

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINSTELLUNG.....	2
1.1 TOP TEXT.....	4
1.2 TOP TIME.....	5
1.3 HEADER.....	6
1.4 LINES.....	9
1.6 WINDOW.....	13
1.7 TEMPLATES.....	14
1.8 VERSION.....	14
1.9 LOG.....	14
1.10 EXT. BUTTONS.....	15
1.11 EINSTELLUNGEN SPEICHERN/ABBRECHEN.....	15

Copyright Maxima WarenhandelsGmbH © Rangemaster Systems - Alle in diesem Handbuch veröffentlichten Materialien sind urheberrechtlich geschützt, einschließlich der Gestaltung von Schaltungen und Software.

Es ist Ihnen ausdrücklich untersagt, hier dargestelltes Material elektronisch zu speichern oder anderweitig zu veröffentlichen. Darüber hinaus ist es untersagt, Software oder Hardware rückzuentwickeln, Software oder Hardware oder Teile davon zu demontieren bzw. zu kopieren.

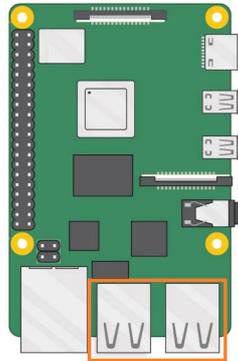
Diese Einheit wurde sorgfältig hergestellt für:

Maxima WarenhandelsGmbH
© Rangemaster Systems
Dr.Robert Graf Straße 64/9
8010, Graz, Austria/Europe

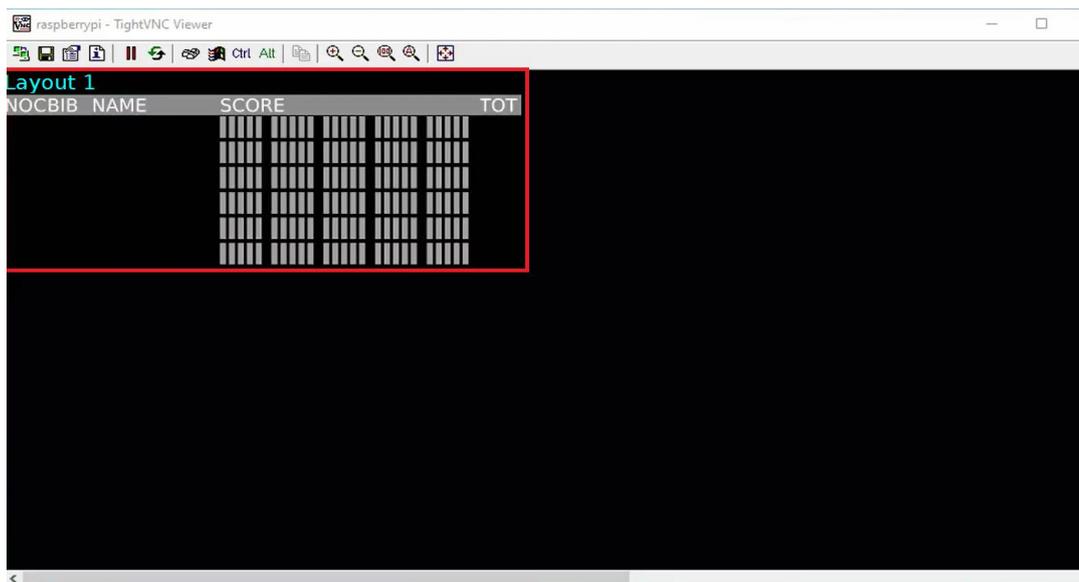
Phone: +43 699 104 03 204
Fax: +43 720 920 195
Mail: info@rangemaster.at
Web: www.rangemaster.at

1. EINSTELLUNG

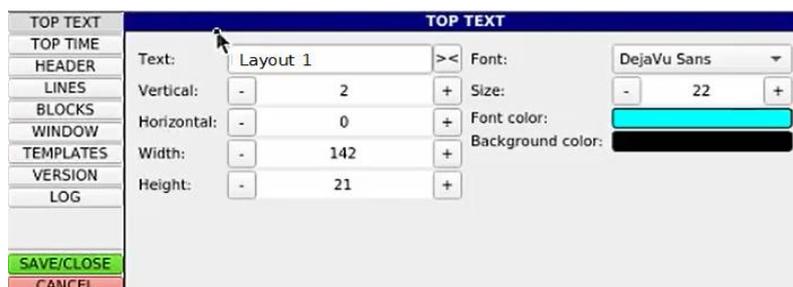
Um die Anzeigetafel anzupassen, öffnen Sie das Programm **TightVNC Viewer** oder stecken Sie einfach die Maus in den USB-Slot des Mini-Computers am Stand (die USB-Slots sind orange markiert):



Um mit der Anpassung der Anzeigetafel zu beginnen, doppelklicken Sie auf die Anzeigetafel.



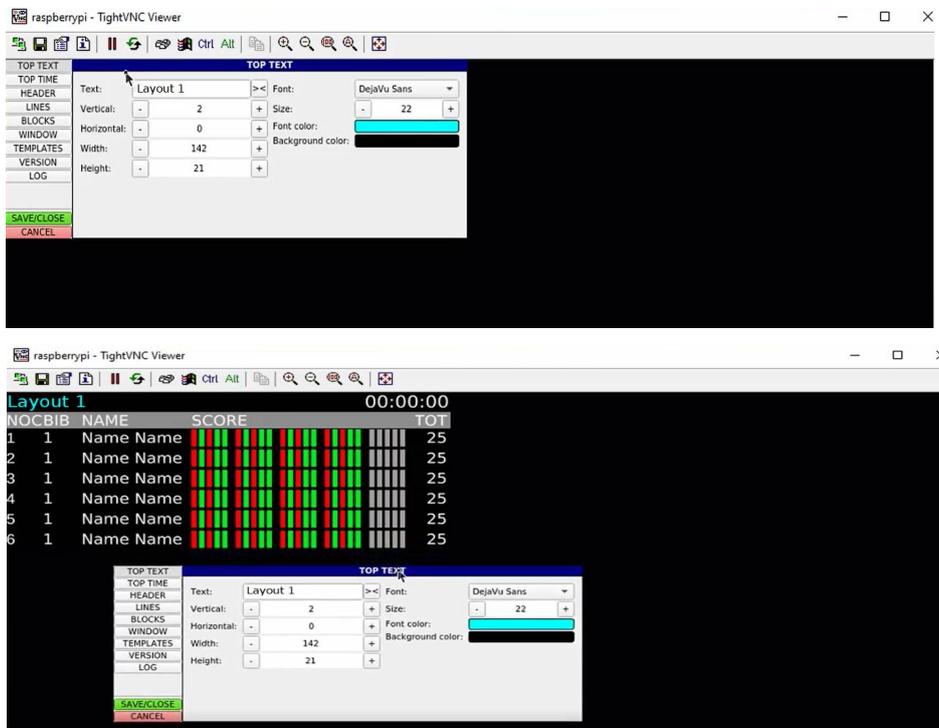
Sie sehen folgendes:



Sie müssen die folgenden Blöcke aus der linken Spalte konfigurieren:

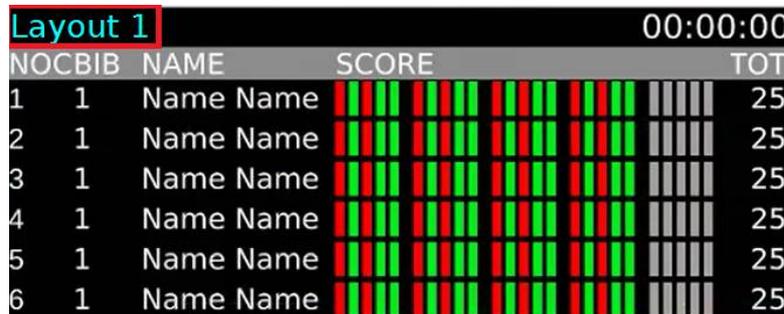
Menüname	Beschreibung
TOP TEXT	der Text in der oberen Zeile auf der Anzeigetafel, die den Namen des Standes (Layout 1.) oder Wettbewerbs zeigen. Sie können sie leer lassen
TOP TIME	der rechte Teil der oberen Zeile auf der Anzeigetafel, die die Uhrzeit (00:00:00) zeigt
HEADER	die zweite Zeile von oben ist die Kopfzeile der Ergebnistabelle (NOC, BIB, NAME, SCORE, TOT)
LINES	Textwerte und Tabellenzeilen
BLOCKS	Fehlschüsse und Treffer, die in der Spalte SCORE widergespiegelt werden
WINDOW	Hintergrund der Anzeigetafel
TEMPLATES	voreingestellte Vorlage (bei Bedarf)

Halten Sie die **Alt**-Taste auf der Tastatur gedrückt und ziehen Sie das Einstellungsfenster mit der linken Maustaste, so dass Sie es verschieben und die virtuelle Anzeigetafel im Programm sehen können. Dies ist notwendig, um alle vorgenommenen Änderungen zu sehen.



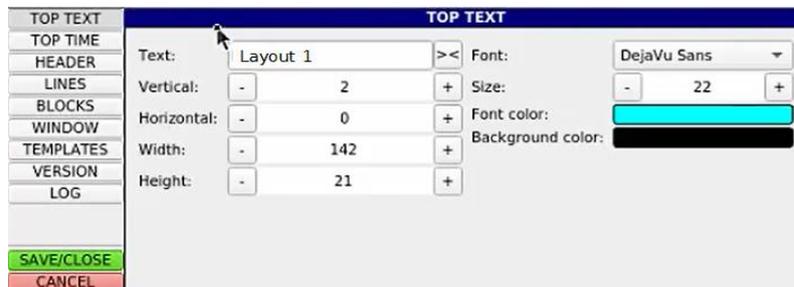
1.1 TOP TEXT

Hier können Sie das Aussehen und die Größe des Textes in der obersten Zeile der Anzeigetafel anpassen, wo Sie den Namen des Standes (zum Beispiel: Layout A), Wettbewerbs (World Cup), Schießstandes angeben oder das Feld leer lassen.



		Layout 1	00:00:00										
NOCBIB	NAME	SCORE	TOT										
1	1	Name Name											25
2	1	Name Name											25
3	1	Name Name											25
4	1	Name Name											25
5	1	Name Name											25
6	1	Name Name											25

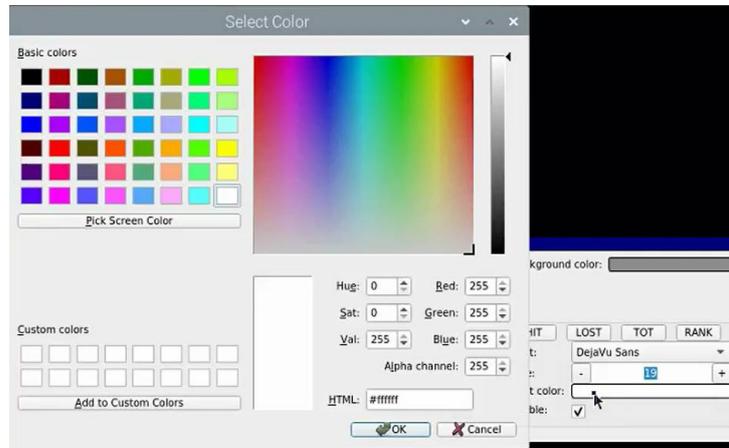
Dazu müssen Sie die folgenden Hauptfelder ausfüllen und/oder bearbeiten:



TOP TEXT		TOP TEXT	
Text:	Layout 1	><	Font: DejaVu Sans
Vertical:	- 2 +		Size: - 22 +
Horizontal:	- 0 +		Font color: [Color Picker]
Width:	- 142 +		Background color: [Color Picker]
Height:	- 21 +		
SAVE/CLOSE		CANCEL	

Feld	Beschreibung
Text	der Name des Standes in der obersten Zeile der Anzeigetafel
Vertical	die vertikale Position des Textes
Horizontal	die horizontale Position des Textes
Width	Spaltenbreite
Height	Spaltenhöhe
Font	Schriftart
Size	Textgröße
Font color	Textfarbe
Background color	Hintergrundfarbe hinter dem Text

Um die Farbe anzupassen, klicken Sie auf das Feld mit der Farbe, wählen Sie die gewünschte Farbe aus der Palette aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**.



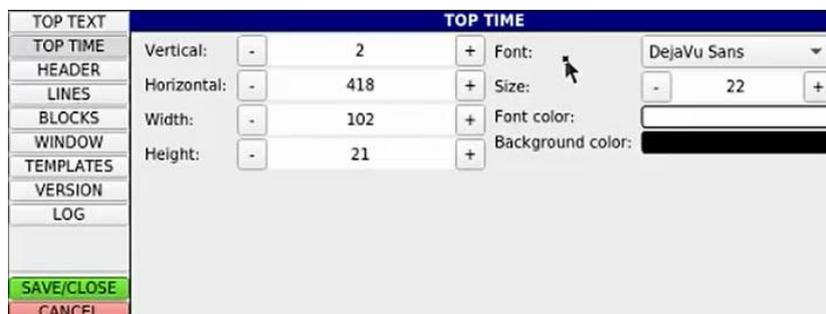
Verwenden Sie die Tasten **+** und **-**, um Werte einzugeben.

1.2 TOP TIME

Hier können Sie die Zeit einstellen, die während des Wettbewerbs in der oberen rechten Ecke der Anzeigetafel angezeigt wird.

Layout 1						00:00:00
NO	CIB	NAME	SCORE	TOT		
1	1	Name Name			25	
2	1	Name Name			25	
3	1	Name Name			25	
4	1	Name Name			25	
5	1	Name Name			25	
6	1	Name Name			25	

Klicken Sie zum Bearbeiten auf **TOP TIME** auf der linken Seite des Einstellungsfensters.



Danach öffnet sich ein Fenster, in dem Sie folgende Felder konfigurieren müssen:

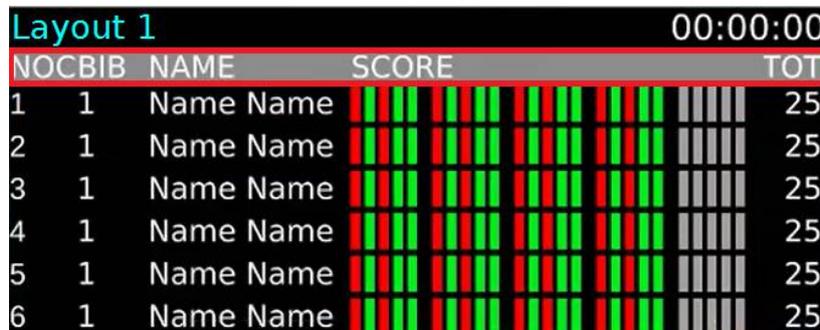
Feld	Beschreibung
Vertical	die vertikale Position des Textes
Horizontal	die horizontale Position des Textes
Width	Spaltenbreite
Height	Spaltenhöhe
Font	Schriftart
Size	Textgröße
Font color	Textfarbe
Background color	Hintergrundfarbe hinter dem Text

Um die Farbe anzupassen, klicken Sie auf das Feld mit der Farbe, wählen Sie die gewünschte Farbe aus der Palette aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**.

Verwenden Sie die Tasten  und , um Werte einzugeben.

1.3 HEADER

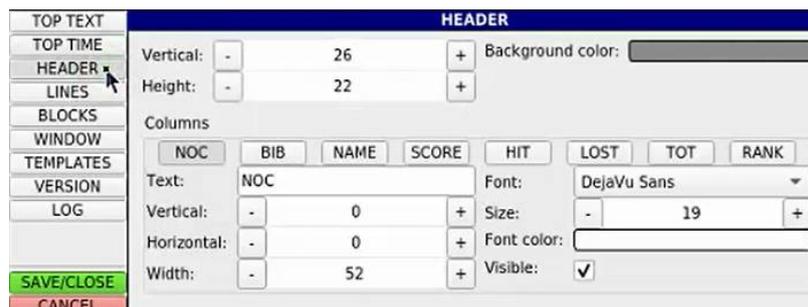
Hier können Sie die Kopfzeile der Ergebnistabelle bearbeiten.



Layout 1							00:00:00
NOC	BIB	NAME	SCORE	HIT	LOST	TOT	RANK
1	1	Name Name	25				
2	1	Name Name	25				
3	1	Name Name	25				
4	1	Name Name	25				
5	1	Name Name	25				
6	1	Name Name	25				

Klicken Sie zum Bearbeiten auf **HEADER** auf der linken Seite des Einstellungsfensters.

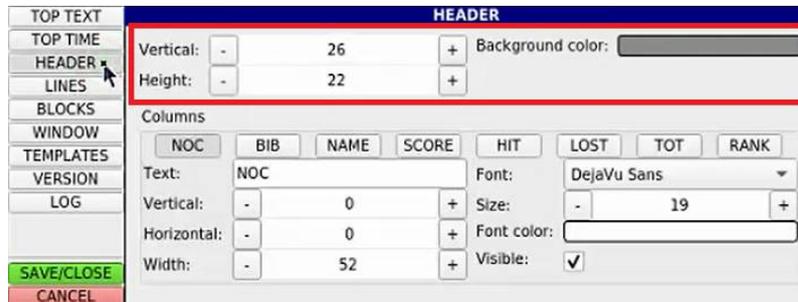
Danach sehen Sie das folgende Fenster:



TOP TEXT		HEADER	
Vertical:	- 26 +	Background color:	
Height:	- 22 +		
Columns			
	NOC	BIB	NAME
Text:	NOC		
Vertical:	- 0 +	Font:	DejaVu Sans
Horizontal:	- 0 +	Size:	19
Width:	- 52 +	Font color:	
		Visible:	<input checked="" type="checkbox"/>

Buttons: SAVE/CLOSE, CANCEL

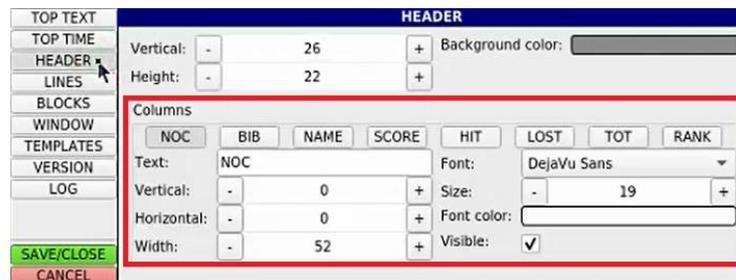
Hier können Sie Einstellungen für die gesamte Zeile und für jede Spalte der Zeile separat vornehmen. Die oberen drei Felder - **Vertical, Height, Background color** - sind allgemeine Einstellungen für die gesamte Zeile.



Unten sind die Einstellungen für jede einzelne Spalte: NOC, BIB, NAME, SCORE, HIT, LOST, TOT, RANK.

Um die Farbe anzupassen, klicken Sie auf das Feld mit der Farbe, wählen Sie die gewünschte Farbe aus der Palette aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**.

Verwenden Sie die Tasten und , um Werte einzugeben.



Hier können Sie auch die folgenden Lautsprechereigenschaften konfigurieren:

Feld	Beschreibung
Text	der Name des Standes in der obersten Zeile der Anzeigetafel
Vertical	die vertikale Position des Textes
Horizontal	die horizontale Position des Textes
Width	Spaltenbreite
Height	Spaltenhöhe
Font	Schriftart
Size	Textgröße
Font color	Textfarbe

Um die Farbe anzupassen, klicken Sie auf das Feld mit der Farbe, wählen Sie die gewünschte Farbe aus der Palette aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**.

Verwenden Sie die Tasten und , um Werte einzugeben.

HINWEIS: Die Felder Vertical, Horizontal und Width gelten für die gesamte Spalte, einschließlich der Werte im Spalteninhalt.

Es ist auch möglich, die Spalte auszublenden, wenn sie nicht verwendet wird. Deaktivieren Sie dazu das Kontrollkästchen **Visible**. Um die Spalte auf der Anzeigetafel anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen Visible.

Layout 1 00:00:00

BIB	NAME	SCORE	TOT
1	Name Name		25
1	Name Name		25
1	Name Name		25
1	Name Name		25
1	Name Name		25
1	Name Name		25

Layout 1 00:00:00

NOC	BIB	NAME	SCORE	TOT
1	1	Name Name		25
2	1	Name Name		25
3	1	Name Name		25
4	1	Name Name		25
5	1	Name Name		25
6	1	Name Name		25

Falls der Spaltenname nicht ganz in die angegebene Breite passt, können Sie die Spaltenbreite erhöhen (Width) oder die Schriftgröße (Size) verkleinern.

Layout 1 00:00:00

NOC	BIB	NAME	SCORE	TOT
1	1	Name Name		25
2	1	Name Name		25
3	1	Name Name		25
4	1	Name Name		25
5	1	Name Name		25
6	1	Name Name		25

1.4 LINES

Hier können Sie das Aussehen von Linien und Text im Tabelleninhalt anpassen.

Layout 1							00:00:00
NOC	BIB	NAME	SCORE			TOT	
1	1	Name Name	█	█	█	█	25
2	1	Name Name	█	█	█	█	25
3	1	Name Name	█	█	█	█	25
4	1	Name Name	█	█	█	█	25
5	1	Name Name	█	█	█	█	25
6	1	Name Name	█	█	█	█	25

Klicken Sie zum Bearbeiten auf **LINES** auf der linken Seite des Einstellungsfensters.

Danach sehen Sie das folgende Fenster:

TOP TEXT	LINES					
TOP TIME	Vertical: -	48	+	Spacing: -	2	+
HEADER	Height: -	25	+	Background color:	[Black]	
BLOCKS	Columns					
WINDOW	<input type="button" value="NOC"/> <input type="button" value="BIB"/> <input type="button" value="NAME"/> <input type="button" value="HIT"/> <input type="button" value="LOST"/> <input type="button" value="TOT"/> <input type="button" value="RANK"/>					
TEMPLATES	Font:	Liberation Sans	Font color:	[White]		
VERSION	Size: -	19	+			
LOG						
	<input type="button" value="SAVE/CLOSE"/> <input type="button" value="CANCEL"/>					

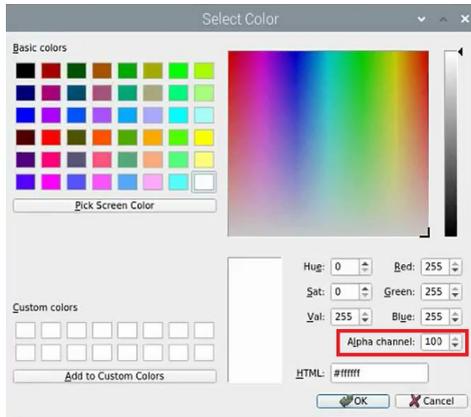
Die oberen vier Felder - **Vertical** (die Position der Zeilen vertikal), **Height** (die Höhe der Zeile), **Spacing** (der Abstand zwischen den Zeilen in der Tabelle), **Background color** (die Hintergrundfarbe der Zeile) - sind allgemein Einstellungen für die gesamte Zeile.

TOP TEXT	LINES					
TOP TIME	Vertical: -	48	+	Spacing: -	2	+
HEADER	Height: -	25	+	Background color:	[Black]	
BLOCKS	Columns					
WINDOW	<input type="button" value="NOC"/> <input type="button" value="BIB"/> <input type="button" value="NAME"/> <input type="button" value="HIT"/> <input type="button" value="LOST"/> <input type="button" value="TOT"/> <input type="button" value="RANK"/>					
TEMPLATES	Font:	Liberation Sans	Font color:	[White]		
VERSION	Size: -	19	+			
LOG						
	<input type="button" value="SAVE/CLOSE"/> <input type="button" value="CANCEL"/>					

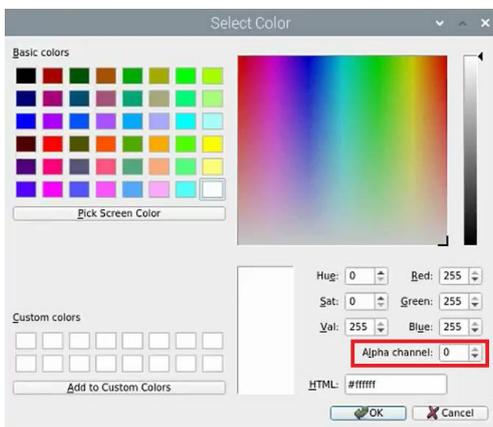
Sie können die Position der Linien, die Höhe und auch die Hintergrundfarbe der Linie ändern.

NOC	BIB	NAME	SCORE			TOT
1	1	Name Name	█	█	█	25
2	1	Name Name	█	█	█	25
3	1	Name Name	█	█	█	25
4	1	Name Name	█	█	█	25
5	1	Name Name	█	█	█	25
6	1	Name Name	█	█	█	25

Um den Hintergrund der Linie transparent zu machen, öffnen Sie das Feld **Background color** und setzen Sie den **Alpha channel** auf "0". Je nach Wert (0... 225) können Sie die Transparenz für den Hintergrund der Linie einstellen.



NOC	BIB	NAME	SCORE	TOT
1	1	Name Name	[Score]	25
2	1	Name Name	[Score]	25
3	1	Name Name	[Score]	25
4	1	Name Name	[Score]	25
5	1	Name Name	[Score]	25
6	1	Name Name	[Score]	25

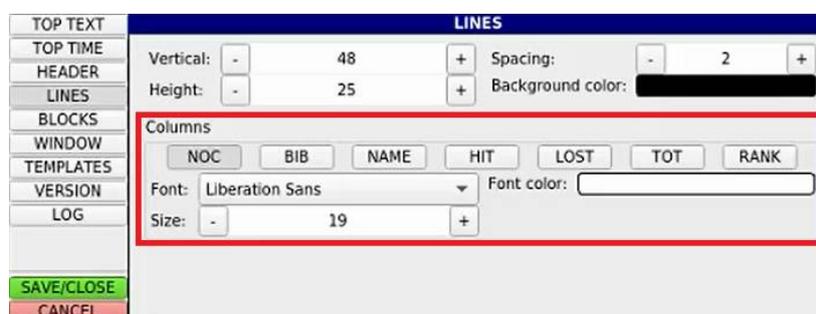


NOC	BIB	NAME	SCORE	TOT	RANK
1	1	Name Name	[Score]	25	1
2	1	Name Name	[Score]	25	1
3	1	Name Name	[Score]	25	1
4	1	Name Name	[Score]	25	1
5	1	Name Name	[Score]	25	1
6	1	Name Name	[Score]	25	1

Unten sind die Einstellungen für den Text in jeder Spalte: NOC, BIB, NAME, HIT, LOST, TOT, RANK.

Um die Farbe anzupassen, klicken Sie auf das Feld mit der Farbe, wählen Sie die gewünschte Farbe aus der Palette aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**.

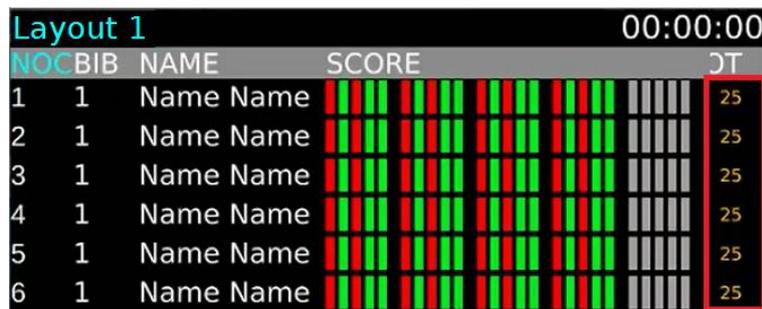
Verwenden Sie die Tasten **+** und **-**, um Werte einzugeben.



Hier können Sie folgendes konfigurieren:

Feld	Beschreibung
Font	Schriftart
Size	Textgröße
Font color	Textfarbe

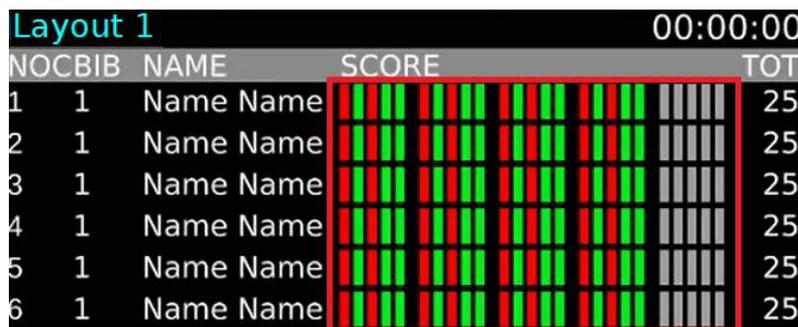
Verwenden Sie die Tasten und , um Werte einzugeben.



Layout 1				00:00:00
NOCBIB	NAME	SCORE	TOT	
1	Name Name	[Grid of red and green bars]	25	
2	Name Name	[Grid of red and green bars]	25	
3	Name Name	[Grid of red and green bars]	25	
4	Name Name	[Grid of red and green bars]	25	
5	Name Name	[Grid of red and green bars]	25	
6	Name Name	[Grid of red and green bars]	25	

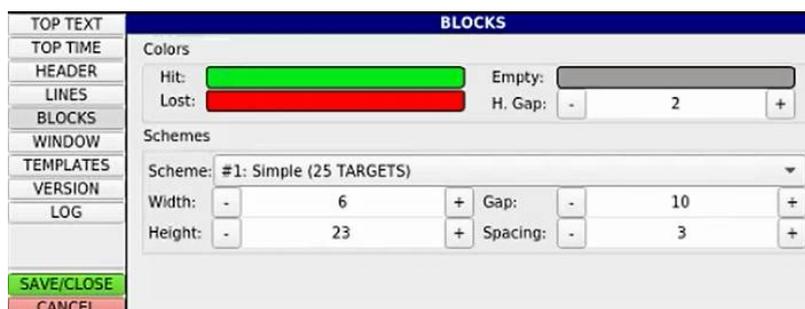
1.5 BLOCKS

Hier können Sie die Anzeige von Schussblöcken (Treffer, Fehlschüsse, bevorstehende Schüsse) in der Spalte SCORE anpassen.



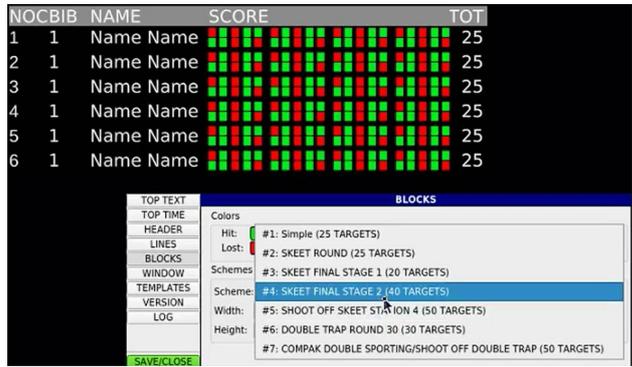
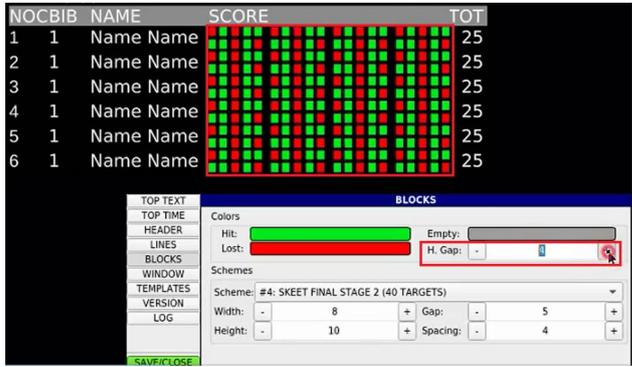
Layout 1				00:00:00
NOCBIB	NAME	SCORE	TOT	
1	Name Name	[Grid of red and green bars]	25	
2	Name Name	[Grid of red and green bars]	25	
3	Name Name	[Grid of red and green bars]	25	
4	Name Name	[Grid of red and green bars]	25	
5	Name Name	[Grid of red and green bars]	25	
6	Name Name	[Grid of red and green bars]	25	

Klicken Sie zum Bearbeiten auf **BLOCKS** auf der linken Seite des Einstellungsfensters.



TOP TEXT		TOP TIME		HEADER		LINES		BLOCKS		WINDOW		TEMPLATES		VERSION		LOG	
BLOCKS																	
Colors																	
Hit:		<input type="text" value="Green"/>				Empty:		<input type="text" value="Grey"/>									
Lost:		<input type="text" value="Red"/>				H. Gap:		<input type="text" value="-"/>		<input type="text" value="2"/>		<input type="text" value="+"/>					
Schemes																	
Scheme:		#1: Simple (25 TARGETS)															
Width:		<input type="text" value="-"/>		<input type="text" value="6"/>		<input type="text" value="+"/>		Gap:		<input type="text" value="-"/>		<input type="text" value="10"/>		<input type="text" value="+"/>			
Height:		<input type="text" value="-"/>		<input type="text" value="23"/>		<input type="text" value="+"/>		Spacing:		<input type="text" value="-"/>		<input type="text" value="3"/>		<input type="text" value="+"/>			
<input type="button" value="SAVE/CLOSE"/>																	
<input type="button" value="CANCEL"/>																	

Hier können Sie folgendes konfigurieren:

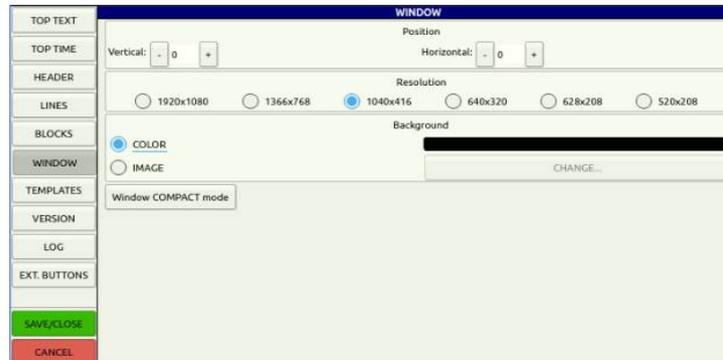
Feld	Beschreibung
Hit	Blockfarbe beim Treffen der Wurfscheibe
Lost	Blockfarbe bei Miss
Empty	Blockfarbe der bevorstehenden Schüsse
Schema	<p>Schießschema. Die Art, Anzahl und Anordnung der Blöcke in der Spalte SCORE ändert sich je nach ausgewähltem Schießschema.</p>  <p>Für Schemata mit 30 oder mehr Wurfscheiben können Sie H.Gap konfigurieren – den vertikalen Abstand zwischen Blöcken innerhalb einer Gruppe, da die Blöcke in einer Gruppe in zwei Reihen angeordnet sind (z. B. für Schema # 4: SKEET FINAL STAGE 2 (40 TARGETS)).</p> 
Width	Blockbreite
Height	Blockhöhe
Gap	Abstand zwischen Blockgruppen
Spacing	horizontaler Abstand zwischen Blöcken innerhalb einer Gruppe

Um die Farbe anzupassen, klicken Sie auf das Feld mit der Farbe, wählen Sie die gewünschte Farbe aus der Palette aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**.

Verwenden Sie die Tasten  und , um Werte einzugeben.

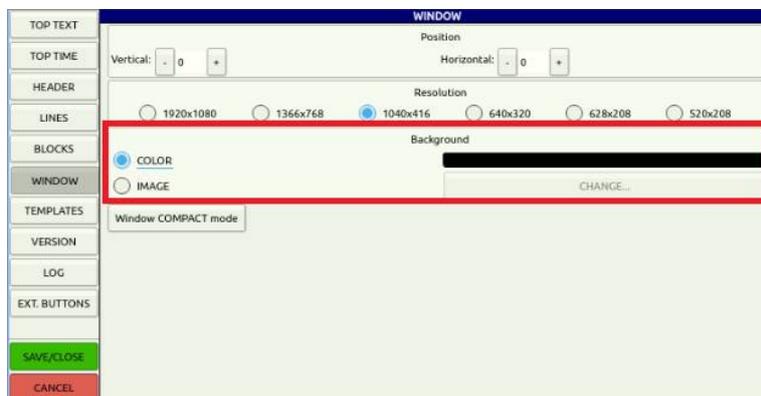
1.6 WINDOW

Hier können Sie den Hintergrund oder das Bild für die gesamte Anzeigetafel anpassen.
Klicken Sie zum Bearbeiten auf **WINDOW** auf der linken Seite des Einstellungsfensters.



ACHTUNG: In den Abschnitten Position und Resolution oben im Fenster werden die Einstellungen je nach Größe der installierten Anzeigetafel einmalig von einem Rangemaster Systems-Mitarbeiter vorgenommen. **Es ist strengstens verboten, diese Einstellungen zu ändern!**

Unten im Einstellungsbildschirm können Sie im Abschnitt **Background** die Hintergrundfarbe (COLOR) ändern oder das Bild (IMAGE) auf den Hintergrund setzen.



NOCBIB	NAME	SCORE	TOTR
1	1 Name Name		25 1
2	1 Name Name		25 1
3	1 Name Name		25 1
4	1 Name Name		25 1
5	1 Name Name		25 1
6	1 Name Name		25 1

NOCBIB	NAME	SCORE	TOT
1	1 Name Name		25
2	1 Name Name		25
3	1 Name Name		25
4	1 Name Name		25
5	1 Name Name		25
6	1 Name Name		25

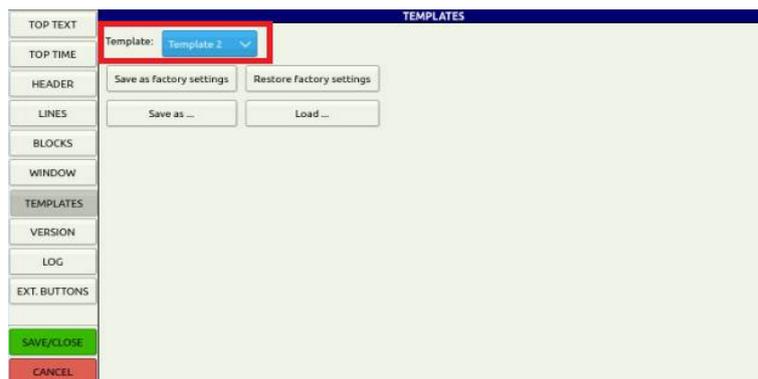
1.7 TEMPLATES

Hier können Sie voreingestellte Vorlagen setzen.

Klicken Sie zum Bearbeiten auf **TEMPLATES** auf der linken Seite des Einstellungsfensters.



Hier können Sie aus der Dropdown-Liste der Vorlagen eine bereits festgelegte Option mit Farbe, Liniengröße, Schriftart usw. Auswählen.



ACHTUNG: Die nachfolgenden Schaltflächen ("Save as factory settings", "Restore factory settings", "Save as ...", "Load ...") sind nur für die Verwendung durch das Personal von Rangemaster Systems bestimmt. **Ihre Verwendung ist strengstens verboten!**

1.8 VERSION

Der Abschnitt **VERSION** ist nur für die Verwendung durch das Personal von Rangemaster Systems bestimmt. **Änderungen daran sind strengstens verboten!**

1.9 LOG

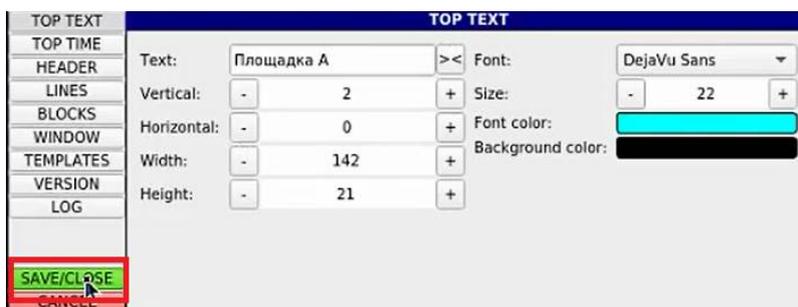
Der Abschnitt **LOG** ist nur für die Verwendung durch das Personal von Rangemaster Systems bestimmt. **Änderungen daran sind strengstens verboten!**

1.10 EXT. BUTTONS

Der Abschnitt **EXT. BUTTONS** ist nur für die Verwendung durch das Personal von Rangemaster Systems bestimmt. **Änderungen daran sind strengstens verboten!**

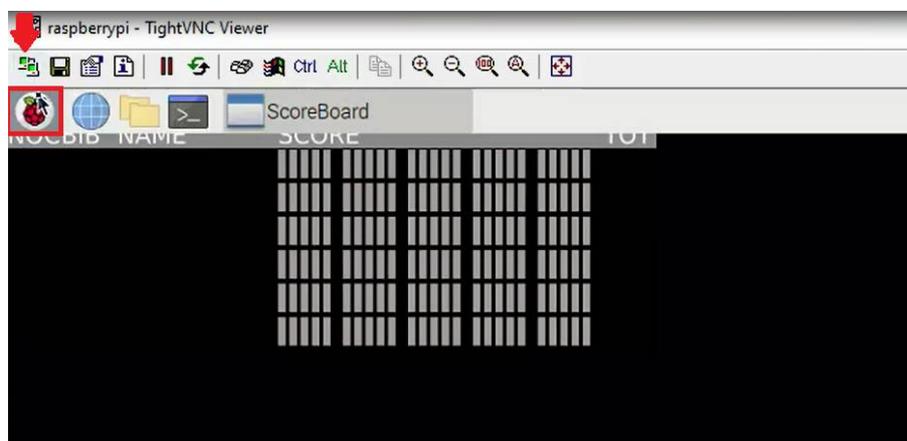
1.11 EINSTELLUNGEN SPEICHERN/ABBRECHEN

Um die Einstellungen zu speichern, klicken Sie auf die Schaltfläche **SAVE / CLOSE** in der unteren linken Ecke des Fensters.

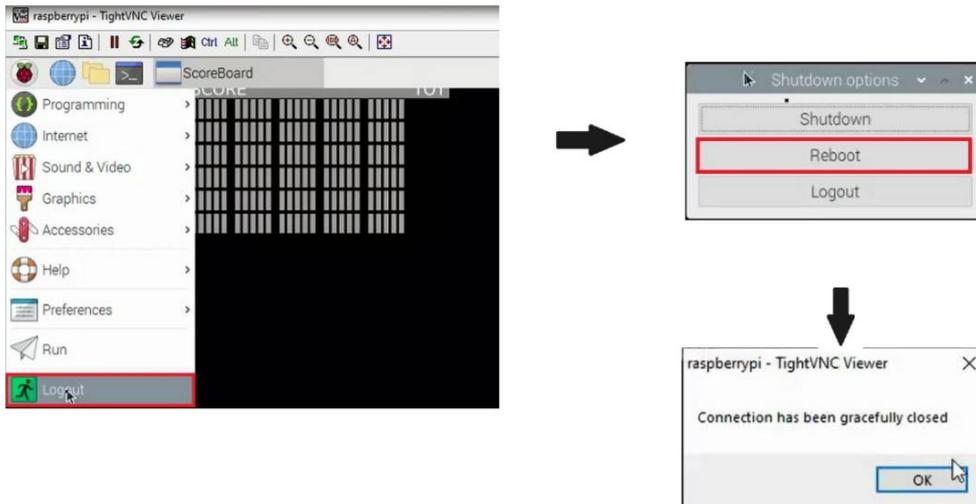


Starten Sie danach das Programm neu, um die Änderungen zu aktivieren.

Fahren Sie mit der Maus über den oberen Teil des Fensters und klicken Sie auf das Symbol  in der Dropdown-Menü.



Klicken Sie im angezeigten Menü auf **Logout** und dann auf **Reboot**. Danach erscheint ein Informationsfenster, in dem Sie auf **OK** klicken müssen.



Danach wird das Programm neu starten. Die Anzeigetafel mit den von Ihnen festgelegten Einstellungen wird neu starten.

Falls Sie die im Programm vorgenommenen Einstellungen nicht speichern möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **CANCEL** in der unteren linken Ecke des Fensters.

