

チーム詳細情報編集画面

画面について

チーム詳細情報編集画面の利用方法について、説明する。本編集画面は、試合中のそれぞれのチームの振る舞いを集計した結果情報群を入力・編集し、以下の【記録表】のようにデータを出力する。チーム詳細情報に該当する箇所は、それぞれのチームにおいて【記録表】に、2箇所存在する。

ホームチームの情報

チーム詳細情報 その1

アウェーチームの情報

神戸ライオンズ

2

0

前半

1

後半

0

延前

1

延後

0

1

1

1

3

大阪エンペラース

左サイド

右サイド

ホームチームの情報

チーム詳細情報 その2

アウェーチームの情報

理由

藤沢 秀志

川本 さやか

理由

危険行為

延後

延前

後半

前半

チーム合計

前半

後半

延前

延後

遅延行為

危険行為

言語

高

2

2

1

5

10

シュート

21

10

6

3

2

6

5

10

8

29

GK

18

5

7

2

4

0

1

2

1

4

CK

7

0

2

2

3

1

2

1

1

5

直接FK

7

2

4

1

0

0

1

0

0

1

間接FK

0

0

0

0

0

0

0

1

0

1

PK

0

0

0

0

0

編集項目

【記録表】において、チーム詳細情報に該当する箇所は、得点情報とキック数情報の2箇所存在する。得点情報も、キック数情報も、試合時間(前半、後半、延長前半、延長後半)ごとに、入力できる。また、キック数については、シュート、GK、CK、直接FK、間接FK、PKの6種類ごとに、それぞれの試合時間に対して、入力・編集できるものである。

Tbl. チーム詳細情報の編集項目一覧

項目名	説明
合計	該当チームの挙げた得点数(又はキック数)の総合計を記述する。 <u>この項目は集計項目であり</u> 、それぞれの試合時間(前半、後半、延長前半、延長後半)のデータを入力すると、自動で合計が集計される。
前半	該当チームが、試合時間の前半に挙げた得点数(又はキック数)を記述する。
後半	該当チームが、試合時間の後半に挙げた得点数(又はキック数)を記述する。
延長前半	該当チームが、試合時間の延長前半に挙げた得点数(又はキック数)を記述する。
延長後半	該当チームが、試合時間の延長後半に挙げた得点数(又はキック数)を記述する。

操作方法

以下が、チーム詳細情報編集画面の概要であるが、操作方法について、簡潔に記載する。

Fig. 警告・退場情報編集画面

- ① タイトルバー表示領域は、主に、編集内容についてのタイトルを表示する領域である。【ヘルプ】ボタンで、使い方(本書)を表示する。また、ホームチーム側のデータを編集しているときは、【ホーム】アイコン、アウェーチーム側のデータを編集しているときには、【アウェー】アイコンを、それぞれ表示している。
- ② 編集内容表示領域。本画面で、編集中の情報群の確認表示領域である。
- ③ 編集領域。現在選択されている、編集項目のデータが、直接編集可能な領域である。必要に応じて、データを変更・入力する。
- ④ 削除ボタン。編集領域のデータのクリア処理を実行する。

- ⑤ 項目選択ボタン。このボタンを押すことにより、編集したい項目を選択する。選択された項目のデータが、編集領域に表示される。
- ⑥ 定型文選択ボタン。あらかじめ、用意されている定型文を選択するためのボタンである。押された、ボタンに表示されている文言が編集領域に入力される。あらかじめ、用意されている定型文は、マスタデータを変更・編集することで、編集することが可能である。
- ⑦ 【OK】、【Cancel】ボタン。編集入力した各項目のデータに問題がなく、記録表に反映したい場合は、【OK】ボタンを押下する。編集を、キャンセルする場合は、【Cancel】ボタンを押下する。

アクセラレータ

【Alt】キーとの併用で、ショートカット可能な処理の一覧を以下に述べる。

キー	処理内容
【Alt】 + 【D】	編集内容のクリア処理を実行する。
【Alt】 + 【O】	【OK】ボタンが押されたときと、同等の処理を実行する。
【Alt】 + 【C】	【Cancel】ボタンが押されたときと、同等の処理を実行する。

※ 【Tab】キーで、画面の選択コントロール¹の変更が可能である。

¹ コントロールとは、画面で使用しているボタン、テキストボックス、リストなどの、ユーザインターフェースのことである。