



Tulostaulun käyttöohjeet - jääkiekko

Jidoka Technologies Oy


Toimet aloittaessa

- Tulostaulua ohjataan kosketusnäytöllä.
- Kun valittavia urheilulajia on useita, järjestelmä käynnistyy lajinvalintaruutuun. Siitä valitaan haluttu laji painamalla lajikuvaa. Takaisin tähän ruutuun pääsee painamalla **Vaihda lajia** -nappia päävalikosta, kun laji on valittuna.
- Kun olet valinnut lajin, avaa vasemman kulman -näppäimestä valikko ja valitse **Aloita ottelu**.
- Voit ladata sisältöä pelin ajaksi ennakkoon valmistetulta USB-muistitikulta.



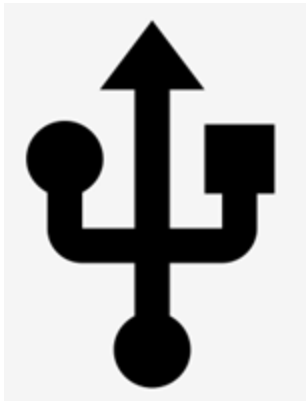
- Järjestelmän oletuskieli on suomi. Kieltä voi tarvittaessa vaihtaa aloitusruudun lippuikoneista, tai kun laji on valittu, painamalla nappia **Vaihda kieli** päävalikossa. Kielen vaihto keskeyttää aloitetun ottelun.

Sisällön lataaminen ja otteluvalikko

- Liitä USB-tikku tablettiin.
 - Laite lataa järjestelmään joukkueiden nimet, logot ja muut tarvittavat tiedostot (mainokset, kuvat, videot ja äänitiedostot) automaattisesti.
 - Tämä vaihe on valinnainen ja ottelun voi aloittaa ilmankin.
 - Voit poistaa aikaisemmin ladatun median **Poista media** -näppäimestä.
- Valikon saa auki vasemmassa yläkulmassa olevasta  -näppäimestä.
- Aloittaaksesi ottelun valitse **Aloita ottelu**.



Sisällön lataamisen aikana






- Kun USB-tikku asetetaan käynnissä olevan ohjaustabletin USB-porttiin, ohjaustabletin ruudulla näkyy tiedoston siirron tila ja lopuksi yhteenveto siirretyistä tiedostoista.
 - Yhteenvedon ilmestyessä tiedoston siirto on valmis ja USB-tikun voi irrottaa.
 - Tiedoston siirron ajan näytön vasemmassa yläkulmassa näkyy USB-symboli (ylempi kuva), jota painamalla tiedoston siirron tilan saa takaisin näkyviin.



- Ohjaustabletti lähettää sisällön automaattisesti tulostaululle haettuaan ne USB-tikulta. Lähetyksen tila näkyy ohjaustabletilla niin kauan kuin lähetyks on kesken.
 - Sisällön lähetyksen ajan näytön vasemmassa yläkulmassa näkyy lähetyssymboli (alempi kuva), jota painamalla sisällön lähetyksen tilan saa takaisin näkyviin.

Järjestelmän ongelmanratkaisu

- Tarkista, että peliruudun oikeassa yläreunassa "Yhteys"-tekstin vieressä on -symboli. Tämä tarkoittaa, että tulostaulu pystyy vastaanottamaan ohjainlaitteen lähettämää ottelutietoa.
- Jos yläreunassa on -symboli, tarkista, että ohjainlaitteessa on virtalähteen lisäksi kiinni ethernet-verkkopiuha. Jos johdot ovat kiinni, mutta symboli on yhä punainen, käynnistä tulostaulu uudelleen irrottamalla metallilaatikosta tuleva virtajohto seinäpistokkeesta.
- Jos USB-tikun kytkemisen ja tiedostonsiirron valmistuttua tulostaululla ei näy ohjainlaitteella näkyvät joukkueiden nimet ja logot, käynnistä ohjainlaite uudelleen irrottamalla virtajohto seinästä tai pienempi pää laitteen vasemmasta alareunasta. Jos tämä ei korjaa tilannetta, käynnistä myös tulostaulu uudelleen.
- Huomioi, että tulostaulu näyttää mainoksia koko ruudun tilassa ennen kuin ohjainlaitteelta laitetaan ottelu käyntiin -napin takaa **Aloita ottelu** -valinnalla. **Lopeta ottelu** -nappi lopettaa käynnissä olevan ottelun ja palauttaa koko ruudun mainokset näkyviin.

Ottelutiedot

- **Aloita ottelu** valinta avaa ruudulle näkymän, jossa voi määritellä seuraavat tiedot ruudun nuolinäppäimillä (oletusarvot suluissa):

- erän pituus (20:00)
- erätauon pituus (15:00)
- erien määrä (3)
- lämmittely (ei käytössä, 10:00)
- jatkoaika (käytössä, 5:00)
- kellojen kulkusuunnat
- kaksi peliä ruudulla (ei käytössä)
- mainosten näkyvyys (näkyvissä)
- animaatioiden näkyvyys (näkyvissä)
- summerin soiminen eri pelitilanteissa

Aloita ottelu

Erän pituus	Tauon pituus	Erien määrä
▲▲▲▲	▲▲▲▲	▲
2 0:0 0	1 5:0 0	3
▼▼▼▼	▼▼▼▼	▼

<input type="checkbox"/> Kello ylös	<input checked="" type="checkbox"/> Lämmittelyn pituus	<input checked="" type="checkbox"/> Mainokset
<input checked="" type="checkbox"/> Tauko alas	▲▲▲▲	<input checked="" type="checkbox"/> Animaatiot
<input checked="" type="checkbox"/> Aikalisä alas	1 0:0 0	<input checked="" type="checkbox"/> Summeri
<input checked="" type="checkbox"/> Lämmittely alas	▼▼▼▼	<input checked="" type="checkbox"/> Jatkoajan jälkeen
<input type="checkbox"/> Kaksi peliä		<input checked="" type="checkbox"/> Lämmittelyn jälkeen
		<input checked="" type="checkbox"/> Erän jälkeen
		<input checked="" type="checkbox"/> Tauon jälkeen
		<input checked="" type="checkbox"/> Aikalisän jälkeen

PERUUTA ALOITA

Aloita ottelu

<input type="checkbox"/> Kello ylös	<input checked="" type="checkbox"/> Lämmittelyn pituus	<input checked="" type="checkbox"/> Mainokset
<input checked="" type="checkbox"/> Tauko alas	▲▲▲▲	<input checked="" type="checkbox"/> Animaatiot
<input checked="" type="checkbox"/> Aikalisä alas	1 0:0 0	<input checked="" type="checkbox"/> Summeri
<input checked="" type="checkbox"/> Lämmittely alas	▼▼▼▼	<input checked="" type="checkbox"/> Jatkoajan jälkeen
<input type="checkbox"/> Kaksi peliä		<input checked="" type="checkbox"/> Lämmittelyn jälkeen
<input checked="" type="checkbox"/> Jatkoaika alas	<input checked="" type="checkbox"/> Jatkoajan pituus	<input checked="" type="checkbox"/> Erän jälkeen
	▲▲▲▲	<input checked="" type="checkbox"/> Tauon jälkeen
	0 5:0 0	<input checked="" type="checkbox"/> Aikalisän jälkeen
	▼▼▼▼	

PERUUTA ALOITA

- Paina lopuksi **Aloita**.




Lämmittely

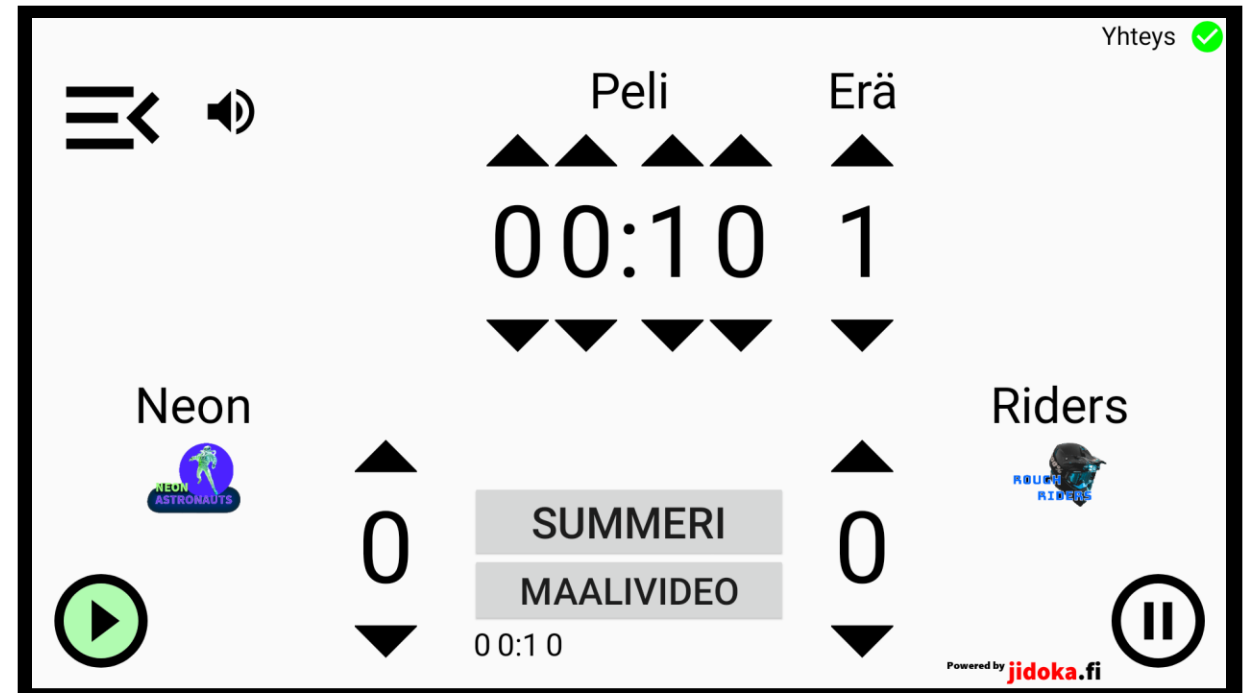
- Mikäli käytössä on lämmittely tai jatkoaika, säädä niiden pituus nuolinäppäimistä.
 - Valitse myös kellon suunta.
- Paina lopuksi **Aloita**.








- Lämmittelykello käynnistyy ▶-näppäimestä ja muuttuu automaattisesti pelikelloksi lämmittelyn loputtua.

Pelin aikana

- Pelikello laitetaan päälle vasemman alakulman -näppäimestä
- Kello pysäytetään oikean alakulman -näppäimestä
- Pelikellon kulkua ja maalien määrää voi tarvittaessa muokata nuolinäppäimistä.
- **Summeri**-painike toistaa summeri-äänien. **Maalivideo**-painike toistaa maalivideon. Painikkeet sijaitsevat tulostietojen välissä.
- Äänenvoimakkuutta muutetaan -napilla.




Ohjaimen käyttäjän vastuut pelissä

- Sääteää sopiva äänenvoimakkuus. Tämän voi tehdä pelin pääruudussa  -napilla, tai päävalikossa **Äänenvoimakkuus**-napilla.
- Vaihtaa kieltä tarvittaessa ennen pelin aloittamista. Kesken pelin kielenvaihto pysäyttää nykyisen ottelun. Kieltä vaihdetaan **Vaihda kieli** -napilla.
- Tarkistaa, että pelikello aloitetaan ja pysäytetään oikein pelitilanteen mukaan.
- Lisätä maaleja kummallekin joukkueelle nuolinäppäimillä.
- Jos tapahtuu ylivoimamaali, nykyinen rangaistus täytyy poistaa  -napilla. Poisto täytyy vahvistaa, jotta se ei tapahdu vahingossa.
- Lisätä rangaistuksia -painikkeen takaa **Lisää rangaistus** -napilla. Lisätessä varmistetaan oikea joukkue, pelaajanumero ja kesto. Jos rangaistusta täytyy muokata, se onnistuu  -napilla rangaistuksen vierestä.
- Lisätä aikalisä tarvittaessa **Aloita aikalisä** -napilla oikealle joukkueelle. Virheellisesti lisätty aikalisä poistetaan  -napilla joukkueen nimen päältä. Tämä poistaa myös tulostaululta "T.O."-tekstin.
- Painaa **Summeri**-nappia haluttaessa. Pelin aloitusasetuksista riippuen summeri soi automaattisesti eri tilanteissa.
- Painaa **Maalivideo**-nappia, kun halutaan toistaa maalitilanteissa isolla näyttöruudulla joko oletusmaalivideo tai aikaisemmin laitteelle tuotu oma maalivideo.
- Näyttää etukäteen ladattua mediaa **Näytä media** -napilla.
- Kun erä loppuu, järjestelmä ehdottaa oletusarvon mittaista taukoa, jonka voi hyväksyä painamalla **Aloita**.



Erän päättyminen

- Summeri soi automaattisesti erän päätyttyä, jos se on asetettu näin toimimaan alkuperäisessä otteluvalikossa. Eräkello vaihtuu taukokelloksi.
- Taukokello liikkuu ennen peliä määritettyyn suuntaan. Tauon kestoa voi muuttaa nuolinäppäimillä.
 - Summeri soi tauon jälkeen, jos se on näin asetettu toimimaan ennen ottelun aloittamista.
 - Tauon jälkeen voit käynnistää seuraavan erän  -näppäimestä.
- Tauon voi myös lisätä erien väliin asettamalla sen manuaalisesti valikon **Aloita erätauko** -painikkeesta.
 - Säädä tauon pituus nuolinäppäimistä ja valitse **Aloita**.

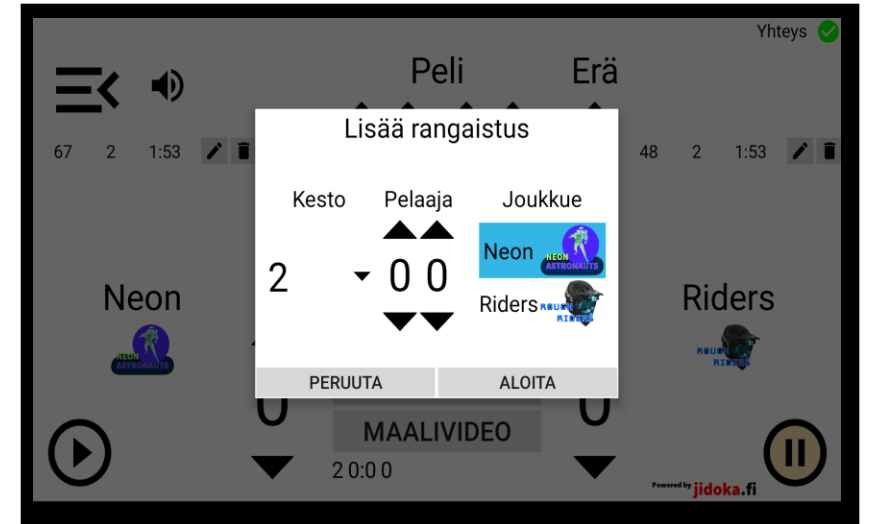


Jäähyjen lisääminen

- Uuden jäähyn asettamiseksi valitse vasemmasta yläkulmasta valikko ≡-näppäimestä ja valitse **Lisää rangaistus**.
 - Valitse avautuvasta näkymästä jäähyn kesto, pelaajan numero ja joukkue.
- Jäähyjä voi syöttää useampia, mutta vain kaksi ensimmäistä on käynnissä. Loput odottavat jonossa.
- Jäähyn saaneen joukkueen logon yläpuolelle ilmestyy rangaistuskello:

61 2 01:54 ✎ 🗑️

- Jäähyn voi poistaa roskakori-kuvakkeesta, ja sitä voi muokata virheen sattuessa kynä-kuvakkeesta. Muokattavissa ovat jäähyn kesto, pelaajan numero ja joukkue.



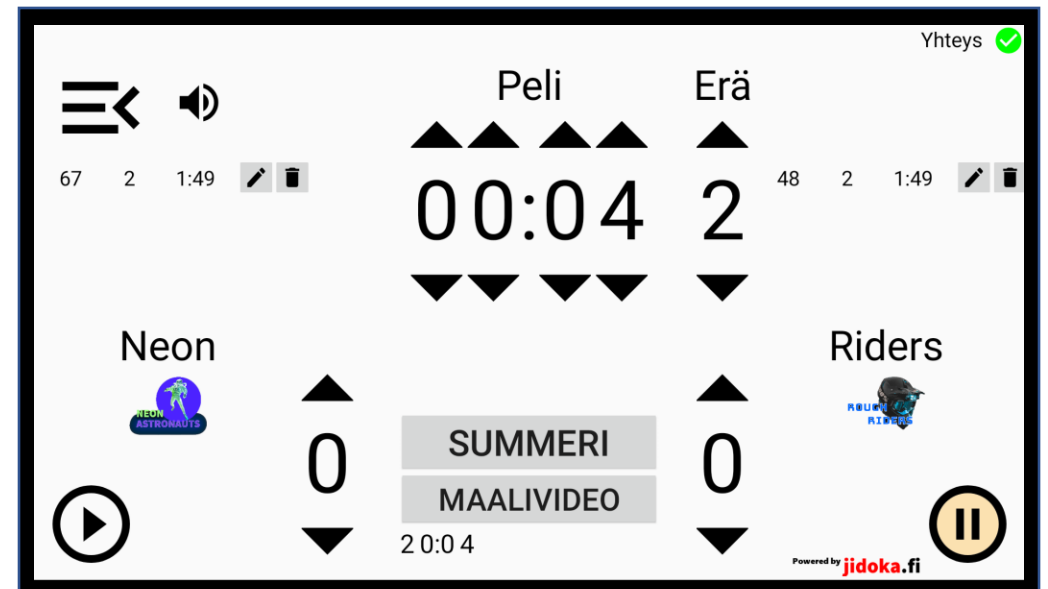
Ylivoimamaali

- Pysäytä pelikello.
- Lisää maali nuolinäppäimistä:



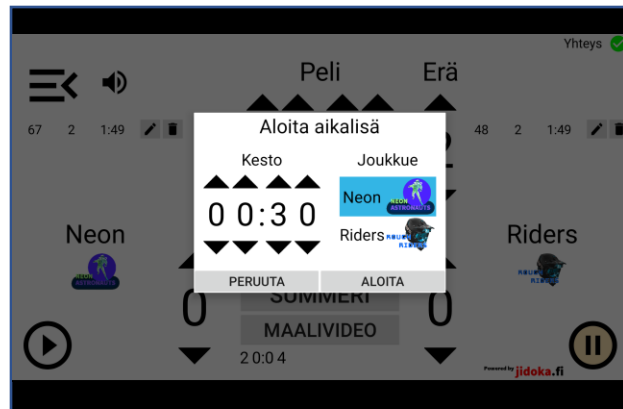
- Poista rangaistus roskakori-kuvakkeesta:

61 2 01:54 [pencil icon] [trash icon]





Aikalisän syöttö

- Pysäytä pelikello ja avaa valikko.
- Valitse listasta **Aloita aikalisä**.
- Määrittele avautuvasta näkymästä oikea joukkue ja aikalisän pituus.



- Aikalisä alkaa automaattisesti **Aloita**-näppäimestä painettaessa.

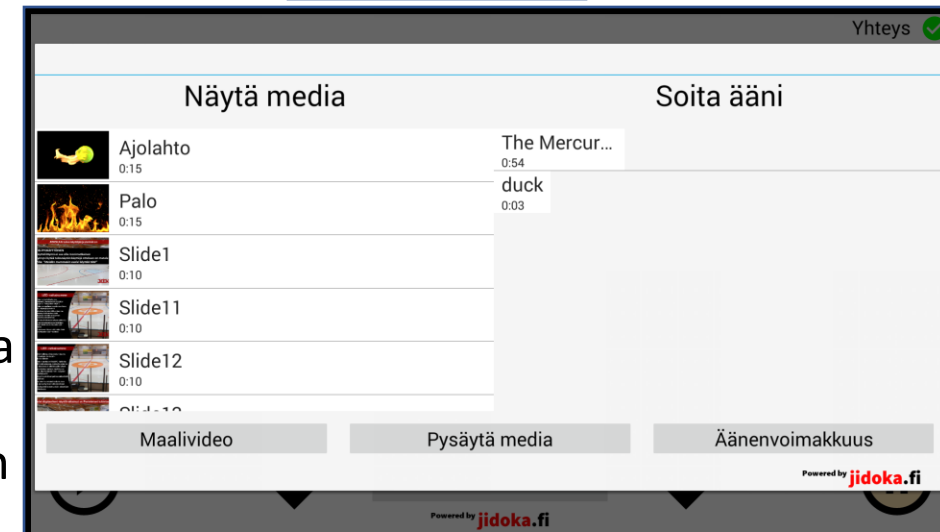
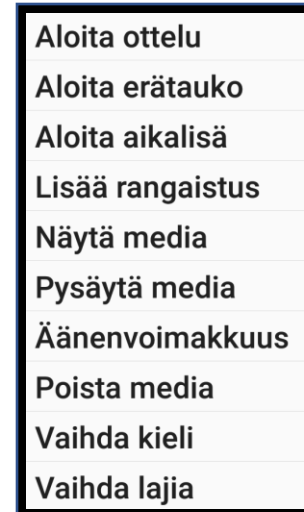
Summeri ja muut äänimerkit

- Summeriäänen voi toistaa tulostietojen välissä olevasta **summeri**-näppäimestä.
- Muut äänet ja videot voi toistaa -valikon **Näytä media**-näppäimestä avautuvassa ikkunassa.
- Median toistaminen lopetetaan valitsemalla valikosta **Pysäytä ääni**.
- Jos haluat muuttaa äänenvoimakkuutta, valitse valikosta **Äänenvoimakkuus** tai käytä pääruudun -nappia ja säädä volyyymi haluamallesi tasolle.



Median toisto, video ja äänet

- Ennalta ladattua sisältöä voi toistaa näyttölaitteella ☰<-valikon **Näytä media** -näppäimestä aukeavassa ikkunassa.
- Painamalla valitaan listasta kuva, video tai ääni. Listaa voi rullata sormella ylös ja alas. Valittu media toistuu näyttölaitteella. Ääni- ja videotiedostot toistuvat tiedoston koko keston ajan. Kuvatiedostoja näytetään ruudulla 10 sekuntia.
- Maalivideon voi toistaa mediantoistoikkunassa **Maalivideo-**napilla.
- **Pysäytä media** -nappi lopettaa sen hetkisen mediatiedoston toiston.
- **Äänenvoimakkuus**-napilla säädetään volyyymi halutulle tasolle raahaamalla sormella tai painamalla vaakapalkista tiettyä kohtaa ja valitsemalla **OK**.
- Mediantoistoikkunasta pääsee takaisin peliin painamalla ruudun ylä- tai alareunan tummennettua ikkunan ulkopuolista aluetta.




Jatkoaika

- Peli siirtyy automaattisesti jatkoajalle pistetilanteen ollessa tasan varsinaisen peliajan päättyessä, jos jatkoaika on valittu ottelun aloitusasetuksista.
- Järjestelmä pyytää määrittelemään tauon pituuden ottelun ja jatkoajan väliin. Tauko alkaa painamalla **Aloita**.
- Jatkoaika käynnistyy tauon jälkeen ▶-näppäimellä. Jatkoaikakello ⏸ syötetään -näppäimellä.



Toimet lopettaessa

- Pelin voi lopettaa -valikon **Lopeta ottelu** -painikkeella.
- Ohjainlaite kysyy, haluatko käynnistää järjestelmän uudelleen. **Käynnistä järjestelmä** -valinta käynnistää järjestelmän uudelleen. **Peruuta**-valinta palauttaa järjestelmän oletustilaan. Kyselyn voi ohittaa myös painamalla ikkunan ulkopuolelle tummennetulle alueelle.
- Kun ohjainlaite on palannut oletustilaan, tulostaulu näyttää ottelun ulkopuolisia mainoksia (ja kellonajan).
- Toiseen urheilulajiin voi vaihtaa valitsemalla päävalikosta **Vaihda lajia**.