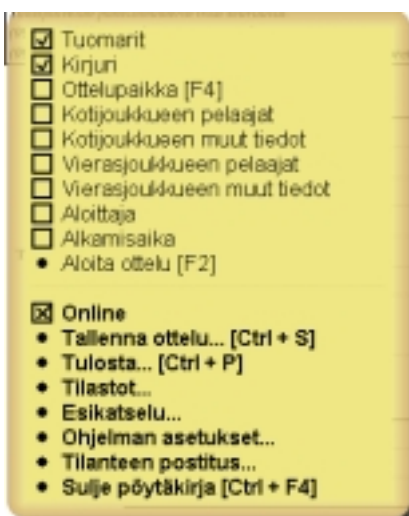
- Ohjeet on suunniteltu ohjelman versiolle 3.01.

1. Yleisiä ohjeita ohjelman käyttäjälle:

- Tietokannan (*tietokanta.dat*) ja kirjausohjelman (*kirjaus.exe*) saat koneellesi osoitteesta <http://www.bittilahde.fi/pesis.html> On suositeltavaa päivittää tietokanta aina ennen uutta ottelua hakemalla se yllä olevasta osoitteesta. Näin pidät huolen siitä että ohjelmasi sisältää kaikki uusimmat tiedot pelaajista ja joukkueista sekä pelatuista otteluista.
- Asenna (tallenna) *tietokanta.dat* ja *kirjaus.exe* tiedostot tietokoneellesi **samaan** vapaavalintaiseen hakemistoon.
- Kirjausohjelma avataan käynnistämällä sovellus *kirjaus.exe* kaksoisklikkaamalla, jolloin näytölle avautuu ohjelman päävalikko.
- Päävalikkoon pääset aina klikkaamalla hiirellä aurinkolasipäistä pesäpalloa tai painamalla näppäintä **F1**. Näin voit myös poistua halutessasi päävalikosta.
- Ohjelman vasemman laidan numeroidut sivuihin pääset joko numeronäppäimillä **1-8** tai klikkaamalla haluamaasi sivua hiirellä. Sivut 1-3 ovat pöytäkirjan etusivu, kotijoukkueen kirjaussivu sekä vierasjoukkueen kirjaussivu. Sivut 4-7 on varattu mahdollista kotiutuslyöntikilpailua varten. Sivun 8 esittää supistetun yhteenvedon ottelutapahtumista. Näitä sivuja voit zoomata näppäimillä + ja -. Jos zoomaat sivua siten, että se ylittää ruudun koon, voit liikkua sivulla nuolinäppäimillä ←, ↑, →, ↓. Saman voit tehdä myös hiirellä vasemmalla olevan pikkuikkunan kautta.
- Ohjelman suoritus lopetetaan klikkaamalla hiirellä päävalikosta kohtaa **sulje kirjausohjelma** tai näppäinyhdistelmällä **Alt + F4** päävalikon ollessa auki.
- Ohjelmasta voit poistua tilapäisesti klikkaamalla hiirellä oikeassa yläkulmassa olevaa palkkia. Tämä ei lopeta ohjelman suoritusta vaan siirtää sen taustalle odottamaan myöhempää käyttöä.

2. Ohjeita ohjelman käytöstä ennen ottelun alkua:

- Valitse päävalikosta kohta **uusi ottelu** joko klikkaamalla sitä hiirellä tai näppäinyhdistelmällä **Ctrl + N**.
- Aktivoi yhteys keskukseen **lisäämällä rasti ruutuun** ja **syötä yhteystunnus** sille varattuun kenttään, jonka jälkeen etenet valitsemalla **jatka**.
(Mikäli yhteystunnusta ei ole tiedossa jätä se tässä vaiheessa tyhjäksi ja kiinnitä erityisesti huomiota tämän käyttöohjeen neljänneksi viimeiseen kohtaan, jossa kerrotaan ottelun jälkeiset toimenpiteet kyseisessä tilanteessa.)
- Valitse pelattavan ottelun sarja listasta ja klikkaa hiirellä **jatka**. Jos haluttua sarjaa ei ole listalla, valitse *** **Ei listassa** *** ja klikkaa **jatka**.
- Valitse pelattavan ottelun sarjavaihe listasta ja klikkaa hiirellä **jatka**. Jos haluttua sarjavaihetta ei ole listalla, valitse *** **Ei listassa** *** ja klikkaa **jatka**.
- Valitse pelattava ottelu listalta ja klikkaa hiirellä **jatka**. Jos kyseistä ottelua ei ole listalla laita rasti ruutuun **Pelattava ottelu ei listassa** ja klikkaa **jatka**.
- Valitse ottelun koti- ja vierasjoukkue sekä pää- ja syöttötuomari ja klikkaa hiirellä **jatka**. Varmista, että olet valinnut joukkueet oikeasta sarjasta.
- Edellisissä kohdissa tietojen tulisi löytyä listoista. Tiedot puuttuvat listoista mikäli tietokanta ei ole ajantasalla. Parhaan toiminnan takaamiseksi tietokanta on hyvä ladata aina ennen uutta ottelua!
- Tämän jälkeen vahvistat syöttämäsi tiedot oikeiksi valitsemalla **jatka**, annettuja tietoja pääset muuttamaan/korjaamaan valitsemalla **palaa takaisin**.
- Seuraavaksi pääset täyttämään varsinaista ottelupöytäkirjaa.

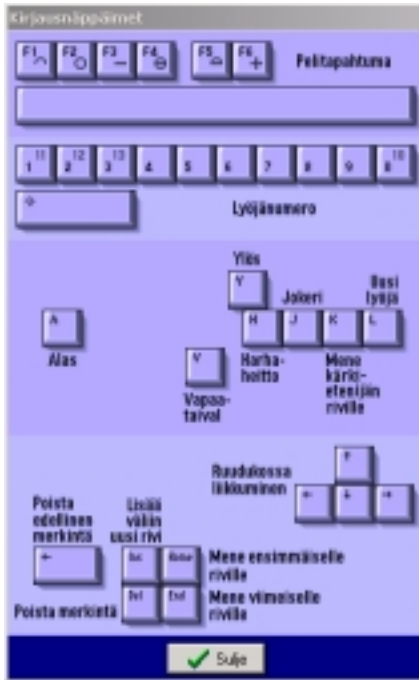


- Täytä **huolellisesti** kaikki pöytäkirjan tiedot kohdasta **Tuomarit** kohtaan **Alkamisaika**. Kun tiedot on syötetty kyseisen kohdan ruutuun tulee rasti. (Esimerkkikuvassa vasemmalla on siis syötetty vasta tuomareiden ja kirjurin tiedot)
- Pelaajat voit valita listasta joko käyttämällä hiirtä tai näppäimiä. Näppäimillä **PageUp/PageDown** voit siirtyä pelaajanumerosta toiseen ja näppäimillä **↑/↓** pelaajasta toiseen jokaisen pelaajanumeron kohdalla. Muista myös määrittellä pelaajille 1-9 ulkopelipaikat valikosta.
- Kohdassa **Aloittaja** määrittele aloittaako ensimmäisen sisävuoron koti- vai vierasjoukkue. Supervuoron aloittaja valitaan luonnollisesti vasta silloin jos pelissä edetään supervuoropariin asti.

- Kun kaikki tiedot on syötetty, valitse päävalikosta **Aloita ottelu** klikkaamalla hiirellä tai näppäimellä **F2** päävalikon ollessa esillä.

3. Ohjeita ohjelman käytöstä ottelun aikana:

- Seuraavaksi alkaa varsinainen pelitapahtumien kirjaaminen.



- Kirjaaminen tapahtuu näppäimillä, joiden toiminnasta saat tietoa ikkunan oikean alakulman **?Näppäimet**-nappia klikkamalla tai painamalla näppäintä **N** (Apuikkuna kuvassa vasemmalla). Tämä apuikkuna kannattaa pitää jatkuvasti esillä, sillä siitä näet kaiken tarpeellisen kirjataksesi peliä.
- Ota huomioon ottelua kirjatessasi, että ohjelma ei ota kantaa sääntöihin vaan kirjurin on itse havaittava esimerkiksi tilanne, jossa lyöjät loppuvat kesken!
- Kärjen haavoittumisen kirjaat näppäimellä **F5**, kärjen palon näppäimellä **F4** ja kärkietenemisen näppäimellä **F3**. Palo kärjen takana kirjataan näppäimellä **F2**, haava kärjen takana näppäimellä **F1** ja eteneminen kärjen takana **välilyönti**-näppäimellä. Näppäimellä **F6** kirjataan kunniajuoksu.

- Vapaataival kirjataan näppäimellä **V** ja harhaheitto näppäimellä **H**.
- Pelaajan saat lyöntivuoroon joko painamalla näppäintä **L** tai painamalla kyseistä lyöjää vastaavaa numeroa **1-9**. Jokerit saat käyttöön joko painamalla yhtä aikaa näppäintä **Shift** ja **1,2,3** tai **0**, tai painamalla näppäintä **J**. (Tällöin jokeripelaaja vaihtuu jokaisella näppäimen **J** painalluksella järjestyksessä $10 > 11 > 12 > 13 > 10$)
- Mahdollisia virheitä kirjauksessa pääset korjaamaan näppäimillä **Y** (siirry ylöspäin ruudukossa), **A** (siirry alaspäin ruudukossa), **←/→** (liiku vaakatasossa ruudukossa), **Backspace** (poista edellisen ruudun merkintä), **Delete** (poista merkintä ruudusta jossa olet) sekä **Insert** (lisää väliin tyhjä rivi). Näppäimillä **↑/↓** et voi siirtyä jo ratkenneen tilanteen (palo, haava) kohdalle, tämä johtuu siitä että näin saattaisit normaalissa kirjaustilanteessa vahingossa sotkea jo ratkenneita tilanteita.
- Sisävuoron päätyttyä klikkaa ikkunasta näppäintä **Sulje**, jolloin päävalikko avautuu ja voit jatkaa kirjausta valitsemalla **Seuraava sisävuoro** joko hiirellä tai näppäimellä **F2**.
- **Vaihdot**, **Aikalisät** ja **Rangaistukset** kirjataan heti tapahtumahetkellä, jotta ne eivät pääse unohtumaan.

- Vaihtoja pääset tekemään päävalikosta klikkamalla kohtaa **Vaihdot** tai painamalla näppäintä **V**, samassa valikossa teet myös muutokset lyöntijärjestykseen. Pelaajia voit vaihtaa joko hiirellä tai näppäimillä. Esimerkkinä otetaan tilanne, jossa haluat vaihtaa pelaajan 4 pois ja ottaa tämän tilalle jokerin 12:

Näppäimillä vaihto tapahtuu klikkaamalla hiirellä ensin pelaajaa numero 4, jonka jälkeen painetaan näppäimiä **Shift + 2**. Näin vaihto on suoritettu ja kuittaa sen klikkaamalla ikkunan alalaidassa olevaan nappia **Ok**.

Hiirellä teet kyseisen vaihdon seuraavalla tavalla. Klikkaa hiiren vasemmalla napilla pelaajalistasta pelaajaa 4 ja jätä nappi pohjaan. Nyt vain vedät hiirellä pelaajan 4 pelaajan 12 kohdalle ja vaihto on tehty. Kuittaa vaihto valitsemalla **Ok**.

Useampien pelaajavaihtojen tapahtuessa samanaikaisesti, toimit täysin samoin kuin edeltävässä esimerkissä, vaihtamalla pelaajan kerrallaan toiseen.

Lyöntijärjestystä vaihdettaessa uuden lyöntijärjestyksen antaminen on helppoa tehdä näppäimillä antamalla vain peräkkäin uuden lyöntijärjestyksen numerot näppäimillä **1-9** ja **Shift + 1,2,3,0**.

- Aikalisät pääset kirjaamaan klikkamalla päävalikosta kohtaa **Aikalisä** tai painamalla näppäintä **A**. Eteesi aukeaa ikkuna, josta valitset aikalisän ottavan joukkueen sekä vuoroparin jossa aikalisä otetaan. Vuoropari-valikosta saat esiin vuoroparin (esimerkiksi 1J1, 2J3) ja valikon vierestä valitset onko kyseessä vuoroparin aloittava vai lopettava vuoro.

- Mahdollisten rangaistusten kirjaaminen onnistuu klikkaamalla päävalikosta kohtaa **Rangaistukset** tai painamalla näppäintä **R**. Saat esille ikkunan, josta valitset rangaistavan joukkueen, vuoroparin jossa rangaistus annetaan, rangaistavan pelaajan/toimihenkilön, rangaistuksen syyn sekä rangaistuksen seuraamuksen.

4. Ohjeita ohjelman käytöstä ottelun päätyttyä:

- Pelin päätyttyä valitse päävalikosta kohtaa **Päättynyt**.
- Päättymisen jälkeen tulee vielä kirjata pöytäkirjaan **Päättymisaika**, **Katsojamäärä**, **Palkinnot**, sekä **Olosuhteet**.
- Nyt voit vielä tarkastaa, että kaikki tiedot on varmasti kirjattu oikein. Pääset korjaamaan mahdollisia virheitä siirtymällä hiirellä klikkamalla haluttuun kohtaan pöytäkirjassa ja muuttamalla virheellisen tiedon oikeaksi.



- Kun kaikki edellä mainittu on tehty, tarkista että pöytäkirja on varmasti lähetetty eteenpäin. Tämän näet päävalikon kohdasta **Tilanteen postitus**. (Esimerkkikuva vasemmalla kertoo, että pöytäkirjan **Lähetykset onnistui** yhteystunnuksella 4. Kaikki on siis kunnossa)

- Jos et tiedä yhteystunnusta, kirjaa pöytäkirja aivan normaalisti edellä kuvattujen ohjeiden mukaan. Kun ottelu on päättynyt ja kirjaus tehty loppuun saakka,

lähetä pöytäkirja päävalikon kohdasta *Tilanteen postitus* tulospalveluun *ilman yhteystunnusta*.

- Pöytäkirjan voit tulostaa klikkaamalla hiirellä päävalikosta kohtaa *Tulosta...* tai näppäinyhdistelmällä *Ctrl + P* päävalikon ollessa auki.
- Tämän jälkeen voit lopettaa ohjelman suorituksen.
- Muista faksata käsintehty ottelupöytäkirja ottelun päätyttyä tulospalvelukeskukseen! (Tämä kuuluu luonnollisesti tehdä joka tapauksessa, riippumatta siitä onnistuiko kirjaus kirjausohjelmalla vai ei.)