

# FootcelMst について

---

## 所在

---

FootcelMst モジュールは、Footcel アプリと同一フォルダ内に存在する。このモジュールは、システム設定画面にて変更することが可能である。

## 編集について

---

Footcel アプリを開いているときは、編集できない仕様である。その場合、一旦、Footcel アプリを閉じるか、Footcel アプリに実装されている"FootcelMst モジュールの編集"マクロを実行することで、編集が可能となる。

## ファイル選択画面

マスタデータにおける、一行目のフィールド名の先頭に、'※'を付与すると、マウスのダブルクリックにより、ファイル選択画面を表示することが出来る仕様となっている。この画面により、ファイルを選択すると、マスタデータのセルに容易に、ファイル名を編集・挿入することが出来る。

## FootcelMst

---

"FootcelMst"モジュールは、スコアブック・データの編集に必要と思われる、マスタデータを集約・保存したものである。マスタデータとは、一度、登録すると変わることの少ない、普遍的なデータの集まりである。本アプリでは、チーム情報、それに属する選手や監督の情報などが、これに該当し、以下にそれらの情報について、記載する。

**※この FootcelMst データに含まれるサンプルデータの人名は、実在する人物とは関係がありません。サンプルデータ作成システムを利用して、作成された人名である。**

シート(テーブル)名	説明
MST_TEAM	チーム情報の一覧である。登録しておく、と、チーム情報編集画面などに表示される。
MST_COACH	監督情報の一覧である。登録しておく、と、監督名情報編集画面などに表示される。
MST_UMPIRE	審判情報の一覧である。登録しておく、監督名を選択する画面に表示

	される。
MST_SERIES	シリーズ名情報の一覧である。登録しておく、と、シリーズ名情報編集画面に表示される。
MST_STADIUM	球場情報の一覧である。登録しておく、と、球場名情報編集画面に表示される。
MST_PLAY_????	選手情報の一覧である。登録しておく、と、選手情報に関係のある画面に表示される。 <u>????の箇所を、MST_TEAMで登録してある、シート名情報と一致させておく必要がある。</u> サンプルデータとして、以下の3シートを用意してある。 MST_PLAY_T0000 MST_PLAY_T0001 MST_PLAY_T0002
MST_ADD_INFO	選手情報に追加的に付与できる、情報の一覧である。MST_PLAY_????で、使用されている情報が一覧で自動登録される。 <u>ユーザにより、手動で登録しても、MST_PLAY_????で使われていないと自動で削除される仕様である。</u>
MST_GOAL_SITUATION	得点状況情報編集画面で、使用される文字列や記号などの情報の一覧である。
MST_INPUT_ITEM	【記録表】の編集で使用する画面に表示される、定型文の一覧である。 <u>画面で使用されているすべての情報が、このシートに登録されているというわけではない。一部の画面は、他のマスタデータの情報を表示している。この仕様については、後述する。</u>

## マスタデータと画面

以下の表にマスタデータが利用されている画面とテーブルの関係を記述する。

Tbl. マスタデータに依存している画面

マスタデータ・テーブル名	画面
MST_TEAM	チーム名情報編集、PK 戦チーム情報編集
MST_COACH	監督情報編集
MST_PLAY_????	選手情報編集
MST_UMPIRE	主審情報編集、副審 1 情報編集、副審 2 情報編集、第 4 の審判情報編集
MST_SERIES	シリーズ名情報編集

MST_STADIUM	会場名情報編集
MST_GOAL_SITUATION	得点状況情報編集
MST_INPUT_ITEM	サブシリーズ情報編集、シーズン情報編集、試合形式情報編集、マッチコミッショナー情報編集、審判アセッサー情報編集、運営責任者情報編集、記録担当者情報編集、天候情報編集、気温情報編集、湿度情報編集、WBGT 情報編集、風情報編集、観客数情報編集、ピッチ(芝)情報編集、ピッチ(表面)情報編集、キックオフ情報編集、チーム詳細情報編集、警告・退場情報編集、選手詳細情報編集、得点情報編集、備考情報編集

MST\_INPUT\_ITEM については、検索キーにより、表示する画面を識別している。以下の表に、検索キーと、そのキーに対応した画面との関係を記述する。

Tbl. 検索キーと画面との関係

検索キー	画面名
"サブシリーズ"	サブシリーズ情報編集
"シーズン"	シーズン情報編集
"試合形式"	試合形式情報編集
"マッチコミッショナー"	マッチコミッショナー情報編集
"審判アセッサー"	審判アセッサー情報編集
"運営責任者"	運営責任者情報編集
"記録担当者"	記録担当者情報編集
"天候"	天候情報編集
"気温"	気温情報編集
"湿度"	湿度情報編集
"WBGT"	WBGT 情報編集
"風"	風情報編集
"観客数"	観客数情報編集
"ピッチ(芝)"	ピッチ(芝)情報編集
"ピッチ(表面)"	ピッチ(表面)情報編集
"キックオフ"	キックオフ情報編集
"チーム詳細"	チーム詳細情報編集
"警告・退場情報"	警告・退場情報編集

"選手詳細"	選手詳細情報編集
"得点情報"	得点情報編集
"備考"	備考情報編集
"使い方"	使い方表示

## マスタ・テーブル一覧

ここでは、個々のテーブルのレイアウトについて、以下に記述する。入力が必要となるフィールド名にはアスタリスク\*を、付与している。

## MST\_TEAM テーブル

Tbl. MST\_TEAM テーブル・レイアウト

フィールド名	説明
*チーム名	登録したいチーム名を入力する。
ふりがな	チーム名の、ふりがなを入力する。
シート名	このチームに所属する選手情報を登録するシート(テーブル)名を入力する。この値が、チーム情報と選手情報を関連付けることになる。 <例> 選手情報テーブルが MST_PLAY_ライオンズ の場合 このフィールド値は、"ライオンズ"となる。
略名	チーム名の省略した表記を入力する。PK 戦の結果編集、得点情報などのチーム名編集に利用される。入力されていない場合は、チーム名の頭から 5 文字が、略名として採用される仕様である。
所在	住所など、チームの所在位置などを記載する。現在、使用されていません。
ホームスタジアム	ホームスタジアム名を入力する。入力していると、【記録表】編集において、 <u>ホームチーム選択時に</u> 、この項目が自動で、会場名(が空白の場合)に挿入される仕様である。
監督名	監督名を入力する。入力していると、【記録表】編集において、 <u>チーム</u>

	<b>選択時に</b> 、この項目が自動で、監督名(が空白の場合)に挿入される仕様である。
画像	チームに関係のある画像のフルパスを登録する。この画像は、検索アプリFS利用される仕様。
備考	参考となるメモなどが存在すれば記載する。フリースペース。

## MST\_COACH テーブル

Tbl. MST\_COACH テーブル・レイアウト

フィールド名	説明
*名前	登録したい監督の名前を入力する。
ふりがな	監督名の、ふりがなを入力する。
誕生日	この監督の誕生日を入力する。現在、使用されていません。
前チーム	この監督が、前に所属していたチーム名を入力する。現在、使用されていません。
画像	この監督の、画像ファイルのパスを登録する。この画像は、検索アプリFS利用される仕様。
備考	参考となるメモなどが存在すれば記載する。フリースペース。

## MST\_UMPIRE テーブル

Tbl. MST\_UMPIRE テーブル・レイアウト

フィールド名	説明
*名前	登録したい審判の名前を入力する。
ふりがな	審判名の、ふりがなを入力する。
誕生日	この審判の誕生日を入力する。現在、使用されていません。
画像	この審判の、画像ファイルのパスを登録する。この画像は、検索アプリFS利用される仕様。
備考	参考となるメモなどが存在すれば記載する。フリースペース。

## MST\_PLAY\_????テーブル

テーブル(シート)名の????の箇所を、MST\_TEAMに登録しているシート名の値と一致させておく必要がある。この値の一致により、チーム情報と選手情報が関連付けられる。

Tbl. MST\_PLAY\_????テーブル・レイアウト

フィールド名	説明
*名前	登録したい選手の名前を入力する。
ふりがな	選手名の、ふりがなを入力する。
背番号	選手の背番号を入力する。
ポジション	選手のポジションを入力する。
付加情報	選手に付加的な情報があれば入力する。 <例> 主将、副キャプテン etc.
誕生日	この選手の誕生日を入力する。現在、使用されていません。
身長	この選手の誕生日を入力する。現在、使用されていません。
体重	この選手の体重を入力する。現在、使用されていません。
前所属	この選手の前所属を入力する。現在、使用されていません。
画像	この選手の、画像ファイルのパスを登録する。この画像は、検索アプリFS 利用される仕様。
備考	参考となるメモなどが存在すれば記載する。フリースペース。

## MST\_STADIUM テーブル

Tbl. MST\_STADIUM テーブル・レイアウト

フィールド名	説明
*名前	登録したい球場(会場)の名前を入力する。
ふりがな	球場名の、ふりがなを入力する。
所在	球場の存在する住所などの、所在地を入力する。現在、使用されていません。
連絡先	球場の電話番号などの、連絡先を入力する。現在、使用されていません。
画像	この球場の、画像ファイルのパスを登録する。この画像は、検索アプリFS 利用される仕様。
備考	参考となるメモなどが存在すれば記載する。フリースペース。

## MST\_SERIES テーブル

Tbl. MST\_SERIES テーブル・レイアウト

フィールド名	説明
*名前	登録したい大会やトーナメントの名前をシリーズ名として入力する。
ふりがな	シリーズ名の、ふりがなを入力する。
説明	大会や、トーナメントの説明文を入力する。現在、使用されていません。
開始日	大会や、トーナメントが開催される日程の開始日を入力する。現在、使用されていません。
終了日	大会や、トーナメントが開催される日程の終了日を入力する。現在、使用されていません。
備考	参考となるメモなどが存在すれば記載する。フリースペース。

## MST\_GOAL\_SITUATION テーブル

Tbl. MST\_GOAL\_SITUATION テーブル・レイアウト

フィールド名	説明
*項目名	得点状況情報編集画面に表示される項目名を入力する。
文字	得点状況を表す文字列を入力する。空文字列を指定すると、ブランクデータとして扱われる。
翻訳文字列	得点状況を表す文字を、翻訳した文字列データを入力する。
使用例	得点状況を表す文字の、使用例を示す文字列データを入力する。
TID (Translation ID)	得点状況を表す文字の品詞としてのカテゴリを入力する。 誰が:0        ~が、 どこで:1      ~で、 動詞:2        ~する。 副詞:3        ~しながら、 動詞を修飾する語句。 数字:4        数値 それ以外:5
備考	参考となるメモなどが存在すれば記載する。フリースペース。

## MST\_INPUT\_ITEM テーブル

Tbl. MST\_INPUT\_ITEM テーブル・レイアウト

フィールド名	説明
*検索キー	この検索キーの値で、表示する画面を識別する。すなわち、このテーブルのデータを使用している画面に対して、それぞれ唯一無二の値が定められている。この値と画面との関係については、前述した、『Tbl. 検索キーと画面との関係』を参照のこと。
項目名	画面に表示する項目名を入力する。値一覧の分類名とも解釈できる。
値	値一覧に表示する値を入力する。
編集モード	<p>値が選択されたときの、編集領域での振舞いについて記入する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• NUM … 数値があれば、数値の後ろに挿入される。なければ、現在位置に挿入される。</li> <li>• OVERWRITE … 編集データが上書きされる。</li> <li>• HEAD … 数値データがあれば、数値の前が上書きされる。なければ現在のデータの前に挿入される。</li> <li>• FOOT … 数値データがあれば、数値の後ろが上書きされる。なければ現在のデータの後ろに挿入される。</li> </ul>
説明	値の説明文を入力する。この値を入力していると、画面上でマウスカーソルが、値の上を通過しているときに、ヒントとして表示される。
備考	参考となるメモなどが存在すれば記載する。フリースペース。

## MST\_ADD\_INFO テーブル

Tbl. MST\_ADD\_INFO テーブル・レイアウト

フィールド名	説明
追加情報	<p>この値は、MST_PLAY_????データの付加情報に入力されているデータである。選手情報編集画面などで使用されている。<u>ユーザが手動で入力しても、MST_PLAY_????で使用されていなければ、自動で削除される。</u></p>