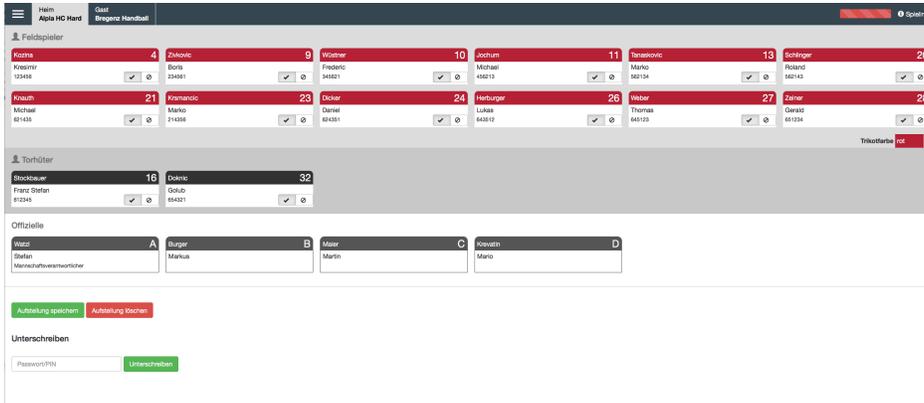


nuScore Mannschaftsaufstellung

Mannschaftsaufstellung Heim/Gast

Auf der Seite *Mannschaftsaufstellung* kann der Benutzer die Aufstellungen der Heim- und der Gastmannschaft für das gewählte Spiel bearbeiten. Für jede der beiden Mannschaften steht ein Reiter rechts vom Menübutton zur Verfügung.



nuScore bietet für die Aufstellung dazu drei Bereiche:

- Feldspieler
- Torhüter
- Offizielle

Für jede Person wird eine Karte dargestellt. Ist das Limit der Anzahl an Spielern auf dem Bericht im aktuellen Wettbewerb erreicht, so ist, wie oben zu sehen, keine freie Karte mehr zum anklicken übrig. Solange das Limit noch nicht erreicht ist, wird nach der letzten Person in einer Gruppe eine freie Karte angezeigt, über die ein weiterer Spieler hinzugefügt werden kann. Die Spieler sind nach Trikotnummer sortiert, die Offiziellen nach Kennzeichen (A, B, C, D).

Zwei Buttons im rechten unteren Eck einer Spielerkarte signalisieren, ob der Spieldaumen vorhanden ist. Der Button mit dem Häkchen bedeutet, dass der Spieldaumen vorhanden ist, der mit dem durchgestrichenen Kreis signalisiert einen nicht vorhandenen Spieldaumen. Der aktuelle Status wird angezeigt, indem der jeweilige Button gedrückt erscheint.

Der "Speichern"-Button sorgt dafür, dass die aktuelle Aufstellung der Mannschaft, die momentan ausgewählt ist, auf dem Server gespeichert wird.



Wird der "Aufstellung löschen"-Button geklickt, so erscheint ein Bestätigungsdialog, welcher zu einer nochmaligen Prüfung dient, ob die Aufstellung tatsächlich gesamthaft entfernt werden soll. Wird diese Abfrage bestätigt, wird die gesamte Mannschaftsaufstellung dieser Mannschaft gelöscht, sodass sie neu erstellt werden kann.

Spieler Bearbeiten

Jede Spielerkarte ist als Button aktiv und erlaubt es, einen Bearbeitungsdialog zu öffnen.

nuScore zeigt im Bearbeitungsdialog Passbilder an, sofern diese als URL in den Daten vorhanden sind. Für einen Großteil des Bregenzer Kadern sind für den Test Bilder am Webserver hinterlegt worden. nuLiga selbst verfügt heute noch nicht über eine Verwaltung von Passbildern. Diese Funktion von nuScore ist daher als Zukunftsoption vorgesehen.

The screenshot shows a player configuration dialog for 'Mayer Lucas'. At the top left is a small profile picture and a red button labeled 'Spieler entfernen'. To the right of the name is a large number '2'. Below the name are four input fields: 'Spieldausweisnummer' (987650), 'Geburtsdatum' (26.07.1991), 'Trikotnummer' (2), and 'Kontrolle Spieldausweis' with radio buttons for 'vorhanden' and 'nicht vorhanden'. A green 'Fertig' button is at the bottom right.

Die dargestellten Spielerdaten kommen aus der Konfiguration des Spielberichtes. Sie werden zukünftig vom nuLiga-Server beim Öffnen eines Spieles geladen. Das Geburtsdatum, sowie die Spieldausweisnummer sind nicht veränderbare (read-only) Felder. Die Trikotnummer kann allerdings verändert werden, diese wird stets mit den anderen Trikotnummern in der Aufstellung verglichen, und es erscheint ein Hinweis sollte die Nummer bereits vergeben sein. Der Dialog kann allerdings trotzdem über den "Fertig"-Button beendet werden, damit ein Tausch der Trikotnummern leichter durchzuführen ist.

This screenshot is similar to the first one but shows the 'Trikotnummer' field with the value '6'. A red button labeled 'Nummer vergeben' is now visible below the 'Trikotnummer' field. The 'Kontrolle Spieldausweis' radio buttons are now set to 'nicht vorhanden'.

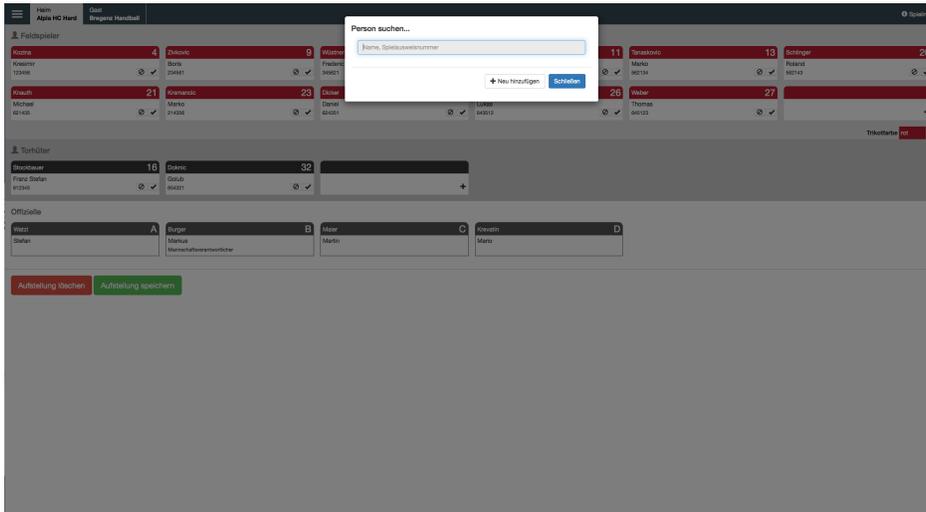
Die Kontrolle des Spieldausweises eines Spielers wird ebenfalls in diesem Dialog durchgeführt. Der Benutzer hat die Möglichkeit zwischen vorhanden und nicht vorhanden zu wählen. Unter dem Menüpunkt "Schiedsrichterbericht" werden die fehlenden Spieldausweise angezeigt. Sollte ein Spieler nicht kontrolliert worden sein, so erscheint im Schiedsrichterbericht ein Warnhinweis.

Jede Datenänderung wird sofort übernommen (gespeichert) und der Dialog mit der Taste **Fertig** geschlossen. Bei Änderung der Trikotnummer wird der Spieler entsprechend neu eingereiht.

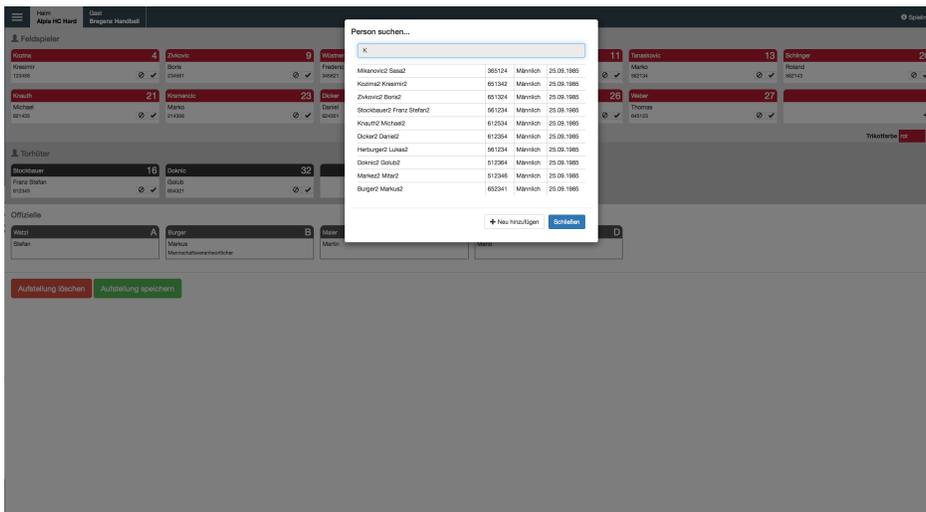
Mit der Taste **Spieler entfernen** wird der Spieler aus der Aufstellung, nicht jedoch aus der hinterlegten Konfiguration des Spielberichtes entfernt.

Spieler hinzufügen

In jedem der drei Bereiche kann mit der mit "+" gekennzeichneten Karte ein neuer Spieler bzw. Offizieller hinzugefügt werden. Diese Karte wird nur angezeigt, solange die maximale Anzahl an Spielern bzw. Offiziellen für das Spiel noch nicht erreicht ist.



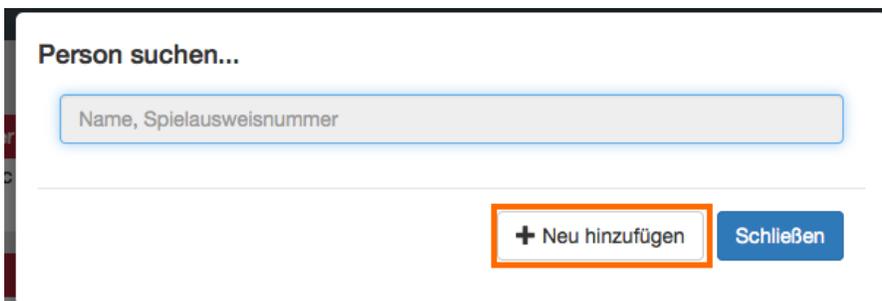
Es öffnet sich ein Suchdialog mit einem Suchfeld. Sobald hier eine Eingabe vorgenommen wird, erscheint eine auf 10 Einträge beschränkte Trefferliste. Die Trefferliste reduziert sich automatisch durch Verfeinerung der Eingabe im Suchfeld. Die Suche berücksichtigt Vorname, Nachname und Passnummer. Als Hinweis wird dem Benutzer "Name, Spielerausweisnummer" im leeren Suchfeld angezeigt.



Die Trefferliste ist auf die für das aktuelle Spiel spielberechtigten Personen eingeschränkt. Bereits in der Aufstellung vorhandene Personen können nicht erneut hinzugefügt werden. Mit dem button **Schließen** lässt sich der Dialog ohne Änderungen der Aufstellung abbrechen.

Durch Wahl eines Spielernamens erscheint derselbe Dialog wie bei **Spieler bearbeiten**.

Kann ein Spieler nicht in der Liste gefunden werden, kann er textuell erfasst werden. Hierfür ist der Button "Neu hinzufügen" vorgesehen.



Spieler entfernen

Spielausweisnummer

Vorname

Nachname

Geburtsdatum

Falsches Format, verwenden Sie: TT.MM.JJJJ

Nationalität

Trikotnummer

Kontrolle Spielausweis

vorhanden
 nicht vorhanden

Fertig

Dadurch öffnet sich ein Dialogfeld, in welchem die Daten des Spielers angegeben werden können.

In diesem Dialog müssen gewisse Daten ausgefüllt werden.

-Vorname und Nachname müssen angegeben werden

-Geburtsdatum muss angegeben werden. Dieses kann nun textuell erfasst werden, dazu muss dieses Format verwendet werden:

tt.mm.jjjj , sollte sich der Benutzer dafür entscheiden, das Datum über einen Kalender auszuwählen, so kann dieser durch einen einfachen Klick auf das Kalendersymbol geöffnet werden.

January 2016						
Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
28	29	30	31	01	02	03
04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
01	02	03	04	05	06	07

Fertig

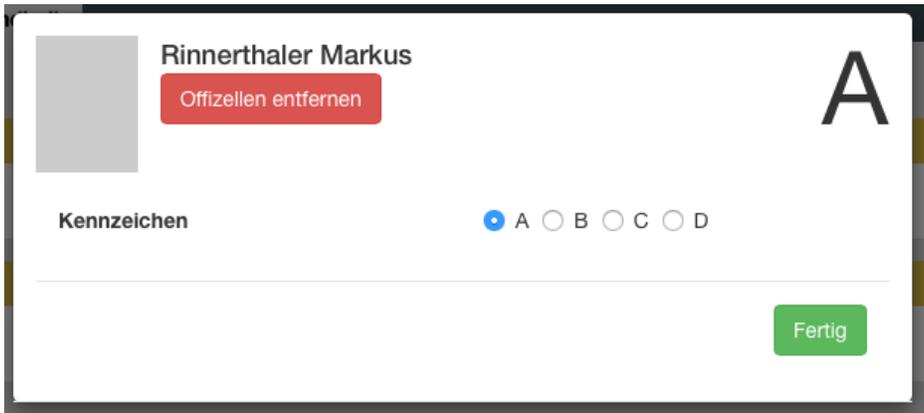
Das Feld "Nationalität" ist nicht verpflichtend auszufüllen.

Die Trikotnummer muss angegeben werden, ansonsten kann der Dialog nicht über den "Fertig"-Button geschlossen werden.

Das Verhalten der Spielausweiskontrolle ist gleich wie bei einem bereits erfassten Spieler.

Offizielle Bearbeiten und Hinzufügen

Der Bereich für die Offiziellen bietet im Wesentlichen dieselben Funktionen wie die Bereiche für die Spieler.



Der Dialog für die Bearbeitung der Offiziellen bietet eine Gruppe von Radio-Buttons A, B, C, D, die die Nummer des Offiziellen angeben. Der Offizielle A ist immer automatisch der Mannschaftsverantwortliche.

Mannschaftsaufstellung unterschreiben

Unterhalb der Buttons befindet sich ein Textfeld und ein Button "Unterschreiben". Hier kann die Mannschaftsaufstellung unterschrieben werden, sobald diese valide ist. Solange diese noch einen Fehler enthält, wie z.B. dass noch nicht alle Spielausweise überprüft wurden, kann die Unterschrift nicht getätigt werden.

Unterschreiben

Es wurden noch nicht alle Spielausweise überprüft.

Wurde die Mannschaftsaufstellung unterschrieben, können nur noch die Trikotnummern der Spieler geändert und freie Spielerplätze gefüllt werden.

Nachdem die Mannschaftsaufstellung unterschrieben wurde und solange die Spieluhr noch nicht gestartet wurde, kann die Unterschrift jederzeit über den Button "Unterschrift zurücksetzen" wieder zurückgesetzt werden. Dadurch kann die Aufstellung wieder komplett bearbeitet werden.

Die Mannschaftsaufstellung wurde unterschrieben.

Nachdem beide Mannschaftsaufstellungen unterschrieben wurden, kann die Seite "Spielprotokoll" aufgerufen und das Spiel gestartet werden.

Passwörter der
Mannschaftsverantwortlichen im
Test-Spielbericht:

- Stefan Watzl (Alpa HC Hard): test
- Robert Hedin (Bregenz Handball): heute