

MUI-Ligamaster

Ingo Paulsen

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> MUI-Ligamaster		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Ingo Paulsen	February 12, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MUI-Ligamaster	1
1.1	MUI-Ligamaster 1.06 ©1996-98 by Ingo Paulsen	1
1.2	einleitung	2
1.3	rechtliches	2
1.4	menue	3
1.5	hauptfenster	4
1.6	saisonfenster	6
1.7	teamnamenfenster	7
1.8	teamstatistikfenster	8
1.9	teamergebnisfenster	8
1.10	teamfenster	8
1.11	spieltagfenster	8
1.12	spieltagstatistikfenster	9
1.13	ergebnisfenster	9
1.14	auswahlfenster	10
1.15	positionsfenster	11
1.16	autor	11
1.17	homepage	12
1.18	thanks	12

Chapter 1

MUI-Ligamaster

1.1 MUI-Ligamaster 1.06 ©1996-98 by Ingo Paulsen

MUI-Ligamaster 1.06

© 1996-98 by Ingo Paulsen

Einleitung

Was hat das Programm zu bieten?

Rechtliches

rechtliche Hinweise

Das Programmenü

Beschreibung der Menüfunktionen

Das Hauptfenster

die Schaltzentrale des Programmes

Das Saisonfenster

zuständig für die Saisonparameter

Das Teamnamenfenster

verwaltet die Mannschaftsnamen

Das Spieltagfenster

zeigt Ergebnisse eines Spieltages

Das Teamfenster

stellt individuelle Teamstatistiken dar

Das Teamergebnisfenster

zeigt alle Ergebnisse einer bestimmten Mannschaft

Das Ergebnisfenster

erzeugt oder verändert Spieltagdaten

Das Auswahlfenster

wählt eine bestimmte Begegnung aus

1.4 menue

PROGRAMMENÜ

MUI-Ligamaster bietet im Moment vier Menüpunkte an:

a) Menüpunkt Projekt

- 1) Neu beginnt eine neue Saison - öffnet das
Saisonfenster
und
 danach das
Teamnamenfenster
- 2) Laden lädt eine Liga - es wird auch das alte ↔
MUI-Ligamaster
Format akzeptiert (Version <=0.93)
- 3) Speichern als speichert die Liga im aktuellen Pfad
- 4) Info zeigt ein Requester mit den zugehörigen Daten wie Autor,
Email, Support-Homepage, Softwarestatus und Copyright- ↔
Vermerk
- 5) Info MUI zeigt Information über MUI
- 6) Ende beendet das Programm :(

b) Menüpunkt Spieltag

- 1) Ergebnisse eingeben, ausgeben oder löschen
- 2) Minuspunkte sollen Minuspunkte bei der Tabellenberechnung ↔
berücksichtigt werden?
- 3) ausgeben öffnet das
Spieltagfenster
- 4) Statistik zeigt Statistiken über einen Spieltag an ↔
(siehe
Spieltagstatistikfenster
)

c) Menüpunkt Mannschaft

- 1) umbenennen öffnet das
Teamnamenfenster
- 2) Statistik zeigt Statistiken über alle Teams an (↔
siehe
Teamstatistikfenster
)

d) Menüpunkt Einstellungen

- 1) Saison öffnet das
Saisonfenster
- 2) MUI erlaubt programmspezifische ↔
Einstellungen von MUI aus

1.5 hauptfenster

HAUPTFENSTER

Das Hauptfenster von MUI-Ligamaster läßt sich im großen und ganzen in acht Funktionsbereiche gliedern:

a) Die Titelleiste

Das Hauptfenster des Programmes beinhaltet in der Titelleiste folgende Angaben: ↔

i) Programmname, ii) Name der aktuellen Saison, iii) der Ersteller der Saison in runden Klammern. ↔

b) Die Cyclegadgets

1.) Hiermit kann man zwischen der Gesamttabelle, der Heimtabelle und der Auswärtstabelle umschalten

2.) Dieses Cyclegadget steuert die Tabellenausgabe verschiedener Saisonabschnitte. ↔

Zur Zeit läßt sich die Hinrunde, die Rückrunde oder sowohl die Hinrunde als auch die Rückrunde (= Gesamtsaison) auswählen. ↔

Zu beachten ist, daß sich die beiden Cyclegadgets auch kombinieren lassen. Man ↔

kann zum Beispiel die Heimtabelle der Hinrunde ausgeben lassen. Die Standardeinstellung ist Gesamttabelle und Hinrunde+Rückrunde. ↔

c) Das Textgadget

Dieses Gadget zeigt den Tabellenausgabebereich an. Die Ausgabe erfolgt in der Form ↔

x-y (sprich Spieltag x bis Spieltag y) oder x (nur Spieltag x). Die Variablen x und y geben den Wert der Proportionalgadgets wieder (s.u.). ↔

Beispiele für 18 Mannschaften

Ausgabe: 1-34 -> zeigt die gesamte Saison an.

1-17 -> zeigt die Hinrunde an.

18-34 -> zeigt die Rückrunde an.

30-34 -> zeigt die letzten fünf Spieltage an.

1 -> zeigt den ersten Spieltag an.

d) Checkmarkgadget

Dieses Gadget läßt sich an- und ausschalten. Ist es angeschaltet, wird die Tabelle ↔

unter Berücksichtigung der Straf- und Zusatzpunkte ausgegeben. Der aktuelle Wert ↔

wird für jede einzelne Datei in dieser abgespeichert.

Neben der Punktespalte wird die Straf- und Zusatzpunktezahl zwischen runden Klammern ausgegeben, falls die Summe ungleich 0 ist.

e) Listview

Dieses Bedienelement ist die "Schaltzentrale" von MUI-Ligamaster; es ist der mit Abstand wichtigste Teil des Programmes, da es der Tabellenausgabe dient. Die Tabelle wird in herkömmlicher Weise ausgegeben: die Tabellenüberschrift gefolgt von den Mannschaften sortiert nach Plazierungen:

Pl. Mannschaft	SP	S	U	N	Tore	Diff	Punkte
1. Team1	1	1	0	0	3:0	+3	3
.							
18. Team18	1	0	0	1	0:3	-3	0

Das Sortierkriterium wird in folgender Reihenfolge festgelegt:

- 1) Anzahl der Pluspunkte
- 2) Anzahl der Minuspunkte (falls der Menüpunkt Minuspunkte aktiviert wurde)
- 3) Toredifferenz
- 4) Anzahl der erzielten Tore
- 5) alphabetische Reihenfolge

Anmerkung zur Spalte...

Position : Stimmen die Werte zweier oder mehrerer Mannschaften in den ersten vier Kriterien überein, wird nur die Position der ersten Mannschaft in der Spalte Pl. ausgegeben - die anderen Spalten bleiben leer:

```
Pl. Mannschaft
1. Team1
2. Team2
   Team3
4. Team4
   Team5
   Team6
7. Team7
```

Klickt man auf eine der Positionen, öffnet sich das Positionsfenster

.

Mannschaft: Klickt man auf eine der Mannschaften, öffnet sich das Teamfenster

.

SP S U N : Klickt man in eine der vier Spalten, öffnet sich das Fenster Einzelergebnisse

mit den Ergebnissen der Mannschaft in der aktuellen Zeile.

f) Die beiden Proportionalgadgets

Diese Elemente erlauben eine feinere Einstellung der Tabellenausgabe. Das erste der beiden bestimmt den Startwert, das andere den Endwert. Die Werte werden bei jeder Änderung in der Textzeile über der Tabelle angezeigt.

Die Einstellmöglichkeit des einen Gadgets hängt im gewissen Sinne vom Wert des anderen ab. Auf diese Weise werden unsinnige Bereiche wie z.B. 18 bis 14 vermieden. Der maximale Wert des zweiten Gadgets hängt vom Wert des höchsten Spieltags ab.

g) Das Slidergadget

bestimmt den aktuellen Spieltag. Dieser Wert wird auf dreierlei Weise verwendet:

- 1) als Startparameter bei der Ergebniseingabe
- 2) als Übergabeparameter der Spieltagsausgabe
- 3) als Orientierungswert bei der Speicherung einer Saison

h) Die Buttonleiste mit den Funktionen

- 1) Eingabe eines Ergebnisses (siehe Ergebnisfenster)
- 2) Ausgabe eines Ergebnisses (siehe Auswahlfenster)
- 3) Löschen eines Ergebnisses (siehe Auswahlfenster)
- 4) Ändern eines Ergebnisses (siehe Ergebnisfenster)

1.6 saisonfenster

SAISONFENSTER

Das Saisonfenster öffnet sich nach Anwahl der Menüunterpunkte Projekt/Neu oder Einstellungen/Saison.

Hier lassen sich folgende Einträge bestimmen:

a) allgemeine Saisondaten:

- 1) Name der Saison (z.B. 1.Bundesliga)
- 2) Autor der Saison (wer hat die Datei erstellt?)
- 3) Anzahl der Mannschaften (2-30 Teams sind erlaubt)
- 4) Saisonart (Saisonverlauf für ein ganzes Jahr oder eine Saison über 2 Jahre)

b) Punktezuweisung

- 1) Punkte für Heimsiege, Heimunentschieden und Heimniederlagen
- 2) Punkte für Auswärtssiege, Auswärtsunentschieden und Auswärtsniederlagen

c) Anzahl bestimmter Positionen der Mannschaften

- 1) Aufsteiger (dies beinhaltet natürlich auf den Meister)
- 2) Pokalvereine (wieviele Mannschaften spielen z.B. im UEFA-Cup?)
- 3) Absteiger (es muß nicht immer jemand absteigen; daher kann man auch den Wert 0 wählen) ↔

Wurde der Menüunterpunkt Einstellungen/Saison aufgerufen, dann kann man nicht mehr die

Anzahl der Mannschaften ändern. Wurde der Okay-Button angewählt, wird logischerweise auch nicht das

Teamnamenfenster
geöffnet.

1.7 teamnamenfenster

TEAMNAMENFENSTER

Hier lassen sich die einzelnen Mannschaften für eine Saison benennen oder bereits vorhandene

Namen umbenennen, falls der Menüunterpunkt 'umbenennen' aufgerufen wurde. Das Fenster gliedert sich in zwei Hauptbereiche:

a) Die Listenausgabe mit dem zugehörigen Cyclegadget

Der Inhalt der Liste wird mit den Vereinsnamen des aktuellen Landes im Cyclegadget gefüllt.

Auf diese Weise lassen sich bequem die gewünschten Vereine selektieren. Ein angeklickter

Verein wird daraufhin in einem der rechts stehenden Stringfelder kopiert, falls eines dieser Felder noch nicht belegt ist.

Zur Zeit lassen sich mit Hilfe des Cyclegadgets Vereine aus ungefähr 30 Ländern auswählen.

Die Ländereinträge liegen im Verzeichnis 'Teams'.

b) Die Stringfelder auf der rechten Seite

Die Anzahl der Stringfelder ergibt sich aus dem Wert der Mannschaften im Saisonfenster

Jedes Feld erlaubt als maximale Zahl von Buchstaben 24 Zeichen.

1.8 teamstatistikfenster

TEAMSTATISTIKFENSTER

Das Teamstatistikfenster ermöglicht die Listenausgabe folgender Auswahlpunkte: Zuschauer, Publikumsliebbling, rote Karten, gelb-rote Karten, gelbe Karten, Strafpunkte und Zusatzpunkte.

Als Sortierkriterium läßt sich entweder der Mannschaftsname oder der aktuelle Wert auswählen.

1.9 teamergebnisfenster

TEAMERGEBNISFENSTER

Dieses Fenster wird nach Auswahl der Spalten Spiele, Siege, Unentschieden oder Niederlagen im Hauptfenster geöffnet. Im Fenster werden je nach Einstellung des Cyclegadgets die gesamten Begegnungen, die gewonnenen, die unentschiedenen oder die verlorenen Spiele einer einzelnen Mannschaft angezeigt. Der Inhalt des Cyclegadgets ist abhängig von der ausgewählten Spalte im Hauptfenster. Die Anzeige der Listenausgabe erfolgt immer in der Reihenfolge: Spieltag, Heim- oder Auswärtsspiel, Gegner und Ergebnis. Bei Heimspielen werden die beiden ersten Spalten fett hervorgehoben, die beiden übrigen in der Farbe weiß.

Beispiel: ST H/A Gegner
1. (A) Team2 2:2
2. (H) Team3 0:1

1.10 teamfenster

TEAMFENSTER

Im Moment lassen sich hier für jedes Team die Straf- und Zusatzpunkte angeben. Die Wertebereiche liegen zwischen 0-50, und 0-100. Mit den Zusatzpunkten kann man eine Meisterrunde simulieren - die Wertevergabe könnte z.B. aufgrund der Plazierungen in der regulären Saison erfolgen. Strafpunkte werden meistens wegen unerlaubter Spielereinsätze oder nicht eingehaltener Lizenzvorgaben verordnet.

1.11 spieltagfenster

SPIELTAGFENSTER

Das Spieltagfenster beinhaltet drei wesentliche Bedienelemente:

- a) Das Textfeld zeigt den aktuellen Spieltag, die Anzahl der Tore des Spieltages, die Gesamtzahl der Tore bis einschließlich dieses Spieltages, die Ergebnisart in der Darstellung Siege-Unentschieden-Niederlagen und die Zuschauerzahl des ausgewählten Spieltages an.

Beispiel: 2.Spieltag · Tore: 23 von 46 · 5-4-0 · 271412

- b) Das Listfeld beinhaltet alle absolvierten Paarungen des Spieltages, das Datum, und natürlich die Ergebnisse.
- c) Das Proportionalgadget ermöglicht eine rasche Auswahl eines Spieltages. Die Links- und Rechtspfeile gehen einen Spieltag zurück bzw. vor. Der obere Pfeil springt zwischen zusammengehörenden Spieltagen hin und her, d.h. er wählt zum aktuellen Hinrundenspieltag den passenden Rückrundenspieltag und umgekehrt.

Beispiel bei 18 Mannschaften: 2->19 und 19->2.

1.12 spieltagstatistikfenster

SPIELTAGSTATISTIKFENSTER

Das Spieltagstatistikfenster ermöglicht die Listenausgabe folgender Auswahlpunkte:
Zuschauer, Tore, rote Karten, gelb-rote Karten, gelbe Karten, Siege, Unentschieden und Niederlagen.

Bei den Zuschauerzahlen und den Toren wird zusätzlich der Durchschnittswert dargestellt.

Als Sortierkriterium läßt sich entweder der Spieltag oder der aktuelle Wert auswählen.

1.13 ergebnisfenster

ERGEBNISFENSTER

Dieses Fenster erlaubt die Auswahl einer Begegnung mit der Unterstützung zweier Listviews. Das erste zeigt die möglichen Heimmannschaften an, das zweite die davon abhängigen Gastmannschaften. Die Vereine in der zweiten Liste repräsentieren demnach die Gegner

- a) der bereits absolvierten Spiele der Heimmannschaft im Ändernmodus oder
- b) die Gegner der noch nicht absolvierten Spiele der Heimmannschaft im Eingabemodus.

In beiden Modi sind die meisten GUI-Elemente gleich:

Für die Heim- und Auswärtsmannschaft existiert jeweils ein Textfeld, ein Sliderfeld (Wert von 0-250) für die Tore, darunter drei Sliderfelder für die Anzahl der roten, gelb-roten und gelben Karten - Wertebereich 0-5 (für rot), 0-5 (für gelb-rot) und 0-11 (für gelb).

Die drei folgenden Slidergadgets ermöglichen die Datumseingabe einer Begegnung:

- 1.) Slider für den Tag (1-31)
- 2.) Slider für den Monat (1-12)
- 3.) Slider für das Jahr (1900-2050) <- wie optimistisch!

Im Ändernmodus tauchen zusätzlich rechts neben der Jahreseinstellung zwei Knöpfe mit Links- und Rechtspfeil auf. Der Knopf '>' kopiert das aktuelle Datum in einen Zwischenspeicher; nach Betätigung des Knopfes '<' wird dieses Datum zurückkopiert, d.h. die Inhalte der drei Slidergadgets werden dementsprechend angeglichen. Diese Option ist dazu gedacht die Spieltage nachträglich zu datieren.

Das nun folgende String- und Slidergadget sind aneinander gekoppelt. Der Sliderinhalt enthält letztlich die Zahl der Zuschauer einer Paarung.

Achtung: Im Eingabemodus übernimmt der Okay-Button die Begegnung und füllt die beiden Listviews mit den restlichen Mannschaften auf. Im Ändernmodus beendet der Okay-Button den ganzen Vorgang; die gewünschten Werte, wie Toränderung usw., werden direkt nach Veränderung der Bedienelementen (Slider, Stringgadget) aktualisiert.

1.14 auswahlfenster

AUSWAHLFENSTER

Dieses Fenster erlaubt die Auswahl einer Begegnung mit der Unterstützung zweier Listviews. Das erste zeigt die möglichen Heimmannschaften an, das zweite die davon abhängigen Gastmannschaften. Die Vereine in der zweiten Liste repräsentieren demnach die Gegner der bereits absolvierten Spiele der Heimmannschaft.

Wurde sowohl eine Heimmannschaft als auch eine Gastmannschaft aktiviert, wird das Okay-Gadget anklickbar. Die Reaktion nach Betätigung des Gadgets ist

unterschiedlich:

- a) Im Ausgabemodus öffnet sich ein Requester mit folgendem Inhalt:
 - 1) Der Spieltag und das Datum in Klammern
 - 2) Die Paarung und das Ergebnis
 - 3) Die Zuschauerzahl
 - 4) Die Anzahl der roten, gelb-roten, gelben Karten der Heim- und ←
Gastmannschaft
- b) Im Löschmodus öffnet sich ein Requester und bestätigt den erfolgten Vorgang ←

1.15 positionsfenster

POSITIONSFENSTER

Dieses Fenster listet die Mannschaft(en) auf, die im Laufe einer Saison unter ←
der
angeklickten Position platziert waren. So läßt sich zum Beispiel der ←
Tabellenführer
eines jeden Spieltages ermitteln bzw. wie oft eine Mannschaft die erste ←
Position
einnahm.

1.16 autor

AUTOR

Falls du irgendwelche Kommentare, Hinweise oder Fragen oder auch Vorschläge
für die nächste Version hast, schreibe sie bitte an die folgende Adresse:

Address: Ingo Paulsen
Im Angerfeld 30
47259 Duisburg
GERMANY
E-Mail: sa227pa@uni-duisburg.de

andere Projekte:

Diccionario - Spanisch-Deutsch Wörterbuch für DITO mit 150000 Einträgen.
Quelle: misc/edu/DITO_Spanish.lha
DITOSpaEng - Spanisch-Englisch Verben für DITO
Quelle: misc/edu/DITO_SpaEng.lha
ConjEsp - konjugiert spanische und lateinamerikanische Verben (MUI)
mit englischen und deutschen Übersetzungen
Quelle: misc/edu/ConjEsp.lha
ConjPor - konjugiert portugiesische und brasilianische Verben (MUI)
Quelle: misc/edu/ConjPor.lha
NumConv - konvertiert Grundzahlen in 15 verschiedene Sprachen (MUI)
Quelle: misc/edu/NumConv.lha

1.17 homepage

HOME PAGE

Tom Christensen war so freundlich mir etwas Platz für die offizielle Homepage von MUI-Ligamaster zur Verfügung zu stellen. Er ist zudem der Webmaster dieser Seite. :)

Was soll die Homepage bieten?

- die aktuellste Programmversion (auch beta-Versionen)
- verschiedene .catalog und .guide Daten (falls vorhanden)
- aktuelle Ligen

alle Archive werden .lzx-gepackt vorliegen.

Adresse: <http://home.sol.no/~chrtom/liga.htm> (liga.htm nicht liga.html!)

1.18 thanks

Danke an...

- Tom Christensen,
für sein Interesse an einer Weiterentwicklung, konstruktiver Kritik, der \leftrightarrow
norwegischen
Katalogübersetzung und natürlich der Bereitstellung und der Erstellung der
Support-Homepage
- Roman Patzner,
für das hübsche Fußball-Icon.
 - Riccardo Cretti,
für seine Unterstützung und als Beta-Tester
 - Graeme Milne,
für sein Interesse
-