

得点状況情報編集画面

画面について

得点状況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、試合中に挙げた得点の、得点に至るまでの、経緯や状況を入力・編集し、以下の【記録表】のようにデータを出力する。一つの得点情報に対して、得点状況は全部で、10 過程分入力することが可能である。編集は、1 得点ごと、すなわち行単位で、画面により編集が可能である。

得点時間	得点チーム	No.	得点者	スコア	得点状況									
後半10分	神戸ライ	3	古田 礼	0-1	L6	H10	D	P*-	L2#	H5	S1+			
後半15分	大エン	18	桑原 光次	0-4	A10	D2.f	F2	S*RF	S+lf					
後半40分	大阪エンベ	21	高島 多恵子	0-3	H3	L1	H2	re:Pb	A10	C	b	H9	S7+	

Fig 【記録表】の得点状況情報の編集例

編集項目

入力・編集できる情報は、得点に至るまでの経緯や状況(10 過程分)に関する情報である。入力セルの表示枠のサイズ制限や、入力作業の効率化のため、この情報は単純な記号や文字で表現する仕様である。また、これらの記号や文字は、**半角のみ使用でき、大文字と小文字は区別される**仕様となっている。デフォルトで用意してある、文字や記号の、意味するところは以下の表の通りである。

この表は、作者の考えた記述方法であり、得点の経緯や状況が、正確に記述・表現できれば必ずしもこの表に従う必要はない。**また、このデータはマスタデータを編集することで、自由に変更することが可能である。**

Tbl. 得点状況記録用文字列の一覧

文字列	翻訳内容	使用例
H	ホームの	ホームの 10 番の選手 → H10
A	アウェーの	アウェーの 10 番の選手 → A10
GK	ゴールキーパー	ホームのゴールキーパー(背番号 1) → HGK1
U	審判	審判に当たったこぼれ球 → re:Ub

数値 0~9	数値の 0~9	ホームの 12 番の選手 → H12
L1	ペナルティエリアで	ペナルティエリアで、ホームの 10 番がシュート → L1H10S
L2	ゴールエリアで	ゴールエリアで、ホームの 10 番がシュート → L2H10S
L3	コーナーで	コーナーで、ホームの 10 番がシュート → L3H10S
L4	ゴールラインで	ゴールラインで、ホームの 10 番がシュート → L4H10S
L5	タッチラインで	タッチラインで、ホームの 10 番がパス → L5H10P
L6	センターサークルで	センターサークルで、ホームの 10 番がクロスパス → L6H10Pc
L7	相手エンドで	相手エンドで、ホームの 10 番がクロスパス → L7H10Pc
<	~の内で	ペナルティエリア内で、ホームの 10 番が反則 → L1<H10F
>	~の外で	ペナルティエリア外で、ホームの 10 番が反則 → L1>H10F
{	~の前で	ペナルティエリア前で、ホームの 10 番がシュート → L1{H10S
#	~の付近で	ペナルティエリア付近で、ホームの 10 番がクリア → L1#H10C
S	シュート	ホームの 10 番がシュート → H10S
S+	シュート(得点)	ホームの 10 番がシュート(得点) → H10S+
O+	オウンゴール(得点)	アウェーの 4 番がオウンゴール → A4O+
+	(得点)	オーバーヘッドシュートが得点に → S4+
hd	ヘディング	ヘディングで得点した → S+hd
rf	右足で	右足でシュート → Srf
lf	左足で	左足でシュート → Slf
he	踵で	踵でパス → Phe
ch	胸で	胸でパス → Pch
ot	体の一部で	体の一部で得点 → S+ot
S1	ダイレクトシュート	ホームの 8 番がダイレクトシュートした。 → H8S1
S2	ボレーシュート	ホームの 8 番がボレーシュートした。 → H8S2
S3	スライディングシュート	ホームの 8 番がスライディングシュートした。 → H8S3
S4	オーバーヘッドシュート	ホームの 8 番がオーバーヘッドシュートした。 → H8S4
S5	ドライブシュート	ホームの 8 番がドライブシュートした。 → H8S5
S6	スコーピオンシュート	ホームの 8 番がスコーピオンシュートした。 → H8S6
S7	無回転シュート	ホームの 8 番が無回転シュートした。 → H8S7
P	パス	ホームの 5 番がパス → H5P
P*	パス(アシスト)	ホームの 5 番がアシストとなるパス → H5P*
*	(アシスト)	アシストとなったゴロのパス → P*_
D	ドリブル	アウェーの 7 番がドリブルした。 → A7D
C	クリア	アウェーの 3 番がクリアした。 → A3C
I	パスカット(インターセプト)	ホームの 2 番が相手のパスをカット → H2I
F	反則(ファール)	ホームの 2 番が反則 → H2F
h	横に	アウェーの 6 番が横パス → A6Ph

v	縦に	アウエーの6番が縦パス → A6Pv
c	クロスの	アウエーの6番がクロスのパス → A6Pc
_ (下線)	ゴロで	アウエーの6番がゴロのパス → A6P_
- (ハイフン)	ライナーで	アウエーの6番がライナーのパス → A6P-
^	浮き球で	アウエーの6番が浮き球のパス → A6P^
f	フェイントしながら	ホームの9番がフェイントしながらドリブル → H9Df
[PK]	ペナルティキック	ペナルティキックを実施 → [PK]
[PK+]	ペナルティキック(得点)	ペナルティキックを実施(得点) → [PK+]
[FK]	直接フリーキック	直接フリーキックを実施 → [FK]
[FK+]	直接フリーキック(得点)	直接フリーキックがゴールイン → [FK+]
[FK*]	直接フリーキック(アシスト)	直接フリーキックがアシストに → [FK*]
[FK']	間接フリーキック	間接フリーキックがゴールイン → [FK']
[FK'*]	間接フリーキック(アシスト)	間接フリーキックがアシストに → [FK'*]
[CK]	コーナーキック	コーナーキックを実施 → [CK]
[CK+]	コーナーキック(得点)	コーナーキックが直接ゴールイン → [CK+]
[CK*]	コーナーキック(アシスト)	コーナーキックがアシストに → [CK*]
[TH]	スローイン	スローインを実施 → [TH]
[GK]	ゴールキック	ゴールキックを実施 → [GK]
\$	混戦で	ホームの9番が混戦でシュート → H9\$S
&	フリーで	ホームの9番がフリーでシュート → H9&S
:	1対1で	ホームの9番が1対1でドリブル → H9:D
b	こぼれ球を	ホームの9番がこぼれ球をシュート → H9bS
re:A	アウエー選手に当たった	アウエー選手に当たったこぼれ球をクリア → re:AbC
re:H	ホーム選手に当たった	ホーム選手に当たったこぼれ球をクリア → re:HbC
re:U	審判に当たった	審判に当たったこぼれ球をクリア → re:UbC
re:P	ポストに当たった	ポストに当たったこぼれ球をシュート → re:PS
re:B	バーに当たった	バーに当たったこぼれ球をシュート → re:BbS

操作方法

以下が、得点状況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。

The screenshot shows a software window titled '得点状況情報 セル7' (Scoring Situation Information Cell 7). The interface includes several key components:

- Navigation Buttons:** '前のセル' (Previous Cell) with a left arrow, '編集セル' (Edit Cell) with 'S1+' in the center, and '次のセル' (Next Cell) with a right arrow. A '削除(D)' (Delete) button is also present.
- Translation Field:** A text box containing '翻訳: ダイレクトシュート(得点)した。' (Translation: Direct shot (scored)).
- Goal Progress Table:** A table titled 'ゴールにいたるまでの状況' (Situation up to the goal) with columns: '誰が' (Who), 'ホーム選手' (Home Player), 'アウェー選手' (Away Player), 'どこで' (Where), 'シュート' (Shot), 'パス' (Pass), 'セット' (Set), and 'その他' (Other). The 'セット' column is highlighted in blue.
- Shot/Pass Data Table:** A table with three columns for shot types: [PK], [FK+], [FK*], [FK'], [CK], [TH], [GK], and [GK].
- Translation List:** A list titled '得点状況翻訳:' (Scoring Situation Translation) containing 11 items. Item 07, 'ダイレクトシュート(得点)した。', is highlighted in blue.
- Buttons:** 'OK' and 'Cancel' buttons at the bottom.

Numbered callouts (1-10) are placed around the interface to indicate specific areas of interest as described in the accompanying text.

Fig. 得点状況情報編集画面

- 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、得点状況を編集しているセルの位置(ゴールまでの過程におけるセルの位置)を表示する。【ヘルプ】ボタンで、使い方(本書)を表示する。
- ② 前過程ボタン。得点状況を入力している一つ前のセル(過程)の編集に変更する。
- ③ 編集内容表示領域。本画面で、編集可能な情報群の確認表示領域である。現在、編集中のセルと、その前後の過程のセルの情報が表示される。編集中のデータについては、キーボード入力により、直接編集することが可能である。
- ④ 後過程ボタン。得点状況を入力している一つ後のセル(過程)の編集に変更する。
- ⑤ 削除ボタン。編集領域のデータのクリア処理を実行する。
- ⑥ 翻訳情報領域。編集中の入力データを翻訳した内容が、表示される領域である。
- ⑦ 分類選択ボタン。分類分けされた、定型文のカテゴリを選択するボタンである。このボタンを押すことにより、定型文選択ボタン一覧に表示される、文言が変更される。

⑧ 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。この、一覧に表示される文言は、上記に記載した表(Tbl. 得点状況記録用文字列の一覧)の通りである。マスタデータを変更することで、この一覧に表示される定型句は変更できる。

⑨ 得点状況リスト。得点までの経緯で、入力されているデータを翻訳した一覧(10 過程)が表示される領域である。このリストの選択位置を変更することで、編集過程を変更することも出来る。

⑩ 【OK】、【Cancel】ボタン。編集入力したそれぞれの得点状況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】 + 【P】	得点までの経緯における編集位置を一つ前の過程に変更する。
【Alt】 + 【N】	得点までの経緯における編集位置を一つ後の過程に変更する。
【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。