

Kegeln für Windows



Anleitung

I. Inhalt

I.	Inhalt	2
II.	Vorwort	4
III.	Für Nicht-Eingeber	6
IV.	Shareware oder nicht / Eingeber oder nicht	8
V.	Installation	9
VI.	Fehlermeldungen	11
VII.	Das Menüsystem	12
VIII.	Der Mannschaftseditor	13
IX.	Mitgliederverwaltung	16
X.	Die Default-Mannschaft	19
XI.	Die Spielpaarungen	21
XII.	Ergebnisse eingeben	24
XII.1.	Die Sicherheitsabfrage	25
XII.2.	Namensfilter	27
XIII.	Spielerergebnisse ausgeben	29
XIV.	Mannschaftsergebnisse ausgeben	31
XV.	Ergebnisse ändern	33
XV.1.	Spielerergebnisse	34
XV.2.	Gegnerergebnis	34
XV.3.	Spielernamen	35

XV.4.	Korrekturergebnis _____	35
XVI.	Statistik _____	36
XVII.	Ergebnisse exportieren _____	39
XVIII.	Einstellungen _____	41
XVIII.1.	Info _____	41
XVIII.2.	Update _____	42
XVIII.3.	Statistik – Druck _____	43
XVIII.4.	Excel _____	44
XVIII.5.	Bilder _____	45
XVIII.6.	FTP und Mail _____	46
XVIII.7.	System _____	47
XVIII.8.	Register _____	49
XIX.	Up-Date erstellen _____	51
XX.	UP-Date einlesen _____	54
XXI.	Funktionen ohne Frontend _____	55
XXI.1.	Externe Programme _____	55
XXI.2.	Minimierter Start bei mit EMail _____	56
XXII.	Der Ergebnismonitor _____	57
XXIII.	Mitglieder – Geburtstage _____	59
XXIV.	Dateiimport _____	60
XXV.	Versionsnummer _____	62
XXVI.	Epilog _____	64
XXVII.	Stichwortverzeichnis _____	65

Vorwort



Vor einigen Jahren war ich auf der Suche nach einem professionellen Verwaltungsprogramm für meinen Kegelverein. Gefunden habe ich hingegen nur einige wenige Shareware-Programme für Freizeit- und Hobbykegler, die sich alle vier Wochen in einem Lokal treffen. Oder Programme, mit dem sich ganze Ligen verwalten lassen. Jedoch für einen einzelnen Club, der sich verwalten und informieren möchte (Schnittlisten, etc) waren die Angebote sehr rar - besser gesagt, ich habe bis heute noch *keines* gefunden. Schließlich kaufte sich unsere Vorstandschaft eines dieser besagten Ligaverwaltungsprogramme mit dem der Club, besser gesagt die Ergebnisse all unserer Mannschaften, verwaltet werden sollten.

Nun war das Programm nicht schlecht (eben für Ligaverwaltungen), für einen einzelnen Club, dem die anderen Mannschaften in der Liga (ergebnistechnisch gesehen) egal sind, war es sehr unkomfortabel.

Deshalb entschloß ich mich in der Sommerpause 1995 ein Programm für Windows zu schreiben, das meinen Ansprüchen entsprach. So entstand: "**Kegeln für Windows**". Zum Testen gab ich nun die Ergebnisse der Saison 1994 / 95 ein und es funktionierte ohne Probleme. Doch dann kam die neue Saison und es tauchten, teils bei mir, teils beim VK Puchheim (die das Programm zum testen bekommen haben) einige Fehler auf. Im Laufe der Saison wurden diese allerdings korrigiert, so daß ich es jetzt auf die (Kegel-)Menschheit loslassen kann.

Zugegeben, es gibt noch einiges was verbessert werden kann, aber ich habe die Entwicklung neuer Programmfunktionen noch nicht aufgegeben.

Ich hoffe, daß es Ihnen genauso leicht fallen wird die erzielten Ergebnisse Ihres Clubs zu erfassen, wie es für mich ist. Falls

Sie doch noch Fehler finden sollten oder Sie haben Verbesserungsvorschläge, so zögern Sie nicht, sie mir mitzuteilen.

Email: stefan@gacner.de

Internet: <http://www.gacner.de>

Ich wünsche Ihnen nun viel Erfolg mit dem Programm "Kegeln für Windows**".**

Stefan Gacner

II. Für Nicht-Eingeber

Lange hat es gedauert, bis ich einen Namen für dieses Kapitel gefunden habe. Ich gebe zu, daß er nicht sehr schlüssig ist, aber wenn Ihnen was besseres einfällt, bin ich gerne bereit diese Überschrift zu ändern.

Regeln für Windows wurde so programmiert, daß einer in Ihrem Verein alle Ergebnisse eingibt (der arme Kerl) und allen anderen Benutzern die Daten per UP-Date-Disketten oder Internet zukommen läßt.

Wenn Sie nun zu der glücklichen Gruppe von Nutzern gehören die dem Programm nur Ergebnisse entlocken wollen, brauchen Sie auch nicht die gesamte Anleitung lesen. Dagegen sollten Sie alles genau lesen, wenn Sie der auserwählte Ergebniseingeber sind.

Einige Kapitel sind aber für alle obligatorisch, da diese wichtige Hinweise enthalten. Andere hingegen beschäftigen sich nur mit der Ergebnisausgabe.

V. Installation

- Irgendwie muß das Programm auf die Platte, und es ist sicherlich gut zu wissen wie man das macht.

VI. Fehlermeldungen

- Was mache ich wenn das Programm einen Fehler auswirft?

VII. Das Menüsystem

- Wie bewegt man sich im Menü, welche Programmtile verstecken sich wo?

XI. Die Spielpaarungen

- Interessant, vor allem wie man sie ansehen kann.

XIII./XIV. Ergebnisse ausgeben

- Über die Wichtigkeit dieses Kapitels brauch' ich mich wohl nicht auslassen.

XVI. Statistik

- Wenn Sie einzelne Schrittlisten, z.B. nur Ihre Mannschaft anschauen wollen, und wenn Sie ein Statistik-Zahlen-Fan sind

XVIII. Einstellungen

- Wie und wo Sie Einstellungen ändern können.

XX. Update einlesen

- Alles über den Diskettenaustausch und damit Verteilung der Ergebnisse an andere **KFW**-Nutzer

III. Shareware oder nicht / Eingabe- geber oder nicht

Wie im vorherigen Kapitel III schon erwähnt, unterscheidet das Programm zwischen zwei Arten von Benutzern: jenen, die die Ergebnisse eingeben und jenen, die diese nur anschauen wollen. Beide Arten von Usern können jedoch das gleiche Programm benutzen, nur das in der „Eingabe-Version“ mehr Menüpunkte zur Verfügung stehen (logisch).

Wenn Sie die „Nur-Lesen-Version“ benutzen, ist das Programm frei und muß nicht registriert werden. Es erfolgen auch keinerlei Hinweise bezüglich der Shareware-Version.

Hingegen muß die Eingabe-Version registriert werden. Ansonsten erscheint beim Programmstart der Sharewarehinweis und das Programm ist nur eingeschränkt nutzungsfähig (nur ein paar Mannschaften und Spieler etc). Zum Testen reicht diese Version jedoch völlig aus. Lesen Sie bitte im entsprechenden Kapitel, wie Sie das Programm registrieren können.

Die Auswahl, in welcher Version das Programm betrieben wird, können Sie als erstes bei der Installation festlegen oder später unter **Einstellungen**.

IV. Installation

Am Anfang steht (wie bei wohl jedem Programm) die Installation von Diskette auf die heimische Festplatte.

In einem Verzeichnis auf Ihrer Platte befinden sich alle Programme die Sie für die Installation benötigen. Für den Weg, wie diese dorthin kommen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Entweder holen Sie sich das Programm aus dem Internet (was wohl der einfachste Weg sein dürfte) unter:

`http://www.gacner.de` & **Kegeln für Windows**

Dann müssen Sie nur noch die ZIP-Datei entpacken (hierzu gibt es genügend Programme wie z.B. winzip - zu bekommen unter `www.winzip.de`).

Sollten Sie das Programm auf Disketten bekommen haben, müssen Sie erst alle Dateien von allen Disketten in ein Verzeichnis Ihrer Wahl auf die Festplatte kopieren.

Welchen Weg Sie auch immer nehmen, Sie haben alle Dateien in einem Verzeichnis. Dort finden Sie eine Datei namens Setup.exe, welche Sie bitte starten.

Folgen Sie nun bitte den Anweisungen am Bildschirm. So werden Sie aufgefordert ein Verzeichnis anzugeben wohin das Kegel-Programm kopiert werden soll. Der Vorschlag C:\KFW (**Kegeln für Windows**) kann selbstverständlich geändert werden. Nach kurzer Zeit ist das Entpacken der Dateien von der Diskette beendet und das Installationsprogramm fragt Sie, ob ein Programmsymbol angelegt werden soll. Ich empfehle Ihnen diese Frage mit Ja zu beantworten - erleichtert es doch das Aufrufen des Programms erheblich. In der neuen

neuen Programmgruppe **Kegeln für Windows** befindet sich neben dem Programm auch noch ein Icon zum Deinstallieren, für den Fall, daß Sie entfernen möchten (was ich nicht hoffe).

Jetzt ist die Installation abgeschlossen und Sie können das Programm mit einem Doppelklick auf das Kegelsymbol starten.

V. Fehlermeldungen

Ab der Version 4.2 von *Kegeln für Windows*, werden eventuell auftretende Fehler von der Software abgefangen. Bis dahin wurde eine Fehlermeldung ausgegeben und das Programm beendet.

Nicht immer ist Grund für eine Fehlermeldung, daß im Programm ein Fehler ist. Oftmals versucht der Benutzer auf Daten zuzugreifen, die es noch gar nicht gibt. So kommt es z.B. zu einer Fehlermeldung, wenn Sie versuchen Spielbegegnungen anzuschauen, ohne daß Sie überhaupt Mannschaften eingegeben haben.

Bitte mailen Sie mir also nicht sofort, wenn eine Fehlermeldung angezeigt wird. Wenn Sie sich jedoch absolut sicher sind, daß es keine Fehlbedienung von Ihnen war, und es somit ein Programmierfehler sein muß (ein sog. Bug), ist es keine Frage, daß ich diesen gerne erfahren würde.

VI. Das Menüsystem

Nach dem Programmstart befinden Sie sich im Hauptmenü. Sie können einen Menüpunkt entweder mit der Maus anklicken oder Sie drücken die ALT-Taste gefolgt von dem unterstrichenen Buchstaben des Menüpunkts.

Bei einigen Menüpunkten folgen mehrere Untermenüpunkte (z.B. Ergebnisse / Ausgeben / Mannschaft). Die Handhabung hierbei erfolgt genau wie oben beschrieben mit Hilfe der Maus oder der Tastatur.

Im Laufe dieser Anleitung werden Sie erfahren, was sich wo hinter welchem Menüpunkt verbirgt und was Sie mit ihm machen können.

VII. Der Mannschaftseditor

Hier geben Sie alle Daten für Ihre Mannschaften ein.

Mannschafts - Editor

Angezeigt wird Mannschaft 1- 9

Abkürzung (A-Z): h

Abkürzung (1-9): 1

Spielgruppe: MKV

Spielklasse: Regl. Mch./Nby.

Schub pro Spieler: 200

Klubkennziffer: A45

SpielberichtsLayoutDatei: mkv

Neu LayoutDatei suchen Löschen

Speichern Reihenfolge ändern Ende

Das Prinzip der Eingabe ist das gleiche wie beim Mitgliedereditor (siehe nächstes Kapitel). Wie auch dort, werden hier die Daten nach dem Karteikastenprinzip abgelegt. Zwischen den Karteikarten können Sie mit dem Pfeil nach links oder rechts an der Bildlaufleiste (oben rechts) wechseln. Eine Zelle können Sie mit der TAB-Taste verlassen um zur nächsten zu kommen.

Jetzt müssen Sie für jeden Ihrer Mannschaften eine Abkürzung finden, bestehend aus einem Buchstaben (möglichst klein geschrieben), z.B. "h" für Herren-, "d" für Damenmannschaften und „j“ für die Jugend, und einer Ziffer. So hätte dann die erste Herrenmannschaft die Abkürzung "h1".

Das Feld der Spielgruppe ist rein zur Info und kann auch leer gelassen werden. In meinem Club hat es Sinn, weil wir sowohl Sportkegler als auch Spieler in einer „Freizeitliga“ haben.

Die Spielklasse wird auf dem Spielbericht ausgegeben. Ansonsten ist es auch rein zur Info.

Die Schnittlisten werden i.d.R. auf 100 Schub gerechnet. Geben Sie deshalb bitte die Anzahl der Schub dieser Mannschaft (also z.B. 100 oder 200) ein, damit die Schnittliste auch richtig berechnet werden kann.

Die Klubkennziffer wird ebenfalls auf dem Spielbericht ausgegeben. Jedoch weiß ich leider nicht ob oder wie in anderen Bezirken solche Kennziffern vergeben werden. Das Feld kann natürlich auch leer gelassen werden.

Die Ausgabe der Mannschaftsergebnisse erfolgt als ausgefüllter Spielbericht. Wenn Sie über den Spielberichtsgenerator (siehe [Anhang B](#)) ein eigenes Layout erstellt haben, dann geben Sie hier bitte den Namen der Datei (ohne Erweiterung ein). Beachten Sie, daß diese Datei in der aktuellen Saison liegen muß!! Mit dem Knopf „Layoutdatei suchen“ können Sie auch die Datei wählen.

Mit dem Knopf Neu löschen Sie die Maske und Sie können eine neue Mannschaft eingeben. Mit Löschen wird die aktuelle Mannschaft (nach einer Sicherheitsabfrage) gelöscht. Mit Ende verlassen Sie den Editor.

Wenn Sie die Reihenfolge der Mannschaften in der Datenbank ändern möchten, drücken Sie einfach den entsprechenden Knopf.

Sollten Sie versuchen einen geänderten Datensatz zu verlassen, z.B. durch drücken des EndeKnopf's, Neu oder wechseln zum nächsten Datensatz, fragt der Computer ob die Änderung gespeichert werden soll.

VIII. Mitgliederverwaltung

Über die Menüs "Stammdaten / Mitglieder / Adressen" kommen Sie zur Mitgliederverwaltung. Hier werden alle Spieler und sonstige Mitglieder geführt.

Adressen - Verwaltung

Angezeigt wird
Spieler GO- GO

Vorname:

Nachname:

Straße:

Ort:

Tel - P:

Tel G:

Paß-Nr:

Geburtsdatum:

Mannschaf.:

Export-ID:

Neu Speichern

Bild laden Alphabetisieren Löschen Ende

Die Adressen (und noch ein paar andere Daten) werden wie Karteikarten behandelt, d.h. Sie können zwischen den einzelnen "Karteikarten" blättern. Dies funktioniert mit der Bildlaufleiste rechts oben. Mit einem Druck auf den Pfeil nach links blättern Sie um einen Spieler zurück und mit dem Pfeil nach rechts kommen Sie zum nächsten Spieler. Das kleine Quadrat

zwischen den Pfeilen Ihrer derzeitigen Position - links ist die erste Adresse und rechts die letzte.

Wenn Sie einen neuen Spieler hinzufügen möchten, drücken Sie auf den Knopf **Neu**. Daraufhin wird die Maske gelöscht und der Cursor (der blinkende, senkrechte, schmale Strich) erscheint im Feld **Name**. Geben Sie nun den Namen des Spielers ein und drücken Sie **TABULATOR** **nicht "RETURN"** da sonst die Anschrift gespeichert wird. Nun geben Sie in jedes Feld die entsprechenden Daten ein und wechseln Sie jeweils mit der TAB-Taste.

Den **Geburtsdag** geben Sie bitte immer im Format **TT.MM.JJJJ**, wobei T der Tag, M der Monat und J das Jahr ist. Halten Sie diese Formatierung nicht ein, wird die Auswertung und die Geburtstagslisten nicht richtig funktionieren.

Im Feld **Mannschaft** müssen Sie den Pfeil (am rechten Ende dieses Feldes) drücken um eine Auswahl aller eingegebenen Mannschaften zu erhalten. Dort klicken Sie dann einfach die gewünschte Mannschaft. Ist die gesuchte Mannschaft nicht dabei, so ist diese vermutlich auch nicht im Mannschaftseditor eingegeben worden.

Die **Export-ID** ist eine Nummer, die alle Ergebnisse dieses Spielers in die Zwischenablage exportiert (s. **Exportieren**). Diese wird Ihnen helfen diese Exportlisten zu sortieren (z.B. nach Spieler einer Mannschaft sortiert). Es passiert jedoch auch nichts, wenn Sie das Feld einfach leer lassen.

Zu jedem Mitglied können Sie ein Foto einscannen. Dieses wird dann beim Aufruf des entsprechenden Spielers links neben den persönlichen Daten angezeigt. Ein solches Foto muß im **JPG-Format** vorliegen und sich im Verzeichnis **\FOTOS be**

finden. Als Name für die Datei werden die ersten vier Buchstaben des Vornamens und die ersten vier Buchstaben des Nachnamens genommen. So gehört z.B. zum Spieler Erwin Mustermann (ein immer gern genommener Name) die Datei: ERWIMUST.JPG.

Bei jedem Wechseln zwischen den Adreßdaten sucht der Computer nach einem entsprechenden Bild. Wenn er keines findet wird auch keines angezeigt. Einstellungen über das Einblenden von Fotos können Sie im Menü Sonstiges/Einstellungen vornehmen.

Auch wenn Sie keine Fotos haben möchten können Sie den Inhalt des Verzeichnisses löschen. Löschen Sie aber nicht das ganze Verzeichnis, denn der Rechner sucht nach dem Bild im Verzeichnis FOTOS. Es kommt zum Fehler PATH NOT FOUND, wenn das Verzeichnis nicht vorhanden ist (leer ist dagegen kein Problem).

Die Funktionen Löschen und Alphabetisieren sind nur vor Beginn der Saison möglich, danach (sobald ein Ergebnis eingegeben wurde) werden diese deaktiviert. Da alle Ergebnisse nicht mit dem Namen der Spieler sondern mit der lfd. Nummer in dieser Kartei gespeichert werden, würde es also ein Chaos geben, wenn während der Saison ein Spieler gelöscht wird.

IX. Die Default-Mannschaft

Wenn Ihre Mannschaft immer (oder recht oft) mit der selben Aufstellung spielt, empfiehlt es sich eine Default-(Standard) Mannschaft aufzustellen und einzugeben.



Hierzu wählen Sie eine Mannschaft indem Sie den Pfeil rechts oben neben dem Feld anklicken. Daraufhin öffnet sich ein kleines Fenster indem alle gespeicherten Mannschaften (bzw. deren Abkürzungen) aufgeführt sind. Klicken Sie nun auf die gewünschte Mannschaft für die Sie eine Standardaufstellung eingeben möchten.

Falls für die gewählte Mannschaft bereits eine Aufstellung gespeichert ist, wird diese gleich angezeigt und kann bearbeitet werden. Die Felder bleiben leer wenn noch keine Aufstellungen gespeichert wurde.

Klicken Sie jeweils auf die kleinen Pfeile um eine Auswahl aller Spieler zu erhalten. Klicken Sie dann wiederum auf den Namen des Spielers der auf der gewünschten Position spielen soll.

Sind alle Eingaben oder Änderungen vollbracht, drücken Sie auf Speichern. Mit Verlassen kommen Sie zurück zum Menü, ohne daß irgendwas gesichert wird.

Derzeit ist es noch nicht möglich, eine Default-Mannschaft wieder zu löschen (aber ich arbeite daran). Die einzige Möglichkeit besteht darin, daß Sie die Datei "DEFAULT.KEG" aus dem entsprechenden Saison-Verzeichnis löschen. Auf diese Weise werden *alle* Default-Mannschaften (dieser Saison) gelöscht.

X. Die Spielpaarungen

Jetzt kommt wohl die langwierigste Arbeit der Saison:

Alle Spielpaarungen eingeben !!

Spielpaarungen

Angezeigt wird Spiel 1- 22

Spiel-Nr.: 1209

Datum: 12.09.1998

Uhrzeit: 13:15

Ort: Heimspiel

Gegner: SV Zuchering 1

Klub-Kennziffer:

Ergebnis: 5308 : 4986

Resultat: Gewonnen

☐ Liste zeigen

Neu Löschen

Speichern Drucken Cronologisieren Ende

Wählen Sie auch hier zuerst eine Mannschaft indem Sie den Pfeil rechts oben drücken und eine Mannschaft aussuchen.

Wenn Sie eine neue Spielbegegnung eingeben möchten drücken Sie den Knopf **Neu**, daraufhin löscht sich die Maske und der Cursor blinkt in der ersten Zelle.

Geben Sie in der ersten Zelle die Spielnummer an. Haben Sie keine, so nehmen sie das Datum. So wäre dann der 09.09.2000 die Spielnummer 0909. Wenn Sie später ein Ergebnis eingeben möchten müssen Sie zuerst diese Spielnummer bestätigen. Auf diese Weise können Sie nicht Ausversehen die falschen Ergebnisse zum falschen Spiel eingeben.

Beim Datum müssen Sie nur den Tag und den Monat eingeben, getrennt mit einem Punkt. Hierzu können Sie auch das Komma auf der Zehner-Tastatur benutzen. Der Computer ergänzt Ihre Eingabe. Es reicht also um dem 09.09.2000 einzugeben, wenn Sie 9.9 tippen. Den Rest erledigt der Rechner, in Abhängigkeit der aktuellen Saison, sobald Sie die Zelle mit der TAB-Taste verlassen.

Die Uhrzeit (klar) ist die Zeit wann das Spiel beginnt. Für den Doppelpunkt zwischen den Stunden und Minuten können Sie ebenfalls das Komma der Zehner-Tastatur verwenden.

Beim Ort geben Sie den Austragungsort des Spiels ein. Wenn es sich um ein Heimspiel handelt, genügt es wenn Sie "h" eingeben. Sobald Sie die Zelle verlassen erscheint "Heimspiel".

Im Feld Gegner geben Sie den Namen und die Mannschaft ein. Der Computer überprüft beim Verlassen der Zelle ob das letzte Zeichen eine Ziffer ist. Wenn nicht, erachtet er es als die Erste und fügt eine "1" hinzu.

Was die Klubkennziffer ist wird vermutlich klar sein. In diesem Feld wird jeder Buchstabe großgeschrieben.

Ein wenig Arbeit können Sie sich ersparen, wenn Sie alle Gegner in einer eigenen Datenbank führen. Bisher gibt es noch keine Möglichkeit diese Datei über das Kegelprogramm zu

zu erstellen. Schreiben Sie einfach in einem Editor (z.B. Notepad) eine Datei im Verzeichnis der aktuellen Saison mit dem Namen: „gegner.kfw“. Dort geben Sie im Format:

„Name;Spielort;Telefonnummer“

Ihre Daten ein. Wenn Sie diese Datei haben und bei der Eingabemaske der Spielpaarungen auf **Liste zeigen** klicken, wird Ihre Datei eingelesen und Sie können bequem Ihre Gegnerdaten übernehmen. Wählen Sie den gewünschten Gegner und drücken Sie auf der Tastatur **„Einfügen“**. Noch viel mehr Arbeit können Sie sich sparen, wenn Ihnen der Spielplan schon als Datei vorliegt. Dann nämlich können Sie die Daten auch direkt importieren. Dazu jedoch später (siehe Kapitel XXIV).

Die Zeilen **Ergebnis** und **Resultat** werden ausgefüllt sobald das Endergebnis eingegeben wurde.

Mit **Löschen** wird die aktuelle Spielbegegnung, wenn noch kein Ergebnis eingegeben wurde, gelöscht.

Der Knopf **Chronologisieren** sortiert die Spiele der aktuellen Mannschaft nach dem Datum.

Mit **Ende** kommen Sie zurück ins Hauptmenü. Falls Sie etwas geändert haben, fragt der Computer noch, ob die Änderungen gespeichert werden sollen.

XI. Ergebnisse eingeben

Kommen wir nun zum Herzstück des Programms: Der Ergebniseingabe.

Wie immer und überall in *Regeln für Windows*, so müssen Sie auch hier zuerst wieder die Mannschaft wählen für die Sie ein Ergebnis eingeben möchten. Sobald Sie den Menüpunkt Ergebnisse / Eingeben gewählt haben erscheint folgendes Fenster.

Ergebniseingabe

Mannschaft: hl Goldener Kranz Durach 1

Spielnummer:

Name	Abr.	Fehls.	Gesamt	Schub
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="1"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="1"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="1"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="1"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="1"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="1"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Gegner:

Es wird immer der logisch nächste Gegner angezeigt, d.h. das Spiel das als nächstes (lt. der Reihenfolge der Spielbegegnungen) einzugeben ist.

Sie können den Gegner nicht wechseln, was auch nicht sinnvoll ist, da ja der Gegner des nächsten Spiels sowieso immer angezeigt wird.

XI.1. Die Sicherheitsabfrage

Wie schon bei den Spielbegegnungen erwähnt, müssen Sie immer die Spielnummer eingeben um zu gewährleisten, daß Sie immer den richtigen Spielbericht eingeben wollen. Der Computer läßt Sie erst dann weiterarbeiten, wenn Sie hier die richtige Spielnummer eingegeben haben oder wenn Sie *Abbrechen* drücken.

Wenn Sie sicher sind, daß Sie den richtigen Spielbericht in der Hand halten und sich nicht bei der Eingabe der Spielnummer vertippt haben, dann sollten Sie nochmals die Spielbegegnung anschauen - vielleicht haben Sie sich dort verschrieben.

Sobald Sie die Sicherheitsabfrage überwunden haben, können Sie Ergebnisse und Namen eingeben.

Haben Sie für die Mannschaft eine Default-Aufstellung gespeichert, sind die Felder schon mit den Namen der Spieler ausgefüllt. Ohne Probleme können Sie jedoch diese auch ändern.

Als erstes müssen Sie die Spieler wählen. Hierzu drücken Sie den Pfeil neben den Feldern. Nun erscheint eine Auswahl der einsetzbaren Spieler, d.h. keine Herren wenn Sie ein Ergebnis für eine Damenmannschaft eingeben möchten, und kein Spieler kann von einer höheren Mannschaft in eine Niedrigere spielen. Ein Spieler kann pro Spiel nur einmal eingesetzt werden, was zur Folge hat, daß, sobald Sie einen Spieler gewählt

haben verschwindet er aus den Listen der anderen Felder - Sie können ihn also nicht zweimal einsetzen.

Nun läuft alles ganz logisch ab. Abräumen, Fehler, Gesamt eingeben (wechseln mit der TAB-Taste !!!).

In der untersten Zeile werden die Eingaben summiert dargestellt. Ergibt die Summe der Schub nicht 600 bzw. 1200 können Sie ein Korrekturergebnis eingeben. Dies ist nötig, wenn ein Spieler während einer seiner 50 Schub ausgewechselt wird und deshalb diese 50 Schub weder bei ihm noch bei dem Ersatzspieler gewertet werden. Dementsprechend fehlt im Mannschaftsergebnis dieser Wert. Der kann über das Korrekturergebnis eingegeben werden, so daß dann das Mannschaftsergebnis wieder richtig ist.

Zum Schluß ist noch das Ergebnis des Gegners fällig. Ist auch das eingegeben, drücken Sie OK. Sind alle Eingaben logisch richtig (Gegnerergebnis eingegeben, für jeden Spieler ein Ergebnis eingegeben) fragt der Computer ob die Spielpaarung gespeichert werden soll. Mit Ja wird Sie gespeichert, mit Nein kommen Sie zurück ins Hauptmenü und mit Abbrechen geht's zurück zur Ergebniseingabe wo Sie eventuelle Fehler korrigieren können.

Keine Angst, jedes Ergebnis kann auch wieder geändert werden.

XI.2. Namensfilter

Und dann gibt es da noch den Knopf Namens-Filter.



Sobald Sie einen Spieler wählen, wird dieser aus allen anderen Namenslisten gelöscht. Haben Sie sich jedoch mal verlickt, haben Sie theoretisch keine Chance den Spieler wieder in die Liste zu bekommen, außer die Eingabe zu verlassen und von vorne zu beginnen. Sie können auch hier den **Reset**-Knopf drücken und alle Listen werden wieder auf Anfang gestellt. Allerdings wird eine eventuelle Default-Aufstellung nicht wieder vorgeschlagen.

Die Liste der auswählbaren und einsetzbaren Spieler wird immer vom Computer automatisch erstellt. Nun bestimmte Umstände, unter denen die Standardeinteilung nicht stimmt: so z.B. wenn ein Spieler in der 1. Bundesliga spielt. Dort kann er u.U. auch in einer niedrigeren Mannschaft eingesetzt werden. Aus welchem Grund auch immer, wenn Sie einen Spieler aus einer anderen Mannschaft einsetzen wollen, können Sie das hier machen. Wenn Sie ein Spiel der 2. Herrenmannschaft eingeben möchten, und dort wird ein Spieler aus der Ersten eingesetzt, wählen Sie **andere Mannschaft** und dann die "h1" (1. Herrenmannschaft). Die Liste der Namen ändert sich entsprechend und sofort.

Viel Arbeit mit der Ergebniseingabe können Sie sich sparen, wenn Sie sich die Ergebnisse über das Internet von Spielern in den Mannschaften zumailen lassen.

XII. Spielerergebnisse ausgeben

Was würde einem die beste und komfortabelste Eingabemaske nützen, wenn Sie nicht genauso einfach wieder an die Ergebnisse ran kommen könnte.

[illegible]

Wie ich glaube ist hier die wohl beste Möglichkeit verwirklicht, einfach und schnell zwischen den Ergebnissen zu wechseln um einen optimalen Überblick über alle Spieler und Spiele zu bekommen.

Im oberen Feld wählen Sie auf die altbewährte Art einen Spieler (mit dem Pfeil neben dem Feld erscheint die Liste aller gespeicherten Spieler) und schon erscheinen alle Ergebnisse dieses Spielers in einer tabellarischen Aufstellung. Im einzelnen sind die Spalten aufgeteilt in: Spiel der Mannschaft, in welcher Mannschaft wurde gespielt, Völle, Abräumen, Fehlschub, Gesamt,

der Gegner, war es ein Heim- oder Auswärtsspiel, Datum des Spiels, die Schubanzahl. In der untersten Zeile werden gleich die jeweiligen Schnitterrechnet.

Mit OK geht's zurück ins Hauptmenü. Sobald Sie ein Spiel wählen (einfach gewünschte Zeile anklicken) aktiviert sich der Ändern-Knopf mit dem Sie die Ergebnisse dieses Spiel ändern können; mehr dazu aber später.

Sobald Sie ein Spiel (eine Zeile) doppelt anklicken erscheint der dazugehörige Spielbericht der Mannschaft. Dort können Sie dann mit einem Doppelklick auf einen Spielernamen die Einzelergebnisse abfragen. Hin- und herspringen also inkludiert ohne den mühsamen Weg über das Hauptmenü nehmen zu müssen.

Es gibt hier keinen Knopf um die Ergebnisse in einer externen Datei zu speichern. Aber dafür haben Sie die diversen Möglichkeiten die Daten aus anderen Programmen zu nutzen (s. **Anhang A**).


XIII. Mannschaftsergebnisse ausgeben

Alle Ergebnisse werden in einem ausgefüllten Spielberichts-bogen dargestellt.

The screenshot shows a software window titled "Ergebnisausgabe - Mannschaft". Inside, there's a form for a bowling team result. At the top, it says "Spielbericht" followed by a dropdown menu and a button, and "Münchener Kegler-Verein". Below this, there are fields for "Datum:", "Spiel-Nr.:", "Gastgeber:", "gegen", "Gast:", "Klub-Kzfl.:", and "Mannschaft:". There are also checkboxes for "Klub-Kzfl.:" and "Mannschaft:". Below these fields is a large table with 10 columns: "Paß-Nr.", "Name", "Abr.", "F", "Gesamt", "Paß-Nr.", "Name", "Abr.", "F", "Gesamt". The table is currently empty. At the bottom of the table, there are two "Gesamt" labels. Below the table, there are two lines for "Mannschaftsleiter" and "Mannschaftsleiter". At the bottom right, there is an "OK" button. A small note at the bottom center says "Nach Unterschrift der beiden Mannschaftsführer sind die Ergebnisse anzuheften."

Wie immer (ja auch hier wieder) wählen Sie zuerst die Mannschaft. Es wird jetzt das erste Spiel gezeigt (besser gesagt die Ergebnisse). Mit der Bildlaufleiste oben in der Mitte können Sie ein anderes Spiel wählen. Selbstverständlich werden nur

Spiele angezeigt wo auch schon Ergebnisse eingegeben wurden.

Je nachdem ob es sich um ein Heim- oder Auswärtsspiel handelt, werden die Ergebnisse auf der linken oder auf der rechten Seite angezeigt. Tja, was soll ich noch dazu sagen mit  geht's (wie immer) zurück ins Menü.

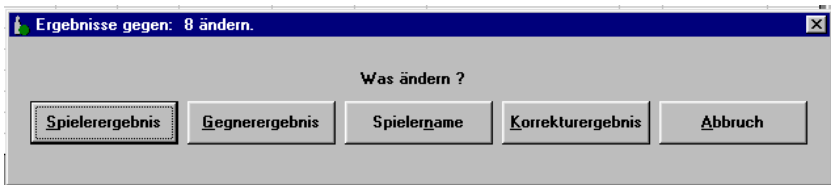
Mit einem Doppelklick auf einen Spielernamen "flattern" seine Einzelergebnisse auf den Schirm.

Auf jeglichen statistischen Schnickschnack habe ich hier bewußt verzichtet, da die Exportmöglichkeit (bzw. die Excel-Schnittstelle) ganz Ihren Wünschen gestaltet werden kann (so z.B. auch ein Mannschaftsschnitt, Punktestand usw.).

Sollten nur die Ergebnisse ohne Hintergrundbild angezeigt werden, sollten Sie Ihre Einstellung bezüglich des Spielberichtlayouts überprüfen.

XIV. Ergebnisse ändern

Was nützen einem die schönsten und besten Ergebnisse wenn sie falsch sind ?? (Nix) Gigo Prinzip – Garbage in Garbage out – Wer Müll eingibt bekommt auch Müll heraus :-).

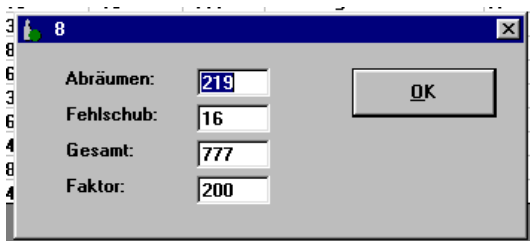


Wenn Sie sich die Einzelergebnisse eines Spielers anschauen, können Sie (sobald Sie ein Spiel durch anklicken gewählt haben) dieses Spiel ändern indem Sie auf den Ändern-Knopf drücken.

Im einzelnen können Sie ändern:

- ⇒ die Spielerergebnisse (Abräumen, Fehlschub, Gesamt und Schub),
- ⇒ das Gegnerergebnis (das ja nur "Gesamt" eingegeben wird),
- ⇒ den Spielernamen (richtiges Ergebnis zum falschen Spieler),
- ⇒ das Korrekturergebnis (selten gebraucht jedoch nötig)
- ⇒ Abbrechen (zurück, nein nicht ins Hauptmenü, zur Ergebnisausgabe)

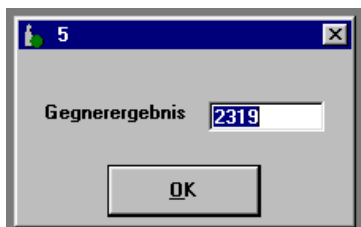
XIV.1. Spielerergebnisse



A screenshot of a game window titled '8'. The window has a blue title bar with a small icon on the left and a close button on the right. The main area is gray and contains four labels with corresponding text boxes: 'Abräumen:' with '219', 'Fehlschub:' with '16', 'Gesamt:' with '777', and 'Faktor:' with '200'. To the right of these text boxes is a button labeled 'OK'.

Im Fenster zur Spielerergebnisänderung werden zuerst die aktuellen Ergebnisse angezeigt. Ändern Sie ggf. die Zahlen ab und drücken Sie **OK**. Der Computer fragt (falls Sie was geändert haben) ob gespeichert werden soll, dann geht's wieder zurück zur Ergebnisausgabe.

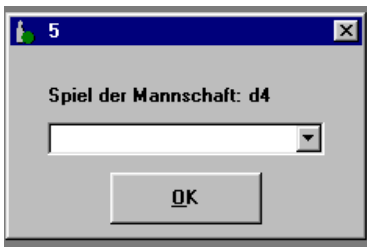
XIV.2. Gegnerergebnis



A screenshot of a game window titled '5'. The window has a blue title bar with a small icon on the left and a close button on the right. The main area is gray and contains a label 'Gegnerergebnis' followed by a text box containing '2319'. Below the text box is a button labeled 'OK'.

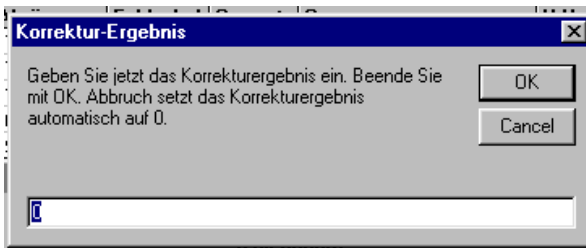
Beim Gegnerergebnisänderungsmöglichkeitenfenster (tolles Wort) wird auch zuerst das alte Ergebnis angezeigt und kann geändert werden. Bei einer Änderung fragt auch hier der Computer ob diese gespeichert werden soll sobald Sie auf **OK** drücken.

XIV.3. Spielername



Auch der alte Spielername wird erst angezeigt und kann geändert werden indem Sie aus der Namensliste den neuen Spieler wählen.

XIV.4. Korrekturergebnis



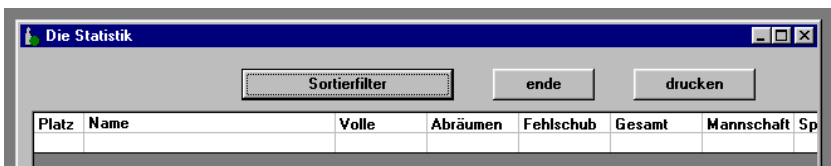
Auch ein Korrekturergebnis kann geändert werden. Dies ist notwendig wenn (aus welchem Grund auch immer) die Summe der Spielerergebnisse nicht gleich das Gesamtergebnis ist.

XV. Statistik

Wie in vermutlich jedem Verein, so möchten auch Sie Ihren Mitgliedern die Ergebnisse anhand von Schnittlisten präsentieren. Vielleicht ist der Computer mal so weit verbreitet, daß jeder Ihrer Spieler dieses Kegelprogramm hat, dann tauschen Sie nämlich nur noch Daten mit Disketten (oder via Internet) aus und sparen sich so haufenweise Papier.

Bis dahin (und darüber hinaus) gibt es eben hier diese Möglichkeit.

Wenn Sie den Menüpunkt aufrufen, werden die Ergebnisse komplett eingelesen. Danach erscheint erst mal eine leere Tabelle. Sie werden sehr schnell merken, daß sie auch leer bleibt, so lange sie auch warten. Da das natürlich nicht unbedingt sehr informativ ist, können sie Kriterien festlegen, nach denen diese Tabelle mit Daten gefüllt werden soll.



Drücken Sie den Knopf **Sortierfilter** und Sie bekommen alle möglichen Auswahlkriterien präsentiert.



Im ersten Rahmen (Ausgabe für) wählen Sie den "Personenkreis" für den die Schnittliste erstellt werden soll. Sie haben die Wahl zwischen:

- **alle Spieler**
wirft alle Spieler in einen Topf
- **Damen**
nimmt in die Liste nur Damen auf
- **Herren**
erstellt eine reine Herren-Statistik
- **Mannschaft**
nur die Spieler die in der gewählten Mannschaft gemeldet sind werden berücksichtigt

Das mit Herren und Damen funktioniert jedoch nur, wenn Sie Ihre Mannschaften auch nach dem von mir beschriebenen Prinzip eingegeben haben, nämlich alle Herrenmannschaften beginnen mit dem Kürzel „h“ und die Damen mit „d“. Ansonsten klappt das mit dieser Auswahl hier nicht.

Nun gibt es ja mehrere Werte nach denen man sortieren kann. Wählen Sie den Gewünschten im Rahmen Sortiert nach.

Wenn Sie den Heim- oder Auswärtsschnitt berechnen wollen, wählen Sie bei Spieldart nicht die Spiele, denn sonst wird jedes Spiel eingerechnet.

Egal was sie nun gewählt haben, es wird (wenn sie OK drücken) jetzt die Liste mit den gewünschten Daten aufgefüllt.

Je nach Geschwindigkeit Ihres Rechners kann es schon ein wenig dauern, bis die errechnete Liste dargestellt ist.

Nun können Sie sich diese in aller Ruhe anschauen, oder auch ausdrucken. Die Druckausgabe sieht prinzipiell genauso aus wie auch am Bildschirm dargestellt. Lediglich wird eine Kopf- und Fußzeile hinzugefügt.

Die Kopfzeile beinhaltet den Vereinsnamen (wie in den Einstellungen festgelegt) und das aktuelle Datum.

Dann folgen die Schnitte.

In der Fußzeile stehen die Kriterien, nach denen diese Schnittliste erstellt wurde.

Unter Einstellungen können Sie auch festlegen ob Linien gedruckt werden sollen oder die 400er Schnitte rot sein sollen.

XVI. Ergebnisse exportieren

Wenn Sie zu den Keglern gehören, die von Zahlen und Statistiken nicht genug bekommen können, gibt es hier die Möglichkeit alle Ergebnisse in die Zwischenablage zu kopieren. Von dort aus können Sie sie dann in Excel einfügen und auswerten wie sie grad Lust haben.



Was Sie dann mit der riesigen Datenflut anfangen bleibt Ihnen überlassen. Für Statistiker ein wahrer Spielplatz.



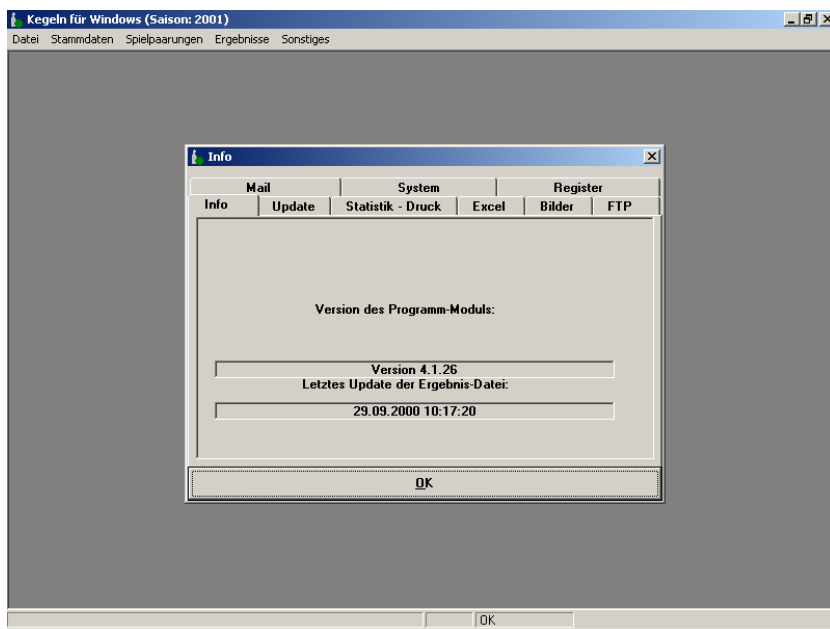
Für alle die weniger Statistik als vielmehr klare und einfache Informationen haben wollen, reicht aber die im vorherigen Kapitel besprochene Statistik-Funktion.

Mehr zur Tabelle und der Organisation der Daten in der Zwischenablage finden Sie im [Anhang A](#).

Je nachdem, ob Sie in den Einstellungen hinterlegt haben, daß nach dem Export eine Excel-Datei gestartet wird, folgt nun eine Abfrage oder gleich der Programmstart.

XVII. Einstellungen

Hier können Sie diverse Einstellungen vornehmen, die **Kegeln für Windows** zum Arbeiten benötigt. **Ganz wichtig** für alle nun folgende Punkte ist, daß die eingegebenen Daten nicht gespeichert werden, wenn Sie nur **OK** drücken. Bitte klicken Sie zum Speichern auf den entsprechenden Knopf **Speichern**.

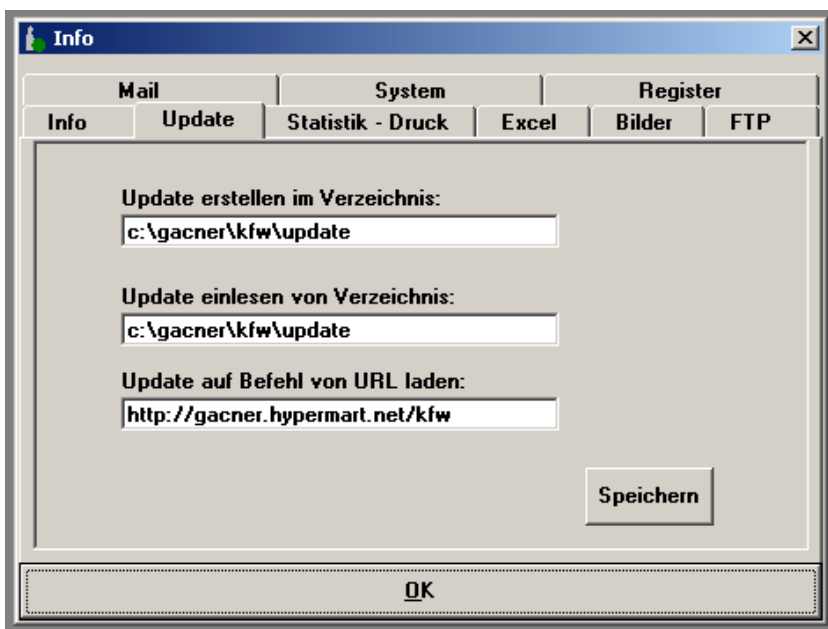


XVII.1. Info

Hier sehen Sie kurz und übersichtlich zum einen die Programmversion mit der Sie arbeiten und wann die Ergebnis-Datei zum letzten mal verändert wurde.

Zweiteres ist gerade für Benutzer interessant, die die Ergebnisse als Update bekommen und nun wissen wollen, wie alt die Ergebnis-Datei nun ist.

XVII.2. Update



Sie können frei wählen, in welchem Verzeichnis Sie die Updates erstellen lassen wollen bzw. von welchem Verzeichnis aus Sie die Updates einlesen wollen. Wenn Ihr Club den Service anbietet, daß Sie die Updates aus dem Internet holen können, geben Sie bitte im dritten Feld die URL an. Wichtig ist, daß Sie

trotzdem (obwohl die Updates aus dem Internet kommen) einen Pfad im zweiten Feld eingegeben haben, da dort temporär die Update-Dateien zwischengespeichert werden.

XVII.3. Statistik – Druck



Wenn Sie Ihre Schnittliste erstellen lassen, können Sie das Layout hier festlegen. So können die 400er Schnitte in rot gedruckt werden.

Anzahl der Linien besagt, wie viele Linien (immer im Abstand von sechs Spielern) mitgedruckt werden. Das ist recht interessant, so nach dem Motto: Wer würde jetzt in welcher Mannschaft spielen, wenn wir jetzt nach der Schnittliste die Mann-

schaften aufstellen würden. Im Prinzip ist hier jeweils die einzutragende Zahl um 1 kleiner als die komplette Anzahl der Mannschaften in dieser Disziplin.

Auf dieser Seite können Sie auch den Drucker einrichten und festlegen in welcher Schriftart Ihr Clubname auf der Schnittliste dargestellt werden soll.

XVII.4. Excel

The screenshot shows a dialog box titled "Info" with a tabbed interface. The tabs are: Mail, System, Register, Info, Update, Statistik - Druck, Excel, Bilder, and FTP. The "Excel" tab is currently selected. Inside this tab, there are several options:

- ☐ Excelprogramm nach Export starten
- Dateiname (inkl. Pfad):
- Excel (.exe und Pfad):
- ☐ Vorm Excel-Start nachfragen
- ☐ an Excel ein Shortcut schicken, STRG + ☐
-

At the bottom of the dialog, there is an button.

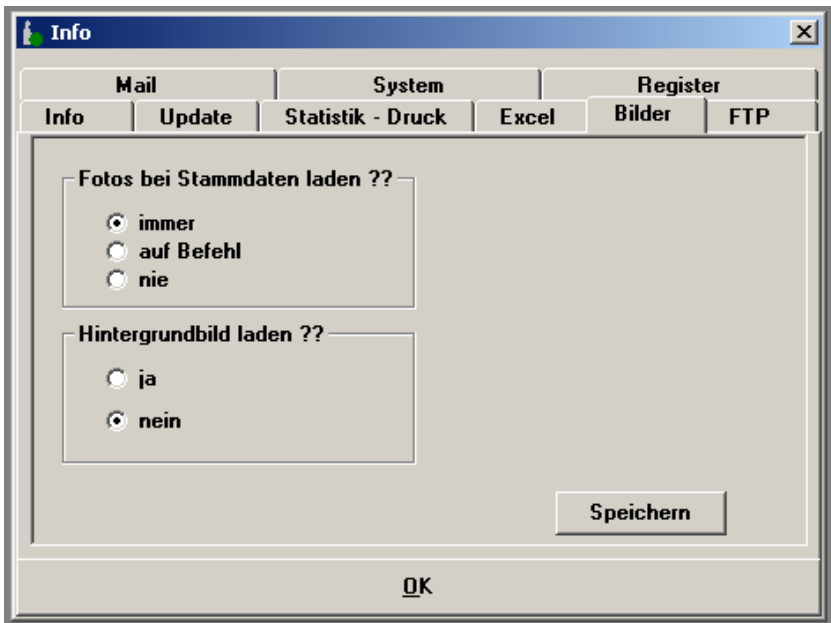
Wenn Sie Ihre Daten über die Zwischenablage exportieren wollen, können Sie hier festlegen, ob nach dem Export automatisch Excel gestartet werden soll. Hierzu müssen Sie erst mal das Kontrollkästchen anklicken und diese Feature zu aktivieren. Geben Sie im ersten Textfeld den kompletten Pfad zu

der Excel-Datei an, die geöffnet werden soll. Im zweiten Textfeld muß unbedingt der komplette Pfad zum Excel-Programm eingetragen werden.

Jetzt können Sie noch festlegen, ob Sie nach dem Export in die Zwischenablage gefragt werden wollen, ob jetzt Excel gestartet werden soll.

Wenn Sie in der angegebenen Excel-Datei in Makro zur Weiterverarbeitung der Daten geschrieben haben und dieses mit einem Shortcut hinterlegt haben, können Sie dieses Shortcut (die Tastenkombination aus STRG und einem Buchstaben) hier eintragen, daß die Daten automatisch vom Excel-Marko verarbeitet werden.

XVII.5. Bilder



Bei den Adressen Ihrer Mitglieder können Sie (wie bereits im dortigen Kapitel angesprochen) Fotos hinterlegen. Hier bestimmen Sie nun, ob die Fotos immer angezeigt werden sollen, oder erst auf Befehl (in diesem Fall bekommen Sie einen entsprechenden Knopf) oder ob überhaupt keine Fotos angezeigt werden sollen.

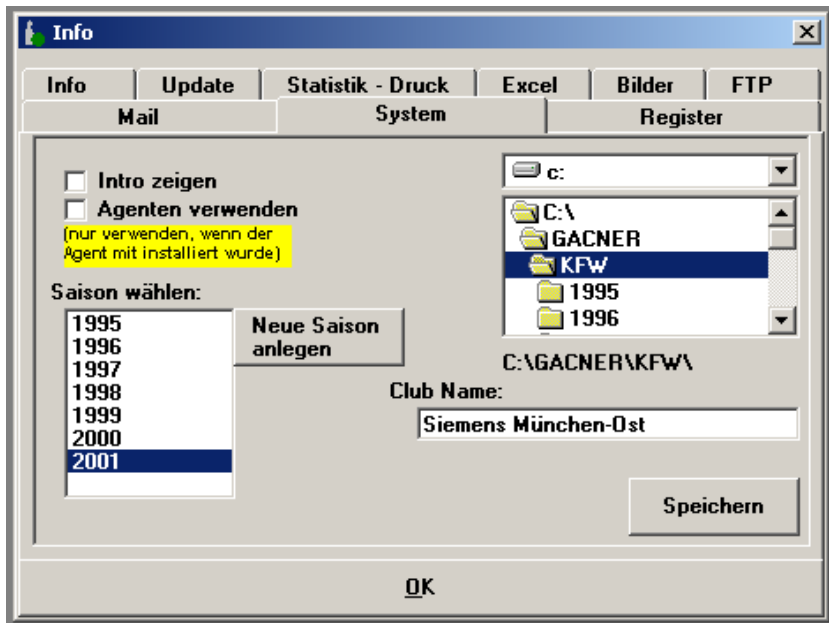
Wenn Ihnen das Standard-Grau als Hintergrund zu langweilig ist können Sie hier festlegen, daß ein Hintergrund geladen werden soll.

XVII.6. FTP und Mail

Hier können Sie Ihre Zugangsdaten zum FTP- bzw. Mail-Server festlegen. Ihr Passwort wird immer verschlüsselt angezeigt

und gespeichert. Was Sie genau einzugeben haben ist im **Anhang C** genau erklärt.

XVII.7. System



Hier können Sie festlegen ob Sie beim Programmstart das Intro angezeigt haben möchten.

Die Funktion Agenten verwenden ist für die Zukunft gedacht. Dann nämlich könnte Sie ein Assistent durch die einzelnen Programmschritte begleiten damit das neue Anlegen eines Clubs einfacher wird.

Der Pfad zum Programm wurde von der Installation übernommen und sollte so richtig und deshalb nicht verändert werden – jedoch könnte er verändert werden.

Ebenfalls von der Installation übernommen ist Ihr Club-Name, den Sie hier verändern könnten. Bevor Sie sich registrieren lassen überprüfen Sie bitte, daß Ihr Club-Name auch wirklich richtig geschrieben ist.

Nun zu einem Herzstück des Programms. Jede Saison wird in einem eigenen Verzeichnis gespeichert. Das macht es einfach Updates auszutauschen und sicher zu gehen, daß die Daten nicht durcheinander kommen. Hier können Sie nun angeben, welche Saison Sie angezeigt haben wollen. Zu Beginn einer neuen Saison drücken Sie bitte den entsprechenden Knopf. Geben Sie die neue Saison ein aber beachten Sie die Schreibweise.

Der Name einer Saison ist immer 4 Zeichen lang und beinhaltet das Meisterschaftsjahr. So ist z.B. das Spieljahr 2000/2001 die Saison 2001. Geben Sie also bei Saison in diesem Fall 2001 ein. Sie bekommen Fehlermeldung am laufenden Band, wenn Sie hier die Saison anders benennen.

Wenn Sie den Namen der Saison eingegeben haben, werden Sie gefragt ob schon bestehende Daten aus einer vergangenen Saison übernommen werden sollen. Damit müssen Sie nämlich nicht jedes Jahr von vorne beginnen und erst mal alle Mitglieder anlegen. Wählen Sie aus welcher Saison die Daten übernommen werden sollen. Achtung, eventuell bestehende Layoutdatei müssen Sie selber kopieren, denn diese werden (noch) nicht mit übernommen.

XVII.8. Register

The screenshot shows a Windows-style dialog box titled 'Info'. It has a menu bar with 'Info', 'Update', 'Statistik - Druck', 'Excel', 'Bilder', and 'FTP'. Below the menu bar are three tabs: 'Mail', 'System', and 'Register'. The 'Register' tab is selected. The main area contains two text input fields: 'System-ID:' with a long alphanumeric string and 'Register-ID:' with the value '525268-1964'. Below these is a 'Benutzer:' section with two radio buttons: 'eingeben und lesen' (selected) and 'nur lesen'. At the bottom are two buttons: 'Registrierformular' and 'Speichern'. A standard 'OK' button is at the very bottom.

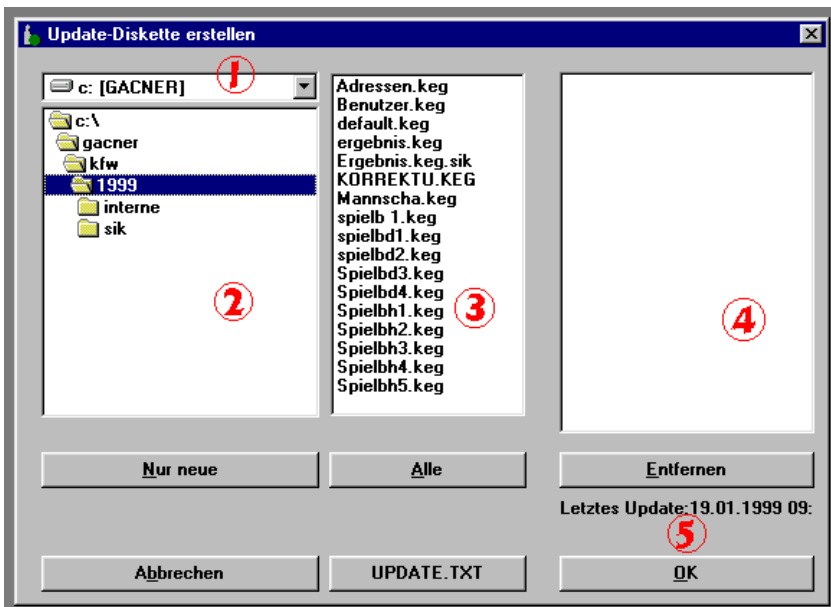
Hier finden Sie die Daten, die zum Registrieren von **Regeln für Windows** benötigen. Die Register-ID bekommen Sie per Mail von mir zurückgeschickt und müssen dann diese nur noch hier eintragen und Ihr Programm ist freigeschaltet.

Über Registrierformular bekommen Sie ein Feld in dem Sie Ihre persönlichen Daten eingeben können. Diese Daten werden dann in der Datei Register.txt gespeichert, die Sie mir nun noch mailen brauchen. Wenn Sie bereits Ihren EMail-Zugang konfiguriert haben übernimmt das Verschicken dieser Mail das Programm für Sie.

In diesem Menü können Sie auch festlegen, ob Sie der Eingaber sind (also derjenige, der alle Ergebnisse erfasst und eingibt) oder nur der Leser. Wenn Sie Ergebnisse nur auslesen möchten brauchen Sie das Programm auch nicht registrieren zu lassen. Das ist nur nötig, wenn Sie Ergebnisse eingeben möchten.

XVIII. Up-Date erstellen

Und wieder kommt ein sehr wichtiger Punkt. Der Gedanke dieses Programms liegt darin, daß nur einer im Verein die gespielten Ergebnisse eingibt und diese dann per Disketten an alle anderen Kegler (die auch *Kegeln für Windows* benutzen) verteilt. Um diesen Kopiervorgang so einfach und komfortabel zu gestalten, habe ich diesen Programmpunkt hinzugefügt.



Ich gebe zu, das sind sehr viele Knöpfe und Rahmen, aber jeder hat irgendwo seine Daseinsberechtigung.

Hier wählen Sie das Laufwerk von wo die Ergebnisdaten kopiert werden sollen. Meistens ist das wohl Ihre Festplatte

C:. Drücken sie auf den Pfeil nach unten um ein anderes Laufwerk zu wählen.

Das sind Ihre Verzeichnisse auf dem Laufwerk, daß Sie unter **gewählt** haben. Wenn Sie auf einen Verzeichnisnamen doppelt klicken, dann wechseln Sie in das entsprechende Unterverzeichnis. Diese Art der Verzeichniswahl kennen Sie sicherlich vom Datei-Manager.

Hier finden sie alle Dateien im gewählten Verzeichnis.

So, nun müssen Sie sich entscheiden, welche in das Update aufgenommen werden sollen, d.h. welche Dateien sollen upgedatet werden (schönes Wort).

Der Computer hat sich gemerkt, wann Sie das letzte Update erstellt haben . Wenn Sie auf den Knopf **Nur neue** drücken, dann werden all jenen Dateien zum kopieren markiert, die sich seit dem letzten Update verändert haben. Meist ist dies der Knopf, den sie benötigen.

Mit **Alle** wählen Sie alle Dateien im gewählten Verzeichnis aus.


Sie können auch mehrere Dateien aus verschiedenen Verzeichnissen wählen. Alle Dateien die sie (auf welche Weise auch immer) gewählt haben, erscheinen im Fenster .

Wenn Sie jetzt feststellen, daß Sie versehentlich eine Datei ausgewählt haben, die Sie doch nicht kopieren möchten, dann markieren Sie sie im Fenster und drücken Sie **Entfernen**.

Mit **OK** starten Sie den Kopiervorgang. Bei können Sie sehen, woran er gerade arbeitet.

Wenn das Update fertig erstellt wurde, springen Sie automatisch wieder ins Hauptmenü zurück.

XIX. UP-Date einlesen

Das Einlesen eines Up-Dates ist mehr als nur einfach. Sie legen die Disketten ins Laufwerk, wählen das gewünschte Laufwerk und drücken .

Jetzt sehen Sie im Kasten, welche Dateien kopiert werden. Tja, und das war's auch schon.

Wenn die Datei KEGELN.EXE auch kopiert wird, müssen Sie das Programm neu starten. Dann wird nämlich das Hauptprogramm geändert.

Neue Ergebnisse sind sofort nach dem Update einsehbar aber bei einem Programmupdate heißt es: Programmneustart !!

XX. Funktionen ohne Frontend

XX.1. Externe Programme

Kurz möchte ich noch ein Feature ansprechen, daß Sie in keinem Menü finden. Sie haben die Möglichkeit externe Programme in die Menüstruktur vom Kegelprogramm einzubauen.

Für diesen Punkt habe ich jedoch noch keine komfortable Benutzerführung via einer Eingabemaske programmiert. Sie können jedoch durch einen Eintrag in der kegelnfw.ini externe Programme schon jetzt einbauen.

Fügen Sie einfach in der kegelnfw.ini (im Windows-Verzeichnis) folgende Zeilen ein:

```
[Extern]
Externe=2
Ext1Name=Extern Nr. 1
Ext1Shell=c:\winnt\notepad.exe
Ext2Name=Extern Nr. 2
Ext2Shell=c:\winnt\notepad.exe
```

Die erste Zeile ([Extern]) leitet den Bereich für die externen Programme ein. In der zweiten Zeile (Externe=2) gibt an, wie viel externe Programme Sie einbinden wollen.

Jetzt kommt der Begriff unter dem der erste Eintrag für ein externes Programm im **Kegeln für Windows** angezeigt werden soll (Ext1Name=Extern Nr. 1), gefolgt vom Pfad, wo das externe Programm (Ext1Shell=c:\winnt\notepad.exe) gefunden wird. Die hier festgelegten Menüeinträge stehen dann unter **Sonstiges – Extern**.

XX.2. Minimierter Start bei mit EMail

Ebenso ohne einen Verweis im Menü können Sie dem Programm sagen, daß es nur minimiert geöffnet werden soll, wenn es mit einer Übergabedatei, z.B. aus einem EMail-Programm heraus automatisch beim Eintreffen einer EMail, gestartet wird. Fügen Sie dann unter dem Haupteintrag [Allgemein] folgenden Eintrag ein: EMailminimiert=1

XXI. Der Ergebnismonitor

Kommen wir nun zu einem sehr mächtigen Werkzeug. Mit dem Ergebnismonitor kommen Sie direkt auf die Datenbank, d.h. Sie können ändern was Sie wollen, eine Abfrage bezüglich der Logik Ihrer Eingabe erfolgt nicht. **Achtung**, Sie können damit Ihre ganzen Daten bis zu Unkenntlichkeit verändern und damit die ganzen Ergebnisse löschen.

Wenn Sie jedoch vorsichtig arbeiten und immer wissen was Sie tun (also nicht wie James Dean :-)) ist hier der Weg Ihre falschen Eingaben zu verändern oder auch ganz zu löschen.

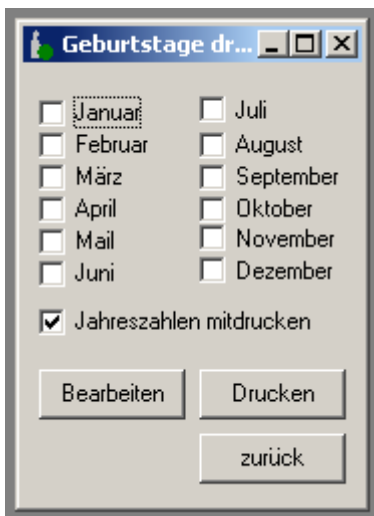
Ergebnis-Monitor		23					
Spiel der Mannschaft:		h4					
Das wievielte Spiel jener Mannschaft:		1					
Die Spieler:	14	46	59	16	11	62	
Abr.:	93	122	115	123	134	98	
Fehls.:	12	7	10	6	3	10	
Gesamt:	376	399	382	410	444	405	
Faktor:	100	100	100	100	100	100	
<u>L</u> öschen		<u>S</u> peichern		<u>O</u> K			

Mit der Bildlaufleiste können Sie sich das gewünschte Spiel herholen. Rechts daneben steht die Anzahl der eingegebenen Spiele. Wie schon gesagt, Sie können hier alles ändern also

bitte Vorsicht (man kann das gar nicht häufig genug sagen, denn ein übereifriger User klickt gerne auf alles, was sich nicht wehrt). Mit speichern wird der geänderte Datensatz in die Datenbank geschrieben, und mit löschen wird das Spiel gelöscht (auch bei den Spielbegegnungen).

XXII. Mitglieder – Geburtstage

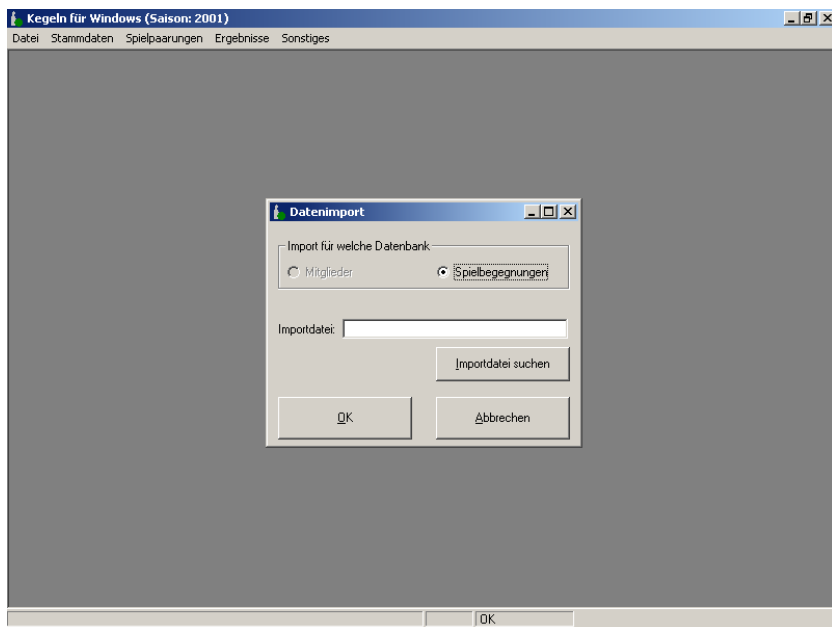
In unserem Club wird immer eine Liste ausgehängt welche Mitglieder im aktuellen Monat Geburtstag haben (es hat sich als unpraktisch herausgestellt, wenn die Mitglieder die im aktuellen Monat Geburtstage haben, ausgehängt wurden).



Das ganze funktioniert recht einfach. Wählen Sie den oder die auszugebenen Monate an und entscheiden Sie sich, ob die Jahreszahlen mitgedruckt werden sollen. Nun können Sie die Daten erstellen und anzeigen lassen (zum Bearbeiten), oder die Daten werden erstellt und sofort gedruckt, wenn Sie auf Drucken drücken. Das Programm erstellt das Layout für ein A5-Blatt, da im Allgemeinen dieses Papierformat reicht.

XXIII. Dateiimport

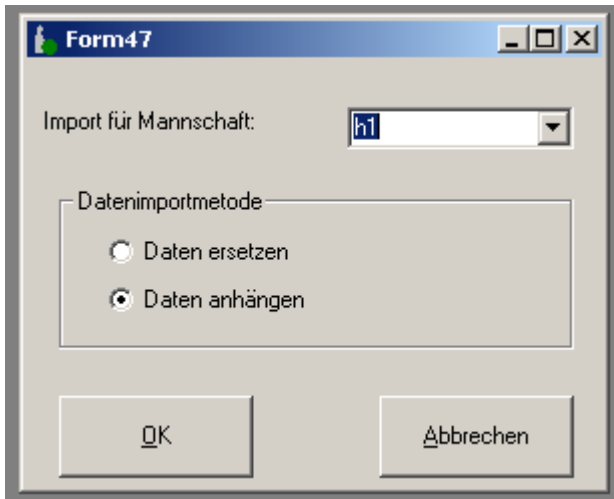
Und hier bin ich nicht mehr ganz fertig geworden mit'm Programmieren. Sie können jetzt schon Spielpaarungen importieren und in Zukunft auch Mitgliederdateien.



Derzeit können Sie also wählen zwischen Spielbegegnungen und nichts. Sie können den Pfad zur Importdatei entweder direkt eingeben oder über Importdatei suchen diese suchen. Mit OK geht's dann weiter.

Im nun folgenden Fenster werden Ihnen Daten aus der Datei angezeigt. Bitte achten Sie auf's Format. Die Felder in Ihrer zu importierenden Datei müssen durch Semikolon getrennt wer-

den. Schauen Sie sich bitte diese Darstellung Ihrer Daten genau an, da die Daten nicht logisch geprüft werden. Also haben Sie auch hier wieder die Möglichkeit Ihre Datenbank durcheinander zu bringen. Ergo: erst schauen und kontrollieren, dann klicken.



Als letzten Schritt wählen Sie noch, für welche Mannschaft dieser Import gedacht ist und ob die Daten in Ihrer Datei an die Daten in der Datenbank angehängt werden sollen, oder ob die Daten der Datenbank durch die Daten Ihrer Datei ersetzt werden sollen.

In Zukunft können Sie auch mehrere Mannschaften auf einmal importieren, wenn in den einzelnen Zeilen ein entsprechender Hinweis steht. Jedoch funktioniert das momentan noch nicht.

XXIV. Versionsnummer

Vielleicht haben Sie sich gefragt, wieso es sich um die Version 4 von **Regeln für Windows** handelt. Auch wenn Sie sich diese Frage nicht gestellt haben, kommt hier die Antwort:

Es gab schon 3 Versionen - bloß die kannte keiner!!

Die ersten zwei Versionen (V1 1992, V2 1993/94) waren reine DOS-Programme. Damals war die Philosophie der Ergebniseingabe noch eine Andere. Der Gedanke war, daß in jeder Mannschaft ein Spieler auf seinem Computer zu Hause das Kegelprogramm installiert hat und dort jeweils die Ergebnisse von seiner Mannschaft eingibt. Durch Austauschdisketten sollten dann die Ergebnisse gesammelt werden, so daß nicht einer alleine alle Ergebnisse aller Mannschaften eintippen muß.

Das Programm hat auch wirklich wunderbar funktioniert, was man von der Regelmäßigkeit der Aktualisierungen der Ergebnisse leider nicht behaupten konnte.

Mit der Version 3 kam dann ein großer Umbruch. Da sie unter Windows lief, waren ganz andere grafische Möglichkeiten gegeben die das Programm sehr übersichtlicher machte. Außerdem verabschiedete ich mich von der „jeder-verwaltet-eine-Mannschaft-Philosophie“ und legte alles in die Hände einer Person. Dies war auch die erste Version, die außerhalb meines Clubs eingesetzt wurde.

Die Version 4 (1998/99) war eine Überarbeitung von V3 für 32bit Windows (Win 95 / NT). Ein großer Vorteil ist die Ein-

**bindung von Internet-Funktionen (UpDate, Mailinglisten,
auto-FTP-Upload).**

XXV. Epilog

Natürlich wird das Programm ständig erweitert, verbessert und ergänzt. Das hat zur Folge, daß diese Anleitung nicht unbedingt in allen Punkten mit der aktuellen Version von **Regeln für Windows** übereinstimmt. Um das zu vermeiden, erweitere ich auch die Anleitung. Diese Ergänzungsblätter (als Anhang deklariert) legen Sie dann einfach immer hinten an.

Ich hoffe, daß Sie mit dem Programm (und dieser Anleitung) gut zurechtkommen, und somit Ihre Mitglieder immer mit den aktuellsten Zahlen beliefern können.

Falls Sie Probleme haben sollten (was ich nicht hoffe) stehe ich Ihnen zur Verfügung. Wie, wann und wo steht am Anfang dieser Dokumentation unter I. Vorwort.

Ich wünsche Ihnen Gut Holz (und Gut Tipp), und verbleibe
mit sportlichen Grüßen

Stefan Gacner

XXVI. Stichwortverzeichnis

4

400er Schritteinrat	43
---------------------------	----

A

Abbrechen.....	26
Abkürzung	14
Abräumen.....	26
Adressen	16
Agenten verwenden.....	47
Alphabetisieren.....	18
ALT-Taste	12
anderen Mannschaft	27
Anzahl der Linen.....	43
auf Befehl.....	46
Aufstellung	19
Ausgabe für	37
Auswärtsschnitt	38

C

Chronologisieren.....	23
Club-Name.....	48
Cursor	17

D

Datenbank	57, 61
Datum.....	22
Default-Aufstellung	25
Deinstallieren	10
Disketten	51
Druckausgabe	38
Drucker einrichten.....	44

E

einsetzbaren Spieler	25
Ende.....	15, 23
Ergebnis.....	23
Ergebnis des Gegners.....	26
Excel	39
Export-ID.....	17
externe Programme.....	55

F

Fehler.....	26
Foto	18

G

Geburtstag.....	17
Gegner.....	22
Gegnerergebnis.....	33
Gegnerergebnisänderungsmöglichkeitsfenster	34
Gesamt.....	26

H

Hintergrundladen..... 46

I

immer angezeigt..... 46

Importdatei 60

Inhalt..... 2

Internet..... 5

Intro..... 47

J

Ja..... 26

JPG..... 18

K

Karteikastenprinzip 13

Klubkennziffer 14

Klub-Kennziffer 23

Kopiervorgang 51

Korrekturergebnis..... 26, 33, 35

Kriterien..... 38

L

Layout 14

Layoutdatei suchen..... 14

Löschen..... 15, 18, 23

M

Mannschaft	17
Mannschaften	13
Mannschaftseditor	17
Mitgliederverwaltung	16

N

Name des Spielers	17
Namens-Filter	27
Nein	26
Neu	15, 21

O

Ort	22
-----------	----

P

Passwort	46
Pfad zum Exec-Programm	45
Pfad zum Programm	48
Programmgruppe	10
Programmneustart	54
Programmversion	42

R

Register-ID	49
Registrieren von Regeln für Windows	49
Registrierformular	49

Reihenfolge der Mannschaften	15
Reset	27
Resultat	23

S

Saison festlegen.....	48
Schritte.....	30
Schnittliste	36
Schub.....	14
Sharewarehinweis	8
Shortcut	45
Sortierfilter	36
Sortiert nach.....	37
Speichern	20
Spiel ändern	30, 33
Spielbegegnung	21
Spielberichtlayout	32
Spielberichtsbogen	31
Spielerergebnisänderung	34
Spielergebnisse.....	33
Spielernamen.....	33
Spielgruppe.....	14
Spielklasse.....	14
Spielnummer	22
Spielart	38
<i>Spielpaarungen</i>	21
Standardaufstellung	19
Statistiker	39

T

TAB-Taste	14
TABULATOR	17

U

Uhrzeit	22
URL	42

V

Verlassen	20
------------------------	----

Z

Zwischenablage	17, 39
-----------------------------	--------