

LigaManager

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> LigaManager		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 7, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	LigaManager	1
1.1	LigaManager	1
1.2	LigaManager/Copyright	1
1.3	LigaManager/Einführung	3
1.4	LigaManager/Installation und Voraussetzungen	5
1.5	LigaManager/Bedienung	6
1.6	LigaManager/Starten des Programms	7
1.7	LigaManager/Hilfsmittel und Anzeigen auf dem Bildschirm	8
1.8	LigaManager/Anzeigen beim Programmstart	8
1.9	LigaManager/Die Titelzeile	9
1.10	LigaManager/Das Vereinauswahl-Feld	9
1.11	LigaManager/Die Zahleneingabe-Felder	9
1.12	LigaManager/Das Zahleneingabe-Feld für einstellige Zahlen	10
1.13	LigaManager/Das Zahleneingabe-Feld für mehrstellige Zahlen	11
1.14	LigaManager/Das Datumeingabe-Feld	12
1.15	LigaManager/Der Filerequester der reqtools-library	13
1.16	LigaManager/Das Aufblitzen des Bildschirms	13
1.17	LigaManager/Das Abdunkeln des Bildschirms	13
1.18	LigaManager/Auswahl der Funktionen	14
1.19	LigaManager/Ausgelagerte Funktionen	14
1.20	LigaManager/Beschreibung der Menüpunkte	14
1.21	LigaManager/Das Projekt-Menü	15
1.22	LigaManager/Öffnen	15
1.23	LigaManager/Speichern	16
1.24	LigaManager/Speichern als	17
1.25	LigaManager/Drucken	17
1.26	LigaManager/Daten-Info	18
1.27	LigaManager/Info	19
1.28	LigaManager/Schlafen	20
1.29	LigaManager/Speichern & Ende	20

1.30 LigaManager/Ende	20
1.31 LigaManager/Das Daten-Menü	21
1.32 LigaManager/Ergebnisse	22
1.33 LigaManager/Tabellen	27
1.34 LigaManager/Verlauf	29
1.35 LigaManager/Serien	32
1.36 LigaManager/Rekorde	33
1.37 LigaManager/Statistik	34
1.38 LigaManager/Zuschauer	36
1.39 LigaManager/Ergebnis eingeben	38
1.40 LigaManager/Datum eingeben	39
1.41 LigaManager/Zuschauer eingeben	40
1.42 LigaManager/Extrapunkte eingeben	41
1.43 LigaManager/Namen ändern	41
1.44 LigaManager/Heimrecht tauschen	41
1.45 LigaManager/Liga-Einstellungen	42
1.46 LigaManager/Vereine markieren	44
1.47 LigaManager/Plätze markieren	45
1.48 LigaManager/Übersichten drucken	46
1.49 LigaManager/Spielplan	46
1.50 LigaManager/Kastentabelle	47
1.51 LigaManager/Das Optionen-Menü	48
1.52 LigaManager/Sicherheitsabfragen	50
1.53 LigaManager/Schnelle Ergebniseingabe	50
1.54 LigaManager/Auswärtsspiele in KT	50
1.55 LigaManager/Backup	51
1.56 LigaManager/Sortiert speichern	51
1.57 LigaManager/Icon erzeugen	51
1.58 LigaManager/Anzeigen-Einberechnen	52
1.59 LigaManager/Spieltage	52
1.60 LigaManager/Datum	52
1.61 LigaManager/Zuschauer anzeigen	53
1.62 LigaManager/Vorgabe	53
1.63 LigaManager/Extrapunkte	53
1.64 LigaManager/Markierungen	54
1.65 LigaManager/Vorheriger Platz	54
1.66 LigaManager/Ergebniseingabefeld	54
1.67 LigaManager/Farben in Tabelle	55
1.68 LigaManager/Verlauf-Optionen	55

1.69 LigaManager/Histogramm-Balken	56
1.70 LigaManager/Druck-Optionen	57
1.71 LigaManager/Druck-Datei wählen	58
1.72 LigaManager/Druck-Kommandos wählen	58
1.73 LigaManager/Default Tool wählen	62
1.74 LigaManager/Daten-Verzeichnis wählen	63
1.75 LigaManager/Autoload-Datei wählen	63
1.76 LigaManager/Grafik-Breite wählen	64
1.77 LigaManager/Farben zuordnen	64
1.78 LigaManager/Farben einstellen	65
1.79 LigaManager/Bildschirm-Modus wählen	66
1.80 LigaManager/Optionen speichern	66
1.81 LigaManager/Fragen und Antworten	66
1.82 LigaManager/Ausblick - Aufruf - Danksagung	68
1.83 LigaManager/Geschichtliches	69

Chapter 1

LigaManager

1.1 LigaManager

Dokumentation zu LigaManager V3.2

© 1999 Marcus Stratmann

Autor: Marcus Stratmann

21-Feb-99

Copyright

Einführung

Installation und Voraussetzungen

Bedienung

Beschreibung der Menüpunkte

Fragen und Antworten

Ausblick, Aufruf und Danksagung ...

Geschichtliches

1.2 LigaManager/Copyright

Copyright

LigaManager ist SHAREWARE.

Alle Rechte liegen beim Autor, Marcus Stratmann.

Zum Paket LigaManager gehören die Dateien 'LigaManager' (das Hauptprogramm zur Ligaverwaltung), 'Transformer' (Programm zur Umwandlung des alten Datenformats in das neue), 'SaisonStart' (Programm zum Starten von neuen Saisons und zum Zusammenfügen von Spielplänen, Ergebnissen und Vereinsnamen), 'Vorgabe' (Programm zur Erzeugung von Vorgaben) sowie die Dokumentation der Programme in den Dateien 'LigaManager.guide' und 'Extras.guide'.

Mitgeliefert werden außerdem einige LigaManager-Dateien mit Ergebnissen und Spielplänen aus deutschen Fußball-Ligen.

Das vorliegende Programmpaket ist eine Demoversion. Es enthält nur das Hauptprogramm (LigaManager) mit Dokumentation und einigen LigaManager-Dateien mit Ergebnissen aus deutschen Fußball-Ligen. Die übrigen Programme (s. o.) fehlen! Es ist deshalb z. B. nicht möglich, eine neue Saison zu starten. Außerdem können Sie mit dieser Demo-Version keine Daten ausdrucken und die Optionen nicht speichern. In der registrierten Version fehlt auch der lästige Requester, der bei Programmstart erscheint. Ansonsten gibt es keine Unterschiede zur Vollversion.

Das vollständige Paket erhalten Sie, wenn Sie den Shareware-Betrag auf mein Konto überweisen. Bitte geben Sie als Verwendungszweck "LigaManager" und Ihre Anschrift an. Höhe des Shareware-Betrages:

- * für den Versand innerhalb Europas, insbesondere innerhalb Deutschlands: 30 DM oder 15 Euro
- * für den Versand in den Rest der Welt: 35 DM (18 Euro)

Die Versandkosten sind bereits im Shareware-Betrag enthalten. Sie erhalten immer automatisch die neueste Version des Programm-Pakets, inkl. der aktuellen Daten aus den Fußball-Bundesligen.

Überweisen Sie den Betrag bitte auf dieses Konto:

Marcus Stratmann, Böttcherstr. 13, D-46244 Bottrop, Germany
Kontonr. 16 509 150 bei der
Sparkasse Bottrop, BLZ 424 512 20

Stellen Sie bei Überweisungen aus dem Ausland sicher, daß für mich keine Kosten anfallen! Bei solchen Überweisung kassieren die Banken in der Regel einen riesigen Anteil der Überweisungssumme. Ich bin nicht bereit, diese Kosten zu übernehmen. Wenn auf meinem Konto eine Summe eingeht, die kleiner als 30 DM (15 Euro) ist, können Sie davon ausgehen, daß ich die Bestellung nicht ausführe.

Ich empfehle Ihnen, mich schriftlich von der Überweisung zu informieren. Erstens bekommen Sie so das Programm etwas schneller, da ich nicht jeden Tag die Eingänge auf meinem Konto überprüfe. Zweitens können Sie mir so Ihre Adresse sicher mitteilen. Der Platz auf den Überweisungsformularen reicht oft nicht aus und außerdem scheinen es die Banken mit dem Verwendungszweck nicht so genau zu nehmen. Ich habe schon verstümmelte Adressen übermittelt bekommen und Original-Belege erhält man im EDV-Zeitalter auch nicht mehr.

Sie können mir den Betrag auch bar oder als Scheck zuschicken. Bitte schicken Sie mir keine exotischen Schecks zu, die ich nicht einlösen kann (dies gilt besonders für Bestellungen aus dem Ausland).

Ich möchte allerdings davon abraten, mir Bargeld zu schicken. Wenn der Brief verloren geht, stehen beide Seiten dumm da: Sie können nicht beweisen, daß Sie das Geld abgeschickt haben und ich kann nicht beweisen, daß das Geld niemals bei mir angekommen ist! Wenn Sie sicher sein wollen, schicken Sie das Geld per Einschreiben.

Der Zeitraum zwischen Bestellung und Versand kann einige Wochen betragen (normalerweise dauert das aber nur ein paar Tage), bitte haben Sie etwas Geduld. Beachten Sie auch, daß ich die Bestellung erst bearbeite, wenn das Geld auf meinem Konto angekommen ist. Falls Sie nach fünf Wochen noch nichts von mir gehört haben, ist sicher etwas schiefgegangen. Bitte melden Sie sich dann bei mir!

Alle registrierten Benutzer erhalten für einen geringen Betrag (ca. 10 DM (5 Euro), für den Versand ins Ausland entsprechend mehr) weitere Updates (bitte warten Sie auf die entsprechende kostenlose Benachrichtigung).

Diese Demoversion darf beliebig kopiert und weitergegeben werden und in Programm-Sammlungen aufgenommen werden. Dabei müssen die folgenden Bedingungen eingehalten werden:

- * Die Dateien 'LigaManager' und 'LigaManager.guide' müssen in ihrer ursprünglichen Form enthalten sein.
- * Aus dem Vertrieb des Programms und der Programm-Sammlung darf kein Gewinn erwirtschaftet werden.
- * Vor der Aufnahme des Programms in eine Programm-Sammlung muß vom Autor (das bin ich, Marcus Stratmann) eine schriftliche Genehmigung eingeholt werden! Außerdem muß mir ein kostenloses Beleg-Exemplar der Programm-Sammlung zugesandt werden!

Der Autor gibt keine Garantie irgendeiner Art für die Programme und übernimmt keine Verantwortung für Schäden, die durch die Benutzung der Programme entstanden sind.

Copyright © 1989-99 Marcus Startmann. All rights reserved.

1.3 LigaManager/Einführung

Einführung

LigaManager ist ein Programm zur Archivierung von Spiel-Ergebnissen, Terminen und Zuschauerzahlen aus Sportligen. Tabellen und Statistiken können erstellt und ausgedruckt werden oder als Text in einer Datei gespeichert werden.

LigaManager wurde ursprünglich für Fußball-Ligen geschrieben. Inzwischen ist das Programm aber so erweitert worden, daß es für

viele andere Sportarten benutzt werden kann, die im Ligamodus ablaufen.

Und das hat der LigaManager zu bieten:

- * Ausgabe von Ergebnisse und Spielpaarungen: geordnet nach Spieltagen, geordnet nach Gegnern, Ausgabe nach Hin- oder Rückrunde, Vorschau auf die nächsten Spiele in der Tabelle benachbarter Vereine
 - * Termine: Ausgabe der nächsten Spieltermine der Liga, Ausgabe aller Termine eines Vereins
 - * Tabellen: viele verschiedene Tabellen (ganze Saison, Hin- oder Rückrunde, Zeitraum zwischen zwei wählbaren Spieltagen, Tabelle an einem bestimmten wählbarem Datum) jeweils für Heim-, Auswärts- und Gesamtbilanz
 - * Saisonverlauf: eine grafische Ausgabe der Verlaufskurve ("Fieberkurve") eines Vereins über die Saison. Es können die Kurven von bis zu vier Vereinen gleichzeitig dargestellt werden. Fünf verschiedene Ausgabeformen sind möglich: Tabellenplätze, Punkte absolut, Punkte relativ, Rückstand absolut, Rückstand relativ
 - * Serien: Siege, unbesiegt, sieglos, Niederlagen, mit/ohne Unentschieden, mit/ohne Gegentor, mit/ohne Torerfolg
 - * Rekorde: höchste Siege (gesamt, heim, auswärts), torreichste und torärmste Spiele, torreichste/torärmste Spieltage
 - * Statistiken: Häufigkeit der einzelnen Ergebnisse; Spiele mit einem bestimmten Ergebnis; Verteilung der Tore, Heimsiege, Unentschieden, Auswärtssiege
 - * Zuschauer: Ausgabe der Zuschauerzahlen eines oder aller Vereine; Vergleich der Spieltage; Spiele mit meisten/wenigsten Zuschauern; Unterscheidung heim/auswärts/gesamt; Ausgabe aller Statistiken als Grafik oder Tabelle
 - * Verschiedene Einstellungen für die Liga können geändert werden: zwei oder drei Punkte pro Sieg oder ein eigenes Punktesystem; Tordifferenz oder Torquotient; Anzahl der gewerteten Unentschieden kann begrenzt werden
 - * Drucken des vollständigen Spielplans mit allen Daten (Spieltag, Ergebnisse, Termine, Zuschauer)
 - * Drucken einer sog. "Kastentabelle" mit allen Ergebnissen
 - * Vereine und Tabellenplätze können farbig markiert werden
 - * Extrapunkte (Punktabzüge oder -gutschriften) mit bis zu 100 Punkten pro Verein
 - * Vorgaben: Vereine können mit einer sog. Vorgabe in die Saison starten, also mit Punkten, die sie aus einer Vorrunde mitgenommen haben.
-

- * Autoload-Datei: es kann eine Datei angegeben werden, die bei jedem Programmstart automatisch geladen wird
- * Alle Daten, Tabellen und Statistiken können ausgedruckt werden oder als Text gespeichert werden
- * Einfache Bedienung über Menüs und eigene Dialogfelder (z. B. zur Eingabe von Zahlen oder Terminen mit der Maus).
- * Schnelle Dateneingabe: in der Ergebnisausgabe einfach auf die Zeile mit der gewünschten Begegnung klicken, dann die Tore, Termine oder Zuschauer mit der Maus eingeben
- * Beliebige viele Ligen mit bis zu 24 Mannschaften pro Liga
- * Bis zu 999 Tore pro Spiel und Mannschaft
- * Die Daten der Fußball-Bundesliga werden mitgeliefert (mit allen Ergebnissen und Terminen seit der ersten Saison 1963/64)

Darüber hinaus gibt es noch viele weitere Kleinigkeiten, die hier nicht alle aufgezählt werden sollen und können.

Aktuelle Informationen zum LigaManager und weitere Daten findet man auf der LigaManager-Homepage im WWW unter der Adresse
'<http://privat.schlund.de/mecki/lm/lmhome.html>'

Bevor nun die eigentliche Anleitung folgt noch ein Wort zum Sprachgebrauch. Es wird häufig die Rede von "Toren" sein. Wenn in Ihrer Liga keine Tore erzielt werden, sondern Körbe, Punkte oder lila Wattebällchen, lassen Sie sich davon nicht abschrecken, sondern denken Sie sich einfach den für Ihre Liga passenden Begriff. Wenn ich jedesmal Tore/Körbe/lila Wattebällchen geschrieben hätte, wäre diese Anleitung noch länger geworden und ich hätte noch weniger Zeit für die Entwicklung des Programms gehabt. Den Begriff "Tore" verwende ich deshalb, weil der LigaManager hauptsächlich für Fußball-Ligen benutzt wird, wie ich weiß, und weil es in vielen anderen Sportarten auch um die Erzielung von Toren geht. Natürlich ist das Programm auch für andere Ligen (neben Fußball) zu verwenden. Die einzige Einschränkung ist die Begrenzung auf 999 Tore (Körbe/lila Wattebällchen ;-) pro Spiel und Mannschaft. Damit dürften sicher über 95% aller Sportarten (die in Ligen gespielt werden) abgedeckt sein.

1.4 LigaManager/Installation und Voraussetzungen

Installation und Voraussetzungen

Es werden folgende Dateien benötigt:

'LigaManager.config'

enthält die individuellen Einstellungen. Diese Datei wird nicht unbedingt gebraucht. LigaManager sucht diese Datei beim Start zunächst im aktuellen Verzeichnis, dann in den Verzeichnissen

'ENV:' und 'S:'. Der LigaManager erzeugt diese Datei beim Speichern der Optionen.

'reqtools.library'

Diese Library von Nico François und Magnus Holmgren muß sich im Verzeichnis 'libs:' befinden. Sie wird mit LigaManager mitgeliefert (im Verzeichnis libs). Bitte beachten Sie, daß das Copyright für die reqtools.library bei Nico François und Magnus Holmgren liegt. Wenn Ihnen die reqtools.library gefällt, sollten Sie sich überlegen, sich bei Magnus Holmgren registrieren zu lassen.

Im Verzeichnis 'Installation' finden Sie Routinen, die die benötigten Dateien an die richtigen Stellen kopieren.

Außerdem sollten einige Einstellungen des LigaManager verändert und gespeichert werden. Dies betrifft:

- * den Suchpfad zu den Dateien
- * die Einstellung des Default Tool
- * die Wahl der Datei für Druckausgaben
- * die Autoload-Datei

Wie diese Einstellungen verändert und gespeichert werden, ist im Abschnitt

Das Optionen-Menü
erklärt.

LigaManager benötigt einen Bildschirm mit mindestens 256 Zeilen und 640 Spalten (in Bildschirmpunkten). Den gewünschten Bildschirm-Modus können Sie über das

Optionen-Menü
wählen und speichern. Der

Stapelspeicher (Stack) muß mindestens 4000 Bytes groß sein.

LigaManager benötigt AmigaOS 2.0 oder höher.

1.5 LigaManager/Bedienung

Bedienung

In diesem Kapitel erfahren Sie einiges über die grundlegende Bedienung des Programms. Hier werden z. B. einige Besonderheiten des LigaManagers beschrieben.

Starten des Programms

Hilfsmittel und Anzeigen auf dem Bildschirm

Auswahl der Funktionen

Ausgelagerte Funktionen

1.6 LigaManager/Starten des Programms

Starten des Programms

=====

LigaManager kann auf die zwei üblichen Arten gestartet werden:

Von einer Shell aus

Die Argument-Schablone sieht dabei so aus:

```
`LigaManager DATEI,-k=KEINAUTOLOAD/S,-f=FONT/K`
```

Die drei Schlüsselworte `'DATEI'`, `'KEINAUTOLOAD'` und `'FONT'` (die Sie übrigens auch klein schreiben können) haben dabei die folgende Bedeutung:

`'DATEI'`

steht für den Namen einer Datei, die für LigaManager lesbare Daten enthält (kurz gesagt, eine LigaManager-Datei). Wird dieser Dateiname angegeben, so lädt LigaManager nach dem Start die Daten aus dieser Datei. Das Schlüsselwort `'DATEI'` kann auch weggelassen werden.

`'KEINAUTOLOAD'`

Sie können in den Optionen eine LigaManager-Datei angeben, die bei jedem Programmstart automatisch geladen wird. Wenn Sie das Programm einmal starten möchten, ohne daß die Autoload-Datei geladen wird, müssen Sie das Schlüsselwort `'KEINAUTOLOAD'` oder `'-k'` angeben. Beachten Sie, daß die Angabe dieses Schalters keinen Sinn macht, wenn Sie außerdem einen Dateinamen angeben haben, weil das Programm dann immer versuchen wird, die angegebene Datei statt der Autoload-Datei zu laden.

`'FONT'`

LigaManager benutzt normalerweise den Zeichensatz `topaz`. Mit der Angabe `'FONT'` oder `'-f'` können Sie dies ändern. Geben Sie hinter dem Schlüsselwort den Namen des Zeichensatzes an, den Sie benutzen möchten, z. B. `'-f system.font'`. Allerdings müssen Sie einige Einschränkungen beachten: LigaManager braucht einen nicht-proportionalen Zeichensatz der Größe 8. Entspricht der angegebene Zeichensatz nicht diesen Anforderungen, oder läßt sich der Zeichensatz nicht laden, so benutzt LigaManager den Zeichensatz `'topaz.font'`.

Ein Aufruf des Programms könnte also z. B. so aussehen:

```
`LigaManager Data:LM/BL_96/97 FONT system.font`
```

Von der Workbench

Einfach durch Doppelklick auf das LigaManager-Icon. Oder, um beim Start gleich eine Datei zu laden, Klick auf die Datei, Shift-Doppelklick auf LigaManager.

Außerdem kann LigaManager als `'Default Tool'` bei Dateien

angegeben sein. Solche Dateien können mit einem Doppelklick aufgerufen werden. Zunächst wird LigaManager gestartet, der dann die Daten lädt.

Die Schlüsselworte 'KEINAUTOLOAD' und 'FONT' können außerdem im 'Tool Types'-Feld des Programm-Icons oder des Datei-Icons angegeben werden (letzteres hat Vorrang). Um einen anderen Zeichensatz einzustellen können Sie z. B. im 'Tool Types'-Feld angeben 'FONT=system.font'.

1.7 LigaManager/Hilfsmittel und Anzeigen auf dem Bildschirm

Hilfsmittel und Anzeigen auf dem Bildschirm

Das Programm bietet Ihnen einige Hilfsmittel und Anzeigen an, die in diesem Abschnitt erklärt werden.

Anzeigen beim Programmstart

Die Titelzeile

Das Vereinauswahl-Feld

Die Zahleneingabe-Felder

Das Datumeingabe-Feld

Der Filerequester der reqtools.library

Das Aufblitzen des Bildschirms

Das Abdunkeln des Bildschirms

1.8 LigaManager/Anzeigen beim Programmstart

Anzeigen beim Programmstart

Direkt nach dem Start gibt Ihnen das Programm einige Informationen auf dem Bildschirm aus.

In der ersten Zeile finden Sie den Programmnamen und die aktuelle Versionsnummer.

In der zweiten Zeile teilt Ihnen das Programm mit, ob es eine Konfigurationsdatei gefunden und geladen hat (siehe Optionen speichern).

In der dritten Zeile finden Sie die Information, welches Datum das Programm als aktuelles Datum verwendet. Beim Start wird zunächst versucht, die Systemzeit zu lesen. Wenn sich darin ein offensichtlich falsches Datum befindet, wird das Erstellungsdatum des Programms benutzt (als offensichtlich falsches Datum wertet das Programm ein Datum, das vor dem Erstellungsdatum des Programms liegt). Sie sollten darauf achten, daß Ihr System vor Aufruf des Programms das richtige Datum enthält. Das aktuelle Datum wird z. B. bei der Ausgabe der nächsten Termine verwendet.

1.9 LigaManager/Die Titelzeile

Die Titelzeile

In der Titelzeile steht links der Name des Programms und die Versionsnummer. Wenn sich Daten im Speicher befinden, so folgt der Name der zugehörigen Datei (ohne Pfad). Wurden die Daten seit dem letzten Laden oder Speichern verändert, so wird dies durch einen Stern '*' hinter dem Dateinamen angezeigt.

1.10 LigaManager/Das Vereinauswahl-Feld

Das Vereinauswahl-Feld

Dies ist ein umrandetes Feld, in dem alle Vereinsnamen stehen. Wie der Name schon vermuten läßt, wird hiermit ein Verein ausgewählt. Dazu klickt man einfach auf das Feld mit dem Vereinsnamen.

1.11 LigaManager/Die Zahleneingabe-Felder

Die Zahleneingabe-Felder

Wenn Sie mit dem LigaManager arbeiten, müssen Sie viele Zahlen eingeben. Hauptsächlich ist dies die Anzahl der Tore, die in einem Spiel gefallen sind. Gelegentlich werden Sie vom Programm aber auch nach anderen Zahlen gefragt, z. B. nach Zuschauerzahlen oder der Breite einer Grafik beim Ausdruck.

Um die Eingabe von Zahlen möglichst einfach zu machen gibt es die Zahleneingabe-Felder. Mit Hilfe dieser Felder können Sie Zahlen bequem mit der Maus eingeben, ohne die Tastatur benutzen zu müssen. LigaManager stellt Ihnen zwei verschiedene Zahleneingabe-Felder zur Verfügung. Über das

Optionen-Menü

können Sie einstellen, welches

Feld Sie benutzen möchten (siehe

Ergebniseingabefeld

). Beachten Sie
 aber, daß Sie
 das erste vorgestellte Feld
 nur für die Eingabe von
 Ergebnissen verwenden können. Für alle anderen Zahleneingaben wird
 immer
 das zweite Eingabe-Feld
 verwendet.

Beide Eingabefelder lassen nur Zahlen bis zu einer bestimmten Größe
 zu. Wo diese Grenze ist, hängt davon ab, was Sie eingeben wollen. Die
 Anzahl der Tore pro Spiel und Mannschaft ist z. B. auf 999 begrenzt,
 eine Grafik kann nur 30cm breit sein. Wenn Sie auf ein Feld klicken und
 nichts passiert, liegt es daran, daß die ausgewählte Zahl zu groß
 werden würde.

Dies sind die beiden Eingabefelder:

Das Zahleneingabe-Feld für einstellige Zahlen

Das Zahleneingabe-Feld für mehrstellige Zahlen

1.12 LigaManager/Das Zahleneingabe-Feld für einstellige Zahlen

Das Zahleneingabe-Feld für einstellige Zahlen

.....

Häufig besteht ein Ergebnis nur aus einstelligen Zahlen, z. B. im
 Fußball. Dieses Zahleneingabe-Feld ist deshalb so konstruiert, daß für
 einstellige Zahlen nur ein einziger Mausklick benötigt wird. Es ist
 aber auch die Eingabe von größeren Zahlen möglich, dafür gibt es
 einen zusätzlichen Bereich.

Dieses Zahleneingabe-Feld hat folgendes Aussehen:

```

+---+---+---+
| 0 | 1 | 2 |
+---+---+---+
| 3 | 4 | 5 |
+---+---+---+
| 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+
| 9 |+10| * |
+---+---+---+

+-----+
| abbrechen |
+-----+
    
```

Ein Klick auf die Bereiche mit den Ziffern '0' bis '9' übergibt die
 entsprechende Zahl sofort. Ein Klick auf das Feld '+10' erhöht den
 internen Zähler um 10, übergibt die Zahl aber nicht, sondern wartet
 auf einen weiteren Klick auf eines der Felder. Zusätzlich wird der

Stand des Zählers rechts vom Eingabefeld in einem kleinen Fenster angezeigt. Klickt man jetzt mit der Maus auf einen der Bereiche `0` bis `9`, so wird der Zähler um den entsprechende Wert erhöht und die so berechnete Zahl übergeben.

Beispiele:

Eingabe	Resultat
`0`	0
`3`	3
`+10` `0`	10
`+10` `3`	13
`+10` `+10` `3`	23 usw.

Das Feld `*` hat unterschiedliche Bedeutung. Diese ist in der Beschreibung der einzelnen Funktionen jeweils erklärt.

Um die Eingabe abzubrechen klicken Sie einfach auf das untere Feld mit der Aufschrift abbrechen. Ein Abbruch ist außerdem möglich, indem Sie aus der Menüleiste einen Menüpunkt anwählen.

1.13 LigaManager/Das Zahleneingabe-Feld für mehrstellige Zahlen

Das Zahleneingabe-Feld für mehrstellige Zahlen

Wenn Sie LigaManager für eine Sportart verwenden, in der die Spielergebnisse aus größeren Zahlen bestehen (z. B. Basketball), sollten Sie dieses Zahleneingabe-Feld für die Eingabe von Ergebnissen verwenden. Außerdem wird es für die Eingabe aller anderen Zahlen verwendet. Es hat folgendes Aussehen:

```

+---+---+---+
| 7 | 8 | 9 |
+---+---+---+
| 4 | 5 | 6 | +---+
+---+---+---+ | |
| 1 | 2 | 3 | +---+
+---+---+---+
| 0 | <-|<-+|
+---+---+---+

+-----+
| abbrechen |
+-----+
    
```

Die Bedienung verläuft wie bei einem Taschenrechner: Sie geben die gewünschte Zahl Ziffer für Ziffer ein und klicken abschließend auf das Übergabe-Feld rechts unten. Mit dem Feld links daneben (also dem Feld unten in der Mitte) können Sie die letzte eingegebene Ziffer (nicht Zahl) wieder löschen, es funktioniert also wie die Rücktaste auf der Tastatur Ihres Computers. Während der Eingabe sehen Sie in dem kleinen Fenster links vom Eingabe-Feld, was Sie bisher eingegeben haben. Wie beim ersten besprochenen Eingabe-Feld, ist es auch hier möglich, ein Sternchen (`*`) zu übergeben (z. B. zum Löschen eines

Ergebnisses). Um dieses Sternchen in das Anzeige-Fenster zu bekommen, müssen Sie - eventuell mehrmals, bis alle Ziffern verschwunden sind - das Zurücknahme-Feld unten in der Mitte anklicken. Anschließend klicken Sie auf das Übergabe-Feld. Die Bedeutung des Sternchens ist in der Beschreibung der einzelnen Funktionen jeweils erklärt.

Wenn es sinnvoll ist, wird Ihnen das Programm einen Wert anbieten, den Sie durch einen Klick auf das Übergabe-Feld sofort übernehmen können. Dieser Wert erscheint bei der Abfrage im Anzeige-Fenster in einer anderen Farbe als die Zahlen, die Sie selber eingeben (normalerweise rot). Wenn Sie mit diesem Wert nicht zufrieden sind, müssen Sie die angezeigte Zahl nicht erst Ziffer für Ziffer löschen, sondern Sie können sofort die gewünschte Zahl eingeben. Die vorgeschlagene Zahl verschwindet beim ersten Klick auf ein beliebiges Feld aus dem Anzeige-Fenster und Ihre Eingabe erscheint dort (normalerweise in schwarz).

Um die Eingabe abzurechnen klicken Sie einfach auf das untere Feld mit der Aufschrift abbrechen. Ein Abbruch ist außerdem möglich, indem Sie aus der Menüleiste einen Menüpunkt anwählen.

1.14 LigaManager/Das Datumeingabe-Feld

Das Datumeingabe-Feld

Ein Datum können Sie auf einfache Art mit Hilfe des Datumeingabe-Felds eingeben. Dieses ist wie ein Kalender aufgebaut und besteht im wesentlichen aus drei Teilen.

Oben links befinden sich Schalter für die zwölf Monate. Einen Monat wählen Sie aus, indem sich den entsprechenden Schalter anklicken. Dieser bleibt "gedrückt" um anzuzeigen, daß der gewünscht Monat gewählt ist. Oben rechts befindet sich ein Zahleneingabefeld, in dem Sie die gewünschte Jahreszahl eintragen können. Alternativ dazu können Sie mit den zwei Symbolen unter diesem Feld die angezeigt Jahreszahl um eins erhöhen oder verringern. Sie können Jahreszahlen zwischen 1700 und 2200 angeben, andere Zahlen werden automatisch korrigiert. Wenn Sie eine Zahl eingeben (über das Eingabefeld), die kleiner als 100 ist, addiert das Programm 1900 hinzu, so daß Sie statt 1997 auch einfach 97 eingeben können.

In der Mitte des Datumeingabe-Felds befinden sich die Schalter für den Tag des Datums. Es wird jeweils das "Kalenderblatt" dargestellt, das zu dem gewählten Monat und Jahr gehört. Einen Tag wählen Sie wie einen Monat durch anklicken aus.

Weiter unten wird das aktuell ausgewählte Datum angezeigt. Wenn Sie mit diesem Datum zufrieden sind, klicken Sie auf das 'OK'-Feld um das Datum zu übergeben. Die Eingabe abbrechen können Sie mit einem Klick auf das Feld 'Abbruch' oder indem Sie einen neuen Menüpunkt auswählen.

Das Feld 'Löschen' ist nicht immer anwählbar. Damit können Sie ein Datum, das Sie eingegeben haben wieder löschen, z. B. den Termin eines

Spiels.

1.15 LigaManager/Der Filerequester der reqtools-library

Der Filerequester der reqtools.library

LigaManager benutzt den Filerequester der bekannten reqtools.library, die auf vielen PD-Serien zu finden ist.

Eine Beschreibung dieses Dateiauswahlfensters würde an dieser Stelle zu weit führen. Glücklicherweise ist die Bedienung fast selbsterklärend und überdies ähnlich wie beim bekannten Auswahl-Fenster der asl.library des Amiga.

1.16 LigaManager/Das Aufblitzen des Bildschirms

Das Aufblitzen des Bildschirms

Immer, wenn irgendeine Aktion von LigaManager nicht durchgeführt werden kann, blitzt der Bildschirm kurz auf. Dies kann verschiedene Ursachen haben:

- * es ist zuwenig freier Speicherplatz vorhanden
- * eine Datei läßt sich nicht öffnen
- * der Drucker ist nicht bereit
- * eine Funktion kann an dieser Stelle nicht angewählt werden

1.17 LigaManager/Das Abdunkeln des Bildschirms

Das Abdunkeln des Bildschirms

LigaManager benutzt einen eigenen Bildschirm (screen) ohne sichtbares Fenster. Daher kann der Benutzer nicht, wie üblich, an einer sich ändernden Farbe des Fensterrahmens erkennen, ob das (unsichtbare) LigaManager-Fenster (nicht) aktiv ist. Deshalb gibt es den folgenden Mechanismus: immer, wenn das LigaManager-Fenster nicht aktiv ist und kein anderes Fenster (Dialogfenster/Druckfenster) auf dem Bildschirm ist und das Programm auf eine Eingabe wartet, wird der Bildschirm "abgedunkelt", d. h. alle Bildschirmfarben werden auf einen dunkleren Wert gesetzt. Wenn Sie den LigaManager-Bildschirm wieder aktivieren (z. B. durch einen Mausklick), werden die Farben wieder auf den ursprünglichen Wert zurückgesetzt, der Bildschirm wird also wieder "heller".

1.18 LigaManager/Auswahl der Funktionen

Auswahl der Funktionen

=====

Alle Funktionen des LigaManager werden über Menüs aufgerufen. Dazu gibt es drei Obermenüs,

Projekt

,

Daten

und

Optionen

. Einige

Funktionen erzeugen ein weiteres Obermenü. Dies ist dann jeweils in der Beschreibung der Funktion beschrieben.

Ein Wechsel von einem Menüpunkt zum anderen ist fast jederzeit möglich. Einige Funktionen schalten allerdings das Menü vorübergehend ab, bis die Funktion beendet ist (z. B. beim Laden).

Manche Funktionen lassen sich nicht immer anwählen. Beispielsweise ist es nicht möglich die Statistik zu berechnen, wenn noch kein Ergebnis eingetragen ist, oder es können keine Daten gespeichert werden, wenn sich keine Daten im Speicher befinden. In einem solchen Fall erscheint der entsprechende Menüpunkt in "Geisterschrift".

1.19 LigaManager/Ausgelagerte Funktionen

Ausgelagerte Funktionen

=====

Einige Funktionen zur Manipulation von Ligen sind in eigene Programme ausgelagert worden. Der Grund dafür ist, daß diese Funktionen nur selten gebraucht werden und so das Hauptprogramm nur unnötig vergrößert hätten. Die betroffenen Funktionen sind das Erstellen von neuen Ligen und das Erzeugen von Vorgaben. Diese Aufgaben haben die Programme 'SaisonStart' und 'Vorgabe' übernommen. Sie finden diese Programme im Verzeichnis 'Extras' (wenn Sie eine registrierte Version besitzen).

1.20 LigaManager/Beschreibung der Menüpunkte

Beschreibung der Menüpunkte

In diesem Kapitel werden die Funktionen des LigaManager beschrieben. Alle Funktionen können über den gleichnamigen Menüpunkt aufgerufen werden. Einige Menüpunkte können über einen Tastaturkurzbefehl aufgerufen werden, dieser ist jeweils bei der Beschreibung der Funktion mit angegeben. Es gibt drei Hauptmenüs, die bei einigen Funktionen durch weitere Obermenüs ergänzt werden.

Die drei Hauptmenüs sind:

Das Projekt-Menü

Das Daten-Menü

Das Optionen-Menü

1.21 LigaManager/Das Projekt-Menü

Das Projekt-Menü

=====

Das Projekt-Menü bietet Ihnen hauptsächlich Funktionen zum Laden und Speichern sowie zum Ausdrucken von Daten. Es enthält folgende Menüpunkte:

Öffnen

Speichern

Speichern als

Drucken

Daten-Info

Info

Schlafen

Speichern & Ende

Ende

1.22 LigaManager/Öffnen

Öffnen

Tastaturkürzel: <R-Amiga>-o

Zum Laden von Daten. Mit Hilfe des
Dateiauswahlfensters
sucht man sich

eine Datei aus, aus der dann die Daten geladen werden. Tritt während des Ladens ein Fehler auf, so gibt LigaManager die Ursache an und fragt, ob ein erneuter Ladeversuch unternommen werden soll. Antwortet

man mit ja, so kann man eine neue Datei aussuchen, oder durch 'Ok!' es noch einmal mit der alten versuchen.

Nach dem Laden werden einige Informationen über die Liga ausgegeben. Diese Informationen erhalten Sie auch, wenn Sie den Menüpunkt

Daten-Info
anwählen.

Wenn eine Datei geladen wird, in der sich keine gespeicherte Optionen befinden (siehe

Liga-Einstellungen
) , in der letzten geladenen Datei

aber Optionen gespeichert waren, versucht das Programm, die Optionen aus der Konfigurations-Datei 'LigaManager.config' zu laden. Damit wird sichergestellt, daß eine Datei ohne gespeicherte Optionen die vom Benutzer voreingestellten Optionen erhält und nicht die Optionen der letzten Datei.

Wenn sich veränderte Daten im Arbeitsspeicher befinden, fragt das Programm vor dem Laden nach, ob diese überschrieben werden sollen. Sie haben die Auswahl zwischen drei Aktionen: 'Laden', 'Speichern' oder 'Abbruch'. Wenn Sie 'Laden' wählen, erscheint das

Dateiauswahlfenster
und Sie können sich eine Datei zum Laden aussuchen. Beim Laden ←
werden

dann die Daten im Arbeitsspeicher überschrieben und Ihre Änderungen sind somit verloren. Wählen Sie 'Speichern' werden die Daten unter dem alten Dateinamen gespeichert, danach können Sie eine Datei zum Laden auswählen. Mit 'Abbruch' brechen Sie den Lade-Vorgang ab und kommen zurück zur Menü-Auswahl.

Die Version 3.2 des LigaManager kann auch Daten laden, die mit einer der Versionen ab 2.0 erzeugt wurden.

1.23 LigaManager/Speichern

Speichern

Tastaturkürzel: <R-Amiga>-s

Zum Speichern der Daten im Arbeitsspeicher. Die Daten werden in der Datei abgelegt, die in der Titelzeile angezeigt wird. Tritt beim Speichern ein Fehler auf, so wird wie beim Laden die Ursache angegeben und LigaManager fragt nach, ob ein erneuter Versuch unternommen werden soll. Bei positiver Antwort kann man einen neuen Dateinamen wählen, oder es mit der alten Datei noch einmal versuchen.

Folgende Optionen haben Einfluß auf das Speichern (siehe

Das Optionen-Menü
):

Ist die Option 'Sortiert speichern' eingeschaltet,

so werden die Daten vor dem Speichern nach der aktuellen Gesamttabelle sortiert.

Ist die Option 'Backup' eingeschaltet, so versucht LigaManager ein Backup der alten Datei zu erzeugen (wenn diese Datei bereits existierte). Bei Erfolg gibt LigaManager eine entsprechende Meldung aus.

Ist die Option 'Speichern mit Icon' eingeschaltet, so wird ein Icon für die Datei erzeugt und dies mit einer Meldung angezeigt.

1.24 LigaManager/Speichern als

Speichern als

Tastaturkürzel: <R-Amiga>-a

Möchte man die Daten unter einem neuen Namen speichern, sollte man diesen Menüpunkt wählen. Mit Hilfe des

Dateiauswahlfensters

kann man

den gewünschten Dateinamen auswählen. Existiert bereits eine Datei mit diesem Namen, so fragt das Programm nach, ob die Datei überschrieben werden soll. Mit 'Abbruch' kann man dann das Speichern verhindern.

1.25 LigaManager/Drucken

Drucken

Tastaturkürzel: <R-Amiga>-p

Druckt die auf dem Bildschirm dargestellten Daten aus. Dies ist nur dann möglich, wenn sich sinnvolle Daten auf dem Bildschirm befinden (Ergebnisse, Tabellen, ...). Wenn ein Ausdruck nicht möglich ist, so wird dies durch ein kurzes Aufblitzen des Bildschirms angezeigt.

Normalerweise wird der Ausdruck auf den Drucker geleitet, es ist aber auch möglich, den Ausdruck in einer Datei zu speichern; weitere Informationen dazu sind in der Beschreibung des

Optionen-Menüs

zu

finden.

Zunächst muß der Drucker oder die Datei geöffnet werden. Dies wird in einem kleinen Fenster in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Ist dies nicht möglich, so wird eine Fehlermeldung ausgegeben und der Druckvorgang abgebrochen. Ist kein Fehler aufgetreten, so werden die Daten zum Drucker übertragen und dies in dem Fenster in der Mitte angezeigt. Vor jedem Ausdruck wird eine nichtproportionale Schrift

eingeschaltet, alle anderen fürs Drucken relevanten Werte werden aus den Voreinstellungen übernommen.

Es gibt zwei Arten von Druckausgaben. Text-Druckausgaben bestehen nur aus ASCII-Zeichen und Steuerzeichen (z. B. zum Unterstreichen oder für Fettschrift). Diese werden zeichenweise an den Drucker übergeben. Alles andere sind Grafiken. Diese werden als Hardcopy vom Bildschirm ausgedruckt (die Farben werden vorher teilweise korrigiert: Die Farbe weiß wird auf grau gesetzt, die Hintergrundfarbe auf weiß). Grafiken können derzeit nicht in einer Datei gespeichert werden.

Vorsicht: der Druckvorgang läßt sich nicht abbrechen! Dies ist besonders zu beachten wenn man Grafiken ausdruckt, da dies eine längere Zeit in Anspruch nehmen kann.

Die

Breite einer Grafik
und die
Datei zur Druckausgabe
lassen sich im

Optionen-Menü
einstellen.

1.26 LigaManager/Daten-Info

Daten-Info

Tastaturkürzel: <R-Amiga>-f

Diese Funktion zeigt Ihnen einige Informationen über die aktuelle Liga.

Wenn Sie eine Beschreibung der Liga angegeben haben, erscheint diese als Überschrift über den ausgegebenen Informationen, zusammen mit der Saison, falls diese eingegeben wurde. In den nächsten Zeilen werden dann die weiteren Informationen ausgegeben. Wenn einer der im folgenden aufgelisteten Punkte fehlt, heißt das, daß dazu keine Informationen vorliegen.

- * Ligakennzeichen: Das Kennzeichen, das Sie bei der Beschreibung der Liga angeben können (siehe Liga-Einstellungen).
 - * Mannschaften: Die Anzahl der Mannschaften in der Liga.
 - * Ergebnisse: Die Anzahl der eingetragene Ergebnisse, dazu zusätzlich die Information, wieviel Prozent aller Spiele das sind, oder die Angabe 'Saison vollständig', wenn dies alle Spiele der Saison sind.
 - * Spielplan: Information, ob die Liga einen Spielplan enthält.
 - * Letzter Spieltag: Wenn ein Spielplan geladen ist, wird hier der
-

letzte Spieltag angegeben, an dem mindestens ein Ergebnis eingetragen ist. Außerdem wird angegeben, ob alle Spiele dieses Tages bereits ausgetragen wurden ('vollständig'), oder nicht ('unvollständig').

- * Datumseinträge: Mit Datumseintrag ist das Datum eines Spiels gemeint. Hier wird ausgegeben, für wieviel Spiele ein Datum eingegeben wurde, wieviel Prozent aller Spiele dies sind und wieviel verschiedene Termine existieren.
- * Punktesystem: Die Punkte für Sieg, Unentschieden und Niederlage. Hier können Sie auch erkennen, ob in der Liga Minuspunkte verwendet werden oder nicht. Siehe
Liga-Einstellungen
.
- * Torkriterium: Tordifferenz oder Torquotient (siehe
Liga-Einstellungen
).
- * Begrenzte Anzahl an Unentschieden: Wenn Sie die Anzahl der gewerteten Unentschieden auf eine gewisse Zahl begrenzt haben, wird diese Zahl hier angegeben (siehe
Liga-Einstellungen
).
- * Vorgabe: Wenn eine Vorgabe geladen ist, wird hier angezeigt, welche Vereine eine Vorgabe besitzen.
- * Extrapunkte: Hier erscheinen die Vereine, denen Punkte abgezogen oder gutgeschrieben werden und dahinter in Klammern die Anzahl der Punkte (siehe
Extrapunkte eingeben
).
- * Markierte Vereine: Hier werden alle markierten Vereine in ihrer Markierungsfarbe angezeigt. Ein Strich hinter dem Vereinsnamen (falls vorhanden) zeigt die Farbe für die Markierung im Verlauf an. Wenn nur eine Farbe für den Verlauf festgelegt wurde, aber keine Markierung für die Textdarstellung, wird der Vereinsname in Klammern angezeigt. Siehe
Vereine markieren
.
- * Markierte Plätze: Hier wird die Markierung der Tabellenplätze angezeigt. Dazu werden die Platzzahlen mit den festgelegten Farben und Hintergrundfarben angezeigt (gebündelt nach Plätzen mit gleicher Markierung). Siehe
Plätze markieren
.

1.27 LigaManager/Info

Info

Tastaturkürzel: <R-Amiga>-i

Einfach mal ausprobieren ...

1.28 LigaManager/Schlafen

Schlafen

Tastaturkürzel: <R-Amiga>-c

Wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, wird der LigaManager-Bildschirm geschlossen und auf der Workbench erscheint ein LigaManager-Piktogramm. Mit einem Doppelklick auf dieses Piktogramm können Sie das Programm wieder "aufwecken". Der zuletzt aktive Menüpunkt wird wieder aufgerufen, aber die gerade durchgeführte Aktion (z. B. eine Ergebniseingabe), wird durch die "Schlafphase" unterbrochen.

Wenn die Workbench nicht geladen ist, erscheint die Fehlermeldung 'Kann nicht einschlafen'.

1.29 LigaManager/Speichern & Ende

Speichern & Ende

Mit dieser Funktion können Sie die aktuellen Daten speichern und anschließend das Programm verlassen. Es wird allerdings nur dann gespeichert, wenn dies auch nötig ist, d. h. wenn die Daten seit dem letzten Laden oder Speichern verändert wurden (erkennbar am Stern '*' in der Titelzeile). Ansonsten entspricht diese Funktion dem Aufruf der Funktionen

Speichern
und
Ende
hintereinander.

1.30 LigaManager/Ende

Ende

Tastaturkürzel: <R-Amiga>-q

Hiermit verläßt man das Programm. Befinden sich noch veränderte Daten im Arbeitsspeicher, so fragt LigaManager nach, ob diese gespeichert werden sollen. Sie haben die Auswahl zwischen den Aktionen

'Beenden', 'Speichern' und 'Abbruch'. Wählen Sie 'Beenden', so wird das Programm sofort beendet, die von Ihnen gemachten Veränderungen an den Daten sind somit verloren. Wenn Sie sich für 'Speichern' entschieden, so werden die Daten unter dem alten Dateinamen gespeichert und das Programm anschließend beendet. Wenn Sie 'Abbruch' wählen wird das Programm nicht beendet, sondern Sie gelangen zurück zur Menüauswahl.

1.31 LigaManager/Das Daten-Menü

Das Daten-Menü

=====

Mit den Funktionen, die Sie über das Daten-Menü erreichen, können Sie verschiedene Statistiken und Listen auf den Bildschirm bringen und Daten eingeben. Es gibt die folgenden Funktionen:

- Ergebnisse
- Tabellen
- Verlauf
- Serien
- Rekorde
- Statistik
- Zuschauer
- Ergebnis eingeben
- Datum eingeben
- Zuschauer eingeben
- Extrapunkte eingeben
- Namen ändern
- Heimrecht tauschen
- Liga-Einstellungen
- Vereine markieren
- Plätze markieren
- Drucken ...

1.32 LigaManager/Ergebnisse

Ergebnisse

Tastaturkürzel: <R-Amiga>-e

Hiermit lassen sich die Ergebnisse auf den Bildschirm bringen und neue Ergebnisse *eingeben* (dies ist übrigens die einfachste Methode der Eingabe!), gleiches gilt für Datumseinträge (weiter unten erfahren Sie mehr dazu).

Es gibt sieben mögliche Ausgabeformen, die sich durch ein zusätzliches Menü aufrufen lassen. Dieses Menü erscheint in der Menüleiste, wenn die Ergebnisausgabe angewählt wurde. Die verschiedenen Funktionen können auch über Tastaturkurzbefehl aufgerufen werden (diese sind jeweils angegeben).

Es lassen sich nicht immer alle Menüpunkte des Ergebnis-Menüs auswählen: Wenn kein Spielplan geladen ist, so ist keine Ausgabe möglich, für die ein Spielplan gebraucht wird; wenn kein Datumseintrag vorhanden ist, ist die Ausgabe der (nächsten) Termine nicht möglich.

Alle auf dem Bildschirm dargestellten Listen können ausgedruckt werden (mit dem Menüpunkt

Drucken
aus dem
Projekt-Menü
) . Bei einigen

Ausgabeformen wird eine Liste gedruckt, die länger ist als die auf dem Bildschirm dargestellte (dies ist dann bei der Beschreibung der Ausgabeform erwähnt). Außerdem sollten Sie beachten, daß beim Ausdruck die aktuellen Optionen ('Punktemodus', 'Datum zeigen' und 'Vorgabe zeigen') beachtet werden. Ausdruck und Bildschirmausgabe können sich also unterscheiden, wenn zwischen Bildschirmausgabe und Druckausgabe eine dieser Optionen verändert wurde. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt über das

Optionen-Menü

.

Wie schon erwähnt, können Sie über die Ergebnis-Ausgabe auch Ergebnisse, Termine und Zuschauerzahlen *eingeben*. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über den Bildschirm fahren, werden Sie sehen, daß einige Bereiche unter dem Zeiger invertiert dargestellt werden (es können auch andere Bereiche in der gleichen Ausgabezeile invertiert werden). Dies sind entweder Vereinsnamen, Spielpaarungen, Spieltermine oder Zuschauerzahlen. Wenn sich die Maus auf solch einem invertierten Feld befindet und Sie den linken Mausknopf drücken, können Sie direkt die zugehörigen Daten eingeben: Sie gelangen sofort zur Ergebnis-, Datum- oder Zuschauer-Eingabe. Einige Bereiche werden nur umrandet, nicht invertiert. In diesen Bereichen können Sie keine Daten eingeben, sondern die Umrandung dient nur der besseren Orientierung.

In der Spieltag-Ausgabe funktioniert die Eingabe von Tore auf eine andere Art, wenn die Option

Schnelle Ergebniseingabe

aktiviert ist.

Weitere Informationen dazu finden Sie in der Beschreibung dieser Option.

Die sieben Ausgabeformen sind:

Ausgabe nach Vereinen <R-Amiga>-1

Zeigt alle Ergebnisse eines Vereins an, getrennt nach Heim- und Auswärtsspielen. Ergebnisse werden aus der Sicht des gewählten Vereins angegeben. Einen Verein wählt man mit dem

Vereinauswahl-Feld
auf der linken Seite.

Hat man im

Optionen-Menü

'Spieltage zeigen' gewählt, so wird von allen noch nicht gespielten Spielen gezeigt, an welchem Spieltag sie stattfinden (dies sind die Zahlen in den Klammern).

Um ein Ergebnis einzugeben klickt man auf das entsprechende Feld in der Spalte unter 'Heim' bzw. 'Ausw'. Damit gelangt man in den Ergebniseingabe-Modus (siehe

Ergebnis eingeben
im
Daten-Menü
).

Ausgabe nach Spieltagen <R-Amiga>-2

Zeigt alle Spiele und Ergebnisse eines Spieltages an. Wählt man diesen Menüpunkt zu ersten Mal an, so wird der erste Spieltag gezeigt, an dem noch Ergebnisse ausstehen, oder der letzte Spieltag, falls alle Ergebnisse eingetragen sind.

Unterhalb der Ausgabe der Spiele befindet sich eine Statistik, die die Tore und Spielwertungen der Spiele des Spieltags zusammenfaßt. 'S', 'U' und 'N' stehen dabei für Heimsieg, Unentschieden und Auswärtssieg.

Wenn in der Ausgabe der Spiele eine Ausgabezeile durch Datum und Zuschauer zu lang wird, werden die Vereinsnamen gekürzt, indem die letzten Buchstaben abgeschnitten werden.

Den Spieltag wählt man mit den acht Feldern unter dem Ausgabefenster. Sie haben folgende Bedeutung:

'<' und '>' :
ein Spieltag zurück bzw. weiter

'<<' und '>>' :
fünf Spieltage zurück bzw. weiter

'|<' und '>|' :
zum ersten bzw. letzten Spieltag

'O<' und '>O' :
zum vorherigen bzw. nächsten Spieltag mit noch ausstehenden Ergebnissen (auf dem Bildschirm ein Pfeil und ein leeres

Quadrat)

Unter diesen acht Auswahlfeldern befindet sich ein weiteres Feld mit der Aufschrift 'Tabellen'. Wenn Sie auf dieses Feld klicken, kommen Sie direkt zur Ausgabe der Tabellen, Sie sparen sich also den Umweg über das Menü.

Hat man im

Optionen-Menü

'Datum zeigen' gewählt und ist

mindestens ein Datumseintrag in der Liga vorhanden, so wird links von der Spielpaarung das Datum des Spiels angezeigt. Ist für ein Spiel kein Datum eingegeben worden, so erscheint '(unbekannt)' in der Spalte für das Datum. Ist der Raum für das Datum leer, so findet das Spiel am gleichen Tag statt, wie das Spiel darüber. Dadurch hat man eine leichte Übersicht, welche Spiele am gleichen Tag stattfinden.

Die Spiele werden immer in chronologischer Reihenfolge angezeigt (wenn mindestens ein Datumseintrag vorhanden ist). Spiele ohne Datumseintrag stehen am Ende der Liste.

Möchte man ein Ergebnis eingeben, so klickt man auf den Bereich im Ausgabefenster, der die Spielpaarung oder das Spielergebnis darstellt und gelangt so in den Ergebniseingabe-Modus (siehe

Ergebnis eingeben

im

Daten-Menü

).

Möchte man ein Datum eingeben, so klickt man auf den Bereich links der Spielpaarung, in der die Datumseinträge ausgegeben werden. Damit ändern Sie das Datum des entsprechenden Spiels. Sie können auch ein Datum für den gesamten Spieltag eingeben. Klicken Sie dazu ← auf den Bereich

oberhalb der horizontalen Linie (der Bereich, in dem der Spieltag angegeben ist). Das eingegebene Datum wird dann für alle Spiele des Spieltages übernommen.

Außerdem können Sie ein Datum für mehrere beliebig auswählbare Spiele eines Spieltages eingeben. Halten Sie dazu die Shift-Taste gedrückt und klicken nacheinander auf die Datumseinträge, die geändert werden sollen. Schließen Sie die Auswahl mit einem Doppelklick auf das letzte zu ändernde Datum ab. Anschließend können Sie für alle gewählten Spiele das (gleiche) Datum auswählen. Die Datumeingabe geschieht mit Hilfe des

Datumeingabe-Felds

.

Die Spiele eines Spieltages lassen sich jeweils vertikal in der Anzeige verschieben. Halten Sie dazu die Shift-Taste gedrückt und klicken Sie auf das Spiel, das sie verschieben möchten. Ziehen Sie die Spielpaarung mit der Maus auf die neue Position. Die übrigen Spiele werden entsprechend verschoben. Beachten Sie, daß ein Verschieben nur innerhalb der Spiele mit gleichen Termin

möglich ist, weil die Spiele chronologisch sortiert bleiben müssen.

Ausgabe der Hinrunde / der Rückrunde <R-Amiga>-3 / <R-Amiga>-4
Zeigt alle Ergebnisse an, die ein Verein in der Hin- bzw. Rückrunde erzielt hat. Heim- und Auswärtsspiele erscheinen in verschiedenen Farben, die in der Legende unter dem Ausgabefenster erklärt sind. Ergebnisse werden aus der Sicht des gewählten Vereins angegeben. Das Datum eines Spiels erscheint rechts hinter dem Ergebnis. Ist das Feld leer, ist kein Datum für das Spiel eingegeben worden.

Einen Verein wählt man mit dem
Vereinauswahl-Feld
auf der linken
Seite. Um ein Ergebnis einzugeben, klickt man auf den Bereich der Zeile im Ausgabefenster, der die Spielpaarung oder das Spielergebnis darstellt und gelangt so in den
Ergebniseingabe-Modus (siehe
Ergebnis eingeben
im
Daten-Menü
).

Möchte man ein Datum eingeben, so klickt man auf den Bereich rechts der Spielpaarung, in der die Datumseinträge ausgegeben werden. Die Eingabe erfolgt dann mit Hilfe des
Datumeingabe-Felds
.

Beim Ausdruck sollten Sie beachten, daß immer *alle* Spiele der Saison (des gewählten Vereins) ausgedruckt werden, also die der Hin- *und* Rückrunde! Ausgedruckt werden der Spieltag, der Gegner, das Ergebnis (wenn dieses bereits eingegeben wurde) und das Datum. Wenn die Ausgabe mit Steuerzeichen eingeschaltet ist, erscheinen Heimspiele beim Ausdruck im Fettdruck, sonst werden Heim- und Auswärtsspiele mit '(H)' und '(A)' gekennzeichnet.

Ausgabe der nächsten Spiele <R-Amiga>-5
Diese Funktion zeigt die nächsten Spiele eines Vereins, sowie der in der Tabelle benachbarten Vereine an. Besonders am Ende der Saison ist diese Funktion sinnvoll, um das Restprogramm der Vereine zu vergleichen.

Zur Arbeitsweise dieser Funktion: zuerst wird der letzte Spieltag gesucht, an dem mindestens 3/4 der Spiele gespielt (eingetragen) sind. Die Ausgabe beginnt dann mit dem auf diesen Spieltag folgenden Tag (falls es noch so viele Spieltage gibt, sonst entsprechend früher). Es werden die vier folgenden Spieltage gezeigt. Neben den Spielen des ausgewählten Vereins werden noch die Spiele von vier weiteren Vereinen gezeigt. Dies sind normalerweise die Vereine, die in der Tabelle über und unter dem ausgewählten Verein stehen. Falls der ausgewählte Verein am Ende oder an der Spitze der Tabelle steht werden entsprechend mehr besser oder schlechter platzierte Vereine mit in die Ausgabe aufgenommen. Die Vereine werden in der Reihenfolge, mit der sie in der Tabelle stehen, ausgegeben. Die Ausgabe für einen Verein

sieht z. B. so aus:

Borussia Dortmund	+21	57	Datum
31) Karlsruher SC		1:1	Sa, 10.05.97
32) Werder Bremen			Sa, 17.05.97
33) Hamburger SV			Sa, 24.05.97
34) 1.FC Köln			Sa, 31.05.97

In der ersten Zeile stehen der Vereinsname, die Tordifferenz (oder der Torquotient) und die Punkte. Danach folgen die vier nächsten Spiele, mit der Angabe des Spieltags und des Gegners. Ist das Ergebnis bereits eingetragen (so wie im Beispiel für den Gegner Karlsruhe), so wird auch dieses noch angegeben. Dahinter erfolgt noch die Ausgabe des Datums des Spiels.

Heim- und Auswärtsspiele werden in unterschiedlichen Farben ausgegeben (die Sie über den Menüpunkt

Farben zuordnen

auswählen können). Beim Ausdruck wird zusätzlich '(H)' oder '(A)' für Heim- oder Auswärtsspiele angegeben. Ergebnis und Datum können Sie wie gewohnt eingeben, indem Sie auf den entsprechenden Bereich der Zeile mit dem gewünschten Spiel klicken. Beachten Sie dabei, daß die Ausgabe einen Spieltag "weeterspringt", wenn 3/4 der Spiele des ersten dargestellten Spieltages eingegeben worden sind (und noch genügend weitere Spieltage folgen). Außerdem kann sich durch die Eingabe eines Ergebnisses die Tabelle verändern, was ebenfalls Auswirkungen auf die Bildschirmdarstellung hat.

Bei Ausdruck sollten Sie beachten, daß immer die nächsten Spiele *aller* Vereine der Liga ausgedruckt werden, nicht nur die der fünf angezeigten!

Ausgabe der Termine <R-Amiga>-6

Hier werden alle Termine eines Vereins angezeigt, d. h. das Datum eines jeden Spiels, an dem er beteiligt ist. Die Anzeige erfolgt wieder getrennt nach Heim- und Auswärtsspielen. Ein leeres Feld bedeutet, daß das Datum des Spiels noch nicht eingegeben wurde. Einen Verein wählt man mit dem

Vereinauswahl-Feld
auf der linken

Seite.

Um ein Datum einzugeben, klickt man auf das entsprechende Feld in der Spalte unter 'Heim' bzw. 'Ausw'. Die Eingabe erfolgt dann mit Hilfe des

Datumeingabe-Felds

.

Ausgabe der nächsten Termine <R-Amiga>-7

Hier werden die noch offenen Spiele, die auf ein bestimmtes Datum folgen in chronologischer Reihenfolge ausgegeben. Damit ein Spiel in dieser Liste auftaucht, müssen also zwei Kriterien erfüllt sein: das Datum des Spiels darf nicht vor dem gewählten Datum liegen und es darf noch kein Ergebnis eingetragen sein.

In der obersten Zeile steht das Datum, ab dem die Termine angezeigt

werden. Dieses Datum können Sie ändern, indem Sie mit der Maus auf diese Zeile klicken und dann dann mit Hilfe des

Datumeingabe-Felds

ein neues Datum eingeben. Bei ersten Aufruf dieses Menüpunktes wird das aktuelle Datum verwendet, d. h. das Datum, das beim Start des Programms aus der Systemzeit gelesen wurde.

Für jedes Spiel wird die Spielpaarung (Heim- und Gastmannschaft) und das Spieldatum ausgegeben. Ist ein Spielplan geladen, wird außerdem noch der Spieltag ausgegeben.

Die Ausgabe wird unterteilt durch horizontale Linien. Die Spiele, die zwischen diesen Linien stehen, gehören entweder zum gleichen Spieltag (wenn ein Spielplan geladen ist) oder zum gleichen Datum (wenn kein Spielplan geladen ist). Wenn ein solcher Block von zusammengehörigen Spielen nicht vollständig angezeigt werden kann (weil zu wenig Platz vorhanden ist), wird keines dieser Spiel gezeigt! Deshalb hängt die Anzahl der angezeigten Spiele vom gewählten Datum ab.

Auch in dieser Darstellung können Sie ein Ergebnis einfach eingeben, indem Sie auf die Spielpaarung klicken (Sie gelangen dann in den Ergebniseingabe-Modus (siehe

Ergebnis eingeben
im

Daten-Menü

)), oder ein Datum eingeben, indem Sie auf das Feld mit dem Datum klicken (Eingabe des Datums über das Datumeingabe-Feld).

Beachten Sie, daß das Spiel aus der Liste verschwindet, wenn Sie ein Ergebnis eingeben, oder wenn Sie ein Datum eingeben, das vor dem gewähltem Datum liegt (s. o.).

1.33 LigaManager/Tabellen

Tabellen

Tastaturkürzel: <R-Amiga>-t

Hier können verschiedene Tabellen angezeigt und ausgedruckt werden. Dazu erscheint ein weiteres Menü 'Tabellen' in der Menüleiste.

Ausgedruckt werden die Tabellen mit

Drucken
aus dem
Projekt-Menü
.

Dabei werden die aktuellen Optionen berücksichtigt. Die Druckausgabe kann sich also von der Bildschirmausgabe unterscheiden, wenn zwischendurch Optionen verändert wurden.

Extrapunkte und Vorgaben werden nur bei der Gesamttabelle für die ganze Saison und bei der (Gesamt-)Tabelle nach Datum berücksichtigt (und auch nur, wenn die entsprechenden Optionen eingeschaltet sind). Wenn Sie die Anzahl der Unentschieden begrenzt haben, wird diese Begrenzung nur bei der Gesamttabelle berücksichtigt, nicht aber bei Heim- oder Auswärtstabelle.

Unter der Tabelle befindet sich ein Schalter mit der Aufschrift 'Ergebnisse'. Wenn Sie auf dieses Feld klicken, kommen Sie direkt zur Ausgabe der Ergebnisse, ohne den Umweg über das Menü.

Tabellen können nach zwei Kriterien kombiniert ausgewählt werden:

Nach Gesamt-, Heim- oder Auswärtsbilanz:

Hier kann man wählen, ob alle Spiele, nur die Heimspiele oder nur die Auswärtsspiele eines Vereins in die Tabelle eingehen sollen.

Nach Zeiträumen:

Wenn ein Spielplan geladen ist, läßt sich die Berechnung der Tabelle auf gewisse Zeiträume begrenzen. Wenn mindestens ein Datumseintrag vorhanden ist, kann man auch die Tabelle eines bestimmten Datums berechnen lassen. So läßt sich z. B. feststellen, welcher Verein in den letzten Spielen besonders erfolgreich war, welcher Verein in vergangenen Saisons "Herbstmeister" war, oder welcher Verein am Geburtsdatum des Benutzers Tabellenführer war. Folgende Möglichkeiten existieren:

ganze Saison:

alle Spiele der Saison werden zur Berechnung der Tabelle herangezogen. Wenn kein Spielplan vorhanden ist, ist dies die einzige Möglichkeit.

Hinrunde/Rückrunde:

alle Ergebnisse der Hinrunde bzw. Rückrunde werden zur Berechnung der Tabelle benutzt.

x.-y. Spieltag:

hiermit läßt sich die Berechnung der Tabelle auf den Zeitraum zwischen zwei Spieltagen beschränken. x und y stehen dabei für jeweils einen Spieltag. Die Spiele dieser Spieltage und aller Spieltage dazwischen gehen in die Berechnung der Tabelle ein. Die Grenztage lassen sich mit 'Wähle Grenzen' eingeben. Die Eingabe erfolgt mit dem oben beschriebenen

Zahleneingabe-Feld

. Wählt man das Sternchen

('*'), so wird der vorgeschlagene Wert übernommen.

am (Datum):

Wenn mindestens ein Datumseintrag vorhanden ist, kann man auch die Tabelle zu einem bestimmten Datum berechnen lassen. In die Berechnung der Tabelle gehen dann alle Spiele ein, die an diesem Tag oder früher stattgefunden haben. Wenn Spiele ohne Datumseintrag aber mit Ergebnis vorhanden sind, gibt das Programm eine Warnung aus, die angibt, wieviel Spiele dies

sind (eine Warnung deshalb, weil diese Spiele vor dem gewählten Datum stattgefunden haben könnten und eigentlich in die Berechnung eingehen müßten).

Das Datum für die Berechnung der Tabelle läßt sich mit 'Wähle Datum' verändern. Die Eingabe erfolgt mit dem

Datumeingabe-Feld

.

Die Einstellungen, die für die Liga gewählt wurden (Punkte für einen Sieg, Tordifferenz oder Torquotient) haben Einfluß auf die Ausgabe der Tabelle. So wird immer nur das gewählte Plazierungskriterium (Tordifferenz *oder* Torquotient angegeben) und bei drei Punkten pro Sieg werden nur die gewonnenen Punkte ("Pluspunkte") gezeigt, aber nicht die "Minuspunkte". Außerdem ist beim Torquotienten zu beachten, daß ein Quotient von $x/0$ ausgegeben wird als '++++', da dieser Quotient mathematisch nicht definiert ist.

Die Abkürzungen in der obersten Zeile der Tabelle haben folgende Bedeutung:

Sp - Anzahl der Spiele

g - gewonnene Spiele

u - Anzahl der Unentschieden

v - verlorene Spiele

Tore - das Torverhältnis (geschossene und kassierte Tore)

Diff - die Tordifferenz

Quot - der Torquotient

Pkte - das Punktverhältnis (bei zwei Punkten pro Sieg)

Pt - die Punkte (bei drei Punkten pro Sieg)

1.34 LigaManager/Verlauf

Verlauf

Tastaturkürzel: <R-Amiga>-v

Hinter diesem Menüpunkt verstecken sich Grafiken, die anzeigen, wie sich ein Verein im Verlauf der Saison "entwickelt" hat. Es werden jeweils "Verlaufskurven" in einem Koordinatensystem gezeichnet, die den Saisonverlauf eines Vereins bezüglich eines Merkmals darstellen.

Auf der x-Achse (das ist die horizontale Achse unten) sind jeweils die Spieltage abgetragen. Es werden nur die Spieltage gezeigt, an denen schon mindestens ein Spiel stattgefunden hat, mindestens aber zehn Tage.

Auf der y-Achse (die vertikale Linie links) sind je nach gewählter Ausgabe verschiedene Werte abgetragen.

Es können gleichzeitig die Kurven von bis zu vier Vereinen gezeichnet werden. Dabei erscheint jede Kurve in einer anderen Farbe. Die Zuordnung von Farbe zu Verein (die Legende) finden Sie unter dem Koordinatensystem. In der rechten unteren Ecke befindet sich die Information, welches Merkmal gerade angezeigt wird.

Die Vereine werden über ein Menü ausgewählt, das erscheint wenn der Menüpunkt Verlauf angewählt wurde. Ausgewählte Vereine erkennen Sie an dem Häkchen vor dem Namen. Wenn Sie mehr als vier Vereine auswählen, nimmt das Programm nur die vier obersten markierten (und löscht die übrigen Markierungen, wenn sie das Menü schließen).

Es ist möglich, daß sich die Verlaufskurven teilweise überdecken. Gezeichnet werden die Kurven in der umgekehrten Reihenfolge, in der sie im Auswahl-Menü auftauchen, d. h. die Kurve des Vereins, der am weitesten unten steht wird zuerst gedruckt, zuletzt wird die Kurve gezeichnet, die zum obersten ausgewählten Verein gehört.

Ein Ausdruck ist möglich (mit
Drucken
aus dem
Projekt-Menü
).

Achtung: ist der Ausdruck einmal gestartet, so läßt er sich nicht wieder abbrechen.

Ein Ausdruck in eine Datei ist bis jetzt noch nicht möglich. Wenn Sie die Option 'Drucken in Datei' angewählt haben und versuchen, den Verlauf auszudrucken, blitzt nur kurz der Bildschirm auf, um zu zeigen, daß dies nicht möglich ist. Wenn Sie die Ausgabe als IFF-Datei speichern wollen, so sollten Sie ein geeignetes Hilfsprogramm verwenden, mit dem sich Bildschirminhalte speichern lassen.

Einige Hinweise zur Darstellung: die Einträge auf der y-Achse sind immer so gewählt, das ein Wert am oberen Rand etwas positives darstellt (kleiner Tabellenplatz, viele Punkte, kleiner Rückstand) und ein Wert am unteren Rand etwas negatives (wenig Punkte, großer Rückstand, ...). Außerdem ist die x-Achse noch ein Stück nach unten verschoben, so daß sich die Achsen *nicht* in den jeweiligen Nullpunkten schneiden. Eventuell vorhandene Extrapunkte werden bei der Berechnung der Verlaufskurven nicht berücksichtigt!

Tabellenplätze <R-Amiga>-1

Zeigt alle Tabellenpositionen an, die ein Verein im Laufe der Saison innehatte. Auf der y-Achse sind die Tabellenplätze eingetragen.

Punkte absolut <R-Amiga>-2

Zeigt die Punkte an, die der Verein gesammelt hat. Die y-Achse zeigt die Anzahl der Punkte an. Der größte Wert auf der y-Achse gibt die Punktzahl des aktuellen Tabellenführers an, so daß man einen Vergleichswert hat.

Punkte relativ <R-Amiga>-3

Dies gibt an, wieviel Prozent der möglichen Punkte ein Verein erreicht hat. Auf der y-Achse sind entsprechend die Prozentwerte von 0 bis 100 abgetragen. Die eingetragenen Werte werden berechnet durch die Formel

$$\frac{100 * (\text{Punktzahl am Spieltag})}{(\text{maximal mögliche Punkte am Spieltag})}$$

wobei nur die Spieltage berücksichtigt werden, an dem der Verein auch tatsächlich gespielt hat.

Die maximal möglichen Punkte hängen dabei auch von dem gewählten Punktesystem ab, also ob es zwei oder drei Punkte pro Sieg gibt. Hat ein Verein noch keine Spiele absolviert, so wird für die relative Punktzahl der Wert Null verwendet.

Diese Darstellung macht Formschwankungen am ehesten deutlich. Allerdings ist die Kurve zu Beginn natürlicherweise sehr sprunghaft.

Rückstand absolut <R-Amiga>-4

Dies gibt den Punkterückstand auf den jeweiligen Tabellenführer an. Die y-Achse enthält die Werte von Null (oben) bis zum maximalen Punkterückstand der gezeigten Vereine. Ein Wert von Null bedeutet also, daß der zugehörige Verein an diesem Spieltag punktgleich mit dem Tabellenführer war; eine positive Zahl gibt die Anzahl der Punkte an, mit der der Verein hinter dem Tabellenführer lag.

Zu beachten ist, daß sich der angegebene Wert jeweils auf den Tabellenführer am zugehörigen Spieltag bezieht, *nicht* auf die Punktezahl des Tabellenführers am aktuellen (letzten gespielten) Spieltag! Diese Darstellung gibt also Informationen darüber, wieviel Punkte ein Verein von der Spitze der Tabelle entfernt war.

Rückstand relativ <R-Amiga>-5

Dies setzt die Punkte eines Vereins in Relation zu denen des Tabellenführers. Die Ausgabe erfolgt in Prozent der Punkte des Tabellenführers. Die zugehörige Formel lautet:

$$\frac{100 * (\text{Punkte des Vereins am Spieltag})}{(\text{Punkte des Tabellenführers am Spieltag})}$$

Zu beachten ist wieder, daß sich der Wert auf die Punkte des Tabellenführers am zugehörigen Spieltag bezieht, nicht auf den aktuellen Tabellenführer! Somit liegen die Werte immer im Bereich 0 bis 100.

Auch diese Darstellung gibt einen Eindruck davon, wie weit ein Verein von der Tabellenspitze entfernt war, allerdings ist dies nur ein relativer Rückstand, so daß die Werte schwerer zu interpretieren sind (ein Wert von 50 am ersten Spieltag bedeutet nur einen Punkt Rückstand (bei zwei Punkten für einen Sieg), während der gleiche Wert am letzten Spieltag schon einen

Rückstand von 30 Punkte und mehr ausmachen kann).

1.35 LigaManager/Serien

Serien

Tastaturkürzel: <R-Amiga>-n

Mit diesem Menüpunkt können Sie die längsten Serien der Liga ausgeben. Es können Serien mit zehn verschiedenen Merkmalen berechnet werden. Die Ausgabe erfolgt sortiert nach der Länge der Serie. Sind zwei Serien gleich lang, entscheidet der Spieltag, an dem die Serie begann (je früher, desto besser).

Serien bestehen aus mindestens zwei aufeinanderfolgenden Spielen (einer bestimmten Mannschaft) mit gleichem Merkmal, wie z. B. Sieg oder Unentschieden. Eine Serie wird unterbrochen, wenn ein Spiel folgt, das diesem Merkmal nicht entspricht, oder wenn ein Spiel nicht stattgefunden hat. Wenn also ein Spiel ausfällt und erst mehrere Spieltage später nachgeholt wird, werden alle Serien des Vereins unterbrochen (an dem Tag, an dem das Spiel ausgefallen ist).

Für die Berechnung der Serien wird immer die Reihenfolge der Spiele im Spielplan benutzt, nicht die Reihenfolge, in der die Spiele tatsächlich stattgefunden haben (nach Datum geordnet).

Normalerweise werden die längsten 25 Serien ausgegeben. Folgen danach weitere Serien, die die gleiche Länge haben wie die letzte dargestellte, wird die Anzahl dieser Serien in der letzten Zeile angegeben. Ist dies nur eine Serie, so wird statt der Meldung die Serie selber ausgegeben. Folgen auf die 25. Serie Serien mit einer anderen Länge, so wird wieder die Anzahl dieser Serien angegeben.

Ausgegeben wird für jede Serie der Vereinsname, die Länge der Serien (unter 'Spiele'), der Spieltag an dem die Serie begann ('von') und der letzte Spieltag, an dem die Serie noch Bestand hatte ('bis'). Für einige Serien werden außerdem noch weitere Werte ausgegeben. Diese sind weiter unten in der Beschreibung der verschiedenen Serien beschrieben. Wenn eine Serie noch "offen" ist, also durch folgende Spiele noch verbessert werden kann, wird der End-Spieltag in einer anderen Farbe dargestellt als der Rest der Zeile.

Alle Serien können ausgedruckt werden (mit
Drucken
aus dem

Projekt-Menü
).

Folgende Serien können ausgegeben werden:

Siege <R-Amiga>-1
Serien mit Siegen eben ...

unbesiegt <R-Amiga>-2

Hier werden die Aufeinanderfolgenden Spiele gezählt, in denen ein Verein nicht verloren hat. Zusätzlich ausgegeben werden die Anzahl der Siege und Unentschieden in den Spielen der Serie.

sieglos <R-Amiga>-3

Hier werden nur Niederlagen und Unentschieden gezählt, deren Anzahl auch ausgegeben wird.

Niederlagen <R-Amiga>-4

Serien mit Niederlagen eben ...

mit Unentschieden <R-Amiga>-5

Eine etwas ungewöhnliche Serie, die nur aus Spielen besteht, die unentschieden ausgegangen sind.

ohne Unentschieden <R-Amiga>-6

Eine noch ungewöhnlichere Serie, die nur aus Siegen und Niederlagen besteht, deren Anzahl auch ausgegeben wird.

ohne Gegentor <R-Amiga>-7

Serien ohne Gegentor. Beachten Sie, daß hier nur volle Spiele eingerechnet werden (normalerweise wird hier immer die Anzahl der Minuten genannt, die ein Torwart ohne Gegentor geblieben ist). Ausgegeben wird auch die Anzahl der Tore, die der Verein während der Serie geschossen hat (und die kassierten, also 0).

mit Gegentor <R-Amiga>-8

Quasi die Umkehrung des vorherigen. Auch hier wird das Torverhältnis ausgegeben.

ohne Torerfolg <R-Amiga>-9

Aufeinanderfolgende Spiele, in denen der Verein kein einziges Tor geschossen hat. Die Anzahl der kassierten Tore wird ausgegeben.

mit Torerfolg <R-Amiga>-0

Für diese Serie muß der Verein in jedem Spiel mindestens ein Tor geschossen haben. Zusätzlich wird das Torverhältnis aus diesen Spielen angezeigt.

1.36 LigaManager/Rekorde

Rekorde

Tastaturkürzel: <R-Amiga>-r

Unter dem Stichwort "Rekorde" sind hier einige Extremwerte zusammengefaßt, die sich aus den Ergebnissen ergeben.

Es gibt sechs verschiedene Rekorde, die sich durch ein zusätzliches Menü aufrufen lassen. Dieses Menü erscheint in der Menüleiste, wenn die Rekordausgabe ausgewählt wurde.

Normalerweise werden die obersten 25 Rekordwerte ausgegeben. Folgen

danach weitere Rekorde, die die gleiche "Höhe" haben wie der letzte dargestellte, wird die Anzahl dieser Rekorde in der letzten Zeile angegeben. Ist dies nur ein Rekord, so wird statt der Meldung der Rekord selber ausgegeben. Folgen auf den 25. Rekord Rekorde mit einer anderen "Höhe", so wird wieder die Anzahl dieser Rekorde angegeben.

Alle Rekorde können ausgedruckt werden (mit
Drucken
aus dem

Projekt-Menü
).

Folgende Rekorde können ausgegeben werden:

Höchste Siege <R-Amiga>-1

Gewertet wird hier der Absolutwert der Tordifferenz eines Spieles, also die "Höhe" eines Sieges, wobei es egal ist, ob die Heim- oder die Auswärtsmannschaft gewonnen hat. Bei gleicher Tordifferenz wird nach Anzahl der Heimtore geordnet.

Höchste Heimsiege <R-Amiga>-2

Hier werden nur die Heimsiege gewertet. Zweites Sortierkriterium ist wieder die Anzahl der Heimtore.

Höchste Auswärtssiege <R-Amiga>-3

Wie bei den Heimsiegen, nur eben für die Auswärtssiege.

Torreichste Spiele <R-Amiga>-4

Hier wird bewertet, wieviel Tore in einem Spiel gefallen sind, also von Heim- und Auswärtsmannschaft erzielt wurden. Zweites Sortierkriterium wie oben.

Torärmste Spiele <R-Amiga>-5

Hier stehen die Spiele ganz oben, bei denen die wenigsten Tore gefallen sind. Besonders bei Sportarten, bei denen viele Tore fallen ist dies eine sinnvolle Ausgabe.

Die folgenden zwei Ausgabeformen stehen nur zur Verfügung, wenn ein Spielplan geladen ist:

Torreichste Spieltage <R-Amiga>-6

Für diese Statistik werden alle Tore zusammengezählt, die an einem Spieltag gefallen sind. Die Spieltage werden dann nach diesem Wert in absteigender Folge sortiert.

Torärmste Spieltage <R-Amiga>-7

Wie beim Menüpunkt zuvor, nur mit Sortierung in aufsteigender Folge.

1.37 LigaManager/Statistik

Statistik

Tastaturkürzel: <R-Amiga>-k

Zeigt verschiedene Statistiken an. Dazu erscheinen fünf Fenster, die die Informationen enthalten. Wählt man

Drucken
aus dem
Projekt-Menü

so wird der Inhalt dieser Fenster ausgedruckt.

Die Fenster und ihr Inhalt:

unten rechts:

Die Spielausgänge in absoluten und Prozentzahlen und die Anzahl der Spiele

unten Mitte:

Die Tore, die durchschnittlich pro Spiel gefallen sind, aufgeschlüsselt nach Heim- und Gastmannschaft

unten links:

Die Anzahl der gefallenen Tore, getrennt nach Heim- und Gastmannschaft. 'Sais' steht für "Saison" und gibt eine Art Hochrechnung für die ganze Saison an; wenn weiterhin genau so viele Tore fallen wie bisher, dann wird am Ende der Saison der Wert erreicht, der hinter 'Sais' steht.

oben rechts:

Alle Ergebnisse aus dem Fenster links daneben (s. u.), geordnet nach Häufigkeit. Mit dem Rollbalken rechts daneben läßt sich die Anzeige verschieben

oben links:

Hier sind alle vorgekommenen Ergebnisse abgebildet. Links stehen die Tore der Heimmannschaft, oben die Tore der Gastmannschaft. In dem Feld darunter stehen die Häufigkeiten des jeweiligen Ergebnisses. Eine fehlende Zahl bedeutet, daß das Ergebnis noch nicht vorgekommen ist. So bedeutet z. B.

	0	1	2	3	
0	9	7	4	1	
1	8	10	2		
2	3	5	<----- 5 Spiele, die 2:1 endeten		

daß es 9 mal ein 0:0 gab, 8 mal ein 1:0, 2 mal ein 1:2, keinmal ein 1:3 usw.

Sie können die Schrittweite und den kleinsten Wert für diese Statistik selbst angeben. Klicken Sie dazu auf die oberste Zeile mit den Toren der Gastmannschaft (dieser Bereich wird invertiert, wenn Sie mit der Maus darüber fahren). Sie können jetzt mit Hilfe des

Zahleneingabe-Felds

den kleinsten angezeigten Wert und die gewünschte Schrittweite angeben. Wenn Sie z. B. 1 und 2 angeben, werden die Häufigkeiten gemäß der neuen Grenzen

berechnet und neu angezeigt. Dies kann dann so aussehen:

```

      | 1   3   5
-----+-----
1 | 34   7 <----- 7 Spiele, die 0:2, 1:2, 0:3 oder 1:3 endeten
3 | 8

```

Unter '1' sind jetzt alle Tore bis zur Anzahl 1 zusammengefaßt, unter '3' alle Tore von 2 bis 3, usw. Es gab also in diesem Beispiel 7 Spiele, die mit 0:2, 1:2, 0:3 oder 1:3 endeten.

Unter '+' sind alle Ergebnisse zusammengefaßt, die nicht in die anderen Kategorien einzuordnen waren.

Im Fenster rechts erscheinen nur diese gruppierten Werte, nicht jedes einzelnen Spielergebnis. In unserem Beispiel würde dort also ein 1:1 mit der Häufigkeit 34 eingetragen.

Es ist möglich, sich alle Spiele anzusehen, die mit einem bestimmten Ergebnis (bzw. mit einem der zusammengefaßten Ergebnisse) geendet haben. Dazu klickt man auf das entsprechende Feld in der Anzeige und erhält eine Liste mit allen Spielen. Die Auswahl des richtigen Felds wird dadurch unterstützt, daß das Feld unter dem Mauszeiger invertiert wird.

Wenn man in unserem zweiten Beispiel auf das Feld mit der 7 klickt (also in der Spalte '3' und Zeile '1'), erhält man eine Liste mit allen Spielen, die 0:2, 1:2, 0:3 oder 1:3 endeten. Angegeben ist die Spielpaarung und das Ergebnis. Wenn die Option 'Spieltag zeigen' im

Optionen-Menü

angewählt ist und ein Spielplan

vorhanden ist, wird zusätzlich noch der Spieltag angegeben.

Neben dieser Liste befindet sich ein Rollbalken, mit dem Sie den Inhalt der Liste verschieben können, wenn dies nötig ist. Unter der Ausgabe befinden sich zwei weitere Schalter. Mit dem linken ('Drucken') können Sie den Inhalt der Liste ausdrucken. Mit dem Schalter 'Statistik' erhalten Sie wieder die ursprünglichen Statistiken, die an dieser Stelle zu sehen waren.

1.38 LigaManager/Zuschauer

Zuschauer

Tastaturkürzel: <R-Amiga>-z

Hier können Sie die Zuschauerzahlen aus- und eingeben.

Der LigaManager kann für jedes Spiel eine Zuschauerzahl speichern, die im Bereich zwischen 0 und 999999 liegen kann. Diese kann wie die Ergebnisse mit dem

Zahleneingabe-Feld

ingegeben werden. Wie in der

Ergebnisangabe können Sie auch hier Daten (Zuschauer) direkt eingeben. Immer wenn die Zuschauerzahl eines einzelnen Spiels auf dem Bildschirm erscheint, können Sie mit der Maus auf diese Zahl fahren (die dann invertiert dargestellt wird), die Zahl einmal anklicken und schon erscheint das

Zahleneingabe-Feld

.

Dieser Menüpunkt bietet Ihnen vier verschiedene Statistiken, die Sie mit weiteren Optionen beeinflussen können. Neben dem Menü 'Zuschauer' erscheint ein weiteres Menü 'Vereine', mit dem Sie einen Vereine auswählen können, dessen Zuschauerzahlen ausgegeben werden sollen. Das Menü 'Zuschauer' bietet Ihnen drei Gruppen von Funktionen bzw. Optionen, mit denen Sie die Ausgabe ändern können. Die Funktionen und Optionen können auf vielfältige Weise miteinander verknüpft werden, so daß hier nicht alle möglichen Kombinationen besprochen werden können. Deshalb werden hier nur die einzelnen Menüpunkte kurz besprochen.

Alle Zuschauerstatistiken können ausgedruckt werden (mit

Drucken

aus

dem

Projekt-Menü

).

Alle Vereine <R-Amiga>-1

Dies zeigt Ihnen eine Liste mit allen Vereinen und der Anzahl der Zuschauer der Vereine in allen Spielen der Saison.

Gewählter Verein <R-Amiga>-2

Dies zeigt nur die Spiele eines Vereins gegen alle Gegner, gegen die dieser Verein bereits angetreten ist (und für die Zuschauerzahlen eingetragen sind). Den gewünschten Verein können Sie mit dem Menü 'Vereine' auswählen.

Spieltage <R-Amiga>-3

Dies zeigt einen Vergleich der Zuschauerzahlen an den einzelnen Spieltagen. Dazu muß ein Spielplan geladen sein.

Extrema & Summen <R-Amiga>-4

Hier werden die Spiele mit den meisten und wenigsten Zuschauer angezeigt. In der vorletzten Zeile finden Sie die Summe der Zuschauer in allen Spielen der Saison und die Anzahl der Spiele mit (eingegebenen) Zuschauerzahlen. In der letzten Zeile steht der sich daraus ergebende Zuschauerdurchschnitt und eine "Hochrechnung" auf die gesamte Saison.

heim <R-Amiga>-5, auswärts <R-Amiga>-6, gesamt <R-Amiga>-7

Diese Schalter beeinflussen, welche Spiele in die Darstellung eingehen. Sie können damit z. B. nur die Zuschauer in Heim- oder Auswärtsspielen eines Vereins ausgeben lassen. Wählen Sie 'gesamt', so werden alle Spiele (heim und auswärts) berücksichtigt.

Durchschnitte <R-Amiga>-8

Bei einigen Statistiken (z. B. beim Vergleich der Spieltage) wird

die Summe der Zuschauer aus mehreren Spielen angezeigt. Wenn Sie diesen Schalter aktivieren, wird diese Summe durch die Anzahl der Spiele dividiert, so daß der Durchschnittswert (pro Spiel) angezeigt wird. Bei einigen Statistiken wird in der Titelzeile angezeigt, ob Durchschnitte oder absolute Zahlen ausgegeben werden.

Sortiert <R-Amiga>-9

Mit diesem Schalter können Sie auswählen, ob die Ausgabe sortiert werden soll (nach Zuschauerzahlen). Wenn Sie die Sortierung ausschalten, wird die "natürliche" Sortierung verwendet (d. h. bei Vereinen in der Reihenfolge, mit der sie im Datensatz stehen, bei Spieltagen in chronologischer Reihenfolge).

Grafik <R-Amiga>-0

Die Statistiken können als Tabelle oder Grafik ausgegeben werden (bis auf 'Extrema und Summen', die nur als Tabelle ausgegeben wird). Die gewünschte Ausgabeart können Sie mit diesem Schalter wählen.

1.39 LigaManager/Ergebnis eingeben

Ergebnis eingeben

Um ein Ergebnis einzugeben, muß man zunächst mit Hilfe des

Vereinauswahl-Felds

zwei Mannschaften wählen. Danach wird das Ergebnis eingegeben, im Ergebniseingabe-Modus:

Es ist möglich, daß das Ergebnis bereits eingetragen ist. LigaManager gibt dann eine Warnung auf dem Bildschirm aus. Sind die Sicherheitsabfragen eingeschaltet, so fragt LigaManager zusätzlich noch nach, ob man das alte Ergebnis überschreiben möchte, oder ob man die Eingabe abbrechen will.

Ein Abbruch ist auch möglich, indem man aus der Menüleiste einen neuen Menüpunkt aufruft, z. B. (wieder) die Ergebniseingabe, oder indem man auf das Abbruch-Feld klickt.

Für die eigentliche Eingabe fragt LigaManager zunächst nach den Toren, die die Heimmannschaft geschossen hat. Diese wird über das

Zahleneingabe-Feld

eingegeben. Anschließend werden ebenso die Tore der Gastmannschaft eingegeben. Die Anzahl der Tore ist auf 999 beschränkt.

Wenn Sie ein Ergebnis löschen möchten, müssen Sie im

Zahleneingabe-Feld

das Sternchen (***) auswählen, entweder durch Klick auf das entsprechende Feld oder durch Löschen der Eingabe und Anklicken des Übergabefelds, je nachdem, welches Eingabefeld Sie benutzen (siehe

Die Zahleneingabe-Felder

).

Ergebnisse lassen sich meist einfacher über den Menüpunkt

Ergebnisse
des
Daten-Menüs

eingeben. Dies hat den Vorteil, daß man nicht die beiden beteiligten Mannschaften eingeben muß, sondern einfach nur auf das entsprechende Feld klickt und dann nur noch zwei Zahlen eingeben muß. Da meistens nur die Ergebnisse eines kompletten Spieltages eingegeben werden, empfiehlt es sich, zunächst den Menüpunkt

Ergebnisse
aus dem
Daten-Menü
zu wählen und dort wiederum die

Ausgabe nach Spieltagen. Dann wählt man den aktuellen Spieltag aus, klickt die Spiele der Reihe nach an und gibt jeweils das Ergebnis ein. So einfach ist das.

1.40 LigaManager/Datum eingeben

Datum eingeben

Um ein Datum einzugeben, muß man zunächst mit Hilfe des

Vereinauswahl-Felds
zwei Mannschaften wählen. Danach wird das Datum

mit Hilfe des

Datumeingabe-Felds
eingegeben.

Es ist möglich, daß ein Datum bereits eingetragen ist. LigaManager gibt dann eine Warnung auf dem Bildschirm aus. Sind die Sicherheitsabfragen eingeschaltet, so fragt LigaManager zusätzlich noch nach, ob man das alte Datum überschreiben möchte, oder ob man die Eingabe abbrechen will. Ein Abbruch ist auch möglich, indem man aus der Menüleiste einen neuen Menüpunkt aufruft, z. B. (wieder) die Datumeingabe.

Datumseinträge lassen sich meist einfacher über den Menüpunkt

Ergebnisse
des
Daten-Menüs
eingeben. Dies hat den Vorteil, daß man

nicht die beiden beteiligten Mannschaften eingeben muß, sondern einfach nur auf das entsprechende Feld klickt und dann nur noch das Datum selber eingeben muß. Da meistens nur die Datumseinträge eines kompletten Spieltages eingegeben werden, empfiehlt es sich, zunächst den Menüpunkt

Ergebnisse
aus dem
Daten-Menü

zu wählen und dort wiederum die Ausgabe nach Spieltagen. Dann wählt man den aktuellen Spieltag aus und gibt zunächst ein Datum für den gesamten Spieltag an (am günstigsten den Tag, an dem die meisten Spiele stattfinden). Dazu klickt man auf den Spieltag in der obersten Zeile. Anschließend gibt man für alle Spiele, die nicht an diesem Tag stattfinden andere Tage an, indem man nacheinander die Datumfelder der Spiele anklickt und jeweils das Datum eingibt.

Eigentlich braucht man diesen Menüpunkt ('Datum eingeben') nur einmal, nämlich wenn man mit einer neuen Liga ohne Datumseinträge beginnt, weil dann bei der Ergebnis-Ausgabe kein Datum angezeigt wird. Sobald ein Datum eingetragen ist, werden dann bei der Ergebnis-Ausgabe auch die Datums-Felder gezeigt, die man dann anklicken kann (auch wenn die entsprechenden Felder leer sind).

1.41 LigaManager/Zuschauer eingeben

Zuschauer eingeben

Um eine Zuschauerzahl einzugeben, muß man zunächst mit Hilfe des

Vereinauswahl-Felds

zwei Mannschaften wählen. Es ist möglich, daß für die Begegnung bereits eine Zuschauerzahl eingetragen ist. Der LigaManager gibt dann eine Warnung auf dem Bildschirm aus. Sind die Sicherheitsabfragen eingeschaltet, so fragt LigaManager zusätzlich noch nach, ob man die alte Zuschauerzahl überschreiben möchte, oder ob man die Eingabe abbrechen will.

Ein Abbruch ist auch möglich, indem man aus der Menüleiste einen neuen Menüpunkt aufruft, z. B. (wieder) die Zuschauereingabe, oder indem man auf das Abbruch-Feld klickt.

Die Eingabe der Zuschauer geschieht mit Hilfe des
Zahleneingabe-Felds

.

Zuschauerzahlen lassen sich meist einfacher über den Menüpunkt 'Ergebnisse/nach Spieltagen' (siehe Ergebnisse) oder den Menüpunkt

Zuschauer

des

Daten-Menüs

eingeben. Dies hat den Vorteil, daß man

nicht die beiden beteiligten Mannschaften eingeben muß, sondern einfach nur auf das entsprechende Feld klickt und dann nur noch eine Zahl eingeben muß.

1.42 LigaManager/Extrapunkte eingeben

Extrapunkte eingeben

Hier können Sie für jeden Verein einen Punktabzug oder eine Punktgutschrift eingeben. Klicken Sie dazu hinter dem Vereinsnamen auf das Kästchen unter 'Abzug' oder 'Gutschrift'. Mit dem

Zahleneingabe-Feld

können Sie dann die gewünschten Extrapunkte eingeben. Einem Verein können maximal 100 Punkte abgezogen oder gutgeschrieben werden. Extrapunkte können Sie zurücknehmen, indem Sie bei der Eingabe den Wert 0 angeben. Extrapunkte beziehen sich immer nur auf die Pluspunkte eines Vereins. Die Minuspunkte (bei zwei Punkten pro Sieg oder eigenem Punktesystem) werden davon nicht berührt.

Mit dem Menüpunkt

Daten-Info

können Sie sich ansehen, welcher Verein wieviel Extrapunkte bekommt.

1.43 LigaManager/Namen ändern

Namen ändern

Hier können die Mannschaftsnamen verändert werden.

Zunächst wählt man mit dem

Vereinauswahl-Feld

einen Verein aus, dessen

Name geändert werden soll. Es erscheint dann ein Dialogfenster, in dem man den Namen edieren kann. Wählt man das Feld 'Abbruch', so wird der alte Name beibehalten, mit 'OK' oder der Return-Taste wird der veränderte Name übernommen.

1.44 LigaManager/Heimrecht tauschen

Heimrecht tauschen

Mit dieser Funktion können Sie das Heimrecht in den beiden Spielen zweier Mannschaften tauschen. Wählen Sie dazu mit Hilfe des

Vereinauswahl-Felds

die beiden betroffenen Vereine aus. Das Heimrecht in den beiden Spielen wird dann sofort getauscht, ohne daß Sie eine entsprechende Meldung erhalten.

Beachten Sie, daß immer das Heimrecht in **beiden** Spielen der ausgewählten Vereine getauscht wird, also sowohl in der Hin- als auch in

der Rückrunde. Wenn Sie bereits ein Ergebnis für eines der Spiele eingegeben haben, wird dieses entsprechend der neuen Spielansetzung mitgetauscht, ebenso die Zuschauerzahl. Ein vorhandenes Datum eines Spiels wird allerdings nicht verschoben, sondern bleibt am Spieltag erhalten.

1.45 LigaManager/Liga-Einstellungen

Liga-Einstellungen

In den Liga-Einstellungen können Sie einige Eigenschaften Ihrer Liga ändern. Diese Einstellungen werden zusammen mit den anderen Daten Ihrer Liga gespeichert.

Der Bildschirm ist unterteilt in vier Fenster, in denen Sie jeweils eine Gruppe von zusammengehörigen Eigenschaften einstellen können.

- * Im obersten Fenster können Sie die Beschreibung der Daten in der Datei ändern. Sie besteht aus drei Teilen:
 1. Der eigentlichen Beschreibung. Dies ist ein bis zu 60 Zeichen langer Text. Hier können Sie z. B. angeben, um welche Liga es sich handelt.
 2. Angabe der Saison. Dies ist ein bis zu 10 Zeichen langer Text, mit dem Sie die Saison angeben können. Es ist zu empfehlen, die übliche Schreibweise wie z. B. "1994/95" zu verwenden, um es später folgenden Erweiterungsprogrammen zu ermöglichen, die Ligen in eine korrekte zeitliche Reihenfolge zu bringen.
 3. Ein Ligakennzeichen. Dies ist ein bis zu 20 Zeichen langer Text. Einige Erweiterungsprogramme (wie Rekorde) benutzen dieses Kennzeichen zur Angabe der Liga. Jedes Kennzeichen sollte nur einmal verwendet werden. Im Kennzeichen enthalten sein sollte eine Kurzform der Ligaangabe und die Jahreszahl (Saison). Dies ist aber nur eine Empfehlung, keine Vorschrift. Sie sollten aber versuchen, die Kennzeichen einheitlich zu gestalten.

- * Im zweiten Fenster können Sie das Punktesystem und das Torkriterium einstellen.

Beim Punktesystem haben Sie die Auswahl zwischen '2/1/0', '3/1/0' und 'eigenes'. Sie wählen es mit Hilfe des Blättersymbols oben links. Bei '2/1/0' handelt es sich um das bis zur Saison 1994/95 in der Fußball-Bundesliga benutzte System mit 2:0 Punkten für einen Sieg und 1:1 Punkten für ein Unentschieden. Dabei werden auch die Minuspunkte mitgezählt und auch in der Tabelle ausgegeben. Beim System '3/1/0' gibt es 3 Punkte für einen Sieg, einen Punkt für ein Unentschieden und keine Punkte für eine Niederlage. Minuspunkte werden hier nicht gezählt. Neben diesen beiden üblichen Systemen können Sie auch ein eigenes Punktesystem definieren. Stellen Sie dafür zunächst mit dem

Blättersymbol ein 'eigenes' Punktesystem ein. Danach können Sie mit den Schieberegler auf der rechten Seite für jeden möglichen Spielausgang (Sieg/Unentschieden/Niederlage) die gewünschten Punkte einstellen. Dabei können Sie jeweils die Plus- und Minuspunkte auswählen. Wenn in Ihrer Liga keine Minuspunkte verteilt werden sollen, stellen Sie die Minuspunkte auf beliebige Werte. Weiter unten wird erklärt, wie Sie die Vergabe von Minuspunkten verhindern können.

Unter dem Schalter für das Punktesystem befindet sich der Schalter für das Torkriterium. LigaManager kennt fünf Kriterien, nach denen die Vereine bei Berechnung der Tabelle bewertet werden. Nur wenn bei einem Kriterium Gleichheit auftritt, wird das nächste für die Platzierung verwendet. Die Kriterien sind:

1. (Plus-)Punkte (mehr Punkte sind besser)
2. Anzahl der Spiele (weniger Spiele sind besser); dieses Kriterium kann ausgeschaltet werden, siehe weiter unten.
3. Tordifferenz oder Torquotient (größer ist besser)
4. geschossene Tore (mehr ist besser)
5. kassierte Tore (weniger ist besser; nur bei Torquotient)

Mit dem Schalter für das Torkriterium können Sie bestimmen, ob beim dritten Kriterium Tordifferenz oder Torquotient benutzt werden soll. In den ersten Jahren der deutschen Fußball-Bundesliga (bis zur Saison 1968/69) wurde als Kriterium der Torquotient benutzt. Seit 1969 entscheidet (wie wohl fast überall) die Tordifferenz über die Platzierung bei Punktgleichheit.

Zur Berechnung des Torquotienten: hier ergibt sich die Schwierigkeit, wie ein Torverhältnis von $x:0$ zu bewerten ist, denn der Quotient $x/0$ ist mathematisch nicht definiert. LigaManager bewertet ein $x:0$ mit einem sehr hohen Wert (was einem plus unendlich entspricht). Ein $0:0$ wird allerdings als Quotient 1 gewertet. Man mag darüber streiten, aber dem Autor erscheint dies logisch. Alle Torverhältnisse mit $0:x$ Toren (x ungleich 0) werden mit dem Quotienten 0 bewertet (über die Platzierung entscheidet dann das fünfte Kriterium).

Diese Option hat auch Einfluß auf die Ausgabe einiger Statistiken. So wird in den Tabellen je nach Einstellung entweder der Torquotient oder die Tordifferenz gezeigt.

- * Im dritten Fenster können Sie einige Einstellungen ändern, die die Berechnung und Anzeige der Tabelle betreffen.

Zunächst können Sie bestimmen, ob in Ihrer Liga Minuspunkte verteilt werden sollen oder nicht. Ein Haken im zugehörigen Feld zeigt an, daß Minuspunkte benutzt werden. Beachten Sie, daß Sie dieses Feld nur anwählen können, wenn Sie ein eigenes Punktesystem eingestellt haben. Bei den Systemen '3/1/0' und '2/1/0' ist bereits festgelegt, ob Minuspunkte verwendet werden.

Mit dem Feld rechts oben können Sie bestimmen, ob die Anzahl der Spiele bei der Berechnung der Tabelle berücksichtigt werden soll oder nicht, ob also das zweite Kriterium bei der Tabellenberechnung wirksam ist (siehe weiter oben). Es kommt häufig vor, daß die Vereine einer Liga eine unterschiedliche Anzahl an Spielen absolviert haben. Bei der Berechnung der Tabelle ist dann die Frage, wie Vereine plazierte werden sollen, die die gleiche Anzahl an (Plus-)Punkten haben, aber eine unterschiedliche Anzahl an Spielen. Als das System mit zwei Punkten pro Sieg noch aktuell war, war es üblich, bei Punktgleichheit den Verein mit weniger absolvierten Spielen höher einzustufen. In Deutschland hat es sich nach Einführung der "Drei-Punkte-Regel" durchgesetzt, daß bei Punktgleichheit nur noch die Tordifferenz über die Platzierung entscheidet und die Anzahl der Spiele nicht mehr beachtet wird. LigaManager erlaubt es Ihnen, selbst zu entscheiden, ob die Anzahl der Spiele berücksichtigt werden soll oder nicht.

In der zweiten Zeile des Fensters können Sie die Anzahl der gewerteten Unentschieden begrenzen. In einigen Ligen (z. B. in der UdSSR) war es früher einmal üblich, nur eine gewisse Anzahl an Unentschieden zuzulassen. Für jedes weitere Unentschieden bekam ein Verein keine Punkte mehr. Um die Unentschieden zu begrenzen, klicken Sie zunächst auf das entsprechende Feld, so daß dort ein Häkchen erscheint. Anschließend können Sie in dem Zahlenfeld rechts davon die gewünschte Anzahl an Unentschieden eingeben. Es sind Zahlen zwischen 0 und 99 erlaubt.

In der dritten Zeile können Sie angeben, was über der Spalte für die 'Tore' in der Tabelle angezeigt werden soll. Wenn Sie also z. B. eine Basketball-Liga verwalten, können Sie hier "Körbe" eingeben. Es ist jede Zeichenkette mit bis zu 5 Zeichen erlaubt.

- * Im untersten Fenster können Sie angeben, ob die Programm-Optionen zusammen mit den Liga-Daten gespeichert werden sollen. Mit Programm-Optionen sind dabei alle Einstellungen gemeint, die Sie über das

Optionen-Menü
ändern können, also z. B. Farben,
Druck-Kommandos, Grafik-Breite, alles das, was sonst in der
Konfigurations-Datei gespeichert wird (siehe
Optionen speichern
).

Auf diese Weise können Sie für jede Liga eine eigene Konfiguration erstellen. Wenn eine Liga geladen wird, die Programm-Optionen enthält, werden die darin gespeicherten Optionen sofort aktiv (so werden z. B. die Farben entsprechend verändert).

1.46 LigaManager/Vereine markieren

Vereine markieren

Um seinen Lieblingsverein oder seine Lieblingsvereine besser von den

anderen Vereinen unterscheiden zu können, kann man Vereine "markieren". Diese Vereine erscheinen dann bei der Ausgabe auf dem Bildschirm immer in der gewählten Farbe. Außerdem läßt sich eine feste Farbe für die Darstellung der Verlaufskurve festlegen.

Wenn Sie diesen Menüpunkt ausgewählt haben, sehen Sie auf der rechten Seite des Bildschirms die Liste mit allen Vereinsnamen in den gewählten Markierungsfarben. Zu Beginn hat noch kein Verein eine Markierung und alle Namen erscheinen in "Geisterschrift".

Um einen Verein zu markieren, wählen Sie diesen mit Hilfe des

Vereinauswahl-Felds

aus. Sie werden dann nach einer Farbe für die Textdarstellung dieses Vereins gefragt. Dazu erscheint ein Farb-Feld mit allen zur Verfügung stehenden Farben. Um eine Farbe auszuwählen, klicken Sie einfach auf das entsprechende Feld. Wenn der gewählte Verein nicht markiert werden soll (oder die Markierung gelöscht werden soll), klicken Sie auf das Feld 'Keine Markierung'.

Danach werden Sie nach einer Farbe für die Verlaufskurve gefragt. Diese können Sie auf die gleiche Weise eingeben.

Es ist möglich, mehrere Vereine mit der gleichen Farbe zu markieren. Wenn in der Darstellung des Verlaufs mehrere Vereine mit gleicher Farbe für die Verlaufskurve ausgegeben werden sollen, benutzt das Programm für jeden Verein eine andere Farbe (also auch abweichend von der vorgesehenen Markierungsfarbe), damit die Kurven unterscheidbar sind.

1.47 LigaManager/Plätze markieren

Plätze markieren

Mit dieser Funktion können Sie für jeden Tabellenplatz eine Farbe festlegen, mit der er in der Tabellenausgabe dargestellt wird. Dabei können Sie jeweils eine Farbe für den Text und eine für den Hintergrund auswählen. Dies ist dazu gedacht, um verschiedene Bereiche in der Tabelle zu kennzeichnen, z. B. Abstiegsplätze, Plätze zur Qualifikation für den UEFA-Cup o. ä.

Im linken Fenster sehen Sie eine Auflistung aller Vereine, geordnet nach der aktuellen Tabelle. Dabei werden die Farben verwendet, die Sie evtl. schon vorher für die Tabellenplätze festgelegt haben. Wenn ein Name in "Geisterschrift" erscheint, haben Sie für den betreffenden Platz noch keine Textfarbe festgelegt.

Um eine Farbe für einen Tabellenplatz festzulegen, müssen Sie zunächst den gewünschten Platz auswählen. Klicken Sie dazu im linken Fenster auf die entsprechende Zeile. Um den gewählten Platz erscheint ein Rahmen. Sie können auch einen zusammenhängenden Bereich von mehreren Plätzen einrahmen. Klicken Sie dazu auf den obersten Platz des gewünschten Bereichs, halten Sie die Maustaste gedrückt und "ziehen" Sie den Rahmen bis zum letzten Platz des Bereichs.

Nachdem Sie einen Tabellenplatz oder -bereich ausgewählt haben, können Sie diesem eine Farbe für den Hintergrund und für die Textdarstellung zuordnen. Klicken Sie dazu einfach auf das entsprechende Farbfeld im rechten Fenster. Die gewünschte Markierung erscheint dann im linken Fenster. Mit dem Feld 'Alle Markierungen löschen' können Sie alle bis dahin eingegebenen Markierungen wieder rückgängig machen. Im linken Fenster erscheinen dann alle Vereinsnamen in "Geisterschrift".

Wenn Sie alle Markierungen eingegeben haben, können Sie diesen Menüpunkt verlassen, indem Sie aus dem Menü eine andere Funktion auswählen. Eine besondere Bestätigung der Markierung ist also nicht notwendig. Vorher müssen Sie allerdings für alle Plätze eine Textfarbe eingegeben haben. Falls Sie für einen oder mehrere Plätze keine Textfarbe eingegeben haben, fragt Sie das Programm, ob Sie die Markierung abbrechen wollen. Wenn Sie den Menüpunkt jetzt verlassen, können die eingegebenen Markierungen nicht verwendet werden und sie werden auch nicht gespeichert.

Vergessen Sie nicht, die Option 'Farben in Tabelle/benutzerdefiniert' einzuschalten (siehe

Farben in Tabelle

), damit die von Ihnen gewählten

Farben in der Ausgabe der Tabelle erscheinen.

1.48 LigaManager/Übersichten drucken

Drucken ...

Hier können Sie die Daten in zwei Formaten ausgeben, die zu groß für die Bildschirmdarstellung sind. Es ist deshalb nur eine Ausgabe auf dem Drucker vorgesehen, bzw. das Speichern in eine Datei (siehe

Druck-Optionen

).

Spielplan

Kastentabelle

1.49 LigaManager/Spielplan

Spielplan

.....

Mit dieser Funktion können Sie den Spielplan der gesamten Saison ausgeben. In diesem Spielplan sind fast alle Daten enthalten, die Sie mit LigaManager verwalten können: die Spieltage mit allen eingegebenen Ergebnissen, Terminen und Zuschauerzahlen, sowie die Beschreibung für Liga und Saison. Eine Ausgabe ist natürlich nur möglich, wenn ein

Spielplan geladen ist.

Es werden alle Spieltage hintereinander ausgegeben, wobei das Format das gleiche ist, wie beim Drucken aus dem Ergebnis-Menü, Ausgabe nach Spieltagen. Als Kopf wird die Beschreibung der Liga und Saison ausgegeben (falls vorhanden).

1.50 LigaManager/Kastentabelle

Kastentabelle

.....

"Kastentabellen" sind die Gebilde, mit denen alle Ergebnisse einer Saison zusammen mit Punkten und Toren in übersichtlicher Form zusammengefaßt werden. Sie sind häufig in Fachzeitschriften zu finden.

Die Ausgabeform ist abhängig von der Option
Auswärtsspiele in KT

mit der Sie angeben können, ob nur die Heimspiele ausgegeben werden sollen (was eine kleinere Tabelle produziert), oder ob auch die Auswärtsspiele gedruckt werden sollen.

Im folgenden finden Sie zwei Ausgaben der gleichen Liga, einmal mit, einmal ohne Auswärtsspiele.

* Ausgabe ohne Auswärtsspiele:

	Aaaa	Bbbb	Cccc	Dddd	g	u	v	Tore	Pkte
Aaaa	-*-	2:2	2:0	2:0	3	2	1	9:5	11
Bbbb	1:1	-*-	2:0	4:1	2	3	1	11:7	9
Cccc	1:0	1:0	-*-	2:0	3	0	3	6:7	9
Dddd	1:2	2:2	3:2	-*-	1	1	4	7:14	4

Die Ergebnisse sind immer aus Sicht des rechts stehenden Vereins zu sehen. Das Spiel Aaaa - Cccc endete also 2:0. Rechts von den Ergebnissen finden Sie die üblichen Statistiken, die auch in einer Tabelle stehen: g/u/v für gewonnen/unentschieden/verloren, sowie die Tore und Punkte. Diese Werte beziehen sich auf *alle* Spiele des Vereins, schließen also auch die Auswärtsspiele ein!

* Ausgabe mit Auswärtsspielen:

	Aaaa	Bbbb	Cccc	Dddd	g	u	v	Tore	Pkte	Gesamt
Aaaa	-*-	2:2	2:0	2:0	2	1	0	6:2	7	11
	-*-	1:1	0:1	2:1	1	1	1	3:3	4	9:5
Bbbb	1:1	-*-	2:0	4:1	2	1	0	7:2	7	9
	2:2	-*-	0:1	2:2	0	2	1	4:5	2	11:7

```

-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
Cccc | 1:0 | 1:0 | -* | 2:0 | 3 0 0 4:0 9 | 9
      | 0:2 | 0:2 | -* | 2:3 | 0 0 3 2:7 0 | 6:7
-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
Dddd | 1:2 | 2:2 | 3:2 | -* | 1 1 1 6:6 4 | 4
      | 0:2 | 1:4 | 0:2 | -* | 0 0 3 1:8 0 | 7:14
-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+

```

Die Spiele sind wieder aus Sicht des rechts stehenden Vereins zu sehen. Für jeden Verein werden zwei Zeilen ausgegeben. Oben stehen die Heimspiele, unten die Auswärtsspiele. In der Zeile von Bbbb steht z. B. ein 2:0, also ein 2:0-Heimsieg gegen Cccc. Darunter steht ein 0:1, was bedeutet, daß dies ein Auswärtsspiel bei Cccc war, das 0:1 verloren ging (aus Sicht von Bbbb). Das Spiel hieß also Cccc - Bbbb und endete 1:0.

Rechts hinter den Ergebnissen folgt wieder ein Bereich mit zusammenfassenden Statistiken (siehe oben), diesmal getrennt nach Heim- (oben) und Auswärtsspielen (unten). In der letzten Spalten unter 'Gesamt' werden die Punkte (oben) und Tore (unten) aus *allen* Spielen ausgegeben.

Die Ausgabeform ist außerdem abhängig davon, ob für das Drucken Steuerzeichen verwendet werden sollen, oder nicht (siehe

Druck-Optionen

). Sind die Steuerzeichen eingeschaltet, werden für die Darstellung der horizontalen Linien Unterstreichungen verwendet, statt der Anreihung von Minuszeichen ('--').

Für die Ausgabe der Vereinsnamen in der ersten Zeile der Tabelle stehen nur 5 Zeichen pro Verein zur Verfügung. Das Programm versucht deshalb, in jedem Vereinsnamen eine möglichst aussagekräftige und einmalige Zeichenkette zu finden, die dann auf fünf Zeichen gekürzt wird. Das kann manchmal zu Schwierigkeiten führen, wenn sich viele Vereine im Namen nur wenig unterscheiden. Es kann dann vorkommen, daß zwei gleiche Abkürzungen in der ersten Zeile ausgegeben werden.

Außerdem ist noch wichtig, daß die Vereine in der Reihenfolge ausgegeben werden, in der sie im Speicher stehen (dies entspricht der Reihenfolge der Vereine im

Vereinauswahl-Feld

). Wenn Sie eine nach der

Tabelle sortierte Ausgabe haben wollen, müssen Sie die Daten zunächst sortiert speichern (siehe

Sortiert speichern

), dann wieder einladen und

dann ausdrucken lassen.

1.51 LigaManager/Das Optionen-Menü

Das Optionen-Menü

=====

Mit dem Optionen-Menü können Sie einige Einstellungen des LigaManager

ändern und einige Einstellungen der bearbeiteten Liga vornehmen. Veränderungen an den Einstellungen haben *keine* Auswirkung auf die auf dem Bildschirm angezeigten Daten! D. h. Sie müssen nach dem Verändern einer Einstellung die gewünschte Funktion erneut aufrufen, um die Bildschirmdarstellung auf den neuesten Stand zu bringen! Dies betrifft natürlich nur die Einstellungen, die Auswirkung auf die dargestellten Statistiken haben (wie z. B. 'Vorgabe zeigen' bei Ausgabe einer Tabelle).

Sicherheitsabfragen

Schnelle Ergebniseingabe

Auswärtsspiele in KT

Backup

Sortiert speichern

Icon erzeugen

Anzeigen/Einberechnen

Ergebniseingabefeld

Farben in Tabelle

Verlauf

Histogramm-Balken

Drucken

Druck-Datei wählen

Druck-Kommandos wählen

Default Tool wählen

Daten-Verzeichnis wählen

Autoload-Datei wählen

Grafik-Breite wählen

Farben zuordnen

Farben einstellen

Bildschirm-Modus wählen

Optionen speichern

1.52 LigaManager/Sicherheitsabfragen

Sicherheitsabfragen

Sind die Sicherheitsabfragen eingeschaltet, so fragt LigaManager stets nach, wenn man etwas falsch machen könnte, z. B. bei der Ergebniseingabe oder beim Verlassen des Programms (!).

Befinden sich beim Beenden des Programms noch veränderte Daten im Speicher, so fragt LigaManager **immer** nach, ob diese vor dem Verlassen gespeichert werden sollen, unabhängig davon, ob die Sicherheitsabfragen angewählt sind oder nicht.

Voreinstellung: an

1.53 LigaManager/Schnelle Ergebniseingabe

Schnelle Ergebniseingabe

Diese Option beeinflusst das Verhalten des Programms bei der Eingabe von Toren in der Spieltag-Ausgabe. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, und Sie auf eine Spielpaarung klicken, gelangen Sie zur Ergebniseingabe, wo Sie die Tore für die Heim- und Gastmannschaft eingeben können. Wenn die Option eingeschaltet ist, funktioniert die Eingabe der Tore anders. Jetzt gibt es pro Spielpaarung vier Bereiche, auf die Sie klicken können (plus einen Bereich für das Datum des Spiels). Wenn Sie auf einen Mannschaftsnamen klicken, erhöhen Sie damit die Torzahl des Vereins, ein Klick auf die Tore verringert den Wert (um eins). Wenn noch keine Tore eingegeben sind und Sie auf einen Vereinsnamen klicken, springt das Ergebnis auf 0:0. Ebenso verschwindet das Ergebnis (wird auf "nicht gespielt" gesetzt), wenn Sie auf eine '0' bei den Toren klicken.

Die Sicherheitsabfragen sind bei eingeschalteter Option nicht aktiv, d. h. es wird nicht nachgefragt, ob Sie ein eingegebenes Ergebnis wirklich überschreiben wollen (selbst dann nicht, wenn die Option 'Sicherheitsabfragen' eingeschaltet ist).

Beachten Sie, daß ein Umschalten dieser Option erst Wirkung zeigt, wenn ein Spieltag neu angezeigt wird.

Voreinstellung: aus

1.54 LigaManager/Auswärtsspiele in KT

Auswärtsspiele in KT

Hier können Sie angeben, ob beim Drucken der Kastentabelle (KT) nur die Heimspiele eines Vereins ausgegeben werden sollen (Option auf "aus"),

oder ob auch die Auswärtsspiele ausgegeben werden sollen ("an").
Weitere Informationen dazu finden Sie in der Beschreibung der Funktion

Kastentabelle

.

Voreinstellung: an

1.55 LigaManager/Backup

Backup

Ist diese Option eingeschaltet, so wird beim Speichern ein Backup der alten (zu überschreibenden) Datei erstellt. Sie wird in 'name.BAK' umbenannt, wobei 'name' für den alten Dateinamen steht. Die Erzeugung einer Sicherheitskopie ist nicht immer möglich, z. B. wenn schon eine Kopie existiert und diese nicht gelöscht werden kann.

Wurde ein Backup erstellt, so gibt LigaManager dies beim Speichern an.

Voreinstellung: an

1.56 LigaManager/Sortiert speichern

Sortiert speichern

Ist diese Option ausgeschaltet, so werden die Daten in der Reihenfolge gespeichert, in der sie im Speicher stehen. Dies entspricht der Reihenfolge der Vereine im

Vereinauswahl-Feld

. Ist diese Option dagegen

eingeschaltet, so wird beim Speichern die Reihenfolge benutzt, mit der die Mannschaften in der aktuellen Gesamttabelle stehen.

Voreinstellung: aus

1.57 LigaManager/Icon erzeugen

Icon erzeugen

Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird beim Speichern ein Icon für die Datei erzeugt.

Voreinstellung: an

1.58 LigaManager/Anzeigen-Einberechnen

Anzeigen/Einberechnen

Unter diesem Menüpunkt sind einige Optionen zusammengefaßt, die die Darstellung auf dem Bildschirm und die Berechnung der Tabelle beeinflussen.

Spieltage

Datum

Zuschauer

Vorgabe

Extrapunkte

Markierungen

Vorheriger Platz

1.59 LigaManager/Spieltage

Spieltage

.....

Hiermit kann man wählen, ob bei der Ergebnisausgabe und in der Statistik die Spieltage angezeigt werden sollen oder nicht. Spieltage können nur dann angezeigt werden, wenn ein Spielplan geladen ist.

Voreinstellung: an

1.60 LigaManager/Datum

Datum

.....

Hier können Sie auswählen, ob bei der Ausgabe der Ergebnisse auch das Datum des Spiels angezeigt (und beim Drucken auch ausgedruckt) werden soll. Besonders beim Drucken ist es manchmal wünschenswert, daß die Ergebnisse ohne Datum ausgegeben werden.

Beachten Sie, daß Datumseinträge nur dann gezeigt werden, wenn diese Option eingeschaltet ist *und* mindestens ein Datumseintrag für ein Spiel der Liga eingegeben wurde. Um das erste Datum einer Liga einzugeben, verwenden Sie den Menüpunkt

Datum eingeben

.

Voreinstellung: an

1.61 LigaManager/Zuschauer anzeigen

Zuschauer

.....

Wie beim Datum können Sie mit dieser Option wählen, ob die Zuschauerzahlen mit den Spielen ausgegeben werden sollen (wo dies vorgesehen ist). Zuschauerzahlen werden nur dann angezeigt, wenn diese Option eingeschaltet ist *und* mindestens eine Zuschauerzahl für ein Spiel eingegeben wurde. Um die erste Zuschauerzahl einer Liga einzugeben, verwenden Sie den Menüpunkt

Zuschauer eingeben

.

Voreinstellung: an

1.62 LigaManager/Vorgabe

Vorgabe

.....

Die Vereine können mit einer Vorgabe in die Saison starten. Diese wird bei der Berechnung einer Tabelle mit berücksichtigt, wenn die Option 'Vorgabe zeigen' eingeschaltet ist (allerdings nur für die Gesamttabelle und die Tabelle ab einem Datum). Sollen nur die Ergebnisse der aktuellen Saison/Runde bei der Berechnung berücksichtigt werden, so muß die Option ausgeschaltet werden.

Ist keine Vorgabe geladen, so ist diese Option bedeutungslos.

Vorgaben können auch negativ sein. Damit können einem Verein Tore oder sogar Spiele "abgezogen" werden. Daraus kann ein negativer Wert in der Tabelle resultieren. Das Programm zeigt in der Tabelle in einem solchen Fall den Wert 0 an (für Tore, Punkte, Spiele), rechnet aber intern mit dem negativen Wert weiter. Weitere Hinweise dazu finden sie in der Dokumentation des Programms 'Vorgabe'.

Voreinstellung: an

1.63 LigaManager/Extrapunkte

Extrapunkte

.....

Hier können Sie angeben, ob die eingegebenen Extrapunkte bei der Berechnung der Tabelle berücksichtigt werden sollen, oder nicht. Beachten Sie, daß die Extrapunkte nur in der Gesamtbilanz (Heim- und

Auswärtsspiele) der ganzen Saison berücksichtigt werde. Haben Sie eine andere Tabelle gewählt, werden die Extrapunkte nicht einberechnet. Extrapunkte werden auch nicht bei der Berechnung der Verlaufskurven berücksichtigt!

Voreinstellung: an

1.64 LigaManager/Markierungen

Markierungen

.....

Wenn diese Option eingeschaltet ist, erscheinen die Namen der markierten Vereine in den gewählten Farben auf dem Bildschirm; beim Ausdruck erscheinen die Namen in Kursivschrift. Außerdem werden bei der Verlaufsdarstellung die gewählten Farben verwendet.

Ist die Option ausgeschaltet, so bleiben die Vereine weiterhin markiert, die Markierungen erscheinen aber nicht auf dem Bildschirm und werden auch nicht beim Ausdruck berücksichtigt.

Diese Einstellung bezieht sich nur auf die Markierungen der Vereine, nicht auf die Markierung der Tabellenplätze!

Voreinstellung: an

1.65 LigaManager/Vorheriger Platz

Vorheriger Platz

.....

Häufig wird in Tabellen neben der aktuellen Platzierung eines Vereins der Tabellenplatz vom Spieltag zuvor angegeben. Mit dieser Option können Sie entscheiden, ob der vorherige Platz ausgegeben werden soll, oder nicht. Die letzte Platzierung wird allerdings nicht bei der Ausgabe einer Tabelle nach Datum angezeigt, weil nicht eindeutig definiert ist, was der vorherige Spieltag ist.

Um den "vorletzten Spieltag" zu ermitteln, sucht LigaManager zunächst den letzten Spieltag, an dem mindestens ein Spiel stattgefunden hat. Der vorletzte Spieltag ist dann der Spieltag davor. Bei der Ausgabe einer Tabelle für einen Zeitraum zwischen zwei Spieltagen wird die Suche auf die entsprechenden Spieltage eingeschränkt. Der vorherige Platz wird nur dann angezeigt, wenn in dem angegebenen Zeitraum mindestens an zwei Spieltagen Spiele stattgefunden haben.

Voreinstellung: an

1.66 LigaManager/Ergebniseingabefeld

Ergebniseingabefeld

Hier können Sie wählen, welches Zahleneingabefeld Sie für die Eingabe von Ergebnissen verwenden wollen. Es stehen zwei verschiedene Felder zur Verfügung (siehe

Die Zahleneingabe-Felder

). Beachten Sie,

daß das ausgewählte Feld nur für die Ergebnis-Eingabe verwendet wird, für alle anderen Zahlen wird immer das zweite Feld verwendet.

1.67 LigaManager/Farben in Tabelle

Farben in Tabelle

Hier können Sie angeben, welche Farben in der Ausgabe der Tabelle verwendet werden sollen. Sie haben die Auswahl zwischen vier Möglichkeiten:

einfarbig:

Alle Zeilen der Tabelle (außer der Titelzeile) werden in der gleichen Farbe ('Listentext 1') ausgegeben.

alternierend:

Die Zeilen werden abwechselnd in den zwei Listenfarben ausgegeben.

gleiche Punktzahl:

Hier schaut das Programm auf die (Plus-)Punkte der Vereine. Zeilen mit gleichen Punkten werden in der gleichen Farbe gezeigt. Damit hat man eine gute Übersicht, welche Vereine eine gleiche Punktzahl haben.

benutzerdefiniert:

Sie können für jede Zeile der Tabelle eine eigene Farbe und Hintergrundfarbe festlegen (siehe

Plätze markieren

). Mit dieser

Option wählen Sie Ihre ausgewählten Farben. Wenn Sie keine eigenen Farben festgelegt haben, wird 'alternierend' benutzt.

Eine Änderung dieser Option hat erst dann eine Auswirkung, wenn eine Tabelle neu angezeigt wird.

1.68 LigaManager/Verlauf-Optionen

Verlauf

Mit diesem Menüpunkt können Sie einige Einstellungen für die Darstellung der Verlaufskurven ändern. Insgesamt werden sechs

Menüpunkte angeboten, die sich jedoch teilweise ausschließen:

'Treppenstufen' oder 'Zickzack--Linie'

Dies beeinflusst die Darstellung der Verlaufskurve selbst. Wenn Sie Treppenstufen wählen, erhalten sie eine "Kurve", die aus horizontalen Linien besteht, die mit vertikalen Linien verbunden sind. Bei einer Zickzack-Linie dagegen werden die einzelnen Punkte mit einer geraden Linie verbunden.

Beide Darstellungsarten haben Vor- und Nachteile. So ist die Darstellung als Treppenfunktion aus mathematischer Sicht richtiger (wenn auch eigentlich die vertikalen Verbindungslinien fehlen sollten). Wenn man allerdings mehrere Vereine gleichzeitig darstellt, ergibt sich aber wegen der teilweisen Überlagerung der Kurven ein Gittergeflecht, das man kaum noch überblickt. Deshalb ist für die Darstellung von mehreren Verläufen gleichzeitig die Zickzack-Linie sinnvoller.

Voreinstellung: Zickzack-Linie

'Stacheldraht': an oder aus

Wenn diese Option angeschaltet ist, wird auf der Verlaufslinie für jeden Spieltag ein kleiner senkrechter Strich gezeichnet. Die Kurve erscheint dann wie Stacheldraht (mit etwas Phantasie). Dies ist besonders in Verbindung mit der Option 'Treppenstufen' sinnvoll und wenn man eine deutlichere Markierung der Spieltage möchte.

Voreinstellung: aus

'Gitterlinien' oder 'Gitterpunkte' oder 'leeres Kreuz'

In das Koordinatenkreuz kann zur besseren Übersicht ein Gitternetz eingezeichnet werden. Wenn Sie Gitterlinien wählen, werden durchgehende horizontale und vertikale Linie eingezeichnet, die ein wirkliches Gitter bilden. Wählen Sie dagegen Gitterpunkte, so werden nur die Schnittpunkte der Gitterlinien als Punkte eingezeichnet. Die Option 'leeres Kreuz' schließlich bewirkt, daß kein Gitter in das Koordinatenkreuz eingezeichnet wird.

Voreinstellung: Gitterpunkte

1.69 LigaManager/Histogramm-Balken

Histogramm-Balken

Hiermit können Sie die Form der Histogramm-Balken festlegen, die in der grafischen Ausgabe der Zuschauerzahlen benutzt werden. Es stehen vier Formen zur Verfügung:

einfach:

Der Balken ist ein quadratischer Kasten in der Balkenfarbe.

Schatten:

Der (einfache) Balken erhält einen Schatteneffekt.

Rahmen:

Der (einfache) Balken erhält eine schwarze Umrahmung.

3D:

Der Balken erhält einen 3D-Effekt.

Voreinstellung: Rahmen

1.70 LigaManager/Druck-Optionen

Drucken

Hier können einige Einstellungen zum Ausdrucken vorgenommen werden.

Zunächst läßt sich einstellen, ob der Ausdruck zum Drucker geschickt werden soll oder in einer Datei gespeichert werden soll. Beim "Drucken" in eine Datei wird die Ausgabe in die Datei umgeleitet, die mit 'Druck--Datei wählen' aus dem Optionen-Menü ausgesucht wurde.

Existiert diese Datei bereits, so werden die neuen Daten an den alten Inhalt angehängt.

Außerdem läßt sich mit diesem Menüpunkt einstellen, ob mit oder ohne Steuerzeichen gedruckt werden soll. Steuerzeichen werden benötigt für Fettschrift und zum Unterstreichen. Ist diese Option ausgeschaltet, so wird der Text ohne Steuerzeichen ausgegeben. Dies ist z. B. dann sinnvoll, wenn man den Ausdruck in eine Datei umleitet, um ihn später mit einem Textverarbeitungsprogramm zu bearbeiten.

Mit der Option 'Druck--Kommandos' können Sie die Benutzung der Druck-Kommandos (siehe Druck-Kommandos wählen) ein- oder ausschalten.

Schließlich läßt sich noch angeben, wie die einzelnen Druckausgaben voneinander getrennt werden. Wenn Sie 'kein Vorschub' wählen, druckt LigaManager alle Ausgaben direkt untereinander. Dies ist beim Ausdruck auf dem Drucker meist unerwünscht, kann beim Drucken in eine Datei aber sinnvoll sein. Bei 'Zeilenvorschub' werden alle Ausgaben durch eine Leerzeile voneinander getrennt, bei 'Seitenvorschub' wird nach jeder Ausgabe auf einer neuen Seite begonnen. Das Seitenvorschub-Zeichen wird auch beim Ausdruck in eine Datei benutzt und bewirkt dort ein Löschen des Bildschirms (z. B. bei der Ausgabe mit dem Befehl 'type').

LigaManager benutzt zum Drucken den im System eingestellten Druckertreiber. Sorgen Sie deshalb dafür, daß Sie bei der Systemkonfiguration den richtigen Drucker ausgewählt haben. Dies geschieht über eine Einstellung der 'Printer Preferences' und ist völlig unabhängig von den Einstellungen des LigaManagers. Informationen, wie Sie den richtigen Druckertreiber auswählen finden Sie in Ihrem Systemhandbuch.

Voreinstellungen:

Drucken auf Drucker
Steuerzeichen an
Druck-Kommandos aus
Zeilenvorschub

1.71 LigaManager/Druck-Datei wählen

Druck-Datei wählen

Mit diesem Menüpunkt kann man die Datei wählen, in die die Druckausgabe umgeleitet wird. Dazu wählt man mit dem

Dateiauswahlfenster
einfach die gewünschte Datei aus. Hat man 'Drucken in Datei' gewählt, so werden alle Text-Druckausgaben in diese Datei umgelenkt.

Voreinstellung: 'RAM:LM_Output'

1.72 LigaManager/Druck-Kommandos wählen

Druck-Kommandos wählen

Hier können Sie die Befehle eingeben, die vor und nach dem Drucken ausgeführt werden sollen. Damit können Sie den Ausdruck den eigenen Bedürfnissen anpassen, z. B. zusätzlichen Text einfügen oder die Ausgabe in ein anderes Format umwandeln. Wenn Sie mit der Ausgabe, die das Programm Ihnen anbietet zufrieden sind, werden Sie diese Druck-Kommandos vermutlich nie brauchen. Diese sind vielmehr gedacht für den engagierten LigaManager Benutzer, der das letzte aus dem Programm herausholen möchte. Wenn Sie sich nicht zu dieser Gruppe zählen, können Sie diesen Abschnitt überlesen, Sie verpassen nichts ...

Zunächst wird beschrieben, was Druck-Kommandos überhaupt sind und welche Besonderheiten es gibt. Anschließend wird die Eingabe eines Druck-Kommandos beschrieben.

Druck-Kommandos bestehen aus Befehlen, wie sie von einer Shell eingegeben werden. Sie können also z. B. alle Befehle des Amiga-OS benutzen, ARexx-Makros aufrufen oder auch andere Programme starten. Die Befehle werden dabei wie in einer Shell eingegeben, also in der üblichen Form 'Befehl <Argumente>'. Mit "Befehl" ist im folgenden immer ein Programmaufruf gemeint (z. B. eines Amiga-OS Befehls). Ein oder mehrere Befehle bilden ein Druck-Kommando.

Anders als bei einer Shell können Sie auch mehrere Befehle in einer Zeile eingeben. Dabei werden die Befehle durch ein Semikolon (;) getrennt. Jedes Semikolon wird also als das Ende eines Befehls interpretiert und gleichzeitig als Start eines neuen Befehls (es gibt

allerdings eine Ausnahme, siehe weiter unten).

Jeder Befehl wird vom Programm so ausgeführt, als hätten Sie ihn von einer Shell eingegeben. Als Standardein- und -ausgabe werden die bei Programmstart (des LigaManager) vorgegebenen Werte benutzt (bei Start von der Workbench ist dies normalerweise 'NIL:', bei Start von einer Shell ist es die Shell selber). Wenn nötig müssen Sie also eine Aus- oder Eingabeumleitung ('>', '<') benutzen.

Tritt bei der Ausführung eines Befehls ein Fehler auf, wird dies in einem kleinen Fenster angezeigt (es ist das gleiche Fenster, das bei jedem Drucken erscheint). Ein Fehler tritt auf, wenn der gewünschte Befehl nicht ausgeführt werden konnte (z. B. weil das zugehörige Programm nicht existiert), oder wenn bei der Ausführung selbst ein Fehler auftrat (d. h. wenn der Rückgabewert des Befehls größer als 9 war).

LigaManager kennt einige Platzhalter, die sie in den Druck-Kommandos benutzen können. Wenn in einem Befehl solch ein Platzhalter auftritt, wird vor der Ausführung des Befehls der entsprechende Wert an Stelle des Platzhalters eingesetzt und der Befehl anschließend ausgeführt. Solche Platzhalter bestehen aus einem Semikolon '%', gefolgt von einem Zeichen. Das Programm kennt die folgenden Platzhalter:

'%a'

Die Datei, in die gedruckt wird (die eingestellte
Druck-Datei
, z.

B. 'RAM:LM_Output'), oder 'PRT:', wenn auf dem Drucker ausgegeben wird.

'%A'

Wie '%a', aber ohne Pfad.

'%b'

Die Beschreibung der Liga, die Sie in den
Liga-Einstellungen
eingeben können.

'%d'

Der Name der geladenen Datei mit Pfad (z. B. 'Data:LM/BL_96-97').

'%D'

Wie '%d', aber ohne Pfad.

'%i'

Dieser Platzhalter wird ersetzt durch einen Text, der angibt was gerade ausgedruckt wird (siehe Tabelle weiter unten).

'%I'

Wie '%i', aber hier wird eine Zahl ausgegeben (s.u.).

'%k'

Das Kennzeichen der Liga, das sie in den
Liga-Einstellungen
eingeben können.

``%n'`

Die Anzahl der Mannschaften in der Liga.

``%s'`

Die Saison, die Sie in den
Liga-Einstellungen
eingeben können.

``%z'`

Dies ist ein Zähler, der bei jedem Ausdruck um 1 erhöht wird.
Ausgaben auf Drucker und in eine Datei werden getrennt gezählt.
Der Zähler wird nur bei erfolgreichem Ausdruck erhöht. Wenn also
ein Ausdruck nicht möglich war (z. B. weil der Drucker nicht
eingeschaltet war), wird der Zähler nicht erhöht.

``%Z'`

Wie '%z', aber dieser Zähler wird nach jedem Laden wieder auf 0
gesetzt, so daß der erste Ausdruck nach dem Laden die Nummer 1
bekommt.

``%;'`

Dies erzeugt ein Semikolon. Normalerweise interpretiert das
Programm ein Semikolon als Ende des Befehls. Wenn Sie ein
Semikolon in Ihrem Befehl brauchen, benutzen Sie diesen
Platzhalter.

Die Platzhalter '%i' und '%I' sind zwei Indikatoren, die angeben, aus
welchem Menüpunkt gedruckt wird:

%I	%i	Menüpunkt (Funktion)
1	Gegner	Ergebnisse/nach Vereinen
2	Spieltag	Ergebnisse/nach Spieltagen
3	Runden	Ergebnisse/Hinrunde oder Rückrunde
4	Restprogramm	Ergebnisse/nächste Spiele
5	Termine	Ergebnisse/Termine
6	Vorschau	Ergebnisse/nächste Termine
7	Tabelle	Tabellen
8	Verlauf	Verlauf
9	Serien	Serien
10	Rekorde	Rekorde
11	Statistik	Statistik (Hauptfenster)
12	Ergebnisliste	Statistik (Spiele mit bestimmten Ergebnis)
13	Spielplan	Drucken/Spielplan
14	Kastentabelle	Drucken/Kastentabelle
15	Zuschauer	Zuschauer/Alle Vereine
16	Zuschauer/Verein	Zuschauer/Gewählter Verein
17	Zuschauer/Spieltage	Zuschauer/Spieltage
18	Zuschauer/Extrema&Summen	Zuschauer/Extrema & Summen

Es folgen jetzt einige Beispiele für die Benutzung von Platzhaltern in
Druck-Kommandos:

``echo "-- Saison: %s --" >>%a'`

Dies schreibt die Zeichenkette mit der Saisonangabe in die
Ausgabedatei. Die Ausgabeumleitung '>>%a' sorgt dafür, daß die
Ausgabe des echo-Befehls in die eingestellte Druck-Datei

umgeleitet wird, oder genauer, daß die Zeile an die Datei angehängt wird. Der Platzhalter '%s' wird durch die Saison ersetzt, die Sie in den Liga-Einstellungen angegeben habe. Wenn dort also '1996/97' steht, wird folgender Text in die Ausgabe geschrieben: '-- Saison: 1996/97 --' (außer den Platzhaltern werden alle Zeichen des Druck-Kommandos unverändert übernommen und (evtl. nach dem Zerlegen in einzelne Befehle) dem Betriebssystem zur Ausführung übergeben).

```
`execute LM:tuwas %i %Z'
```

Dies führt die Befehlsdatei 'LM:tuwas' aus und übergibt ihr zwei Parameter. Das Programm erlaubt es zwar, daß mehrere Befehle in einem Druck-Kommandos zusammengefaßt werden, manchmal ist es aber übersichtlicher, die einzelnen Befehle in einem Skript zusammenzufassen und dieses mit einem einzigen Befehl aufzurufen. Im Beispiel werden die Informationen über die Art der Ausgabe und den Stand des Druckzählers ausgegeben. Diese können im Skript gelesen und weiterverarbeitet werden (weitere Informationen zu Skripts finden Sie in Ihrem System-Handbuch). Wenn Sie eine Tabelle ausdrucken und der Zähler %Z den Wert 4 hat, führt das Programm also den Befehl 'execute LM:tuwas Tabelle 4' aus. Es liegt dann an Ihrem Skript, die Parameter 'Tabelle' und '4' sinnvoll zu verarbeiten.

```
`copy LM:Kopf %a;echo "Neue Ausgabe!"'
```

Dies ist ein Beispiel, wie mehrere Befehle zu einem Druck-Kommando zusammengefaßt werden. Der copy-Befehl kopiert den Inhalt der Datei 'LM:Kopf' in die Druck-Datei (die damit überschrieben wird, wenn Sie in eine Datei drucken; sonst wird der Inhalt der Datei 'LM:Kopf' auf dem Drucker ausgegeben). Das Semikolon trennt den copy-Befehl vom folgenden echo-Befehl. Leerzeichen spielen dabei übrigens keine Rolle, hinter dem Semikolon können Sie also eine beliebige Anzahl an Leerzeichen einfügen. Der echo-Befehl schreibt die Worte 'Neue Ausgabe!' in die Standard-Ausgabe. Wenn Sie den LigaManager von einer Shell gestartet haben, erscheint diese Ausgabe in dieser Shell, beim Aufruf von der Workbench wird der Text nach 'NIL:' geschickt, wird also nicht sichtbar.

Wenn Sie im Text, den der echo-Befehl ausgeben soll, ein Semikolon brauchen, müssen Sie ein '%' davorschreiben, z. B.

```
`echo "Semikolon: %;"'
```

Dies gibt den Text 'Semikolon: ;' aus).

Kommen wir jetzt zu der Eingabe der Druck-Kommandos. Dazu gibt es vier Texteingabe-Felder, in denen Sie die Druck-Kommandos eingeben können. Sie können auch einzelnen Felder leer lassen, bei der entsprechenden Aktion werden dann keine Druck-Kommandos benutzt.

Ein Druck-Kommando kann aus maximal 100 Zeichen bestehen. Wenn Sie mehr Platz brauchen, sollten Sie die Befehle in einer Befehlsdatei zusammenfassen und diese mit dem execute-Befehl im Druck-Kommando ausführen lassen.

Das Programm unterscheidet bei jedem Drucken, ob die Ausgabe auf dem Drucker geschieht, oder ob sie in eine Datei umgeleitet wird. Entsprechend werden die Druck-Kommandos in zwei Gruppen unterteilt, eine für die Ausgabe auf dem Drucker, eine für die Ausgabe in eine

Datei. Bei jedem Ausdruck werden nur die Druck-Kommandos aus der passenden Gruppe ausgeführt.

Eine weitere Unterteilung betrifft den Zeitpunkt des Druckens. Hier wird nach vier Zeitpunkten unterschieden:

Vor dem ersten Drucken:

Das Kommando, das Sie hier eingeben wird nur einmal, direkt vor dem ersten Drucken ausgeführt. Dazu wird der Zähler %z verwendet, mit allen Einschränkungen, die diesen Zähler betreffen (s. o.). Insbesondere wird dieser Zähler bei einem fehlgeschlagenen Drucken nicht erhöht, so daß dieses Druck-Kommando unter Umständen auch mehr als ein Mal ausgeführt werden kann.

Vor jedem Drucken:

Das zugehörige Kommando wird unmittelbar vor dem Drucken ausgeführt. Wenn ein Fehler auftritt, wird danach trotzdem gedruckt.

Nach jedem Drucken:

Entsprechend wird hier nach jedem Ausdruck das Druck-Kommando ausgeführt, allerdings nur dann, wenn beim vorangegangenen Drucken kein Fehler aufgetreten ist.

Beim Beenden des Programms:

Dieses Druck-Kommando wird vor dem Verlassen des Programms ausgeführt, aber nur dann, wenn vorher mindestens einmal (erfolgreich) gedruckt wurde. Dabei wird wieder zwischen Ausgabe auf Drucker oder in Datei unterscheiden. Es ist also möglich, daß kein, ein oder zwei Druck-Kommandos ausgeführt werden.

Nach Eingabe der Druck-Kommandos müssen Sie noch im
Optionen-Menü

die

Benutzung der Druck-Kommandos aktivieren (siehe
Druck-Optionen
).

1.73 LigaManager/Default Tool wählen

Default Tool wählen

Wenn der LigaManager beim Speichern ein Icon erstellt, so wird als Dateityp 'Project' eingetragen. Eine solche Datei kann ein zugehöriges 'Default Tool' haben. Wird die Datei durch einen Doppelklick aufgerufen, so wird das zugehörige Programm (eben das Default Tool) gestartet, das dann die Daten der Datei lädt. Als Default Tool einer LigaManager-Datei sollte deshalb 'LigaManager' eingetragen sein. Mit angegeben werden muß der richtige Pfad zum Programm.

Zur Auswahl des Default Tool erscheint das
Dateiauswahlfenster

. Mit diesem sollte man sich vom Hauptverzeichnis aus bis zum LigaManager-Programm "durchklicken" (nicht vergessen: am Ende 'LigaManager' anklicken!).

Voreinstellung: `:LigaManager/LigaManager`

1.74 LigaManager/Daten-Verzeichnis wählen

Daten-Verzeichnis wählen

Hiermit wählt man das Verzeichnis, das im Dateiauswahlfenster beim ersten Laden angezeigt werden soll. Wenn Sie hier das Verzeichnis angeben, in dem sich Ihre Daten befinden, müssen Sie sich nicht immer umständlich bis zu diesem Verzeichnis "durchklicken", sondern es wird Ihnen sofort angezeigt.

Zur Auswahl des Daten-Verzeichnisses erscheint das Dateiauswahlfenster

das aber keine Dateien, sondern nur Verzeichnisse anzeigt. Hiermit wählt man das Verzeichnis aus, in dem die LigaManager-Dateien stehen (natürlich können die Daten später noch in jedes beliebige andere Verzeichnis geschrieben werden).

Voreinstellung: `:LigaManager/Daten`

1.75 LigaManager/Autoload-Datei wählen

Autoload-Datei wählen

Hier können Sie eine LigaManager-Datei angeben, die automatisch beim Start des Programms geladen wird. Dies ist besonders dann sinnvoll, wenn Sie häufig nur mit einer Liga arbeiten.

Mit Hilfe des

Dateiauswahlfensters

können Sie die gewünschte Datei auswählen. Dabei sollten Sie beachten, daß Sie den kompletten Pfad mit angeben, damit das Programm die Datei finden kann.

Wenn Sie eine bereits angegebene Autoload-Datei löschen möchten, beenden Sie das

Dateiauswahlfenster

ohne die Angabe einer Datei.

Anschließend werden Sie vom Programm gefragt, ob Sie wirklich keine Autoload-Datei benutzen wollen (ob also die alte Autoload-Datei "vergessen" werden soll). Wenn Sie hier mit 'ja' antworten, wird beim

nächsten Programmstart keine Datei automatisch geladen (vorher müssen Sie natürlich die Optionen speichern).

Wenn Sie beim Start des Programms eine Datei angeben (also den Dateinamen bei Start mit der Shell oder durch Anklicken auf der Workbench), hat diese Vorrang vor der Autoload-Datei, d. h. es wird nicht die Autoload-Datei geladen, sondern die angegebene Datei.

Nachdem Sie die Autoload-Datei ausgewählt haben, sollten Sie die Einstellungen speichern (siehe Optionen speichern), damit das Programm die Autoload-Datei beim nächsten Start kennt.

1.76 LigaManager/Grafik-Breite wählen

Grafik-Breite wählen

Hiermit läßt sich die Breite eines Grafik-Ausdrucks festlegen. Die Maßeinheit ist cm. Es sind Werte zwischen 1 und 30 cm erlaubt (ganze Zahlen). Die Höhe des Grafik-Ausdrucks wird der Breite angepaßt (proportional).

Zur Auswahl der Grafik-Breite erscheint das Zahleneingabe-Feld. Hiermit

wählt man die gewünschte Breite der Grafik in cm aus. Mit dem Sternchen-Feld '*' übernimmt man den alten Wert (dieser wird im eckigen Klammern angezeigt).

Voreinstellung: 10cm

1.77 LigaManager/Farben zuordnen

Farben zuordnen

Der LigaManager stellt Ihnen mehrere "logische" Farben zur Verfügung, die sie mit diesem Menüpunkt verändern können. Logische Farben beziehen sich auf verschiedene Textelemente wie Linien, Überschriften oder Balken. Diese erscheinen immer in derselben Farbe, egal in welchem Menüpunkt Sie sich befinden. Einem Textelement können Sie eine der verfügbaren Farben des Bildschirms zuordnen. Wählen Sie dazu ein Textelement aus, indem Sie eines der Felder auf der linken Seite anklicken. Anschließend können Sie die gewünschte Farbe anklicken. Das Textelement ändert daraufhin die Farbe in der Anzeige.

Für einige Textelemente stehen einige der Farben nicht zur Verfügung. So können z. B. die Textfarben nicht in der Hintergrundfarbe dargestellt werden. Wollen Sie eine solche Farbe anwählen, blitzt der Bildschirm auf, um Ihnen anzuzeigen, daß diese Auswahl nicht möglich

ist. Es stehen folgende Textelemente zur Verfügung:

Überschriften

Alle Überschriften, z. B. in Tabellen oder Listen

Texte

Einfache Texte, wie sie z. B. beim Laden erscheinen

Hervorhebungen

Hervorhebungen in Texten, z. B. für Warnungen

Listentext 1 und Listentext 2

Diese beiden Farben werden in allen Listen benutzt, z. B. in Tabellen oder bei der Ausgabe der Ergebnisse.

Heimspiele und Auswärtsspiele

Diese beiden Farben werden nur in der Ausgabe der Hin- und Rückrunde zur Unterscheidung von Heim- und Auswärtsspielen benutzt (die beiden Farben müssen unterschiedlich sein).

Linien

Für die Linien, die in Tabellen und Listen erscheinen

Verlauf 1 bis Verlauf 4

Diese vier Farben werden für die Darstellung der Verlaufslinien im Menüpunkt

Verlauf

benutzt. Es müssen vier verschiedene Farben benutzt werden.

Balken

Farbe des Histogramm-Balkens

Balkentext

Farbe des Textes auf diesem Balken

Raster 1 und Raster 2

Das Raster wird als Hintergrund für alle Grafiken verwendet und besteht aus zwei Farben, die pixelweise "gemischt" werden (es kann aber für Raster 1 und 2 die gleiche Farbe - auch die Hintergrundfarbe - gewählt werden).

1.78 LigaManager/Farben einstellen

Farben einstellen

LigaManager kann acht verschiedene Farben anzeigen. Diese können hier eingestellt werden. Dazu erscheint das Farbwahlfenster der `reqtools.library`. Die einzelnen Funktionen dieses Fensters sind in der Anleitung der `reqtools.library` beschrieben, sind aber auch größtenteils selbsterklärend.

1.79 LigaManager/Bildschirm-Modus wählen

Bildschirm-Modus wählen

Mit diesem Menüpunkt können Sie den Bildschirm-Modus ändern. Das Programm öffnet normalerweise einen PAL-Bildschirm mit 256 Zeilen und 640 Spalten. Sie können einen beliebigen anderen Modus wählen, der mindestens diese Werte zuläßt. Die Auswahl geschieht mit Hilfe des entsprechenden Dialogfensters des Betriebssystems.

1.80 LigaManager/Optionen speichern

Optionen speichern

Hiermit lassen sich alle Einstellungen speichern, die sich über das

Optionen-Menü

verändern lassen. Die Einstellungen werden *nicht* automatisch am Programmende gespeichert, so daß Sie diesem Menüpunkt aufrufen müssen, wenn Sie die Einstellungen dauerhaft speichern wollen.

Die Optionen werden in der Datei 'LigaManager.config' gespeichert. LigaManager sucht beim Start diese Datei zunächst im aktuellen Verzeichnis, dann im Verzeichnis 'ENV:' und schließlich in 'S:'. Gespeichert werden die Optionen im gleichen Verzeichnis, in dem sie gefunden wurden. Werden die Optionen in 'ENV:' gespeichert, werden sie danach auch in 'ENVARC:' gespeichert. Wurde die Konfigurations-Datei beim Start nicht gefunden, so werden die Einstellungen im Verzeichnis 'ENV:' und 'ENVARC:' gespeichert. Sind die Sicherheitsabfragen eingeschaltet, so wird vor dem Speichern nachgefragt, ob die Einstellungen in der angegebene Datei gespeichert werden sollen.

1.81 LigaManager/Fragen und Antworten

Fragen und Antworten

Frage:

Im Programm gibt es keinen Menüpunkt 'Projekt/Neu', mit dem man eine eigene Liga erzeugen könnte. Kann man nur die mitgelieferten Dateien benutzen?

Antwort:

Nein, Sie können auch eigene Ligen erzeugen. Für diesen Zweck gibt es das Zusatzprogramm 'SaisonStart'. Es ist allerdings nicht in der Demo-Version enthalten, sondern wird nur mit der Vollversion ausgeliefert.

Frage:

Ich habe mit dem Programm SaisonStart eine neue Saison begonnen.

Jetzt möchte ich für alle Spiele einen Termin eingeben. In der Ausgabe der Spieltage erscheint aber kein Datumsfeld, obwohl ich die Option 'Datum anzeigen' eingeschaltet habe!

Antwort:

Da noch kein Datum eingegeben wurde, geht das Programm davon aus, daß Sie eine Liga ohne Datumseinträge verwalten wollen. Geben Sie einfach ein beliebiges Datum ein (über den Menüpunkt

Datum eingeben

) und schon erscheinen die Datumsfelder in der Ausgabe der Spieltage. Anschließend können Sie in dieser Ausgabe die restlichen Termine recht leicht eingeben.

Frage:

Und mit den Zuschauern ... ?

Antwort:

... verhält es sich genauso!

Frage:

Ich möchte eine neue Saison beginnen, aber keiner der mitgelieferten Spielpläne paßt!

Antwort:

Versuchen Sie es zunächst einmal mit einem der "Standard"-Spielpläne. Meistens sind die Spielpläne ähnlich und es wurde nur bei einigen Spielen das Heimrecht getauscht. Diesen Tausch können Sie mit dem LigaManager vornehmen (Menüpunkt

Heimrecht tauschen

), nachdem Sie mit SaisonStart eine neue Liga erzeugt haben.

Wenn Sie wirklich einen völlig anderen Spielplan haben, müssen Sie diesen "von Hand" eingeben und ins LigaManager-Format umwandeln (mit dem Programm 'Transformer'). Wie dies funktioniert, ist in der Anleitung zu den Zusatzprogrammen beschrieben.

Frage:

In meiner Liga gibt es Doppelrunden, d. h. jeder Verein spielt viermal gegen jeden anderen Verein. Kann ich den LigaManager auch für solche Ligen benutzen?

Antwort:

Der LigaManager unterstützt zur Zeit nur Ligen mit einfachen Hin- und Rückspielen, in denen jeder Verein genau ein Heimspiel gegen jeden anderen Verein hat. Sogenannte Doppelrunden, in denen zwei Vereine mehr als zweimal gegeneinander spielen, werden nicht unterstützt. Allerdings lassen sich solche Doppelrunden mit Hilfe einer Vorgabe simulieren (siehe dazu die Dokumentation des Programms 'Vorgabe'). Nicht geeignet ist der LigaManager allerdings für Pokalrunden oder andere Wettbewerbe, die nach dem "KO-System" ausgetragen werden. Das Programm ist eben ein *Liga*-Manager, kein Pokal-Manager.

Frage:

Ich habe im Optionen-Menü 'Anzeigen/Einberechnen' eine Option aktiviert (oder deaktiviert), aber an der Anzeige ändert sich nichts.

Antwort:

Änderungen bei den Optionen werden erst bei der nächsten Ausgabe berücksichtigt. Wenn Sie also z. B. die Spieltag-Ausgabe auf dem Bildschirm haben und die Ausgabe des Datums ausschalten, passiert zunächst nichts. Erst wenn Sie wieder über das Menü die Ergebnis-Ausgabe aufrufen, wird der gewählte Spieltag ohne Termine angezeigt.

Gleiches gilt übrigens auch für andere Optionen wie z. B. 'Schnelle Ergebniseingabe'.

Frage:

Ich habe über den Menüpunkt 'Plätze markieren' verschiedene Farben für die Tabellenplätze gewählt. In der Ausgabe der Tabelle erscheinen diese Farben aber nicht!

Antwort:

Sie müssen zusätzlich im Menü 'Optionen/Farben in Tabelle' die Option 'benutzerdefiniert' aktivieren.

1.82 LigaManager/Ausblick - Aufruf - Danksagung

Ausblick, Aufruf und Danksagung ...

Die Version 3.2 des LigaManager wird sicher nicht die letzte sein. Ich habe noch einige Ideen, welche zusätzlichen Funktionen sinnvoll in das Programm eingebaut werden könnten. Entgegen früheren Aussagen überlege ich, ob ich nicht doch weitere Daten wie Torschützen in das Programm aufnehmen sollte. Ich werde auf jeden Fall darauf achten, daß solche zusätzlichen Daten immer nur optional sind, d. h. es wird niemand gezwungen werden, z. B. Torschützen einzugeben, wenn ihm das Ergebnis alleine schon reicht. Dies entspricht der Philosophie des Programms, dem Benutzer möglichst viele Funktionen anzubieten, ohne ihn zur Benutzung dieser Funktionen zu zwingen (z. B. funktioniert das Programm auch ohne Spielpläne oder Datumseinträge).

In Planung ist im Moment (immer noch ...) ein Zusatzprogramm, das auch ligaübergreifend arbeitet und solche Dinge wie Serien und Rekorde aus mehreren aufeinander folgenden Saisons heraussucht. Damit können dann auch Dateien nach Spielen zwischen zwei Mannschaften durchsucht werden, ewige Tabellen berechnet werden und vieles mehr. Möglicherweise findet sich auch jemand, der ein solches Programm (oder mehrere einzelne Programme) selber schreibt. Eine Beschreibung des Datenformats ist bei mir erhältlich!

Erweiterungen hängen natürlich auch von den Wünschen der Benutzer ab. Einige Funktionen des Programms sind aus Wünschen der Benutzer entstanden. Ohne diese Anregungen sähe das Programm heute ganz anders aus (naja, zumindest etwas). Deshalb freue ich mich immer über Kritik und weitere Anregungen. Was kann besser gemacht werden, was fehlt noch?

Schreiben Sie mir einfach einen kurzen Brief mit Ihren Vorschlägen. Falls Sie Fragen zu LigaManager haben, legen Sie bitte einen frankierten und an sich selbst adressierten Rückumschlag bei, damit ich Ihnen antworten kann. Hier noch einmal meine Anschrift:

Marcus Stratmann
Böttcherstraße 13
D-46244 Bottrop-Kirchhellen
Germany

oder per E-Mail: (das mit dem Rückumschlag können Sie dann vergessen)

stratmann@gmx.de

Bedanken möchte ich mich an dieser Stelle bei

Horst Balzer, Thomas Blank, Stephan Grochowina, Franz Hauerstein,
Dirk Herminghaus, Thomas Hofmeister, Bernd Timmermann, Sven-Oliver
Troschke

und besonders bei meinen "Chef-Kritikern", Beta-Testern und
Daten-Verwaltern

Peter Fischer, Jan und Sven Göhler und Christian T. Steigies

für ihre Anregungen, aufmunternden Worte, Fehlersuche und Hilfe bei der
Beschaffung von Daten. Ein besonderes Dankeschön auch an all die
Leute, die Ihre Ergebnis-Sammlungen frei zugänglich und kostenlos im
Internet veröffentlichen (besonders die Leute vom DSFS seien hier
genannt).

1.83 LigaManager/Geschichtliches

Geschichtliches

In der folgenden Übersicht sind nur größere Veränderungen an dem
Programm erwähnt, da nur diese für den Benutzer von Interesse sind.
Daneben gab es in jeder neuen Version viele kleine Verbesserungen und
Optimierungen und die Beseitigung von Fehlern.

V1.0 (26-Sep-89)

Erste Version des LigaManager. Noch sehr unausgereift und einer
Veröffentlichung nicht würdig.

V1.1 (16-May-90)

- * Bedienungsoberfläche verändert
- * Laden und Speichern ca. 10 mal schneller
- * Statistik und Spieltag erweitert

V1.2 (21-Dec-90)

- * Speichern mit Icon
-

- * Wahl der Hauptfunktionen nur noch über Menüs
- * 8 Farben
- * Tabellen mit verschiedenen Farben
- * Einstellungen werden beim Start gelesen und können gespeichert werden
- * Erweiterte Auswahl funktioniert und 'checked--Häkchen' werden richtig gesetzt (Fehler in V1.1)
- * Shortcuts für Menüfunktionen
- * ARP-Filerequester

V2.0 (21-Jun-92)

- * Spielpläne
- * Bis zu 24 Mannschaften
- * Tabelle für beliebige Spieltage und Hinrunde/Rückrunde
- * Ergebnisausgabe nach Spieltagen und Hinrunde/Rückrunde
- * Saisonverlauf ("Fieberkurve")
- * WB2.0-Look (3D-Gadgets, ...)
- * Springen von Funktion zu Funktion ohne Umweg über Hauptmenü
- * Ausdrücke möglich, wahlweise in Datei
- * Filerequester der 'req.library'
- * Colorrequester der 'req.library'
- * Schnelle, direkte Ergebniseingabe
- * Markierter Verein
- * Kompaktere Datenfiles (neues Datenformat)

V2.1 (31-Jul-93)

- * Vorgabe
- * Ungerade Anzahl von Mannschaften

V2.2 (08-Jul-95)

- * Drei-Siegpunkte-Modus
 - * Vier neue Ausgabeformen bei Verlauf
 - * Ausgabe der nächsten Spiele nebeneinander platzierter Mannschaften (Restprogramm)
 - * Torquotient als Kriterium für Platzierung
-

- * Speichern ohne Filerequester
- * Beschreibung/Saison/Kennzeichen in Datei
- * Font kann beim Start angegeben werden
- * Kleinere Daten-Icons

V3.0 (28-Jul-96)

- * Datum eines Spiels
- * Serien
- * Rekorde
- * Druckausgabe für vollständigen Spielplan und Kastentabelle
- * Punktabzüge
- * Tabelle an einem bestimmten Datum
- * Nächste Spiele ab einem Datum
- * Verlauf für vier Vereine gleichzeitig
- * Autoload-Datei
- * Neue Optionen für Verlauf (Gitterpunkte, Zickzack-Kurve, Stacheldraht)
- * Anzahl der Spiele als Kriterium bei Tabellenberechnung in Abhängigkeit vom Punktemodus wählbar
- * Kompaktere Datenfiles (Datenformat teilweise verändert)

V3.1 (20-Jul-97)

- * bis zu 999 Tore pro Spiel und Mannschaft
 - * alternatives Zahleneingabe-Feld
 - * neues Dialogfeld zur Eingabe eines Datums
 - * Ausgabe der Plazierung vom vorherigen Spieltag in der Tabelle
 - * Requester der 'reqtools.library' statt 'req.library'
 - * eigenes Punktesystem definierbar
 - * Bezeichnung für "Tore" änderbar
 - * Anzahl der gewerteten Unentschieden läßt sich begrenzen
 - * beliebig viele Mannschaften können mit wählbaren Farben markiert werden
 - * für jede Mannschaft kann eine feste Farbe für die
-

- Verlauf-Linie gewählt werden
- * für jeden Tabellenplatz kann eine Farbe und Hintergrundfarbe festgelegt werden
- * Tabellenplätze können nach verschiedenen Methoden farbig markiert werden
- * Umschaltung Spieltag <-> Tabellen
- * Option "Schnelle Ergebniseingabe"
- * Konfiguration wird auch in 'ENV:' gesucht (und in 'ENVARC:' gespeichert)
- * Programm-Konfiguration kann in Liga-Datei gespeichert werden
- * torärmste Spiele in Rekorde
- * Heimrecht der Spiele zweier Mannschaften kann getauscht werden
- * optionale Befehle vor und nach dem Drucken
- * Vorschub nach Drucken wählbar
- * benötigt jetzt OS 2.0 oder höher

V3.2 (21-Feb-99)

- * Zuschauerzahlen
 - * unterschiedliche Spielpläne für Hin- und Rückrunde möglich
 - * für mehrere ausgewählte Spiele eines Spieltags kann ein Datum gleichzeitig eingegeben werden
 - * Spiele können innerhalb eines Spieltags verschoben werden
 - * Summe der Tore eines Spieltags wird angezeigt sowie Tendenzen S/U/N
 - * negative Vorgaben
 - * Punktegutschriften
 - * Zuordnung der Farben zu Textelementen wählbar
 - * Bildschirm-Modus wählbar
 - * Ikonifizieren möglich
 - * Bei Start von Workbench werden Tool Types gelesen
 - * Anleitung im 'AmigaGuide'-Format
-