

SnookView Pro

Versio 3.0

Käyttömanuaali

© 2006 Sempai, TCH Snooker
www.tchsnooker.com



Aluksi

Onneksi olkoon päätöksestäsi ladata SnookView Pro –pistelaskuohjelma. Ilmainenhan se tietty oli, mutta onnea silti. Jo aktiivinen vierailu TCH Snookerin Internet-sivuilla (www.tchsnooker.com) kertoo lukijasta paljon. Lukija tulkitkoon tuon kehuksi jos niin haluaa. Vasta itsepetos on oikeata elämää, sanoo Sempai aina. Seuraavassa ensin pieni yleiskatsaus ohjelmaan, jota seuraa yksityiskohtaisempi ohjelman kuvaus.

1. Ohjelman yleiskuvaus ja käyttötarkoitus

SnookView Pro on pistelaskuohjelma, jonka tarkoitus on helpottaa pisteiden kirjaamista, pelitilanteen hahmottamista sekä tulosten arkistointia pelattaessa snooker-biljardia. Ohjelma on luotu LabView-ympäristössä. Alunperin ohjelma oli jaossa TCH Snookerin Internet-sivuilla vain LabView-virtuaali-instrumenttina, mutta koska LabView ei ole kovin yleinen ohjelmisto varsinkaan kotikoneissa, julkaistiin elokuussa 2006 ensimmäinen itsenäinen SnookView-sovellus, joka ei tarvitse toimiakseen asennettua LabView-ohjelmistoa. Kuitenkin, *jotta SnookView.exe toimisi käyttäjän tietokoneessa, tulee koneelle olla asennettu LabView run-time engine, versio 8.0 tai uudempi.* LabView run-time engine voi ladata itselleen ilmaiseksi valmistajan Internet-sivuilta (National Instruments, www.ni.com), tarkempi linkki on annettu TCH Snookerin sivuilla osoitteessa www.tchsnooker.com/download.shtml

2. Ohjelman käyttö

Ohjelman kontrollipaneeli on kuvattu jäljempänä dokumentissa (kuva 1). Jäljempänä seuraa myös yksityiskohtainen kuvaus kaikista kontrollipaneelin painikkeista (luku 3). Tässä luvussa on tarkoitus antaa yksinkertaistetut ohjeet ohjelman peruskäyttöä varten. Tässä luvussa kontrollipaneelin painikkeisiin viitataan kuvan 1 numeroilla.

2.1. Ohjelman käynnistys, pisteiden kirjaus ja framen lopetus

- Ennen ohjelman suorituksen aloittamista tulee valita, mihin tiedostoon framen data on tarkoitus tallentaa. Tiedostokenttiin (1) voi esitallentaa kaksi tiedostopolkua, ja valitsimella (2) valitaan, kumpaa käytetään. *Tiedoston nimen perästä tulee jättää pois tiedoston tyyppin osoittava pääte.* Vielä ennen käynnistämistä pelaajien nimet kirjoitetaan pelaajakontrollipaneelien (9) nimikenttiin.
- Ohjelma käynnistetään napista (19).
- Kun pelaaja pussittaa pallon, painetaan vastaavan väristä nappia pelaajan pelaajakontrollipaneelissa (9).
- Kun pelaajan lyöntisarja päättyy, painetaan Reset-nappia (15). Vaihtoehtoisesti voidaan painaa tietokoneen näppäimistön Enter-painiketta.

- Pelaajan tehdessä virheen painetaan virheen pistemäärän osoittavaa ”Virhehyvyitys”-painiketta *vastustajan* pelaajakontrollipaneelissa (9). Virhepisteiden lisäyksen jälkeen ei tarvitse painaa Reset-nappia. Tietenkin, jos pelaaja tekee virheen siten, että hänellä on ollut lyöntisarja kesken, tulee lyöntisarja ensin nollata Reset-napilla, ennen kuin vastustajalle merkitään virhepisteet.
- Kun pallot loppuvat pöydältä, ohjelman suorittaminen loppuu automaattisesti. Ohjelman loppuessa myös lopullinen frame-data tallennetaan valittuihin tiedostoihin. Jos pallojen loppuessa pelaajien pisteet ovat tasan, SnookView aloittaa mustan uusinnan. Mustan uusinta on selitetty tarkemmin luvussa 3. Jos pelaaja haluaa luovuttaa framen, frame lopetetaan painamalla Handshake-painiketta (16).

2.2. Hausboin virheen korjaaminen

Käytäntö on valitettavasti osoittanut, että hausboi¹ on erehtyväinen, ja välillä hän painaa vahingossa väärää painiketta. Tämän vuoksi SnookView-ohjelmaan on tehty melko kattava valikoima virheen korjauksen mahdollistavia toimintoja. *Perussääntö on, että kaikki virheet, jotka ovat syntyneet edellisen Reset-napin painamisen jälkeen, voidaan korjata lennosta.*² Otetaan yksinkertainen esimerkki. Romuluksen ja Remuksen pelatessa Romulus pussittaa ensin punaisen ja sen perään ruskean. Hausboi kuitenkin hutiloit ja painaa vahingossa ruskean napin sijasta sinistä nappia. Jos hausboi ei ehtinyt nollata lyöntisarjaa Reset-napilla, tulee hänen tehdä seuraavaa:

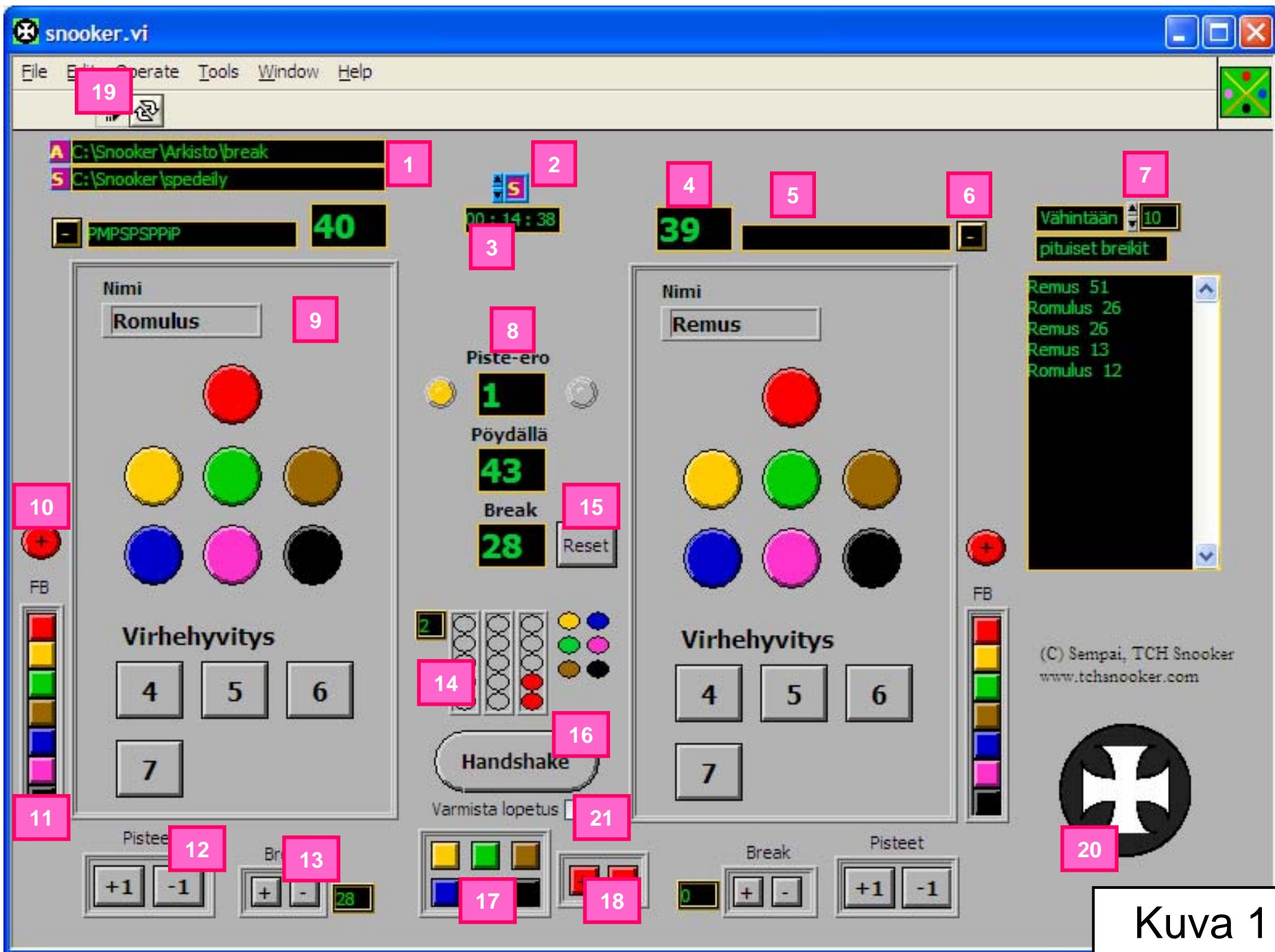
- Poistaa Romuluksen pisteistä sinisen pallon verran, eli viisi pistettä, painikkeella (12).
- Poistaa Romuluksen lyöntisarjasta samat viisi pistettä painikkeella (13).
- Poistaa sinistä palloa osoittava S-kirjain Romuluksen lyöntisarjaa osoittavasta break-stringistä (5) painikkeella (6).

Nyt, kun sinisen pallon pussitus on pois pyyhitty, tulee vielä

- Painaa ruskean pallon nappia Romuluksen pelaajakontrollipaneelissa (9).

¹ TCH Snookerin kielessä hausboi=ohjelman käyttäjä, tuomari

² Reset-napin painaminen tallentaa edellisen lyöntisarjan tiedostoihin. Mikäli virheellinen lyöntisarja tallennettiin tiedostoon, se tulee korjata manuaalisesti itse tiedostossa.



Kuva 1



3. Kontrollipaneelin painikkeet ja merkinannot

1. **Pelitiedostojen nimet.** Näihin kahteen kenttään määritellään tiedostot, joita SnookView käyttää framen pelidatan tallentamiseen. Tiedoston nimen tulee sisältää täydellinen hakemistopolku, ja *nimen perästä tulee jättää pois tiedoston tyypin osoittava pääte*. Tiedostokenttiä on kaksi ja ne on merkitty kirjaimilla A ja S, merkiten sanoja arkisto ja spedeily. Arkistotiedoston on tarkoitus olla nimensä mukaisesti tiedosto, johon kerätään säilytettäväksi tarkoitettua dataa pelatuista frameista. Spedeilytiedostoa on tarkoitus käyttää esimerkiksi ohjelman testiajoihin ja muihin sellaisiin toimenpiteisiin, joista saatua dataa ei ole tarkoitus säilyttää, ja jota toisaalta ei haluta säilytettäväksi tarkoitettun datan sekaan. Se, kumpaa tiedostoa ohjelma kulloinkin käyttää, valitaan valitsimella, katso kohta 2. Framen tiedot tallentuvat tiedostoihin #####.txt ja #####+frame.txt, missä ##### on käyttäjän määrittämä tiedostonimi. TCH Snookerin viralliset pelidatatiedostot, joita on alettu päivittää 7.2.2005, löytyvät osoitteesta www.tchsnooker.com/arkisto.shtml
2. **Tiedostovalitsin.** Tällä valitsimella valitaan joko arkisto- tai spedeilytiedosto (A tai S), katso kohta 1. SnookViewn avautuessa oletusarvona on spedeilytiedosto. Mikäli spedeilytiedosto on valittu ohjelman suorituksen alkaessa, ohjelma varmistaa vielä käyttäjältä, että on valittu oikea tiedosto.
3. **Aikanäyttö.** Näyttää ajan framen käynnistymisestä.
4. **Frame-pistenäyttö.** Näyttää pelaajan pisteet meneillään olevassa framessa.
5. **Break-string-näyttö.** Näyttää meneillään olevan lyöntisarjan (breakin) ns. break-stringin. Break-string on merkkijono, jossa on lueteltu järjestyksessä pussitetut pallot. Break-stringissä jokaista palloa merkitään pallon värin isolla alkukirjaimella, poislukien pinkki, jota merkitään kirjaimilla ”Pi”. Kuvassa 1 näkyvä Romuluksen break-string vastaa lyöntisarjaa punainen-musta-punainen-sininen-punainen-sininen-punainen-pinkki-punainen.
6. **Break-stringin muokkausnappi.** Nappi, jota painamalla voidaan manuaalisesti poistaa break-stringistä merkkejä. Käytetään siinä tapauksessa, että hausboi on tumpuloinut. Katso myös kohdat 12, 13, 17 ja 18.
7. **Päivän parhaiden lyöntisarjojen näyttö.** Tähän kenttään voi spesifioida jonkin pistemäärän, jonka suuruiset ja jota suuremmat lyöntisarjat näkyvät alla olevalla näytöllä. Pisterajan oletusarvo on asetettu huimaan kymmeneen pisteeseen, jonka kanssa TCH Snookerilla on yleensä jo kova työ.³ Näyttö ei nollaudu, kun uusi frame aloitetaan, vaan sillä näkyvät kaikki säädettyä pistemäärää suuremmat

³ Jos toiset ovat parempia breakbuildereita kuin toiset, se ei kuitenkaan oikeuta toisia haukkumaan ja nauramaan. Kyllä TCH Snooker tietää, ketkä sille nauravat. Integroivaan palloon joudutte kaikki hampuusit ja joutomiehet. Lyöntipalloakin olette hallinneet. Mulkut.

lyöntisarjat siitä lukien, kun ohjelma on avattu. Vasta ohjelman sulkeminen nollaa näytön.

8. **Päänäyttö.** Kaikki tärkeimmät numerotiedot framen tilanteesta näkyvät tässä. Pelaajien piste-ero, pöydällä olevien pisteiden määrä ja lyöntisarjan pituus näkyvät yhdellä vilkaisulla. Piste-ero –näytön molemmin puolin sijaitsevat keltaiset merkkivalot osoittavat kumpi pelaaja on johdossa.
9. **Pelaajakontrollit.** Valtaosa pelaajalle annettavista pisteistä syötetään tämän paneelin kautta. Paneelissa on kenttä pelaajan nimeä varten, sekä oma nappi kutakin tavanomaista pistesuoritusta varten (eri väristen pallojen pussitus sekä eri suuruiset virhepisteet). Virhepisteissä tulee huomioida paneelissa käytetty termi ”Virhehyvitys”. Jos siis Romulus tekee neljän pisteen arvoisen virheen, painetaan neljän pisteen virhehyvitysnappia Remuksen pelaajakontrollipaneelissa. Kahdessa erikoistapauksessa pisteitä voidaan antaa pelaajalle muuten kuin pelaajakontrollipaneelin kautta, nämä tapaukset kuvataan kohdissa 10 ja 11.
10. **Tuplapunaisen lisäysnappi.** Tämän napin painaminen vastaa likimain punaisen napin painamista pelaajakontrollipaneelissa: pelaaja saa yhden pisteen ja pöydältä poistetaan yksi punainen pallo. Ainoa ero on, että break-stringiin lisätään ison P-kirjaimen sijasta pieni p-kirjain. Nappia on tarkoitus käyttää silloin, kun pelaaja pussittaa yhdellä lyönnillä useamman punaisen, eikä lyönnissä tapahdu mitään virhettä. Idea on, että ensimmäinen punainen pallo merkitään normaaliin tapaan, ja loput pienillä p-kirjaimilla. Tämä poistaa jälkikäteen muutoin syntyvät epäilykset siitä, että useamman peräkkäisen punaisen pallon sarja olisi kirjausvirhe.
11. **Freeball-napit.** Tätä nappisaraketta käytetään siinä tapauksessa, että pelaaja tekee pistesuorituksen vapaapallolla. Kun pelaaja pussittaa vapaapallon, painetaan tässä nappisarakkeessa sen väristä palloa, mikä vastaa vapaapallon pistemäärää. Jos siis Romulus pussittaa sinisen pallon vapaapallona siten, että hänen olisi muutoin tullut yrittää punaista palloa, painetaan FB-sarakkeessa punaista nappia. Tällöin Romulus saa yhden pisteen, pöydältä ei poisteta palloja ja break-stringiin tulee lisäys P(F). Tämän jälkeen Romuluksen jatkaessa lyöntisarjaa pallot merkitään kuten normaalisti.
12. **Pisteiden manuaalinen muokkaus.** Näitä nappeja käytetään siinä tapauksessa, että hausboi on tehnyt virheen. Painamalla plus- tai miinusmerkillä merkittyä nappia voidaan asettaa pelaajan pistemäärä oikeaan arvoon. Katso myös kohdat 6, 13, 17 ja 18.
13. **Lyöntisarjan pisteiden manuaalinen muokkaus.** Näillä napeilla voidaan muokata pelaajan lyöntisarjan pisteitä. Vertaa kohtaan 12.

14. **Pöydän tilanteen näyttö.** Tässä näytössä pelaaja näkee pöydällä olevat pallot. Tätä näyttöä on hyvä tasaisin väliajoin verrata pöydän todelliseen tilanteeseen, jotta voidaan todeta hausboin pysyneen hereillä.⁴
15. **Reset-nappi.** Tätä nappia painetaan, kun pelaajan lyöntisarja päättyy. Nappia painettaessa lyöntisarjojen pisteet palautuvat noltaan, break-stringit tyhjennetään ja edellinen lyöntisarja tallennetaan tiedostoihin. Tämä nappi on myös yhdistetty näppäimistön Enter-nappiin, toisin sanoen Enterin painaminen ajaa saman asian kuin Reset-napin klikkaaminen hiirellä.
16. **Handshake-nappi.** Tämän napin painaminen lopettaa framen. Ohjelma tallentaa tarvittavat tiedot (mahdollisesti meneillään olleen viimeisen lyöntisarjan sekä framen loppupisteet ja kestoajan) tiedostoihin, jonka jälkeen ohjelman suorittaminen lopetetaan. Jos pallot loppuvat pöydältä, ohjelma lopettaa itse itsensä, eikä Handshake-nappia tarvitse painaa. Jos pallojen loppuessa pelaajien pisteet ovat tasan, SnookView aloittaa mustan uusinnan, katso kohta 22.
17. **Väripallojen manuaalinen poisto/lisäys.** Hausboin tyrittyä voidaan näitä nappeja painamalla joko poistaa väripallo pöydältä tai palauttaa se sinne. Katso myös kohdat 6, 12, 13 ja 18. Toki näitä nappeja voidaan tarvita myös ilman että hausboi on ryssinyt. Esimerkiksi jos pelaaja pussittaa vihreän pallon (kun pöydällä on enää jäljellä pallot vihreästä mustaan, eikä vihreätä palloa ole enää tarkoitus nostaa pöydälle), mutta tekee lyönnissä virheen, poistetaan vihreä pallo pöydältä tämän kontrollin vihreällä painikkeella. Lisäksi luonnollisesti tulee merkitä vastustajalle hänen saamansa virhehyvityspisteet.
18. **Punaisten pallojen poisto/lisäys.** Hausboin tyrittyä voidaan näitä nappeja painamalla poistaa punaisia palloja pöydältä tai lisätä niitä sinne. Katso myös kohdat 6, 12, 13 ja 17. Kuten kohdassa 17, myös näitä painikkeita voidaan tarvita muulloinkin kuin ohjelman käyttäjän virheen seurauksena. Näin siis siinä tapauksessa, että pelaaja pussittaa punaisen, mutta tekee samalla virheen, jolloin punainen on poistettava pöydältä, mutta sitä ei merkitä pussitetuksi. Lisäksi tulee muistaa merkitä vastustajalle virheestä saadut pisteet.
19. **Ohjelman käynnistysnappi.** Kun ohjelma ei vielä ole käynnistetty, nappi näyttää tältä: . Tämän napin oikealla puolella on nappi, jossa on kuvattuna kaksi myötapäivään kiertävää nuolta. Kyseisen napin painaminen suorittaa ohjelmaa toistuvasti, toisin sanoen framen loputtua uusi frame alkaa välittömästi (samoilla pelaajien nimillä ja tiedostoasetuksilla). Tavallisesti kiertonapin käyttäminen ei ole suositeltavaa, vaan kannattaa käyttää käynnistysnappia .
20. **Totuus.**

⁴ Olette ehkä aiemmin luulleet, että hausboi pysyy hereillä. Vasta kun tilastoitte, huomaatte että hausboi on hutiloiva paskaläjä, joka sietäisi tulla ruoskituksi.

21. **Lopetuksen varmistus.** Kun tämä kontrolli on valittuna, SnookView varmistaa käyttäjältä, lopetetaanko frame, kun Handshake-nappia on painettu tai kun pallot ovat loppuneet. Tätä toimintoa on tarkoitus hyödyntää silloin, kun ulkoisen hiiren sijasta käytetään kannettavan tietokoneen touchpadiä. Touchpadeilla on ikävä taipumus tulkita pelkkä kosketus näpäytykseksi, ja jos silloin kursori on vahingossa jäänyt esim. Handshake-napin kohdalle, SnookView lopettaa framen.
22. **Mustan uusinnan paneeli.** Kun frame on päättynyt tasapisteisiin, aloitetaan mustan uusinta. Tällöin SnookView avaa erillisen pop-up -ikkunan, joka on kuvattu kuvassa 2. Pelaajien nimet lukevat ikkunassa valmiina, lisäksi SnookView arpoo aloittajan. Varsinaisia kontrollinappeja on luonnollisesti enää kaksi kumpaakin pelaajaa varten; mustan pussitus tai seitsemän pisteen virhe.⁵



Kuva 2. Mustan uusinnan pop-up -ikkuna.

4. Erityishuomioita

SnookView-pistelaskuohjelma on vielä enemmän tai vähemmän kehitysasteella oleva sovellus. Se on tehty TCH Snookerin omiin tarpeisiin, eikä sitä ole tarkoitettu

⁵ Kokemus on osoittanut, että erityisesti mustan uusinnan kontrollipaneelissa hausboi tekee usein virheen siten, että painaa seitsemän pisteen virhenappia väärin. Jos siis Romulus tekee virheen, tulee 7-nappia painaa Remuksen puolelta, aivan kuten varsinaisen framenkin aikana.

kaupalliseksi tuotteeksi. Siksi ohjelmassa on tiettyjä puutteita, varsinaiset virheet on pyritty kyllä poistamaan. Seuraavassa on lueteltu muutama puute.

- SnookView on pelkkä tulosten kirjausohjelma. Se kirjaa ne pussitukset, jotka hausboi käskää sen kirjata. Ohjelma ei huomauta käyttäjää mahdollisista sääntöjen vastaisista suorituksista. Jos hausboi painaa sinistä nappia viidesti peräkkäin, SnookView kirjaa kuuliaisesti kahdenkymmenenviiden pisteen lyöntisarjan SSSSS. Vastuu tulosten oikeinkirjautumisesta on hausboilla.
- SnookView ei vastaanota napinpainalluksia mielivaltaisen nopeasti, vaan kaikki toiminnot tapahtuvat sekunnin sykleissä. Jos hausboi painaa pistesuorituksia sitä mukaa kuin pelaajat niitä tekevät, mitään ongelmia ei synny. Jos kuitenkin hausboi juo olutta tai tykittää suoneen sillä välin kun Remus pussittaa punaisen ja mustan, hausboin ei tule yrittää kirjata näitä kahta pistesuoritusta sekuntia lyhyemmin väliajoin. Ohjenuoraksi sopii se, että hausboin tulee katsoa pelaajan break-string –kenttää (5) merkitessään pussituksia, ja vasta kun edellinen pussitus on kirjautunut, voi hausboi painaa seuraavaa nappia.
- Tiedostojen nimillä on oletusarvot C:\Snooker\Arkisto\break (arkisto) ja C:\Snooker\spedeily (spedeily). Valitettavasti SnookView.exe ei anna mahdollisuutta muuttaa näitä oletusarvoja. Toisaalta ohjelma ei osaa käyttää suhteellisia tiedostonimiä. Näin ollen suosittelemme, että käyttäjä luo koneelleen hakemiston C:\Snooker, ja siihen edelleen alihakemiston Arkisto. Näin käyttäjä voi suoraan käyttää ohjelman oletustiedostonimiä. Toki käyttäjä voi halutessaan käyttää muitakin tiedostonimiä, mutta tuolloin käyttäjä joutuu kirjoittamaan tiedostonimen uudestaan joka kerta, kun SnookView avataan. Tiedostonimiin liittyvä epäkohta tultaneen korjaamaan tulevissa ohjelmaversioissa.
- Kun toinen pelaajista tarvitsee snookereita framen voittamiseen, SnookView alkaa vilkuttaa merkkivaloa, jossa lukee ”Snookers required”. Tähän toimintoon liittyy yksi puute, joka tulee ilmi yhdessä tietyssä pelitilanteessa. SnookView vertaa koko ajan pöydällä olevien pisteiden määrää pelaajien väliseen piste-eroon. Kun piste-ero on suurempi kuin pöydällä olevien pisteiden määrä, alkaa merkkivalo vilkkua. SnookView kuitenkin poistaa pöydältä kahdeksan pistettä joka kerta kun punainen pallo pussitetaan, jolloin punaisen pussituksen jälkeen voi tapahtua seuraavaa. Oletetaan että Remus on pisteissä jäljessä 32 pistettä, kun pöydällä on jäljellä vielä yksi punainen pallo. Tässä tilanteessahan ei snookereita vielä tarvita, koska pöydällä on vielä 35 pistettä. Jos tässä tilanteessa Remus pussittaa punaisen, SnookView:n mielestä pöydällä on enää 27 pistettä, toisin sanoen SnookView ei huomioi sitä, että Remuksella on vielä mahdollisuus väripallon pussitukseen, ja tässä tilanteessa ”Snookers required” –merkkivalo syttyy. Jos Remus pussittaa ison väripallon, ja piste-ero palautuu pienemmäksi kuin pöydällä olevat pisteet, merkkivalo luonnollisesti taas sammuu.