Handbuch

Web4Sport Live Spielbericht

Version 1.0

http://www.Web4Sport.de
http://www.TischtennisLive.de
http://www.HenkeSoftware.de



Inhaltsverzeichnis

1 Einführung	3
1.1 Was ist Live Spielbericht?	3 3 3 3 4455
1.8 Wie bekomme ich einen Account?	5
2 Wie funktioniert der Live-Spielbericht	6
2.1 Aufruf des Systems	67888
3 Die verschiedenen Stufen der Entwicklung 3.1 Schritt 1 - Basissystem	11
3.4 Schritt 4 – Weitere Sportarten	
4 Impressum	12



1 Einführung

1.1 Was ist Live Spielbericht?

Henke Software bietet mit dem Live Spielbericht eine Option, dass du den Spielbericht gleich während dem Spiel im Online-System erfasst kannst. Das spart Zeit, ist einfacher und man kann das Spiel aus dem Internet heraus Live verfolgen.

1.2 Wo finde ich Live Spielbericht?

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie sie auf die Seite des Live-Berichtes kommen.

1.2.1 Direkter Aufruf über die Internetadresse

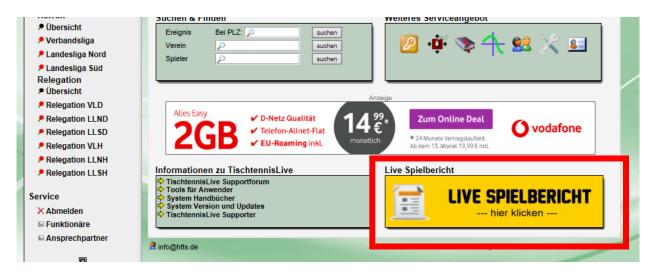
Der einfachste Weg ist, den Live-Spielbericht direkt im Browser aufrufen:

https://bericht.web4sport.de

Sie kommen über diesen Link direkt auf die Seite vom Live-Spielbericht

1.2.2 Banner auf der Startseite

Auf der Startseite des Systems wird ein Banner eingeblendet, welches auf die neue Funktion hinweist.



Mit einem Klick auf das Banner kommt der Nutzer zu einer Informationsseite über Live-Spielbericht. Dort wird das System erklärt und ein Link zu Live-Spielbericht hinterlegt. Siehe ebenfalls nachfolgendes Kapitel.

1.2.3 Informationsseite – Zugang über "Tools"

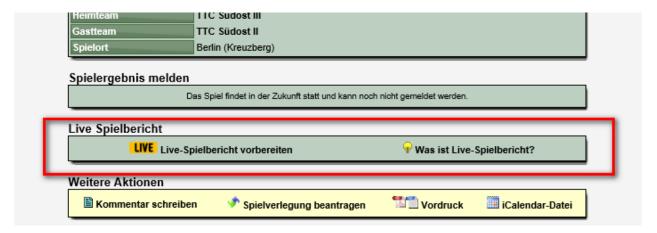
Über den Bereich der System-Tools kommen sie zu der Übersicht der Zusatztools zum System. Hier ist jetzt Live-Spielbericht ebenfalls aufgeführt.





1.2.4 Anzeige auf der Seite des Vor-Berichtes

Wenn ein Spiel-Vorbericht aufgerufen wird (wenn ein Spiel in der Zukunft liegt oder noch nicht gemeldet ist), ist hier jetzt ebenfalls eine Information zu Live-Spielbericht zu finden.



Über der ersten Link wird der Nutzer direkt zu dem entsprechenden Spiel in Live-Spielbericht geleitet. Sollte das Live-Spiel noch nicht gestartet sein kann der Nutzer es direkt in diesem Schritt machen.

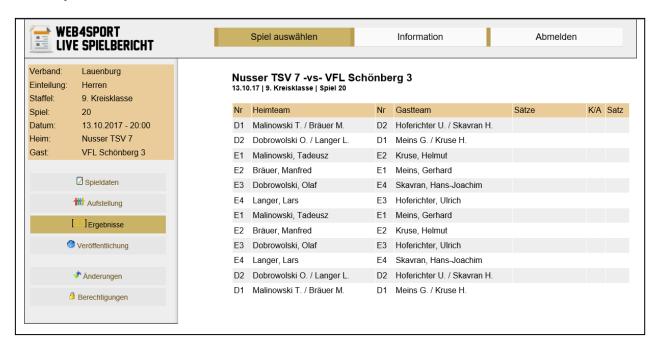
Über den 2. Link kommt der Nutzer auf die zuvor angesprochene Informationsseite zu Live-Spielbericht, um sich über die neue Funktion zu informieren.

1.3 Wie sieht Live-Spielbericht aus?

Eine der wichtigsten Anforderungen war eine flexible Darstellung der Oberfläche, so dass die Eingabe über verschiedenste Geräte erfolgen kann. Daher wurde das Layout so gewählt, dass jede Displaygröße eine optimale Nutzung ermöglich.

Nachfolgend finden sie 3 Beispiele, welche anhand der Ergebniseingabe symbolisiert wird.

Desktop-Ansicht:





Mobil-Querformat



Mobil-Hochformat



1.4 Brauche ich eine Internetverbindung?

In der aktuellen Version des Systems brauchst du für alle Änderungen am Live-Bericht eine aktive Internetverbindung. In einer zukünftigen Entwicklungsstufe ist eine offline Funktion geplant, mit der die Eingabe des Berichtes auch offline erfolgen kann. Nur für den Start und die Veröffentlichung des Berichtes ist dann eine Internetverbindung notwendig.

1.5 Wer kann einen Live Spielbericht starten?

Jeder Web4Sport-Nutzer, der eine Berechtigung für die Spielbericht-Meldung für einen der beiden teilnehmenden Vereine eines Spieles hat, kann den Live-Spielbericht starten. Dieser Nutzer wird für den Live Spielbericht als Master-Nutzer eingetragen.

1.6 Wer kann einen Live Spielbericht bearbeiten?

Wenn ein Live Spielbericht gestartet wurde, können die folgenden Nutzer den Bericht bearbeiten:

- Der Master Nutzer (der den Bericht gestartet hat)
- Alle Vereinsadministratoren des Heim-Teams

1.7 Kann jemand anderes eine Berechtigung bekommen?

Weitere Personen können die Berechtigung beantragen. Die Berechtigung kann danach von allen Personen, die bereits die Berechtigung haben, erteilt werden. Einzige Voraussetzung für die Beantragung ist, dass der Nutzer für einen der beiden Vereine bereits eine allgemeine Berechtigung erhalten hat.

1.8 Wie bekomme ich einen Account?

Bitte erstelle deinen Account über die Web4Sport-Seite deines Verbandes. Dort kannst du danach auch die Berechtigung für deinen Verein beantragen



2 Wie funktioniert der Live-Spielbericht

2.1 Aufruf des Systems

Nach dem Öffnen der Seite von Live-Spielbericht, werden allgemeine Informationen zum System angezeigt und eine Anmeldebox für den Nutzer. Die Nutzung von Live-Spielbericht ist nur mit einem Web4Sport Nutzer-Accounts möglich.



2.2 Auswahl von Spielen

Nach der erfolgreichen Anmeldung werden dem Nutzer verschiedene Spiele angezeigt, zu denen er Berechtigung hat. Berechtigung meint hierbei, eine Vereinsberechtigung für die Meldung von Spielergebnissen.

Die Darstellung der Spiele teilt sich in 3 Bereiche ein:

1.) Laufende Live-Spielberichte

Dies sind Spiele, zu denen schon ein Live-Spielbericht gestartet wurde.

2.) Offene Spiele

Spiele, die bereits in der Vergangenheit liegen, welche jedoch noch nicht gemeldet wurden.

3.) Spiele zur Vorbereitung

Diese Spiele liegen noch in der Zukunft, sie können jedoch bereits mit der Vorbereitung eines Live-Spielberichtes beginnen. Es werden Spiele angezeigt, welche maximal 5 Tage in der Zukunft liegen





2.3 Berechtigung zur Bearbeitung

Für die Bearbeitung und Meldung benötigt man grundsätzlich eine Berechtigung zur Meldung von Spielberichten bei seinem Verein. Ist diese Berechtigung vorhanden, kann das System genutzt werden. Die folgenden Regeln sind zusätzlich zu beachten.

- Die Person, welche einen neuen Live-Spielbericht startet, ist automatisch der Master-Benutzer für diesen Bericht
- 2.) Zusätzlich haben alle **Vereinsadministratoren der Heim-Mannschaft** die Berechtigung, den Live-Bericht zu bearbeiten.
- 3.) Andere Personen, die eine Vereinsberechtigung haben (Heim/Gast), können die Freischaltung zum Bearbeiten dieses Berichtes beantragen. Einen entsprechenden 'Antrag können sie direkt stellen, wenn sie den Spielbericht aufrufen. Alle Personen die unter 1. und 2. genannt sind, können danach die Berechtigung freischalten. Bitte beachten sie, dass hierzu keine Emails verschickt werden, jedoch ein Hinweis auf der Seite angezeigt wird.

Eine Übersicht über alle berechtigten Personen finden sie auf der entsprechenden Unterseite.



2.4 Bereiche der Dateneingabe

Die Eingabe des Berichtes und der notwendigen Daten teilt sich in verschiedene Unterseiten auf.

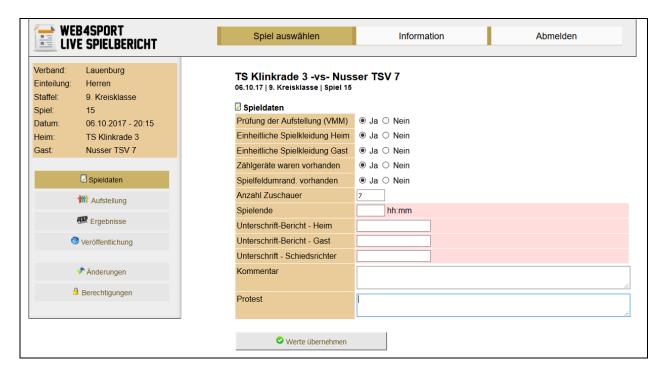
- Spieldaten (allgemein Sache, einheitliche Trikots, Spielende, etc...)
- Aufstellung (teilnehmende Spieler beider Teams)
- Ergebnisse (Live-Eingabe der einzelnen Spiele)
- Veröffentlichung (Abschluss der Live-Eingabe und Veröffentlichung)
- Änderungen (Übersicht über Änderungen am Spielbericht)
- Berechtigungen (Berechtigungen für den Bericht und Freischaltung)

Diese Bereiche werden in den nachfolgenden Kapiteln genauer beschrieben.



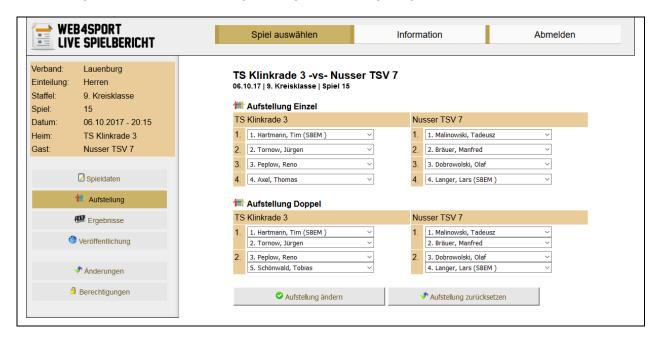
2.5 Spieldaten

An dieser Stelle werden die allgemeinen Daten zum Spiel angegeben. Diese Daten können teilweise bereits zum Beginn des Spieles festgelegt werden, manche Angaben sind jedoch erst zum Abschluss des Spieles möglich. Beachten sie, dass die angezeigten Werte je nach Verband unterschiedlich ausfallen können.



2.6 Aufstellung

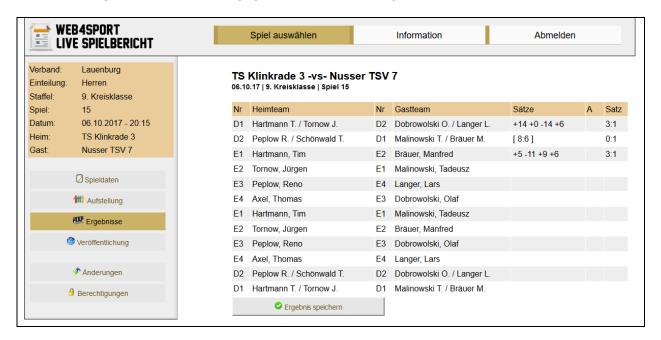
Hier werden die teilnehmenden Spieler entsprechend des Spielsystems eingetragen. Die Aufstellung muss vor der Erfassung der Ergebnisse eingetragen werden.





2.7 Ergebnisse

Auf dieser Seite werden alle einzelnen Spiele angezeigt, welche zu dem Spiel gehören. Sie finden die jeweiligen Spieler, das aktuelle gemeldete Spielergebnis, inkl. Der Satzergebnisse und einer möglichen kampflos/aufgegeben Kennzeichnung.

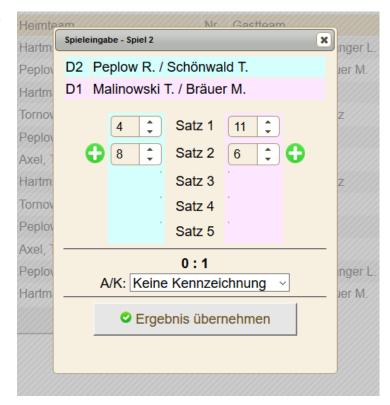


Wenn sie eines der Spiele auswählen, wird ein neues Fenster geöffnet. In diesem Fenster können sie die einzelnen Satzergebnisse Punkt für Punkt erfassen. Dadurch wird eine Live-Erfassung mit Live-Ticker ermöglicht.

Über ein "+" Symbol können sie mit einem einfachen Klick weitere Punkte im aktuellen Satz für einen Spieler hinzufügen, oder sie können über die Zahlenfelder direkt den Satzstand erfassen.

Die Darstellung des Fensters passt sich automatisch der Größe des Nutzer-Displays an, so dass eine bequeme Eingabe sowohl am Laptop, als auch am Smartphone möglich ist.

Sie können speziell am Laptop die Fenstergröße auch manuell nachjustieren, um eine optimale Darstellung und Eingabe zu erreichen.





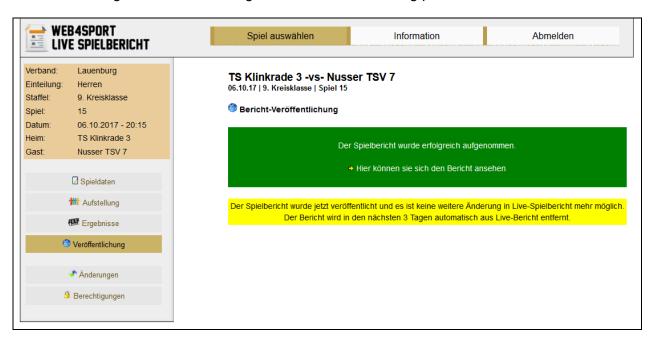
2.8 Veröffentlichung

Über den Bereich der Veröffentlichung können sie den Live-Bericht abschließen und offiziell melden. Nach erfolgreicher Veröffentlichung steht der Spielbericht im Web4Sport System zur Verfügung und kann nicht mehr im Live-Bericht bearbeitet werden.

Für die Veröffentlichung findet eine Überprüfung der Eingabe statt. Wurden fehlende Daten festgestellt, ist keine Veröffentlichung möglich.



Bei der Veröffentlichung durchläuft die Meldung den gleichen Prozess wie die Meldung des Berichtes über Web4Sport. Der Bericht wird auf Konformität überprüft, es werden ggf. Hinweise und Strafen aufgenommen und wie gewohnt über die Meldung per Email informiert.



Nach der Veröffentlichung bleibt der Live-Bericht noch für 2-3 Tage verfügbar, und wird nach dieser Zeit automatisch gelöscht. Eine Bearbeitung des Berichtes ist nach der Meldung jedoch nicht mehr möglich.



3 Die verschiedenen Stufen der Entwicklung

Die Entwicklung von Live-Spielbericht teilt sich in 4 Schritte auf.

3.1 Schritt 1 - Basissystem

Im ersten Schritt wird das Basissystem für die Live-Meldung eines Spielsystems erstellt. Um das System nutzen zu können, muss der Nutzer online sein.

3.2 Schritt 2 - Live-Ticker und Social Media

Im nächsten Schritt wird der Live-Bericht in das Web4Sport System eingebunden. Andere Nutzer können direkt in Web4Sport das Spiel live verfolgen. An zentraler Stelle wird über geplante und laufende Live-Berichte informiert.

Darüber hinaus wird das System auch um die Möglichkeit erweitert, dass Kommentare und Fotos von dem Spiel aufgenommen und veröffentlicht werden können.

3.3 Schritt 3 - Offline-Funktionalität

Das System wird um eine offline Funktionalität erweitert. Mit dieser Erweiterung kann ein Spielbericht, auch ohne mit dem Internet verbunden zu sein, gemeldet werden. Der Nutzer muss jedoch im Vorfeld auf seinem Gerät die Spieldaten heruntergeladen haben, und für die endgültige Veröffentlichung nach dem Spiel (oder auch vorrübergehen während dem Spiel) wieder mit dem Internet verbunden sein.

3.4 Schritt 4 - Weitere Sportarten

Der Fokus für das System liegt in den ersten Schritten auf der Sportart Tischtennis. Eine Erweiterung auf andere Sportarten ist zum Abschluss geplant.





4 Impressum

Geschäftsinhaber Thorsten Henke

Postweg Henke Software

Wacholderring 17

89182 Bernstadt

Telefon 07348 / 94 93 2 93

Fax 07348 / 94 93 2 94

Internet http://www.Web4Sport.de

http://www.HenkeSoftware.de

Email Info@htts.de

Stand des Dokumentes 29.01.2018