

Tikkurila Areena, tulostaulun käyttöohje v2.00

Tulostaulu käyttöön mediakuutiolle.

ALOITUS

Tulostaulu koostuu (käyttäjän näkökulmasta) kannettavasta tietokoneesta sekä näyttölaitteesta (mediakuutio).

Tietokone löytyy hallin henkilökunnalta, näyttölaite löytyy Areenan katosta.

Käyttö tapahtuu toimitsija-aitiosta.

Kytke kannettavaan tietokoneeseen virtalähde ja käynnistä tietokone.

Toimitsija-aitiossa on pöydällä, johtonipussa kaksi kaapelia, HDMI sekä RJ45 verkkokaapeli.

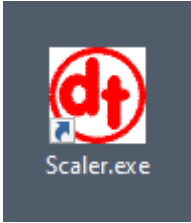


Nämä kaapelit kytketään tietokoneeseen. HDMI kaapeli koneen vasempaan reunaan ja verkkokaapeli koneen oikeaan reunaan. HDMI-kaapelin liittimen leveämpi osa ylöspäin, verkkokaapelissa kaapelin lukitus ylöspäin.

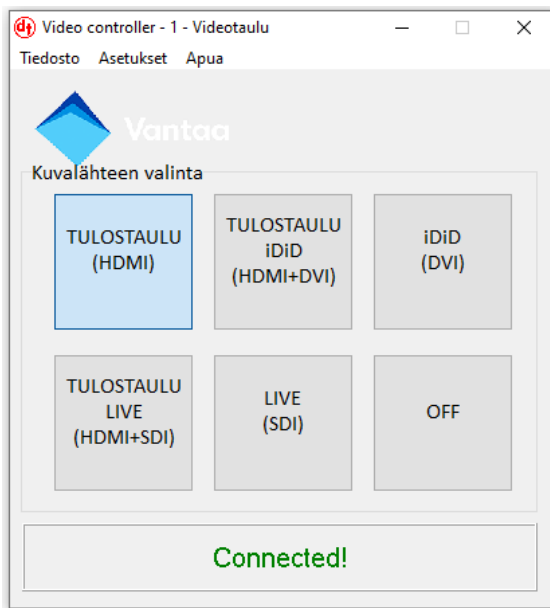


→ Tietokone käynnistyy windowsin työpöytä näkymään.

Käynnistä tietokoneen työpöydältä DT Scaler.exe ohjelmisto.



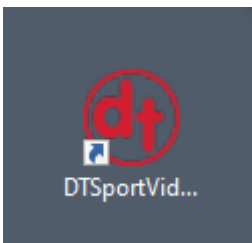
Ohjelma käynnistyy. Odota, että juuri auenneen ikkunan alalaitaan tulee teksti ” **Connected!** ”



Valitse ohjelmiston ikkunasta, vasemmasta yläreunasta ”HDMI”.

→ Mediakuutio käynnistyy

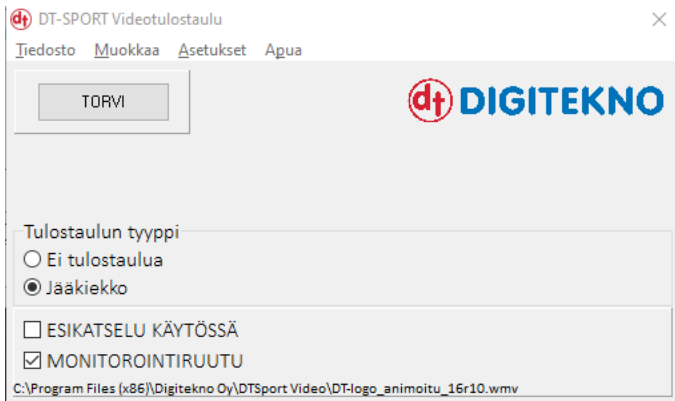
Käynnistä tietokoneen työpöydältä DT-Sport.EXE Ohjelmisto



→ Aukeaa kaksi (2) ikkunaa

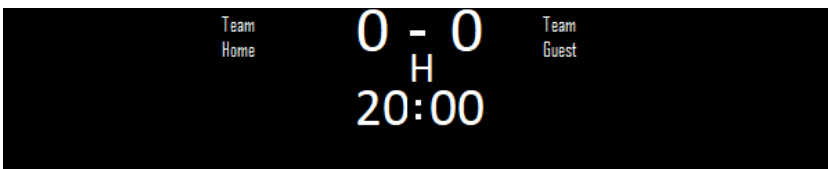
- Näytön esikatselu (näytön vasempaan yläreunaan.)
- DT-SPORT Videotulostaulu ohjelmisto

DT-SPORT ikkunasta valitaan seuraavat asetukset

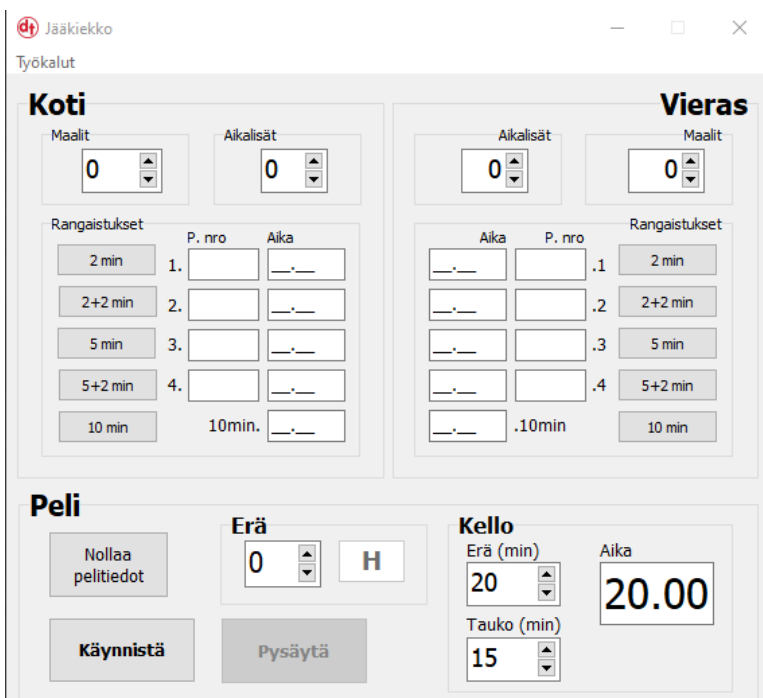


Nyt työpöydällä pitäisi näkyä sekä tulostaulun monitorointi (näytön vasemmassa yläreunassa) että tulostaulun hallintaikkuna.

TULOSTAULUN MONITOROINTI NÄKYMÄ

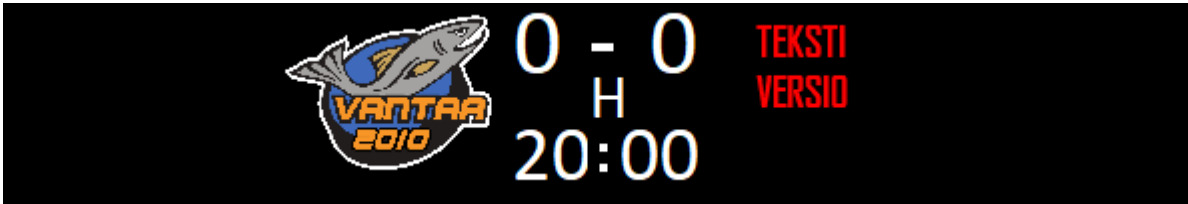


TULOSTAULUN HALLINTAIKKUNA



JOUKKUEIDEN TIETOJEN SYÖTTÖ

Joukkueiden tiedot voit esittää taululla joko logona tai tekstinä.



Tekstin syöttö

Esikatseluruudussa vie hiiren kursori tekstin päälle ja klikkaa tekstiä hiiren ykkös painikkeella, näet kursorin tekstin päällä. Nyt voi pyyhkiä esimerkki tekstin BACKSPACE ja/tai DELETE näppäimillä.

Uuden tekstin voit syöttää näppäimistöllä.

Kun olet kirjoittanut haluamasi joukkueen nimen voit muotoilla tekstiä klikkaamalla sitä hiiren kakkospainikkeella.

➔ Täältä voit säätä fontin tehosteineen.

Tekstin asettelu täytyy tehdä manuaalisesti, SPACE/VÄLILYÖNTI ja ENTER näppäimiä käyttämällä.

Logon lisääminen

(Logo tulisi olla *.png tai muussa läpinäkyvyyttä tukevassa kuva muodossa jotta se näyttää järkevältä. Ohjetta tehdessä koneella ei ole valmiina kun Kiekko-Vantaa ja Jokerit logot).

Pyyhi ensin mahdollinen teksti esikatseluruudusta.

Tuplaklikkaa aluetta josta poistit tekstin tai jos ruudussa oli valmiina logo, tuplaklikkaa tummaa aluetta logon vieressä.

Aukeaa windowsin tiedostonhallinta.

Selaa haluamasi logo -> Avaa -> Valitsemasi logo ilmestyy tulostaululle.

Voit siirtää logoa raahamalla sitä hiiren ykköspainike pohjaan painettuna.

Voit muuttaa logon kokoa painamalla SHIFT-näppäintä ja samanaikaisesti raahamalla logoa hiiren ykköspainike pohjassa.

PELIN "ASETUKSET", ENNEN PELIÄ.

Pelin "asetukset" voit määrittää tulostaulun hallintaikkunasta

Kellon suunta

Valinta tapahtuu hallintaikkunan yläreunasta Työkalut -> Asetukset (KUVASSA PUNAISELLA)

"Kellon käyntisuunta" Ylös tai alas.

Asetuksista voit myös valita haluatko, että pelikellossa näkyy kymmenesosa sekunnit kun pelaikaa on jäljellä vähemmän kuin yksi (1) minuutti.

Erien ja tauon pituus

Erien ja taukojen (sekä lämmittelyn) pituuden voit määrittää hallintaikkunan oikeassa alareunassa ↑↓-painikkeilla.

Jääkiekko
Työkalut

Koti
Maalit: 0
Aikalisät: 0

Vieras
Aikalisät: 0
Maalit: 0

Rangaistukset

	P. nro	Aika
2 min	1.	___
2+2 min	2.	___
5 min	3.	___
5+2 min	4.	___
10 min	10min.	___

Peli
Nollaa pelitiedot
Käynnistä
Pysäytä

Kello
Erä (min): 20
Tauko (min): 15
Aika: 20.00

ERÄN PITUUS

TAUON PITUUS

Työkalut -> Asetukset KELLON SUUNTA

Kun edellämainitut asiat on säädetty, olet valmis aloittamaan pelin.

PELIN AIKANA, KELLO

Kun käynnistät kellon ensimmäistä kertaa, se käynnistyy automaattisesti lämmittelyyn (ERÄ "H").

Voit halutessasi ohittaa lämmittelyn vaihtamalla erän manuaalisesti eräksi "1" ↑↓-painikkeilla

Lämmittelyn voit myös keskeyttää "Pysäytä"- painikkeella, jolloin ohjelmisto kysyy vahvistuksen "Haluatko varmasti keskeyttää lämmittelyn."

Pelikellon käynnistys ja pysäytys tapahtuu "Käynnistä" ja "Pysäytä" painikkeilla.

HUOM.

KUN PELIAIKA (ERÄ) ON KULUNUT LOPPUUN, PELIKELLO JATKAA SUORAAN TAUOLLE.

KUN TAUKO ON KULUNUT LOPPUUN, PELIKELLO VAIHTAA AUTOMAATTISESTI SEURAAVAN ERÄN, MUTTA EI ALOITA ERÄÄ.

PELIN AIKANA, MAALIT

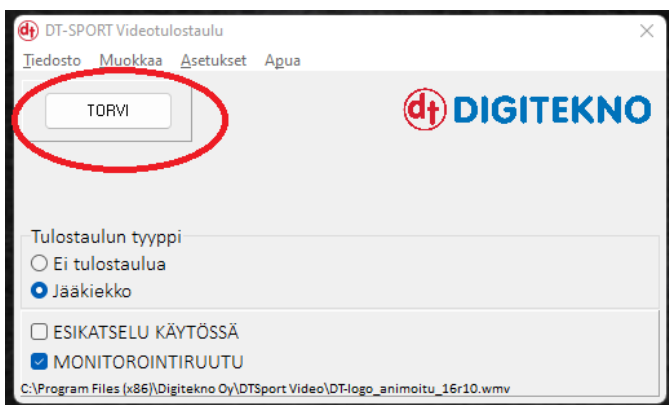
Maalit syötetään pelikelloon ↑↓-Painikkeilla.

PELIN AIKANA, AIKALISÄ

Kun joukkue pyytää aikalisän, merkitse se joukkueelle "Aikalisät" kohtaan ↑↓-painikkeilla.

Ohjelma kysyy aikalisän ajan (oletuksena 30sek), kun hyväksyt ajan, lähtee kello laskemaan heti aikalisää syöttämästäsi ajasta alaspäin.

HUOM! Ohjelma ei soita summeria automaattisesti aikalisän päättyessä, voi tehdä sen manuaalisesti ohjelman pienemmän ikkunan "TORVI"-painikkeella.



PELIN AIKANA, JÄÄHYT

Kun joukkeelle tuomitaan jäähy, voit syöttää tuomitun pelaajan pelinumeron ja jäähyn pituuden.

Jäähyn pituuden voit valita joko pikavalinnoista tai syöttää manuaalisesti (esimerkiksi 1min)

1min JÄÄHYT

1min jäähyt tulee syöttää manuaalisesti

Esimerkiksi

Aika

01.00 -> ENTER

-> Jäähy tulee näkyviin tulostaululle.

Jos tässä kohtaa haluat syöttää pelaajanumeron, syötä se " P.nro" kohtaan ja paina ENTER

P.nro

15 -> Enter

-> Pelaajan numero tulee näkyviin tulostaululle.

HUOM. Mikäli ylivoimajoukkue tekee maalin, pelikello osaa automaattisesti ehdottaa pienen jäähyn kumoamista kun syötät ylivoimajoukkueelle maalin. **PAITSI**, jos olet syöttänyt jäähyn ajan manuaalisesti (esim. 01.00).

Jos jäähy täytyy nollata "manuaalisesti" niin ko. Jäähyn kohdalle syötetään ajaksi 00.00 Enter.

MUUT JÄÄHYT

Voit syöttää jäähyn myös pikavalinnoista.

Valitse jäähyn pituus -> Jäähy ilmestyy listaan. (Vanhin aina ylimpänä).

Jos tässä kohtaa haluat syöttää pelaajanumeron, syötä se " P.nro" kohtaan ja paina ENTER

P.nro

15 -> Enter

-> Pelaajan numero tulee näkyviin tulostaululle.

Jäähyjä saa hallinta näkymään kerrallaan 4+4 mutta niitä saa tarvittaessa klikkailtua vaikka 10kpl, ne ilmestyvät hallintanäkymään oikeassa järjestyksessä sitä mukaan kun jäähyt päättyvät. Neljännen jäähyn jälkeen voit lisätä pelaajan numeron vasta, kun jäähy tulee näkyviin.

Jäähyilyksi äityneessä ottelussa kannattaa siis toimitsijoilla olla myös muu kirjanpito 😊

Jos jäähy täytyy nollata "manuaalisesti" niin ko. Jäähyn kohdalle syötetään ajaksi 00.00 Enter.

Jos pelaajalle on tuomittu 10min jäähy, se näkyy tulostaululla ainoastaan punaisena pisteenä kyseisen joukkueen nimen/logon alla. Näitä saa kerralla vain yhden (1).

PELIAJAN MUUTTAMINEN

Jos pelissä tulee tilanne, että kelloon täytyy lisätä tai poistaa aikaa, voit tehdä sen manuaalisesti "Aika" kentässä.

Huomioi, että tämän voit tehdä vain kellon ollessa pysähdyksissä ja muoto MM.SS ja "ENTER"

Jos olet aiemmin valinnut, että pelikellossa näkyy kymmenesosa sekunnit kun peliaikaa on jäljellä vähemmän kuin yksi (1) minuutti, on muoto viimeisellä minuutilla SS.KS_ (Sekunti sekunti. Kymmenesosa_)

The screenshot shows the 'Jääkiekko' software interface. It is divided into several sections: 'Koti' (Home) and 'Vieras' (Guest) for scorekeeping, 'Peli' (Game) for game controls, and 'Kello' (Clock) for time management. Red arrows point from text labels on the right to specific UI elements:

- MAALIT** points to the goal counters for both 'Koti' and 'Vieras'.
- ERÄ** points to the 'Erä' (Period) dropdown menu.
- KÄYNNISTÄ KELLO** points to the 'Käynnistä' (Start) button.
- PYSÄYTÄ KELLO** points to the 'Pysäytä' (Stop) button.
- PELIKELLO** points to the 'Aika' (Time) display showing 20.00.

PELIN AIKANA, JATKOERÄ

Kun kolmas erä on kulunut loppuun, kello ei jatka automaattisesti tauolle.

Jos pelissä joudutaan pelaamaan jatkoerä, muuta automaattisesti eräksi "4 / 4E" ja tarvittaessa muuta jatkoerän pituus.

PELIN AIKANA, VOITTOLOUKAUKSET

Pelikello ei automaattisesti tue voittolaukauksia.

Voit halutessasi, nollata pelitiedot ja merkitä mahdolliset maalit manuaalisesti ↑↓-painikkeilla.

PELIN JÄLKEEN

Kun peli on päättynyt

- Nollaa pelitiedot.
- Sulje ensin Tulostaulun hallintanäkymä, ikkunan oikean yläkulman X-painikkeesta.
- Sulje sitten DT-SPORT videotulostaulu Tiedosto->Lopeta tai ikkunan oikean yläkulman X-painikkeesta.
 - o Vahvista ohjelman sulku.
- **Valitse DT-Scaler ohjelmasta oikeasta alakulmasta OFF -> Media kuutio sammuu.**
- Sammuta windows (Käynnistä -> Sammuta)
- Pakkaa tietokone ja laturi laukkuun.
- Palauta laitteet hallin henkilökunnalle.

VASTUUVAPAUCLAUSEKE

Kiekko-Vantaa Itä Ry ja/tai Kiekko-Vantaa Juniorit Ry (myöhemmin seura) eikä etenkään tämän käyttöohjeistuksen laatija vastaa mahdollisista ohjelmistopäivityksistä tai muista muutoksista ohjelmistoon, ohjelmiston toimintaongelmista tai toiminnan aiheuttamista tapahtumista pelien aikana. Seura eikä käyttöohjeistuksen laatija vastaa myöskään tietokoneen tai mediakuution toimivuudesta, eivätkä mahdollisen tappion aiheuttamasta mielipahasta tai vierasjoukkueen kannattajien mahdollisista solvauksista pelin aikana. Edelleen seura tai käyttöohjeistuksen laatija eivät vastaa siitä, miksi jokin toimii niin kuin toimii tai ei toimi niin kuin kuuluisi toimia tai miksi jokin asia on tehty jotenkin eikä niin tai näin.