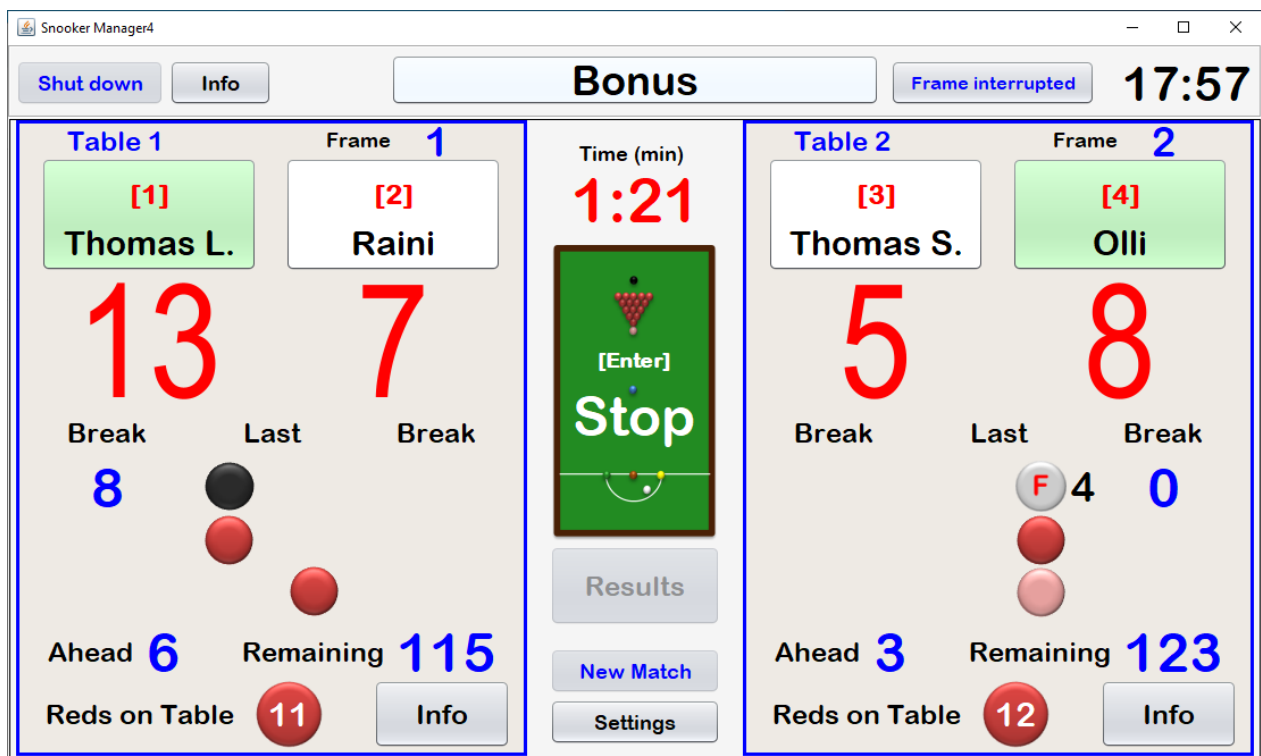


SnookerManager4

Bedienungsanleitung



Version 1.0

2022-10-25

von

Rainer Martin

www.martware.de

Inhaltsverzeichnis

1.	Einführung	3
2.	Bedienungsanleitung.....	4
2.1	Matchfenster	4
2.2	Dateifenster.....	5
2.3	Hauptfenster.....	6
2.4	Eingabefenster	8
2.5	Infofenster.....	11
2.6	Resultfenster	12
2.7	Einstellungen	13
3.	Installationshinweise.....	14

1. Einführung

Der **SnookerManager4** ist eine App um die Punkte per Software anstelle mit Hilfe des Scoreboards zu zählen. Damit kann der Verlauf eines Frames aufgezeichnet, gespeichert und später wieder betrachtet werden. Die Statistik zeigt zum Beispiel an, wie viele Frames gespielt wurden, wer die meisten Frames gewonnen hat usw.

Die Software wurde so konzipiert, dass die Punkte von zwei Spielern an einem Tisch oder von vier Spielern, die zeitgleich an zwei Tischen spielen, gezählt werden können. Damit lässt sich beispielsweise ein Match „Jeder gegen jeden“ spielen.

Das Programm ist in Java geschrieben und sollte somit auf verschiedenen Plattformen laufen.

Wenn dir das Programm gefällt und du es über einen längeren Zeitraum benutzt, kannst du mir gerne einen kleinen Betrag spenden.

Kontaktiere mich bitte per Email unter info@martware.de

Über mich:

Ich bin 1956 geboren und lebe in Bayern. Ich war Lehrer für Mathematik, Physik und Informatik.

Ich spiele seit 2020 in einer kleinen Gruppe Snooker.



Snooker ist ein verrücktes, aber tolles Spiel!

Viel Spaß mit dem **SnookerManager4**.

Rainer Martin

2. Bedienungsanleitung

2.1 Matchfenster

Das **Matchfenster** erscheint, wenn das Programm gestartet wird oder ein neues Match gespielt werden soll.

Players in Match

Table 1

Player 1 - Player 2

Game Mode

1 Table - 2 players

2 Tables - 4 players
Everybody against everybody

2 Tables - 4 players
Players keep on table

Venue

Bonus Forchheim

List Players

Anton
Chris
Tom
Olli

Files

Info

Add Player

Remove

Okay

Results

Shut down

- Füge Spieler **Add Player** hinzu oder entferne **Remove** sie
Hinweis: Ein Spieler, der bereits Frames gespielt hat kann erst dann gelöscht werden, wenn die Frames gelöscht wurden bei denen er mitgespielt hat.
- Wähle den **Spielmodus:**

1 Table - 2 players

2 Spieler an einem Tisch: Es können beliebig viele Frames gespielt werden.

**2 Tables - 4 players
Everybody against everybody**

4 Spieler an 2 Tischen: Turniermodus, d. h. jeder spielt gegen jeden. Die Paarungen werden zufällig erzeugt.

2 Tables - 4 players
Players keep on table

4 Spieler an 2 Tischen: Spieler 1 und 2 spielen an Tisch 1, Spieler 3 und 4 an Tisch 2. Die Paarungen wechseln nicht.

- Wähle 2 oder 4 Spieler aus der **List Players**.
- Als Gag kann der Spielort eingegeben werden.

Venue

Bonus

- Die Daten der Spieler und Frames werden in einer Datei gespeichert.
- Mit **Files** können die Dateien verwaltet werden.
Es öffnet sich das **Dateifenster** (siehe 2.2).
- Mit **Results** können die Verläufe früherer Frames betrachtet werden.
Es öffnet sich das **Resultfenster** (siehe 2.6).

2.2 Dateifenster

Im **Dateifenster** kann eine Datei gewählt, eine Datei umbenannt und eine neue Datei erstellt werden.

List Files	Current File
file1 file2 file3	file3 .sm4
	New File
	Apply
	Close

Hinweis: Beim ersten Start des Programms wird automatisch eine Datei erstellt.

Hinweis: Die Datei muss sich im selben Ordner wie das Programm befinden..

2.3 Hauptfenster

Das **Hauptfenster** zeigt folgende Informationen an:

- Aktueller Punktestand eines jeden Spielers
- Punkte im Break
- Die 3 letzten gelochten Bälle (Last)
- Punkte voraus (Ahead)
- Punkte, die noch erreicht werden können (Remaining)
- Anzahl der roten Kugeln auf dem Tisch (Reds on table)



Frame starten

Auf das Bild des **Snooker Tisches** klicken oder **[Enter]** drücken.



Hinweis: Der Frame sollte erst dann beendet werden, wenn die Frames an beiden Tischen beendet sind.

Hinweis: Nach dem Beenden eines Frames können die Ergebnisse (Results) betrachtet, ein neuer Frame gestartet oder ein neues Match erstellt werden.

Eingabe der Punkte

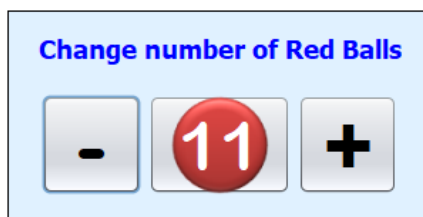
Auf den Spieler [2]
Raini klicken oder eine Nummer von [1] bis [4] auf der Tastatur drücken.



Das **Eingabefenster** öffnet sich,

Hinweis: In seltenen Fällen muss die Anzahl der roten Bälle angepasst werden.

Dazu auf Reds on Table 11 klicken.



Zum Beenden warten oder auf den roten Button klicken.


Frame Verlauf: Alle Informationen über den Frame Verlauf erhält man mit Klick auf Info.

2.4 Eingabefenster

Im **Eingabefenster** werden die erzielten Punkte und mögliche Foulpunkte eingegeben sowie die Undo-Funktion (= Rückgängig machen) aufgerufen.

Hinweis: Das Fenster schließt nach ein paar Sekunden automatisch.

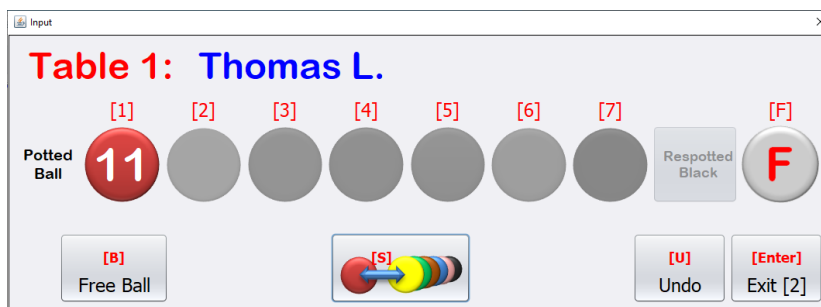


Um es vorzeitig zu schließen, auf  klicken oder **[Enter]** drücken.

Hinweis: Abhängig von der Spielsituation gibt es unterschiedliche Ansichten.

(1) Roter Ball gelocht:

Auf  klicken oder **[1]** drücken



(2) Mehrere Rote Bälle gleichzeitig gelocht:

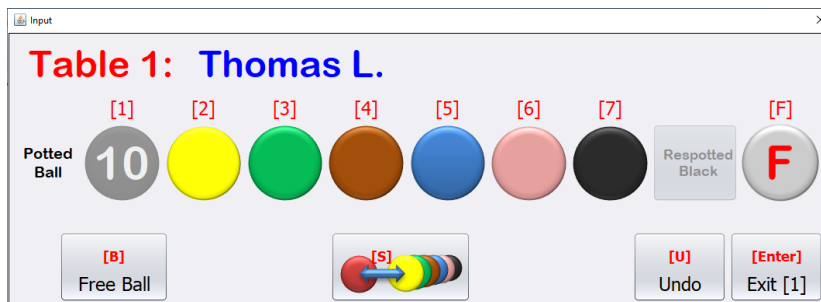
Lange auf  klicken oder lange **[1]** drücken.



Zum Schließen kurz warten oder **[Enter]** drücken.

(3) Farbige Kugel nach Red Ball gelocht:

Auf die **Farbe** klicken oder eine der Nummern **[2]** bis **[7]** drücken

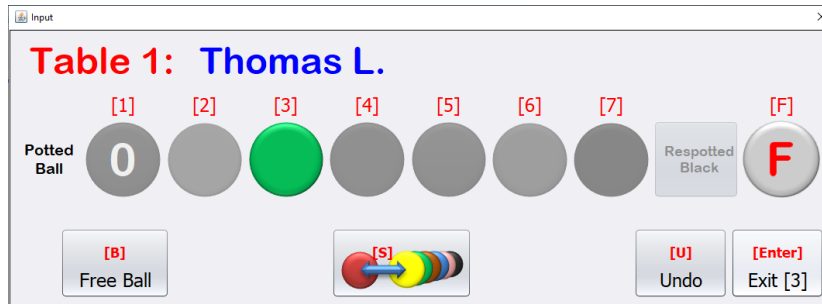


Umschalten zwischen (1) und (3):

Auf  klicken oder [S] drücken

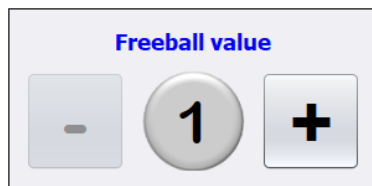
(4) Endspiel auf Farben:

Auf die Farbe klicken oder die Nummer [2] bis [7] drücken




(5) Free Ball:

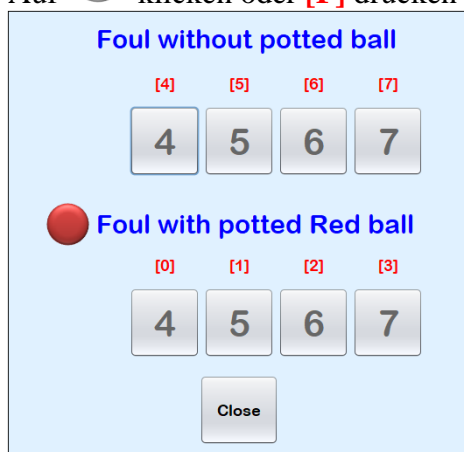
Auf  klicken oder [B] drücken



Den Wert des Free Ball setzen.

(6) Foul:

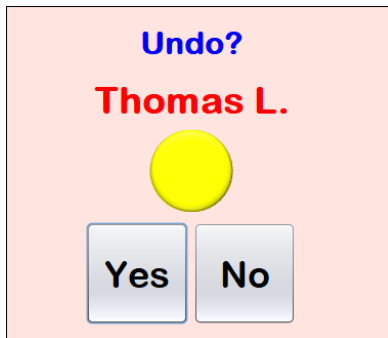
Auf  klicken oder [F] drücken



Hinweis: Bei den Foulpunkten unterscheiden, ob eine rote Kugel gelocht wurde oder nicht.
Auf den Button klicken oder die Nummer des Fouls drücken.

(7) Undo (= rückgängig machen):

Auf  klicken oder **[U]** drücken




Hinweis: Die Eingaben können Schritt für Schritt rückgängig gemacht werden.


Hinweis zum Gebrauch des SnookerManager4

Es gibt zwei grundsätzliche Möglichkeiten, den **SnookerManager4** einzusetzen.

- **Jedes einzelne Break eingeben**

Wenn ein Spieler in einem Break keinen Punkt erzielt, den Spieler anwählen, damit sich das Eingabefenster öffnet. Keine Punkte eingeben! Das Eingabefenster schließt und das Symbol  für „No score“ erscheint.

- **Nur nach Lochen Punkte eingeben**

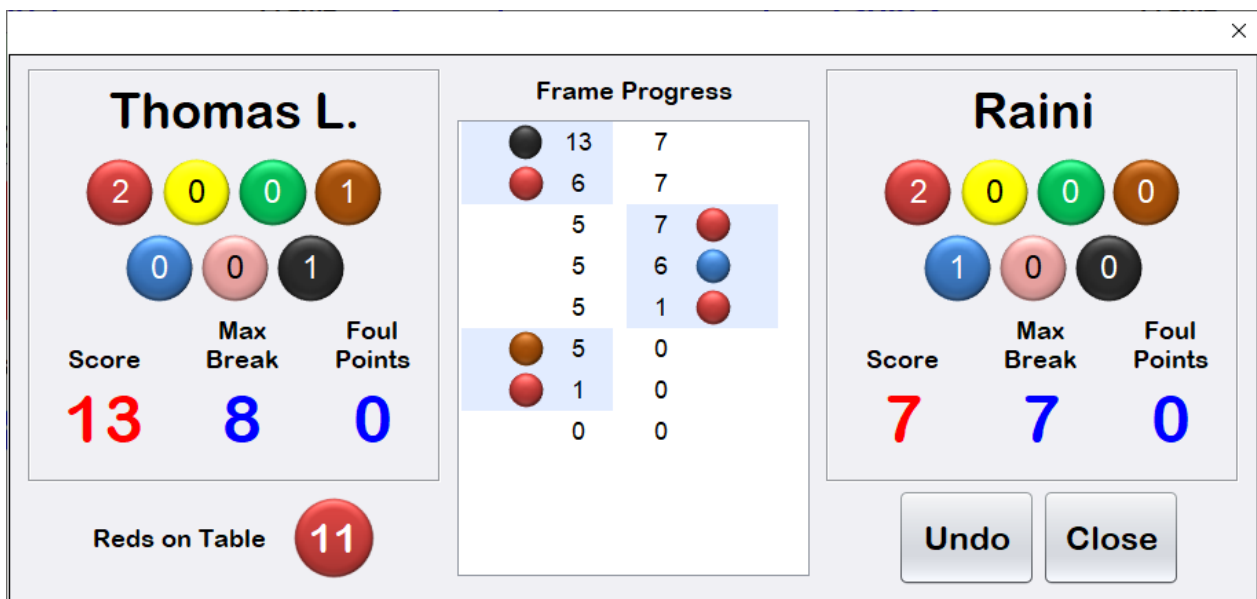
Wenn es Spiele gibt, bei denen die Spieler in einem Break öfters keine Punkte erzielen, wird die Liste der  sehr lang werden.

Deshalb ist es einfacher Breaks ohne Locherfolg zu ignorieren und nur die Punkte bei Locherfolgen einzugeben.

2.5 Infofenster

Im **Infofenster** werden Information über den aktuellen Frame angezeigt:

- Anzahl, wie oft eine Farbe gelocht wurde
- Punktestand
- Maximum break
- Foulpunkte
- Anzahl der roten Bälle auf dem Tisch
- Frame Fortschritt



2.6 Resultfenster

Das **Resultfenster** kann nach Beendigung eines Frames geöffnet werden.

Es zeigt die Rangfolge (= Ranking) der Spieler sowie die aktuellen oder vorherigen Frames.

Der Sieger eines Frames ist farbig hervorgehoben.

Ranking - Frames
25.10.2022

Ranking

Player	Wins	Frames
Thomas L.	1	1
Olli	1	1
Raini	0	1
Thomas S.	0	1

Frames

Thomas L.	13 : 7	Raini
Thomas S.	5 : 8	Olli

Frame Progress

☒ Show frames current
☐ Show frames previously

Close

Klickt man auf einen Frame, wird der Frame Fortschritt (= Progress) angezeigt.

Ranking - Frames
25.10.2022

Ranking

Player	Wins	Frames
Thomas L.	1	1
Olli	1	1
Raini	0	1
Thomas S.	0	1

Frames

Thomas L.	13 : 7	Raini
Thomas S.	5 : 8	Olli

Frame 1
Thomas L. - Raini

13	7
6	7
5	7
5	6
5	1
5	0
1	0
0	0

☒ Show frames current
☐ Show frames previously

Close

Zwischen den aktuellen Frames (= current) und früheren Frames (= previously) kann umgeschaltet werden.

Ranking - Frames

25.10.2022

Player	Wins	Frames
Thomas L.	6	10
Raini	4	10
Thomas S.	2	4
Olli	1	1
Alex	1	3

Frames Previous

25.10.2022

Thomas L.	13 : 7	Raini
Thomas S.	5 : 8	Olli

Frame Progress

Frame 1

Thomas L. - Raini

Black	13	7
Red	6	7
Blue	5	7
Green	5	6
Yellow	5	1
Brown	5	0
White	1	0
Black	0	0

☐ Show frames current
☒ Show frames previously

Hinweis 1: Um einen Frame zu löschen den Frame (= Zeile) anklicken.

Hinweis 2: Um alle Frames eines bestimmten Datums zu löschen, auf das Datum klicken.

2.7 Einstellungen

Es lassen sich verschiedene Einstellungen wählen.

Number of Red Balls

☐ 3
 ☐ 6
 ☐ 10
 ☒ 15

Show Notification

☐ Off
 ☒ Short
 ☐ Long

☒ Request Undo

☐ Ask Ball Respotted

☐ Play Sound at Color Ball

3. Installationshinweise

- Die Zip-Datei **SnookerManager4.zip** kann in jeden beliebigen Ordner extrahiert werden.
- Es empfiehlt sich auf dem Desktop eine Verknüpfung zur Datei **SnookerManager4.exe** herzustellen.
Vorgehen: Rechtsklick auf Desktop → Neu → Verknüpfung → Speicherort auswählen
- Für diese Verknüpfung lässt sich ein eigenes Icon anzeigen.
Vorgehen: Rechtsklick auf Verknüpfung → Eigenschaften → Anderes Symbol → Installationsordner → snookermanager.ico