

Anleitung Commander2

Steuersoftware für Klappscheibenwettkämpfe

www.klappscheibe.ch

Commander2 - (c) klappscheibe.ch

1	Solèr Urs S'60	Quali SFWK	10111 P 4	01101 3	11111 5	11101 4	10111 4	10011 3				19	
2	Marugg Anna S'53	Quali SFWK	11110 P 4	01101 3	10111 4	11110 4	11011 4	11111 5				20	

Quali SFWK

Rangliste Herren
Rangliste Damen

Rg	Name	Kat.	Res.
1	Tobler Urs	E'71	33
2	Solèr Urs	S'60	31
3	Lehmann Stephan	S'62	30
4	Gerber Christof	E'81	30

LZ-Cup

Gesamtrangliste

Rg	Name	Kat.	Res.
1	Solèr Urs	S'60	37
2	Lehmann Stephan	S'62	37
3	Marugg Anna	S'53	31

<leer>

laden...

Reset

Lampen test

00:46

Start Serie

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung.....	3
1.1	Eigenschaften.....	3
2	Installation.....	4
2.1	Übersicht	4
2.2	Systemvoraussetzungen	4
2.3	Installationsschritte	5
2.3.1	Microsoft .Net Framework 4.0.....	5
2.3.2	Commander2	5
2.3.3	Simulation SimKSx	6
2.3.4	TrueType Font Calibri	7
2.3.5	PDF24	7
2.4	Einstellungen von Commander2	8
2.4.1	.Ini-Datei.....	8
2.4.2	Eigene Sounddateien.....	9
2.4.3	Anlagen anschliessen, IP-Adresse	10
2.4.4	Ändern der IP-Adresse	11
3	Bedienung.....	12
3.1	Bildschirmaufbau	12
3.2	Reihenfolge der Bedienung.....	12
3.3	Definition Wettkampf	13
3.3.1	Wettkampfpanel	13
3.3.2	Standblatt drucken	13
3.3.3	Rangliste drucken	14
3.3.4	Rangliste zu Excel	14
3.3.5	Wettkampf bearbeiten	15
3.3.6	Ranglisten definieren	16
3.4	Definition Schützen.....	17
3.4.1	Auswahl von bekannten Schützen.....	17
3.4.2	Erfassen neue Schützen.....	17
3.5	Anlagenpanel.....	18
3.6	Waffenstörung behandeln	19
3.7	Serie von Hand ändern.....	20
3.8	Serien kommandieren	21
3.8.1	Serien mit PC steuern.....	21
3.8.2	Serien mit Handbedienbox kommandieren.....	21
4	Simulation mit SimKSx	22

1 Einführung

1.1 Eigenschaften

Die Windows-Software Commander2 unterstützt den Wettkampfleiter für Schnellfeuerwettkämpfe mit der Klappscheibenanlage KS01.

Bis zu 8 angeschlossene Anlagen werden über Ethernet gesteuert, die Resultate in der Übersicht angezeigt und direkt in die Rangliste eingetragen.

Der aufgeräumte Bildschirm kann mit einem Beamer projiziert werden.

- Windows-Software, läuft schon auf einfachem 10"-Netbook
- Verbindung zur Klappscheibenanlage über Ethernet
- Bis zu 8 Anlagen anschliessbar
- gemischter Betrieb möglich, komplett ferngesteuert vom PC mit Sprachkommandos, oder von Hand kommandiert mit der Handsteuerbox (Anlagen über Linkkabel verbunden)
- Sprachkommandos ab *.wav-Sounddatei, können durch eigene Sounds ersetzt werden
- zeigt die Treffer an und zeichnet diese auf
- bis zu drei verschiedene Wettkämpfe gleichzeitig möglich
- hinzunehmen eines weiteren Schützen auf eine freie Anlage jederzeit, auch mitten in einem anderen Wettkampf, somit effizienteste Durchführung von Wettkämpfen
- manuelles Editieren einer geschossenen Serie möglich
- Behandlung von Waffenstörung integriert
- Einfache Verwaltung von Schützen mit Name, Geschlecht und Geburtsjahr
- Einfache Definition von Wettkämpfen mit Kategorien und Ranglistenkriterien
- Ausdruck eines Standblattes mit Name des Schützen, und Resultat, direkt auf Drucker oder in PDF-Datei
- Ausdruck der Ranglisten
- Export der Ranglisten nach EXCEL (*.csv)

2 Installation

2.1 Übersicht

Die Softwareinstallation umfasst folgende Komponenten:

- Microsoft .Net Framework 4.0
Erweiterung von Windows, geliefert von Microsoft
- Commander2
Das Anwendungsprogramm, bestehend aus ein paar einzelnen Dateien
- SimKSx
Simulationssoftware für 4 Klappscheibenanlagen. Damit kann der Wettkampfleiter trocken üben, und sich mit dem Programm vertraut machen.
- Fonts
True-Type Schriftart Calibri, damit die Schriften schön aussehen
- PDF24
Kostenloser Konverter für PDF-Dateien, funktioniert wie ein Drucker, erzeugt aber statt eines Papiers eine PDF-Datei

2.2 Systemvoraussetzungen

Ein aktueller Windows-PC.

Bisher einzig getestetes Betriebssysteme Windows7 Starter und Windows 7 Professional.

Bildschirmauflösung min. 1024x600 Punkte.

Netzwerkverbindung Ethernet.

Entweder eine einzelne Anlage direkt mit gekreuztem Netzkabel (roter Adapter), oder mit normalem Patchkabel über einen Switch. Über einen Switch können mehrere Anlagen angeschlossen werden.

Internet-Anschluss während der Installation.

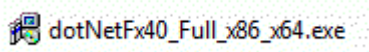
Windows Media Player zum Abspielen von gesprochenen Kommandos.

2.3 Installationsschritte

2.3.1 Microsoft .Net Framework 4.0

Microsoft .Net Framework 4.0 ist eine Erweiterung von Windows, welche dem Softwareentwickler die Basis bietet durch eine Fülle von Funktionen. Auf neuen PC dürfte dies bereits bei Auslieferung vorinstalliert sein, bei anderen PC's kann dies nachträglich installiert werden.

Im Unterordner Framework4 das Programm ausführen:

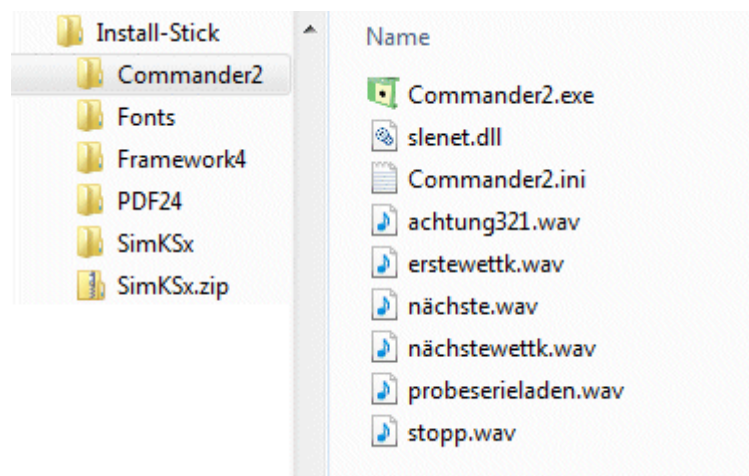


Diese Installation dauert je nach Leistung des PC sehr lange!

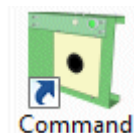
2.3.2 Commander2

Commander2 ist das Programm für die Steuerung der Klappscheibenanlage. Dieses verfügt nicht über ein separates Konfigurationsprogramm, es kann einfach auf den PC kopiert werden:

- Erzeugen sie einen neuen Unterordner, z.B. **C:\Programme\Commander2**
- Kopieren sie sämtliche Dateien aus dem Ordner Commander2 in den vorhin erstellten Unterordner



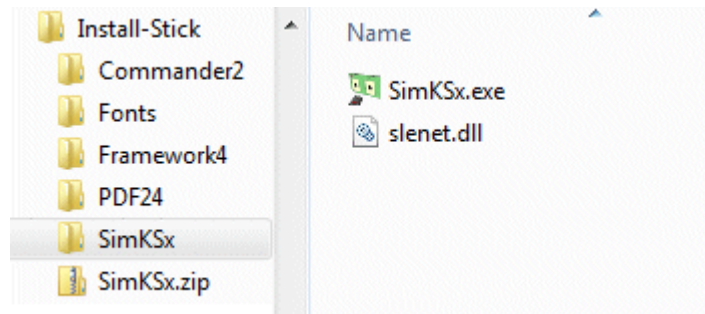
- Erzeugen sie auf dem Desktop eine Verknüpfung zu Commander2.exe



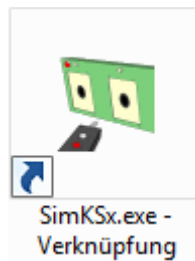
2.3.3 Simulation SimKSx

Diese Software verfügt nicht über ein separates Konfigurationsprogramm, es kann einfach auf den PC kopiert werden:

- Erzeugen sie einen neuen Unterordner, z.B. **C:\Programme\SimKSx**
- Kopieren sie sämtliche Dateien vom USB-Stick aus dem Ordner SimKSx in den vorhin erstellten Unterordner



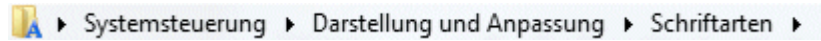
- Erzeugen sie auf dem Desktop eine Verknüpfung zu SimKSx.exe



2.3.4 TrueType Font Calibri

Commander2 wurde mit der Schriftart Calibri entworfen. Falls diese True-Type Schriftart auf dem PC nicht installiert ist, so kann diese zu den Windows-Schriftarten hinzugefügt werden.

Dazu wird die Systemsteuerung geöffnet, und die installierten Schriftarten angezeigt :



Vom USB-Stick aus dem Ordner Fonts können nun die benötigten Schriftart-Dateien kopiert und dort eingefügt werden.

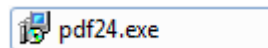


2.3.5 PDF24

PDF24 (oder ein beliebiges anderes Tool für diesen Zweck) soll installiert werden, wenn am PC kein Drucker angeschlossen wird. Somit lassen sich Standblätter und Ranglisten „ausdrucken“ statt auf Papier in eine PDF-Datei.

Während der Installation muss ein Internet-Anschluss vorhanden sein, weil dieses Programm eventuell eine weitere Komponente für Post-Script-Umwandlung installiert.

Im Unterordner PDF24 das Programm pdf24.exe ausführen

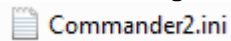


Klicken sie alle erscheinenden Dialoge mit der vorgegebenen Einstellung durch.

2.4 Einstellungen von Commander2

2.4.1 .Ini-Datei

Die Einstellungen für das Programm werden in der Datei Commander2.ini vorgenommen. Diese Datei liegt im selben Verzeichnis wie das Programm selbst.



Die Datei wird mit dem Editor (Programme / Zubehör / Editor) geöffnet und bearbeitet.

```
// =====  
// Commander2 (c) 2012 s.lehmann --- www.klappscheibe.ch ---  
//  
// Konfigurationsdatei  
//  
// Im Bereich [SOUNDS] werden die eigenen .wav-Dateien deklariert  
// mit Startzeit, Serie-Kennung und Dateiname  
//  
// Unter [DEVICES] werden die vorhandenen Klappscheibenanlagen mit der  
// jeweiligen IP-Adresse angegeben  
//  
// Bitte keine anderen Änderungen vornehmen. Die [SHOOTERS] werden vom Programm  
// über den Dialog verwaltet.  
// =====  
  
[SOUNDS]  
COUNT=5  
SOUND1=-1.5;P;probeserieladen.wav  
SOUND2=-2.3;1;erstewettk.wav  
SOUND3=-2.4;N;nächstewettk.wav  
SOUND4=-1.7;*;nächste.wav  
SOUND5=59.0;X;achtung.wav  
  
[DEVICES]  
COUNT=2  
DEVICE1=192.168.1.131:4001  
DEVICE1=192.168.1.132:4001  
  
[COMPETITIONS]  
FILE1=D:\USR\Commander2\Data\QualiSFWK.ksd  
FILE2=D:\USR\Commander2\Data\LZCup.ksd  
FILE3=  
  
[SHOOTERS]  
COUNT=3  
SHOOTER0=Dumoulin Leo,m,1955  
SHOOTER1=Eberle Robert,m,1966  
SHOOTER2=Gerber Christof,m,1981
```


2.4.2 Eigene Sounddateien

Für das Sprechen der Startkommandos werden *.wav-Dateien verwendet, zum Abspielen wird der Windows Media Player verwendet.

Es werden 5 unterschiedliche Kommandos benutzt:

- | | |
|---------------------------------------|------------------|
| • „zur Probeserie Laden“ | Kennung P |
| • „zur ersten Wettkampfserie Laden“ | Kennung 1 |
| • „zur nächsten Wettkampfserie Laden“ | Kennung N |
| • „zur nächsten Serie Laden“ | Kennung * |
| • „Achtung“ | Kennung X |

Für jedes Kommando muss ein Start-Zeitpunkt (Sekunde), die Serie-Kennung sowie der Dateiname angegeben werden. Sofern alle Anlagen dieselbe Serie (Probe/Wettkampfserie) schießen wird das Kommando spezifisch ausgewählt. Bei gemischten Serien wird nur „zur nächsten Serie Laden“ kommandiert (Kennung *). Kommandos mit Kennung X gelten für alle Serien gleich.

```
[SOUNDS]
COUNT=5
SOUND1=-1.5;P;probeserieladen.wav
SOUND2=-2.3;1;erstewettk.wav
SOUND3=-2.4;N;nächstewettk.wav
SOUND4=-1.7;*;nächste.wav
SOUND5=59.0;X;achtung.wav
```

Die *.wav-Datei muss im selben Ordner wie das Programm Commander2 vorhanden sein.

Zeitachse

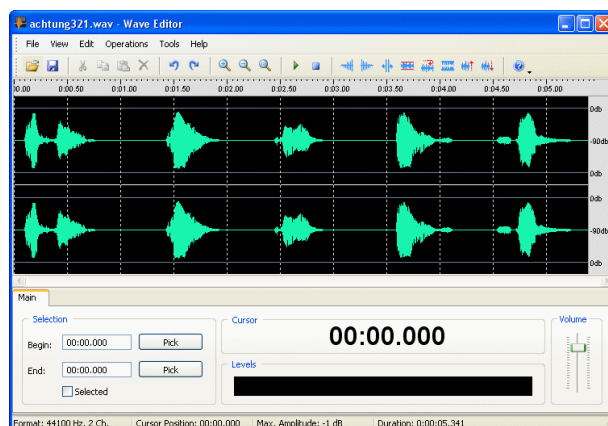
Die Angaben zur Startzeit des Kommandos beziehen sich auf eine Zeitachse, welche 0.0s zeigt bei Start der Ladezeit von 1 Minute. Da das letzte Wort im Kommando „Laden“ ertönt, müssen diese Kommandos vor 0.0s starten, also mit negativer Startzeit.

Bei 60.0s schaltet die Anlage auf rot, und bei 64.0s startet die Serie (grün). Bei 74.0s endet die Schiesszeit.

Sounddateien erstellen

Geht sehr einfach mit dem Audio-Recorder (Windows / Zubehör). Dieser erstellt *.wma Dateien. Diese können danach mit einem Sound-Editor zurechtgeschnitten und als *.wav-Datei abgespeichert werden. In der Zielformat sollen möglichst wenig stumme Sekunden vorhanden sein, diese fressen unnötig viel Speicherplatz.

Einen Sound-Editor gibt's kostenlos (Freeware) zum Download bei: <http://www.wave-editor.com>



Wave-Editor:

Über die Zeitachse lässt sich einfach ausmessen, wie viel Vorlaufzeit benötigt wird.

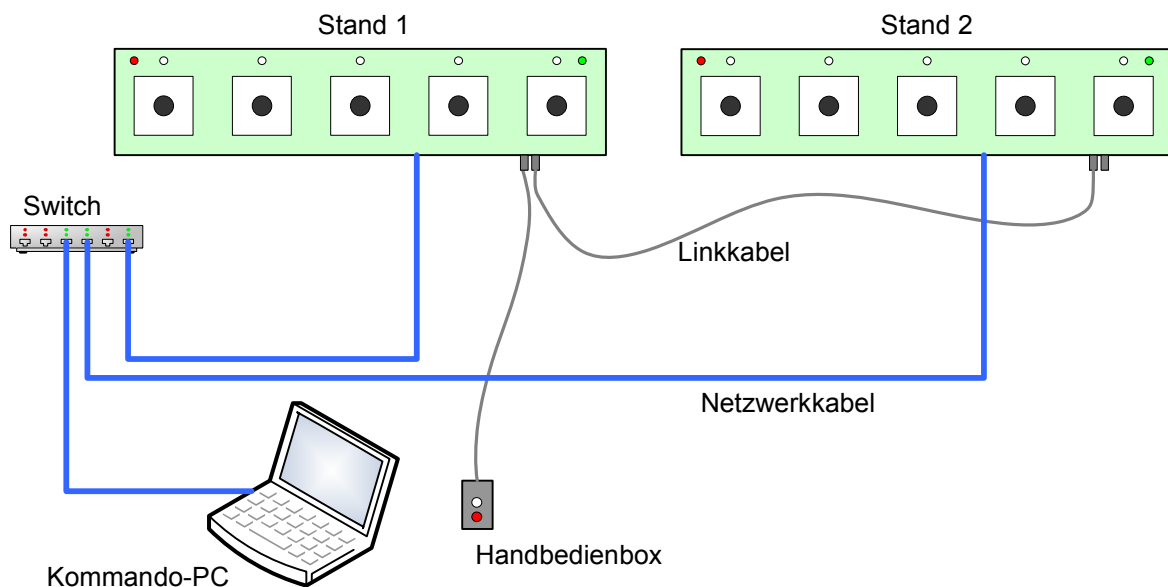
2.4.3 Anlagen anschliessen, IP-Adresse

```
[DEVICES]
COUNT=2
DEVICE1=192.168.1.131:4001
DEVICE2=192.168.1.132:4001
```

Die IP-Adresse jeder Anlage muss entsprechend der Kennzeichnung (Kleber) auf dem Elektronikmodul CE02 eingestellt werden. Die Klappscheibenanlage verwendet immer Port 4001, die Simulationssoftware SimKSx jedoch auch andere Ports.

Im Beispiel wird eine Konfiguration von zwei Anlagen gezeigt. Bei COUNT=.. muss die Anzahl vorhandener Anlagen angegeben werden.

Für grösstmögliche Flexibilität können die Anlagen zusätzlich zum Netzkabel auch mit einem Linkkabel verbunden werden. Dadurch ist die Bedienung sowohl über Fernsteuerung am PC, als auch über die Handsteuerbox möglich.



Tipp:

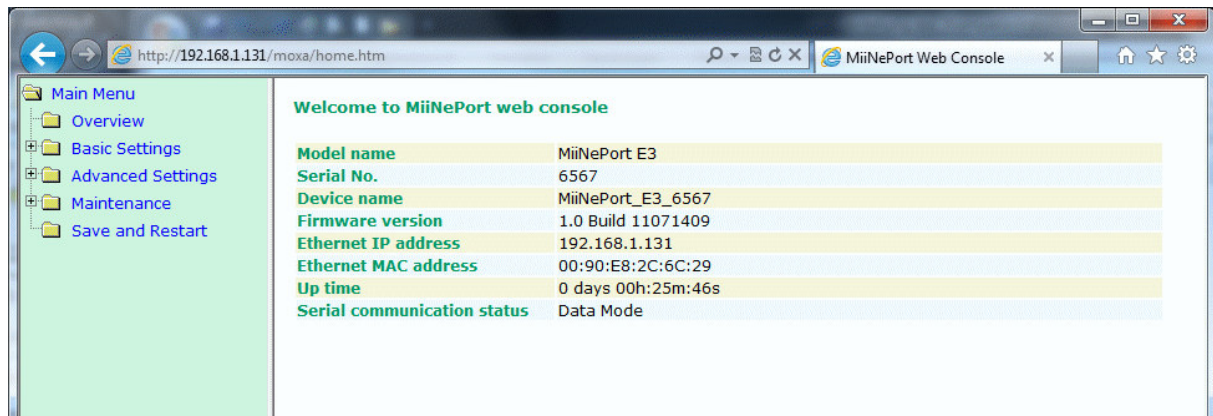
Anstelle eines Switch einen WLAN-Router verwenden, und den PC mit WLAN auf die Anlage verbinden. Somit kann das lange Ethernetkabel vom PC zum Switch entfallen.

In diesem Fall muss der Router so konfiguriert werden, dass er DHCP-Server spielt, und IP-Adressen im Bereich der Klappscheibenanlagen (192.168.1.130 und folgende) reserviert.

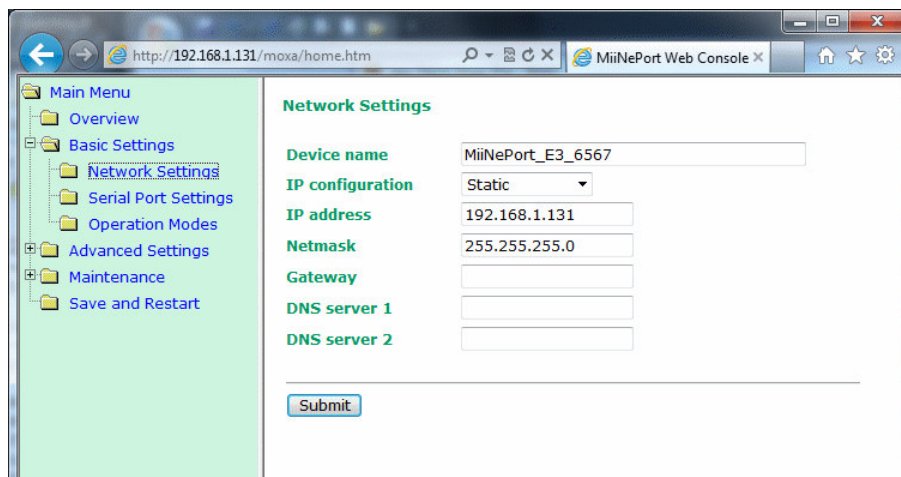
2.4.4 Ändern der IP-Adresse

Das Elektronikmodul CE02 wird mit einer IP-Adresse im Bereich 192.168.1.1xx ausgeliefert. Die eingestellte IP-Adresse ist mit einem Kleber auf dem Elektronikmodul gekennzeichnet. Falls die Klappscheibenanlage in ein bestehendes Netzwerk eingebunden werden soll, kann es sein, dass die IP-Adresse geändert werden muss. Jede Anlage benötigt eine statische IP-Adresse.

Zum Ändern der IP-Adresse in der Elektronik verfügt diese über eine Web-Console. Dadurch kann einfach mit dem **Internet-Explorer** die entsprechende Adresse geöffnet werden:
(im Internet-Explorer in der Adresszeile die IP-Adresse eingeben, z.B. <http://192.168.1.131>)



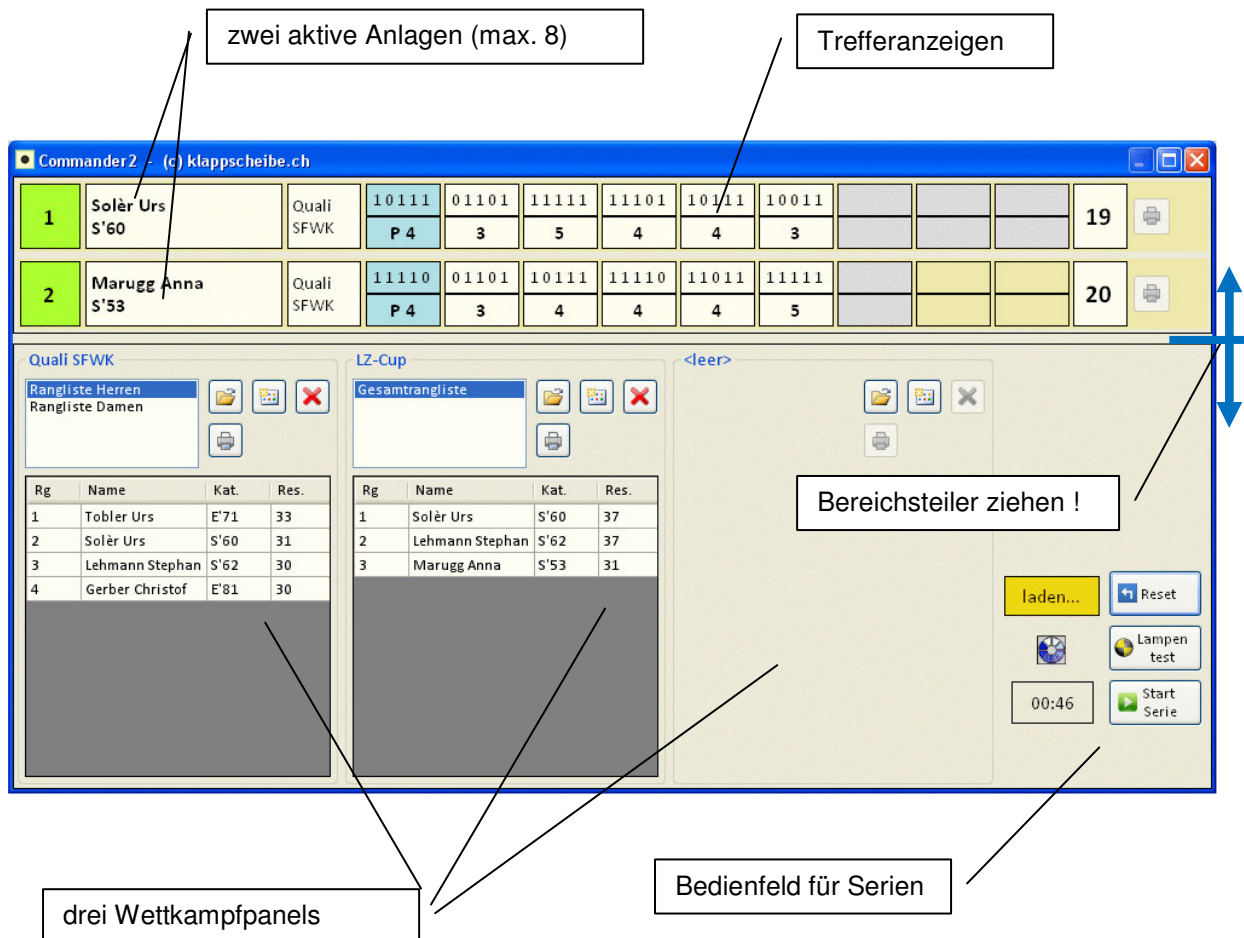
Danach kann im Menu **Basic Settings / Network Settings** eine andere IP-Adresse gewählt und mit Submit bestätigt werden.



Nach diesem Vorgang startet der Netzwerkadapter neu, und der Zugriff über die Web-Console muss mit der neuen IP-Adresse neu geöffnet werden. Es ist sehr wichtig, die neu eingestellte IP-Adresse auch am Elektronikmodul CE02 zu beschriften, denn nur mit bekannter IP-Adresse kann diese auch geändert werden!

3 Bedienung

3.1 Bildschirmaufbau



Die Aufteilung zwischen oberem Bereich mit den Anlagen und dem unteren Bereich mit den Wettkämpfen lässt sich ziehen.

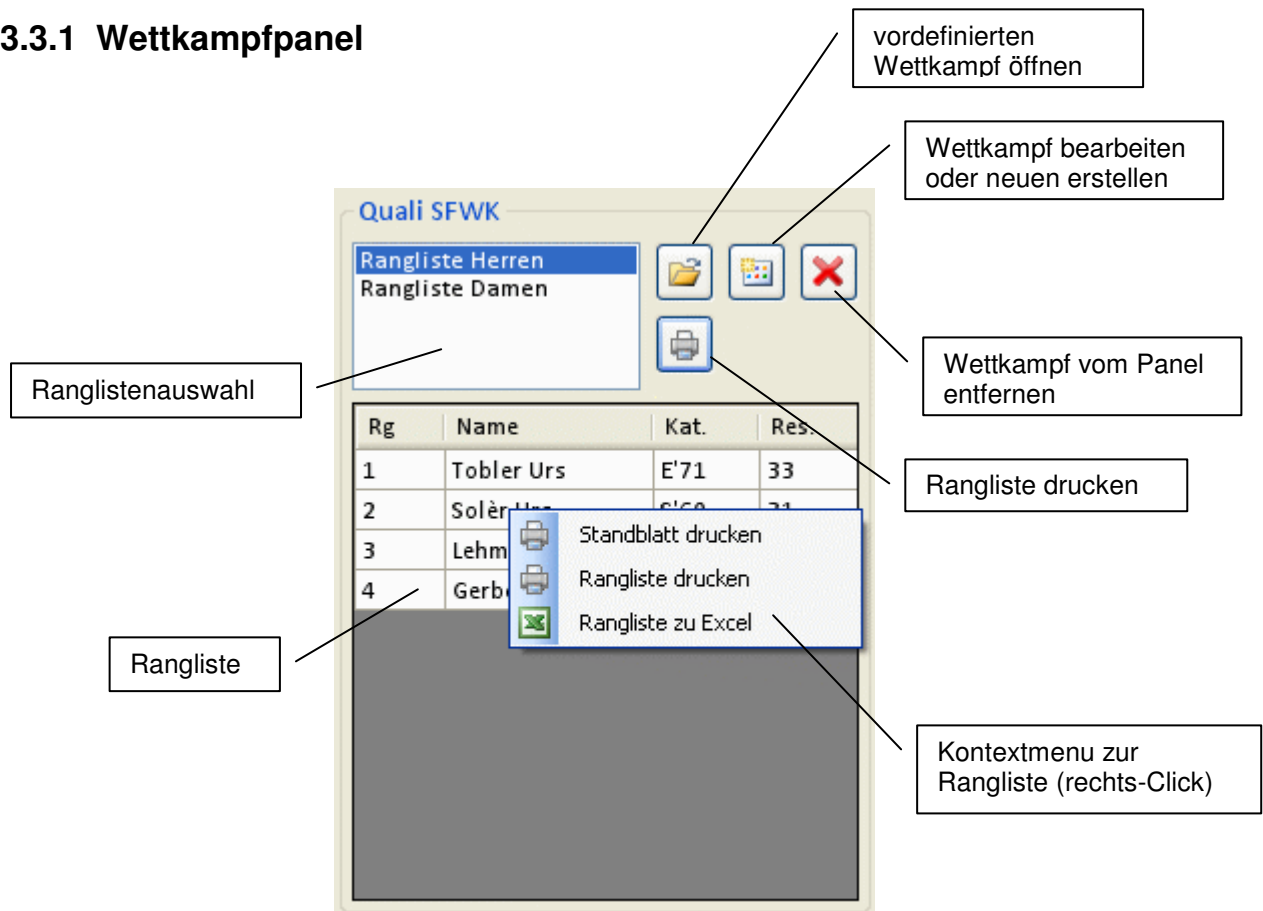
3.2 Reihenfolge der Bedienung

- Konfiguration Commander2.ini anpassen für die vorhandenen Anlagen
- Start des Programmes, und Test, ob die Verbindung zu allen Anlagen funktioniert - Stand-Nummer links wird grün, wenn alles i.O.
- Definition des gewünschten Wettkampfes und aktivieren auf einem der die unteren Panels
- Auswahl des Schützen auf einer Anlage
- Festlegen des zu schiessenden Wettkampfes auf der Anlage
- Serien kommandieren
- Standblatt drucken, Ranglisten anzeigen

3.3 Definition Wettkampf

Der Zugriff auf Wettkämpfe erfolgt über die drei Wettkampfpanels im unteren Bildschirmbereich.

3.3.1 Wettkampfpanel



Hinweis:

Ein Wettkampf kann nur in einem einzigen der drei Panels geladen werden.

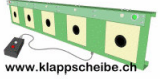
3.3.2 Standblatt drucken

Klappscheibenwettkampf 5-Schüssige Luftpistole 10m

Quali SFWK

Name: Solèr Urs Jg: 1960 Kat: S

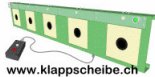
Lochdurchmesser: 40mm Datum: 20.Nov.2012 09:37



Serie	0	1	1	0	1	Total
Serie 1	0	1	1	0	1	3
Serie 2	1	1	1	1	1	5
Serie 3	1	1	1	0	1	4
Serie 4	1	0	1	1	1	4
Serie 5	1	0	0	1	1	3
Serie 6	1	1	0	1	1	4
Serie 7	1	1	1	1	1	5
Serie 8	0	0	1	1	1	3

31

3.3.3 Rangliste drucken

Klappscheibenwettkampf 5-Schüssige Luftpistole 10m Quali SFWK 20.11.2012 Rangliste: Rangliste Herren												
												
Rang	Name	Kat.	Serien									Total
1.	Tobler Urs	E'71	4	4	3	5	4	5	5	3		33
2.	Solèr Urs	S'60	3	5	4	4	3	4	5	3		31
3.	Lehmann Stephan	S'62	3	4	4	4	5	3	4	3		30
4.	Gerber Christof	E'81	4	4	5	4	3	4	3	3		30

Hinweis:

Wenn ein anderes Logo gedruckt werden soll, so kann im Programmverzeichnis eine Grafikdatei mit dem Namen **printlogo.jpg** abgelegt werden. Diese wird dann in einer Grösse von 35mm gedruckt. Sie soll mindestens 500 Pixel gross sein, um eine gute Druckqualität zu erhalten.

3.3.4 Rangliste zu Excel

Im Dateidialog den Speicherort angeben.

Es wird eine *.csv Datei erzeugt, mit Semikolon ; als Trennzeichen.

Diese kann direkt mit Excel geöffnet werden.

Somit kann die Rangliste auch in andere Publikationen übernommen werden.

```
Rang;Name;Kat;Serien;;;;;;Total
1;Tobler Urs;E'71;4;4;3;5;4;5;5;3;33
2;Solèr Urs;S'60;3;5;4;4;3;4;5;3;31
3;Lehmann Stephan;S'62;3;4;4;4;5;3;4;3;30
4;Gerber Christof;E'81;4;4;5;4;3;4;3;3;30
5;Greminger Daniel;E'69;4;2;3;3;4;5;4;4;29
6;Hodel Andreas;E'79;4;0;0;0;0;0;0;0;4
7;Greminger Daniel;E'69;1;0;0;0;0;0;0;0;1
8;Hodel Andreas;E'79;1;0;0;0;0;0;0;0;1
```

So sieht das dann in Excel aus:

N29												
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	Rang	Name	Kat	Serien								
2	1	Tobler Urs	E'71	4	4	3	5	4	5	5	3	33
3	2	Solèr Urs	S'60	3	5	4	4	3	4	5	3	31
4	3	Lehmann Stephan	S'62	3	4	4	4	5	3	4	3	30
5	4	Gerber Christof	E'81	4	4	5	4	3	4	3	3	30
6	5	Greminger Daniel	E'69	4	2	3	3	4	5	4	4	29
7	6	Hodel Andreas	E'79	4	0	0	0	0	0	0	0	4
8	7	Greminger Daniel	E'69	1	0	0	0	0	0	0	0	1
9	8	Hodel Andreas	E'79	1	0	0	0	0	0	0	0	1
10												
11												

3.3.5 Wettkampf bearbeiten

Im Dialog werden die Angaben zum Wettkampf gemacht.

Wettkampf Ranglisten

Bezeichnung: Quali SFWK

Wettkampfdatum: 20.11.2012 bis: 20.11.2012

Anz. Serien Herren: 8

Anz. Serien Damen: 6

☐ Schütze darf mehrmals starten

Lochdurchmesser

☐ 30 mm

☒ 40 mm

☐ 59.5 mm

neuer Wettkampf ...

Wettkampf öffnen ...

übernehmen

Die Bezeichnung sollte nicht zu lange gewählt werden, damit der Text auf der Anlagenanzeige vernünftig dargestellt werden kann.

Wettkämpfe werden in einer einfachen Textdatei mit der Endung *.ksd gespeichert. Darin sind auch alle geschossenen Resultate vorhanden.

3.3.6 Ranglisten definieren

Jeder neu erzeugte Wettkampf erhält automatisch eine Standardrangliste. Es können beliebig Ranglisten definiert werden.

- Geben sie der Rangliste einen kurzen Titel. Dieser wird später im Auswahlfenster angezeigt, und auf der Rangliste ausgedruckt.
- Wählen sie im unteren Bereich die Kategorien, welche in dieser Rangliste rangiert werden.
- Wählen sie rechts die Rangierungsfolge.

Rangierungsfolge

Geben sie bei den zu verwendenden Kriterien eine Zahl 1..4 für die Priorität an. Ohne Zahl wird das Kriterium nicht berücksichtigt.

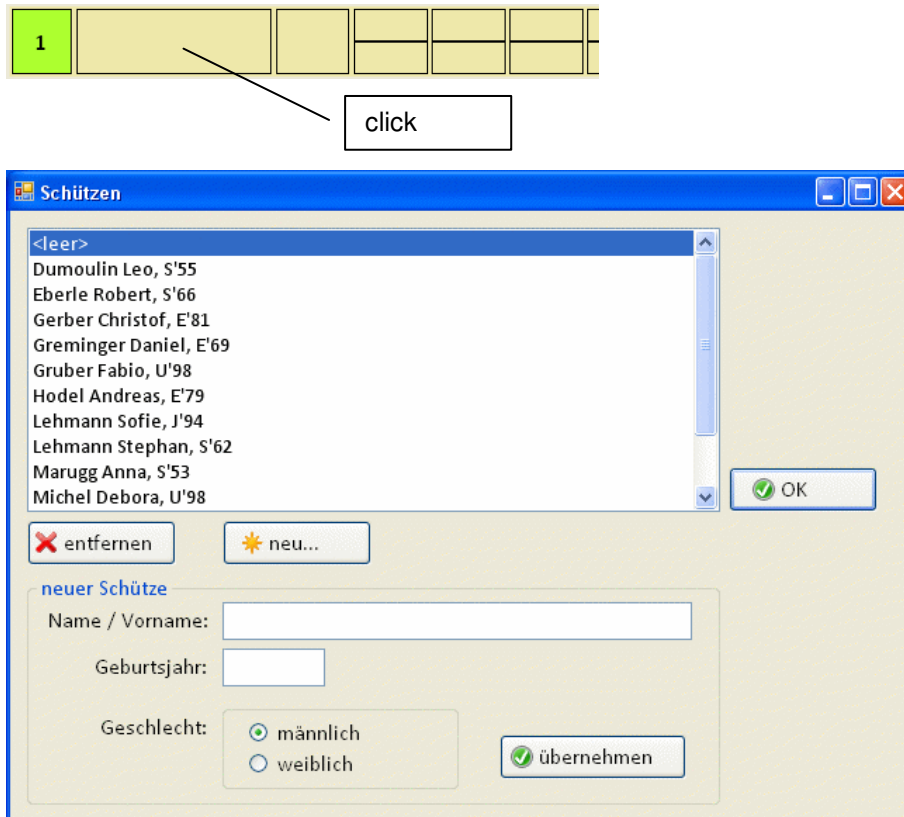
Im Beispiel wird zuerst das Punkttotal entscheiden, bei gleicher Punktzahl entscheidet das Alter in dieser Rangfolge:

U / JJ / J / SV / V / S / E

Und bei gleicher Kategorie das Geburtsjahr.

3.4 Definition Schützen

Klicken sie in einem Anlagenpanel auf das Schützenfeld. Es öffnet sich ein Dialogfeld, wo vorhandene Schützen ausgewählt, oder neue hinzugefügt werden können:

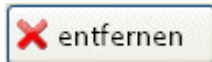


3.4.1 Auswahl von bekannten Schützen

Wählen sie in der Auflistung den gewünschten Schützen und bestätigen sie mit



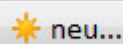
Wenn die Zeile mit dem Text <leer> gewählt wird, so wird der Schütze vom Anlagenpanel entfernt.



löscht den Schützen komplett aus der Datei!

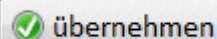
3.4.2 Erfassen neue Schützen

Mit der Funktion



öffnet sich das untere Dialogfeld für Eingaben. Erfassen sie die

Angaben zum Schützen und speichern diesen mit



Hinweise:

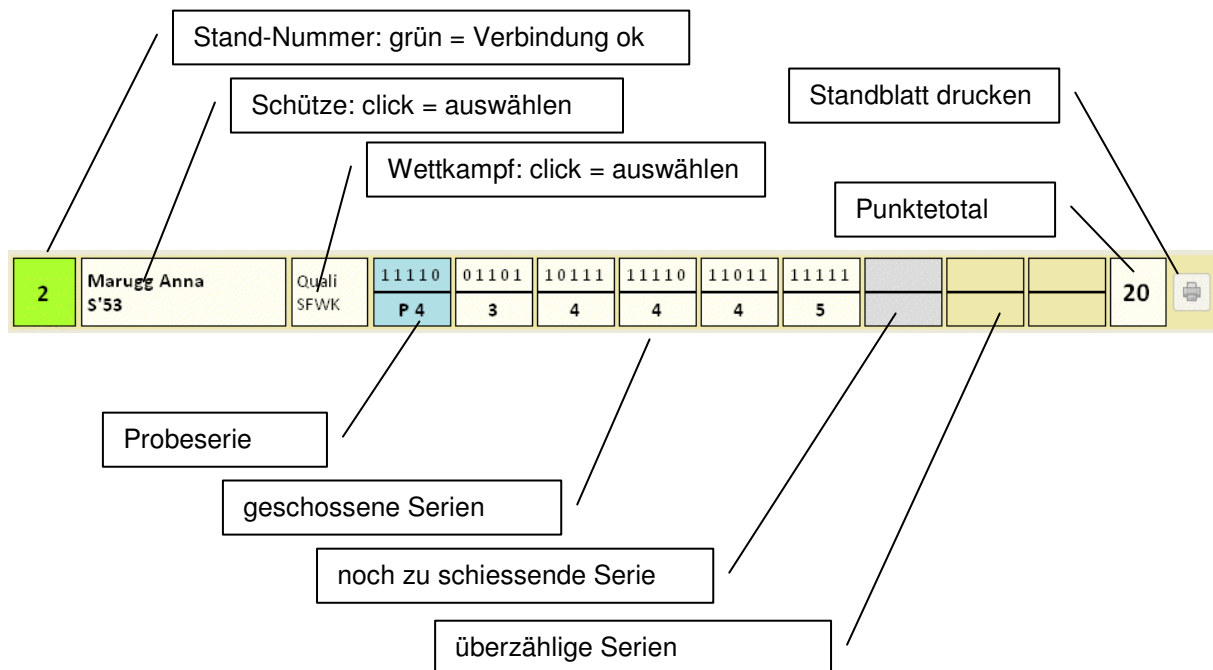
Das Geburtsjahr ermöglicht die automatische Berechnung der Alterskategorie, welche Einfluss auf die Rangierung haben kann.

Die Angabe männlich/weiblich dient der Unterscheidung wie viele Serien im Wettkampf geschossen werden (Herren 8 Serien = 40 Schuss, Damen 6 Serien = 30 Schuss), sowie allfällig für separate Rangierung.

Die Schützen werden in der Konfigurationsdatei Commander2.ini gespeichert, und sind für verschiedene Wettkämpfe wieder verwendbar.

3.5 Anlagenpanel

Die angeschlossenen Klappscheibenanlagen werden mit je einer Anzeige dargestellt:
Das Anlagenpanel zeigt den Zustand einer Anlage, und den Fortschritt der geschossenen Serien



Das Panel zeigt immer 8 Wettkampfserien. Überzählige Serien bleiben in Hintergrundfarbe.

Die Kommandotaste zum Drucken des Standblattes wird erst aktiv, wenn alle Serien geschossen wurden.

3.6 Waffenstörung behandeln

Bei einer Waffenstörung darf der Schütze die Serie wiederholen.

1	Hodel Andreas E'79	Quali SFWK	11101	11101			
			P 4	4			
2	Greminger Daniel E'69	Quali SFWK	10111	00001			
			P 4	1			

Serie bearbeiten
 Waffenstörung

Rechts-Click auf die soeben geschossene Serie zeigt das Kontextmenu, wo die Funktion Waffenstörung ausgewählt wird.

Waffenstörung

Waffenstörung:
 Abgegebene Schüsse eintragen, es wird eine Wiederholungsserie eingefügt.

bisherige Treffer:

00001

Schuss abgegeben:

☐☐☒☒☒

übernehmen

Oben werden die Treffer der gestörten Serie angezeigt.

Unten müssen die abgegebenen Schüsse ausgewählt werden. Der Schütze muss also deklarieren, wie viele Schüsse er abgegeben hat, und von welcher Seite (Linkschützen!) er begonnen hat.

00001
 1

Nachdem die Eingaben übernommen wurden, erscheint diese Serie orange, zur Kennzeichnung, dass sie wiederholt werden muss.

Diese Serie kann nun normal gestartet werden. Nachdem sie geschossen wurde, wird automatisch das korrigierte/berechnete Resultat eingetragen.

Hinweis:

Jede zweimal beschossene Scheibe muss zweimal getroffen werden, damit der Treffer zählt.


3.7 Serie von Hand ändern

Soll eine geschossene Serie von Hand abgeändert werden (wieso auch immer) :

1	Hodel Andreas E'79	Quali SFWK	1 1 1 0 1	1 1 1 0 1			
			P 4	4			
2	Greminger Daniel E'69	Quali SFWK	1 0 1 1 1	0 0 0 0 1			
			P 4	1			

Serie bearbeiten
Waffenstörung

Rechts-Click auf die soeben geschossene Serie zeigt das Kontextmenu, wo die Funktion Serie bearbeiten ausgewählt wird.

Serie bearbeiten 

Treffer

0


0

1

1

1

☐☐☒☒☒

 übernehmen

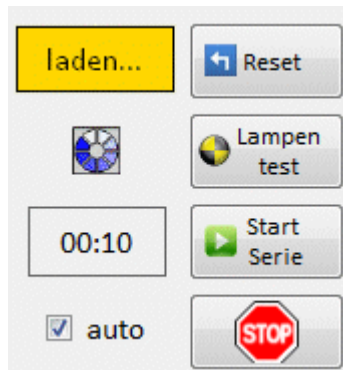
Unten können Treffer aktiviert/deaktiviert werden.

3.8 Serien kommandieren

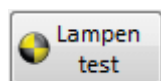
3.8.1 Serien mit PC steuern

Sobald mindestens ein Schütze mit einem Wettkampf auf einem Anlagepanel gesetzt ist, können Serien kommandiert werden.

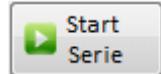
Mit den Funktionen unten rechts am Bildschirm werden Serien kommandiert.



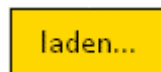
- F1** Löscht die Trefferanzeige.
(immer bevor die nächste Serien gestartet werden kann)



Startet den Lampentest auf der Klappscheibenanlage. Dabei leuchten alle Lampen an den Anlagen auf, und deren Funktion kann kontrolliert werden. Hinweis: Commander2 registriert Treffer auch dann, wenn eine Lampe defekt sein sollte!



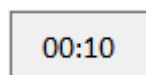
- F4** Startet die nächste Serie.
Die Funktion wird nur aktiv, wenn Schützen mit zu schiessenden Serien gesetzt, und alle Anlagen bereit sind.



Anzeige des Kommandos



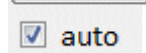
Visualisierung dass eine Serie läuft.



Stoppuhr der laufenden Lade- oder Schiesszeit. Nach Ende der Serie zeigt die Uhr die abgelaufene Pausenzeit.



Stopptaste, für Abbruch der Serie während der Ladezeit. (Das Kommando „Halt – Erstellen“ muss selbst gesprochen werden!)




Startet automatisch die nächste Serie, wenn aktiviert.

3.8.2 Serien mit Handbedienbox kommandieren

Die Handbedienbox ist auch bei angeschlossenem Ethernet-Kabel aktiv. Dadurch kann Commander2 auch allein für die Resultataufzeichnung verwendet werden.

Wählen sie in Commander2 wie üblich Wettkampf und Schütze aus für die vorhandenen Anlagen.



Anstelle die Serie über  zu starten, verwenden sie die Handbedienbox. (rote Taste, kommandieren, rote Taste). Der PC gibt dabei **keine Sprachkommandos** aus.

4 Simulation mit SimKSx

Die Simulationssoftware SimKSx simuliert 4 Klappscheibenanlagen. Damit kann der Wettkampfleiter trocken üben, und sich mit der Bedienung von Commander2 vertraut machen.

Die Bedienung der Simulation funktioniert gleich einfach wie eine echte Anlage. Jedoch kennt diese Simulation keinen Menumodus zur Anwahl von anderen Schiessmodi als die normale 10-Sekunden-Serie.

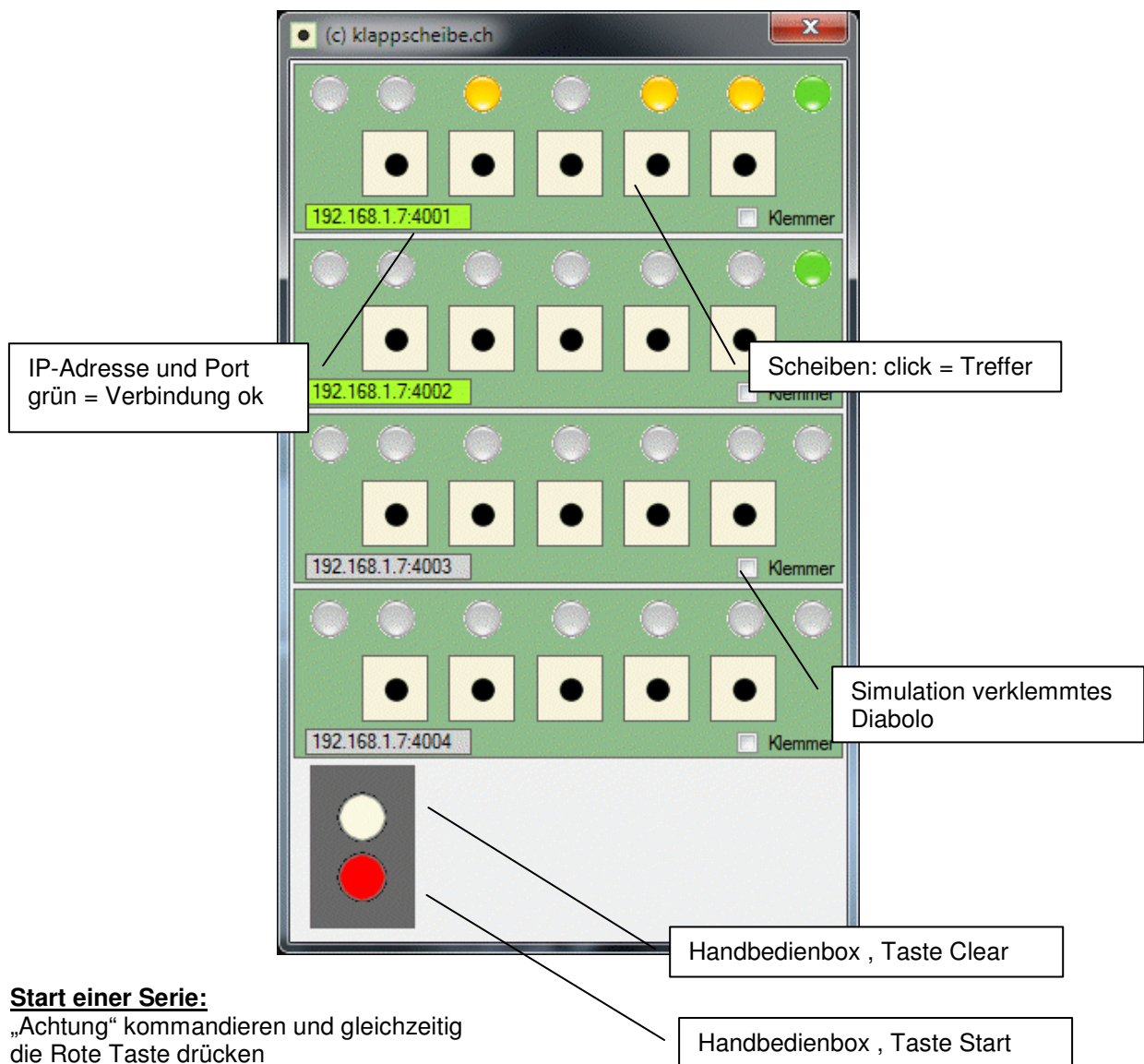
Insbesondere Ausnahmesituationen „verklemmtes Diabolo“ oder Waffenstörung lassen sich so einfach kennenlernen und üben.

Hinweis:

Beim Start des Programmes muss eventuell eine Sicherheitsmeldung der Windows-Firewall bestätigt werden. SimKSx öffnet auf der lokalen IP-Adresse 4 Ports für die Entgegennahme von Kommandos.

Echte Klappscheibenanlagen öffnen immer Port 4001, auf jeweils einer anderen IP-Adresse. Im Gegensatz dazu haben alle simulierten Anlagen dieselbe IP-Adresse, aber jeweils eine andere Port-Nummer.

Die Simulation muss gestartet sein, wenn Commander2 Verbindung aufnehmen soll. Also zuerst SimKSx starten, und danach Commander2.



Start einer Serie:

„Achtung“ kommandieren und gleichzeitig die Rote Taste drücken

Die Schiesszeit startet automatisch nach 7 Sekunden.

Nach Ende der Schiesszeit Lampen löschen mit der weissen Taste.