

Slika prikazuje ekran za pregled, dodavanje i izmjenu podataka o igračima. U lijevom dijelu je lista svih igrača koji postoji u bazi, u srednjem dijelu polja za prikaz i unos podataka o igraču.

#### **DODAVANJE IGRAČA**

Da biste dodali igrača u bazu, potrebno je popuniti obvezna polja (ime i prezime) i onda klikom na dugme **Dodaj igrača**, igrač će biti dodan u bazu. Pored osnovnih informacija (ime i prezime) poželjno je unijeti i ostale podatke o igraču, kao i sliku igrača, kako bi se mogla prikazati na televizorima kada igrač nastupa i kako bi se omogućile neke od naprednih funkcija programa. Unos kluba igrača je obavezan ako igrač nastupa na ekipnim utakmicama.

#### **PROMJENA PODATAKA O IGRAČU**

Klikom na ime igrača u listi se prikazuju njegovi podaci u poljima u sredini ekrana. Iznad liste igrača u lijevom dijelu postoji opcija pretrage igrača po imenu ili prezimenu zbog bržeg pronalaska određenog igrača. Nakon izbora igrača i promjene željenih informacija pritisnite na dugme **Izmijeni podatke** kako bi izmjene bile sačuvane u bazi podataka

#### **BRISANJE IGRAČA**

Kao i kod promjene, potrebno je najprije kliknuti na ime igrača u listi kojeg želite obrisati iz baze. Nakon što se prikažu podaci u srednjem dijelu ekrana, pritisnite dugme **Obrisi igrača** nakon čega morate potvrditi da zaista želite obrisati igrača iz baze. Kada potvrdite brisanje, igrač će biti trajno izbrisan iz baze.

Slika prikazuje ekran za pregled, izmjenu i dodavanje podataka o klubovima.

U lijevom dijelu je lista svih klubova koji postoje u bazi, u srednjem dijelu su polja za prikaz i unos podataka o klubu.

#### *DODAVANJE KLUBA*

Da bi dodali klub u bazu potrebno je da popunite obavezna polja (naziv i mjesto) i onda klikom na dugme **Dodaj klub**, klub će biti dodat u bazu. Pored osnovnih informacija (naziv i mjesto), poželjno je unijeti i ostale podatke o klubu kako bi se omogućile neke od naprednih funkcija programa.

#### *PROMJENA PODATAKA O KLUBU*

Klikom na ime kluba u listi se prikazuju njegovi podaci u poljima u sredini ekrana. Iznad liste klubova u lijevom dijelu postoji opcija pretrage kluba po imenu ili mjestu zbog bržeg pronalaska određenog kluba. Nakon izbora kluba i promjene željenih informacija, pritisnite na dugme **Izmjeni podatke** kako bi izmjene bile sačuvane u bazi podataka

#### *BRISANJE KLUBA*

Kao i kod promjene, potrebno je najprije kliknuti na ime kluba u listi kojeg želite obrisati iz baze. Nakon što se prikažu podaci u srednjem dijelu ekrana, pritisnite dugme **Obrisi klub** nakon čega morate potvrditi da zaista želite obrisati klub iz baze. Kada potvrdite brisanje, klub će biti trajno izbrisan iz baze.

ARX

POSTAVKA UTAKMICE IGRAČI EKIPE STAZE

Vrsta takmičenja  
☐ Medunarodna ☒ Domaća

Naziv takmičenja

Tip takmičenja  
☒ Liga ☐ Kup

Izbor staza

Zagrevanje  
☐ min

Pune ☐ Čišćenje ☐

DOMAĆIN  
 Država  
 Liga  
 Klub  
 0/10

DOMAĆIN  
 Država  
 Liga  
 Klub  
 0/10

Pokreni utakmicu

Slika prikazuje ekran za postavku i pokretanje ekipne utakmice. Sa ovog ekrana moguće je prečacima u vrhu ekrana brzo prijeći na ekrane Igrači i Klubovi

#### POSTAVKA I POKRETANJE UTAKMICE 120 HITACA

Izaberite vrstu natjecanja (domaća ili međunarodna)

Unesite naziv natjecanja

Izaberite tip natjecanja (liga ili kup). Ako izaberete kup, u slučaju neriješenog rezultata 4:4 (12:12) će biti automatski pokrenut Sudden victory

Podesite staze na kojima se igra utakmica

Izaberite domaći i gostujući klub

Nakon izbora kluba izaberite maksimalno 10 igrača za domaći i 10 za gostujući klub koji sudjeluju u utakmici

Postavite igrače koji nastupaju u prvom bloku (obavezno je da se postavi prvi blok, sljedeći se može postaviti i kasnije) po stazama i nakon toga možete pokrenuti utakmicu klikom na dugme **Pokreni utakmicu**

Opcionalno se može promijeniti vrijeme zagrijavanja, kao i broj hitaca u pune i čišćenje ako je potrebno za neko specifično natjecanje (dečija natjecanja)



Slika prikazuje ekran za prikaz rezultata ekipne utakmice, gde se prikazuju imena klubova, trenutni rezultat u bodovima, setovima i ukupno srušenim čunjevima. Pored ovoga se prikazuje razlika u čunjevima i podaci o ukupnom broju srušenih čunjeva u pune i čišćenje kao i ukupan broj promašaja ekipe.

Također se na ovom ekranu prikazuju svi rezultati svih pojedinih igrača sa pregledom rezultata po setovima. Sa ovog ekrana je omogućen ispis pojedinačnih rezultata igrača klikom na dugme **Print** ispod prikaza imena igrača i njegovih rezultata. Izmjena pojedinih podataka o hicu je omogućena dvoklikom na ime igrača nakon čega će se otvoriti poseban ekran, gde se detaljno prikazuju svi podaci o svim hicima igrača i tu je moguće promijeniti željene podatke o bilom kojem hicu.