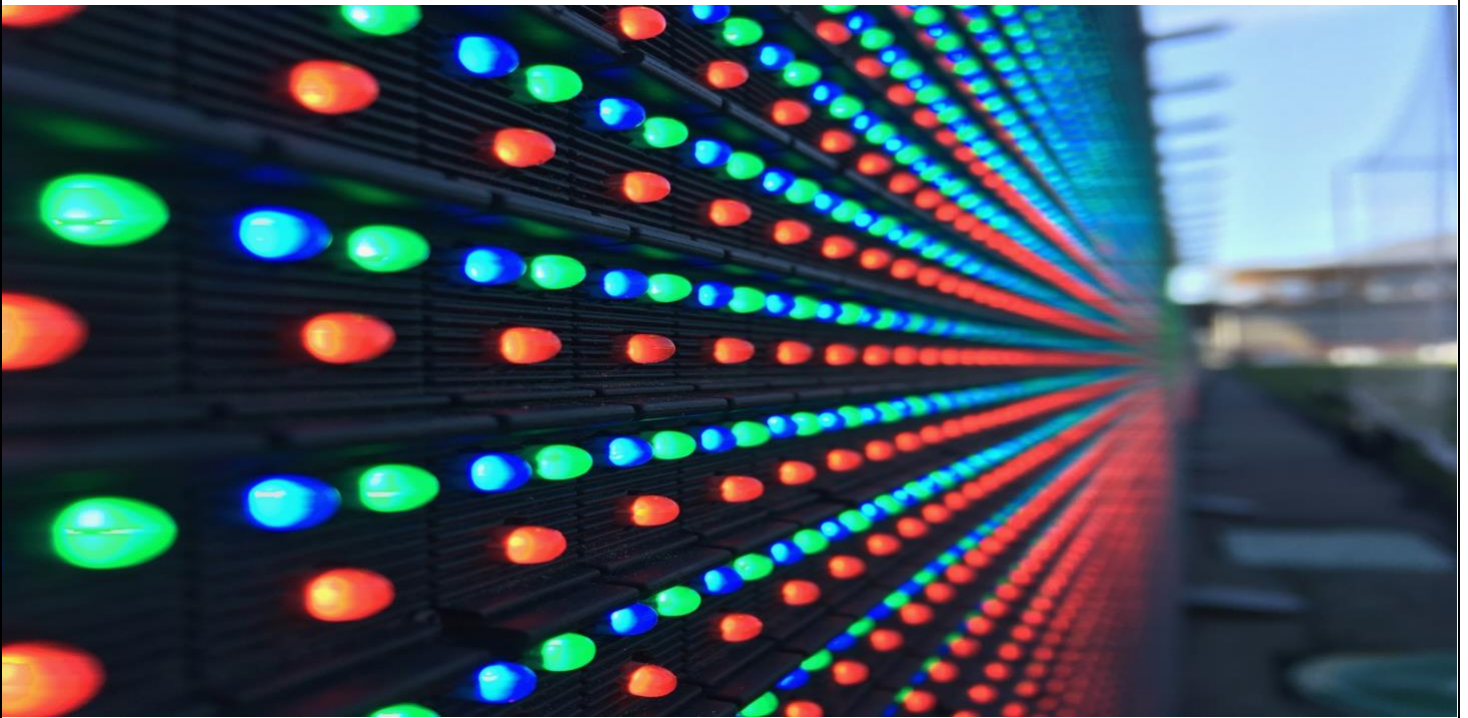


Enigma Timekeeper



LEDventure[®]



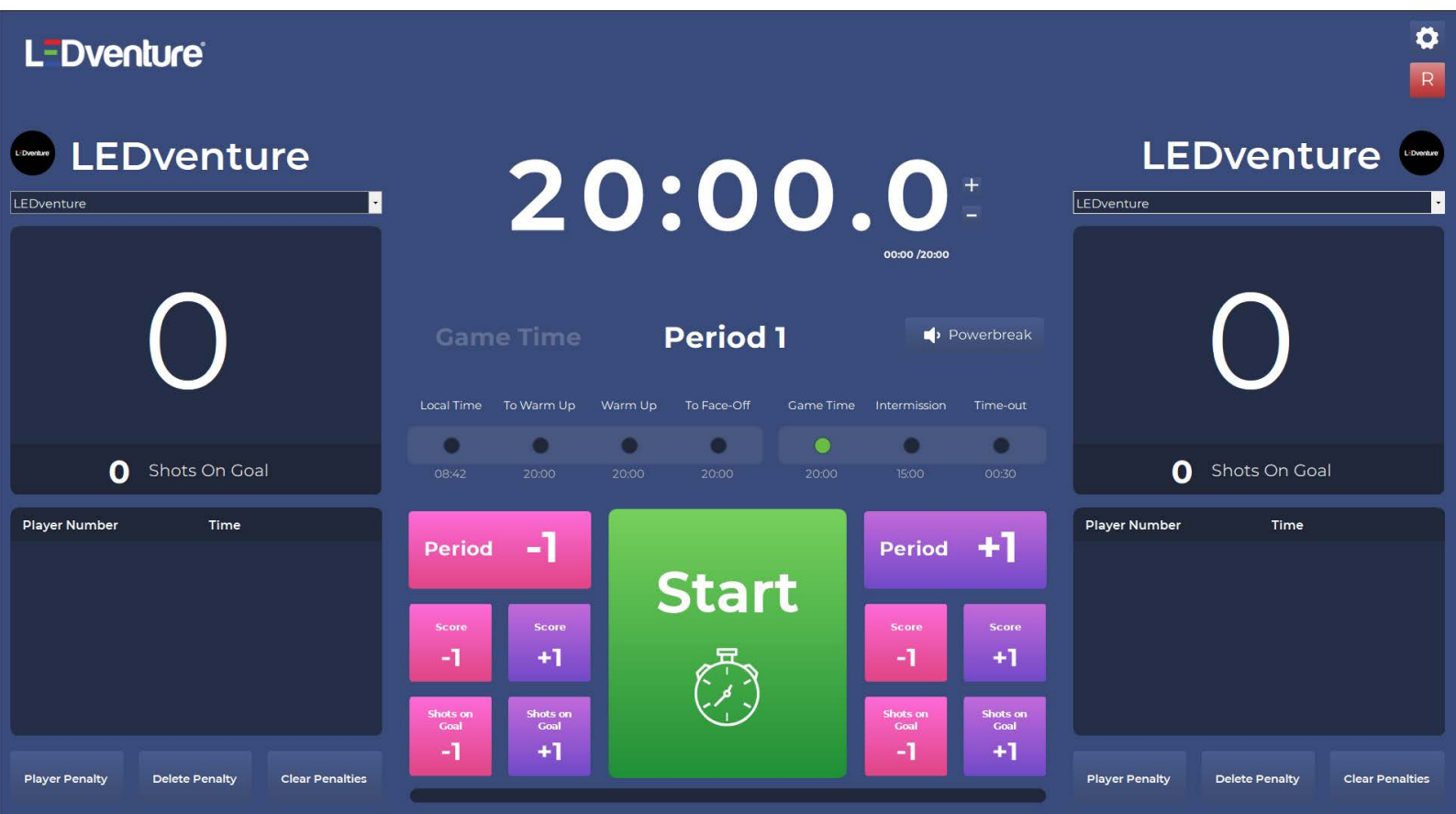
Enigma Timekeeper

Timekeeper är LEDventures egna programvara för att styra och visa matchklocka på digitala ytor i sportarenor.

Till skillnad mot andra system bygger Timekeeper på nätverksbaserad utrustning vilket gör att implementationen lätt och smidig. I majoriteten av idrottsarenor finns det redan en nätverksbaserad infrastruktur som gör att det på ett enkelt sätt går att installera.

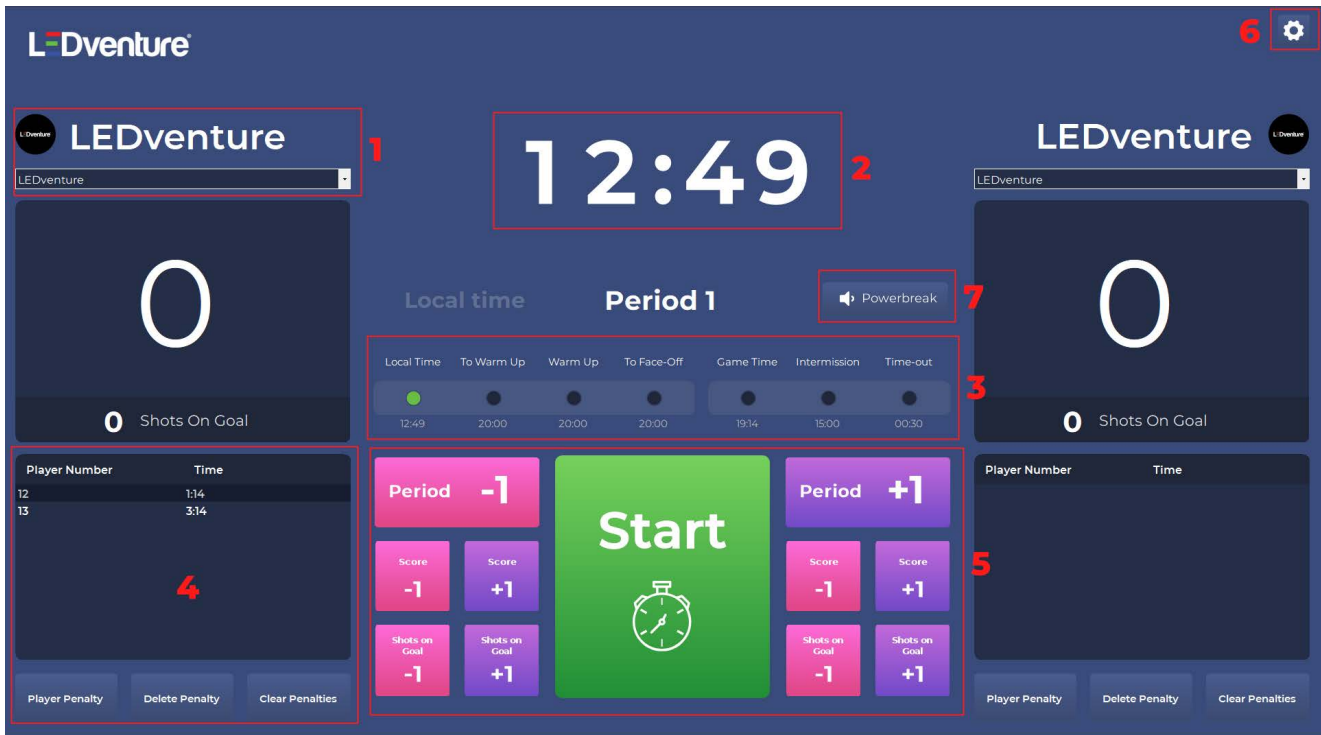
Vi hävdar att vår matchklocka är ett av de mest avancerade systemet som finns på marknaden men samtidigt ett av de enklaste att använda för tidtagare.

Utvecklandet av programvaran har följt KISS-metoden (Keep it short and simple).



Layout

När du startar programvaran möts du av följande layout. Den vänstra delen av programvaran är till för hemmalaget. Den högra sektionen är till för bortalaget.



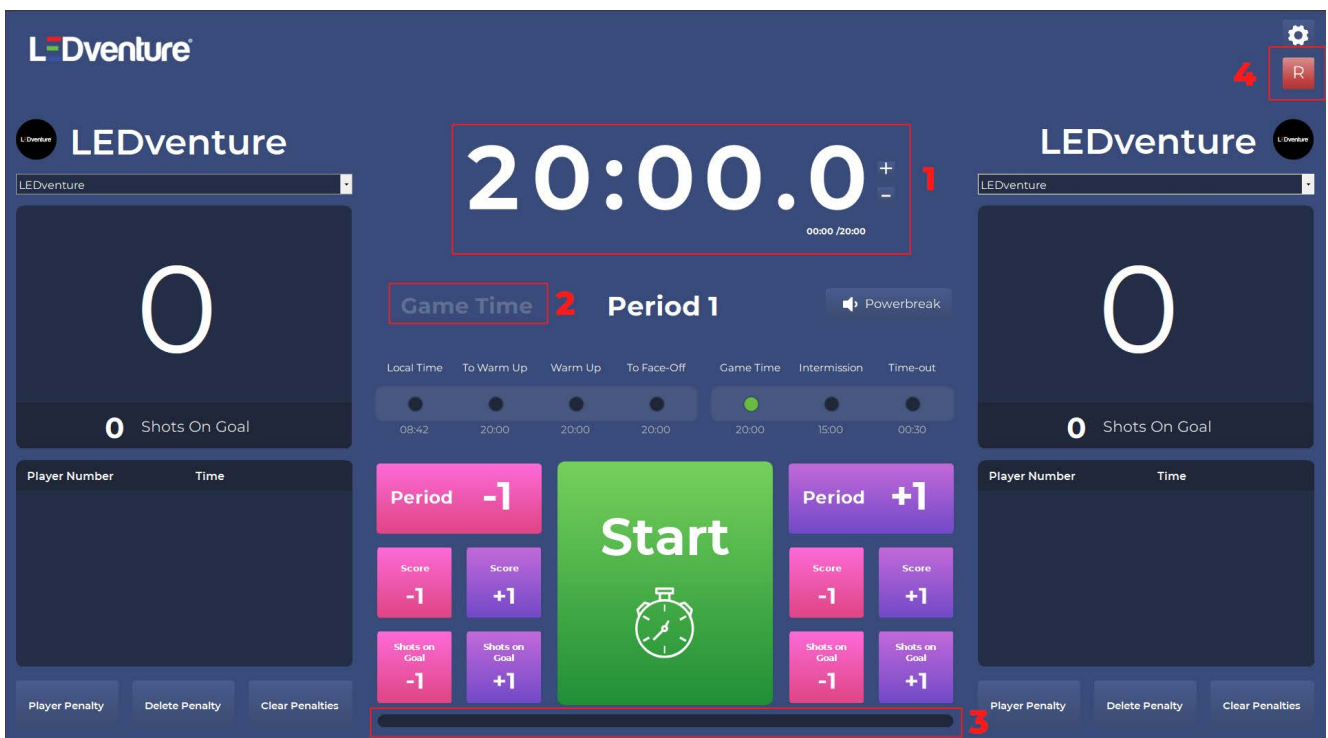
1. Här visas förvalt lag.
Om laget skapas med tillhörande logotyp kommer även denna att synas.
I rullistan väljer du hemmalag respektive bortalag på andra sidan.
2. Vid start av program visas lokaltid, annars visas den tid som är vid respektive game-mode.
3. Här väljer du också game-mode. Klicka i den svarta rutan för att välja, grön knapp representerar valt läge.
4. Visning av utvisningar samt tillägg och borttag av utvisningar.
5. Panel för att ändra perioder, mål, skott på mål samt att starta och stoppa matchklocka.
6. Inställningsmeny
7. Knapp som spelar upp ett ljud för t.ex. Powerbreaks.

Game-mode

När *Game Time* är valt ändras läget till matchläge och layouten ändras. Du startar enkelt klockan genom att klicka på *Start* eller genom att använda den fysiska knapp som sitter i datorn.

När klockan räknat period/halvlek klart ljuder en signal ur högtalare.

Blåser domare för *Time-Out* stoppar du klockan, väljer *Time-Out* och trycker på *Start*. När *Time-Out* räknat klart ljuder en signal ur högtalare och game-mode *Game Time* väljs igen genom automatik.



1. Här visas aktuell tid för period/halvlek. Du kan även lägga till och/eller ta bort tid (enligt formatet mm:ss) genom att trycka på + respektive -. Under klockan visas sedan skillnaden i tid.

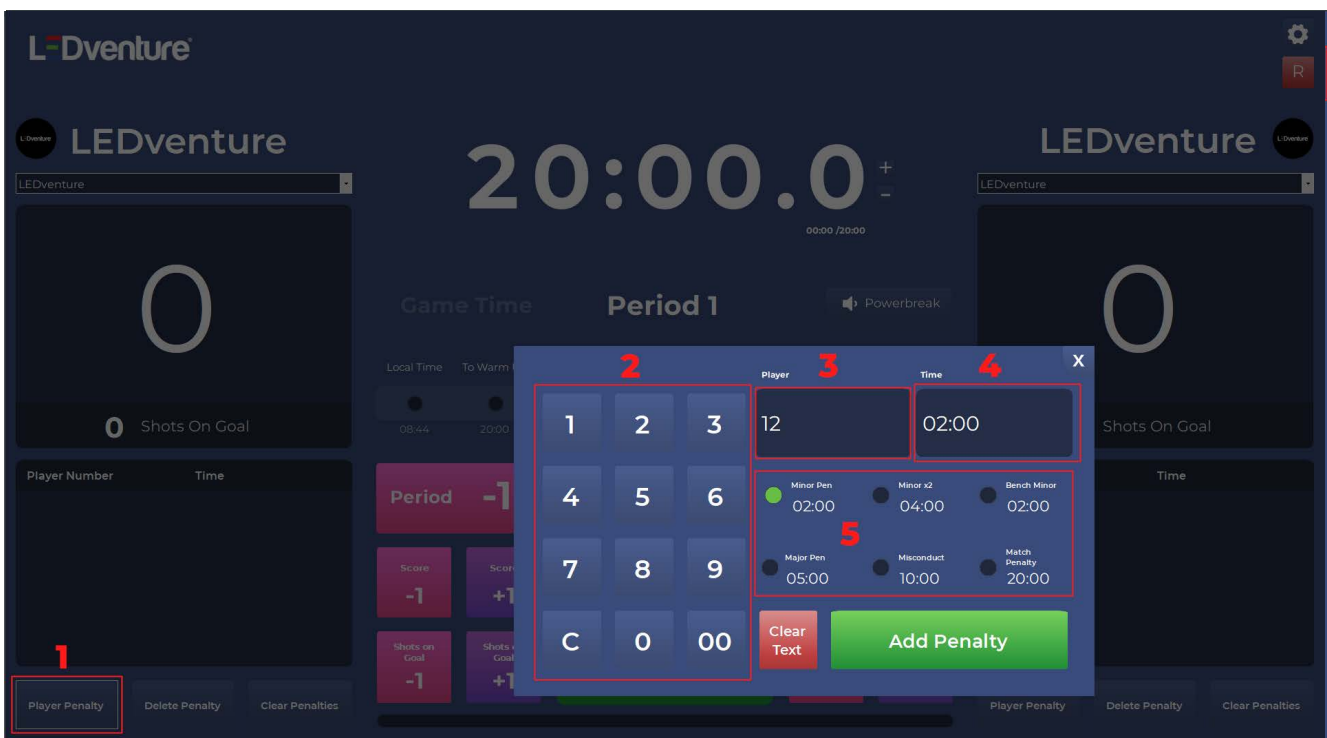
Observera att Timekeeper alltid visar tiondelar men klockan på storbildsskärmen visar enbart tiotendelar när det är mindre än 10 sekunder kvar av period/halvlek om *Count down* har valts i inställningar

2. Visning av aktuellt valt läge.
3. Visar på ett visuellt sätt hur lång tid som gått och är kvar av period/halvlek.
4. Genom att trycka på denna knapp återställer du aktuellt game-mode. Den frågar dig om du verkligen är säker på att du vill återställa aktuellt game-mode.

Utvisningar

Vid utvisning kommer dessa att visas i rutan på sidan av respektive lag. Hemmalagets utvisningar visas till vänster i Timekeeper och bortalagets utvisningar visas till höger i Timekeeper.

Timekeeper stödjer upp till 20 utvisningar per lag. Observera att enbart två stycken utvisningar visas samtidigt på storbildsskärm. Så fort den första utvisningen är över kommer utvisning nummer två att hoppa upp ett steg och utvisning tre visas på storbildsskärm som nummer två och så vidare.

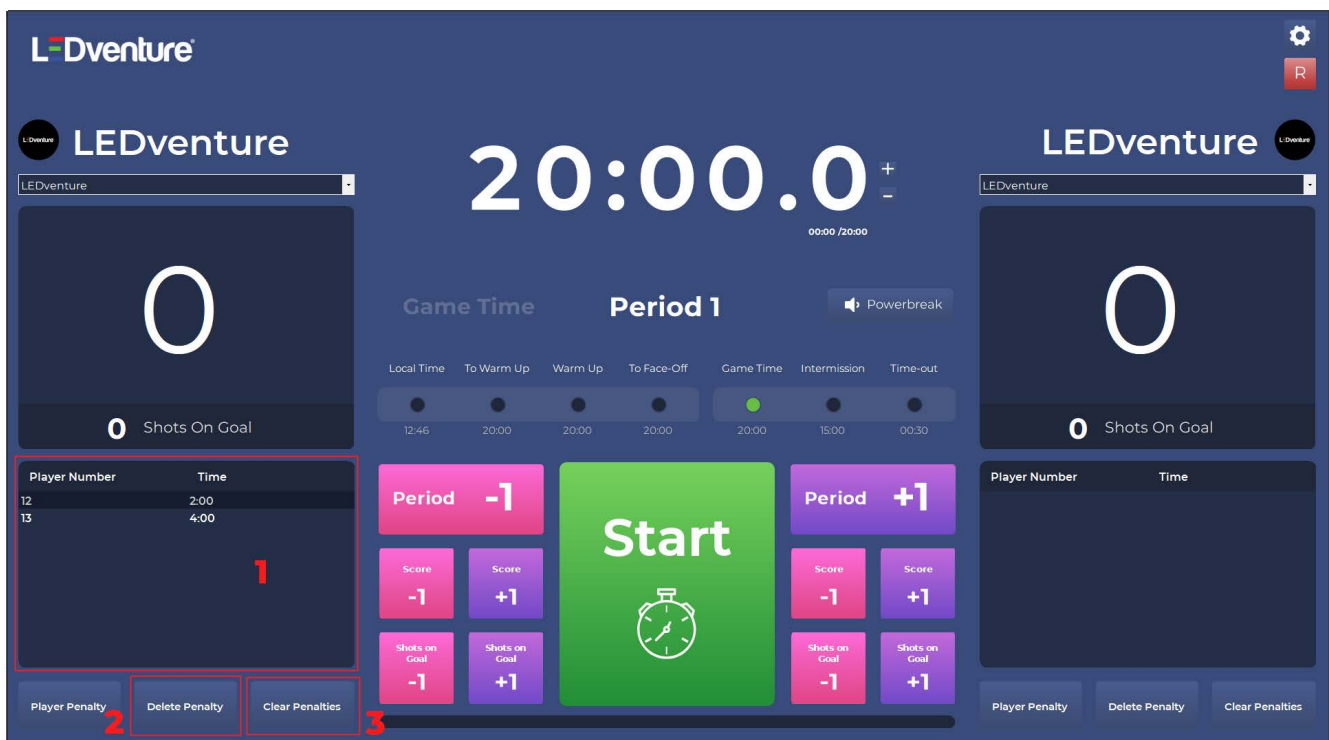


1. Klicka här för att lägga till utvisning för hemmalag. En ruta kommer då upp.
2. Fyll i spelarnummer.
3. Här visas spelarnumret som ska ha utvisning.
4. Utvisningstid.
5. Här väljs förutbestämda utvisningstider. Dessa tider går att ändra under inställningar. Det går även att ändra tid manuellt i ruta nummer 4. När du är klar så trycker du på *Add Penalty* och utvisning visas på huvudsidan.

Utvisningar fortsättning

Efter att utvisning är inlagd visas den i listan under respektive lags sida. Utvisningarna börjar att räkna ner så fort klockan startas när *Game Time* är valt.

Timekeeper stödjer upp till 20 utvisningar per lag. Observera att enbart två stycken utvisningar visas samtidigt på storbildsskärm. Så fort den första utvisningen är över kommer utvisning nummer två att hoppa upp ett steg och utvisning tre visas på storbildsskärm som nummer två och så vidare.

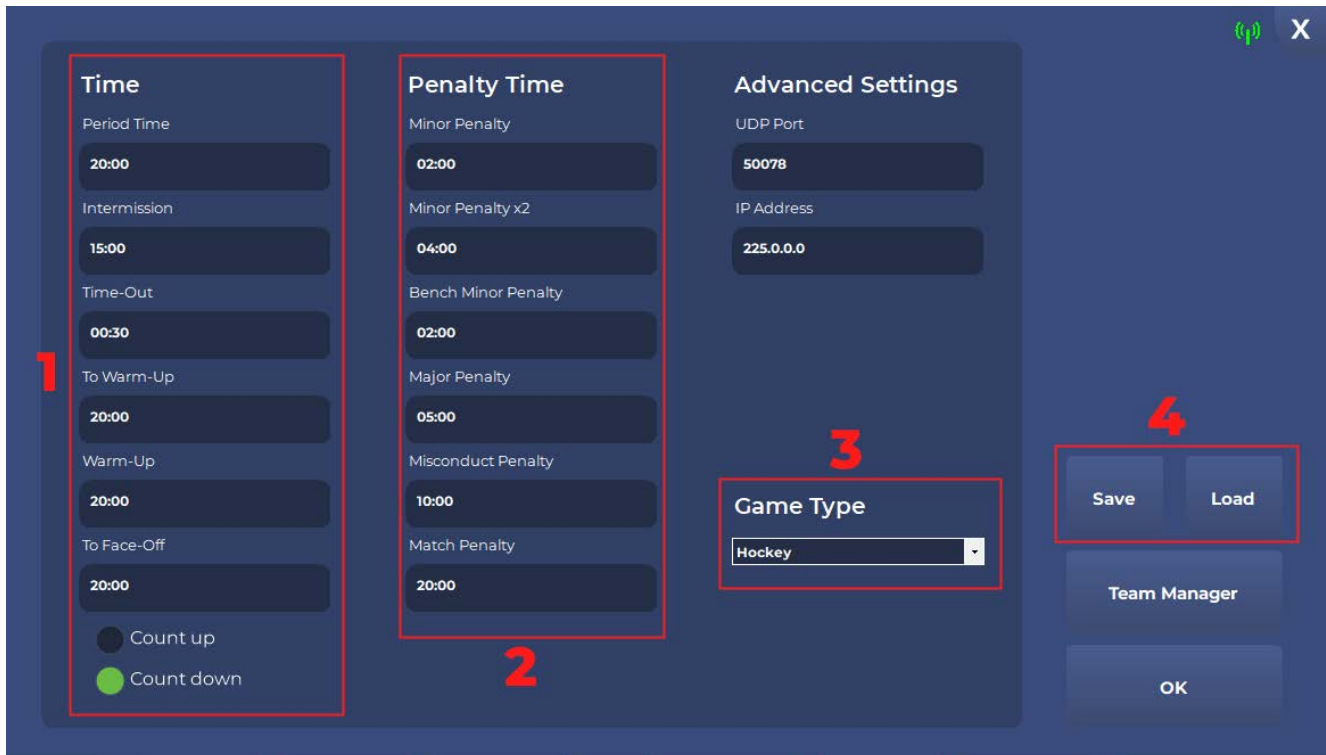


1. Här visas utvisningar. När en utvisning går ner till 00:00 så tas den automatiskt bort från listan.
2. För att ta bort en utvisning, välj den i listan och klicka på *Delete Penalty*.
3. Ska alla utvisningar tas bort från listan, klicka på *Clear Penalties*.

Inställningar

Efter att du öppnat inställningar möts du av följande ruta. Den gröna ikonen uppe till höger anger om du har nätverk eller inte. Vid grön ikon är allt okej. Om ikonerna är vit, kontrollera att nätverkskabeln är korrekt isatt.

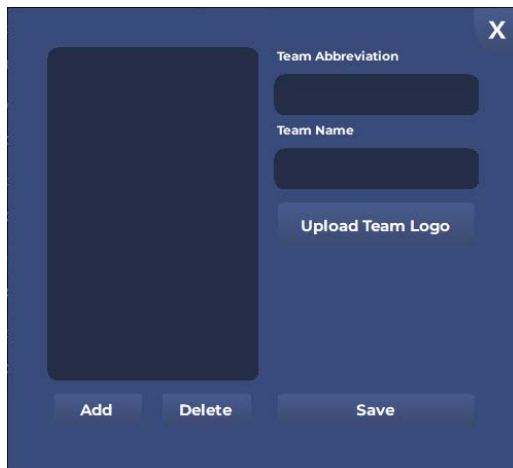
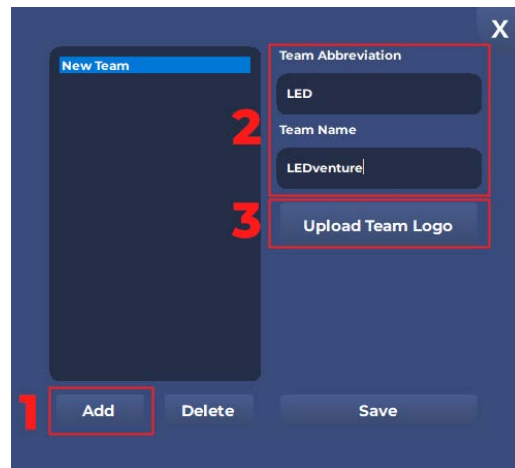
Vid avslut kommer du att bli tillfrågad om du vill återställa tiden eller inte. Vid återställning kommer alla game modes att ställas in till det du valt under inställningar.



1. Här ställer du in allt som har att göra med tider. När programmet startas första gången så är det redan förinställda tider. Du ändrar enkelt genom att fylla i ny tid i formatet mm:ss (minuter och sekunder) och sedan trycker på **OK**.
2. Under *Penalty Time* fyller du i de förinställda utvisningstider som du kan välja mellan under avsnittet *Utvisningar*.
3. Enigma Timekeeper stödjer flera olika sporter. För att välja en ny sport finns här en rullista.
4. En uppskattad funktion är att kunna spara och ladda inställningar. Våra förinställda inställningar är för elitidrott. Fyll i de inställningar du vill ändra och tryck sedan på **Save** för att spara specifika inställningar. Använd **Load** för att ladda in dem.

Team Manager

Under Team Manager lägger du till eller tar bort valbara lag.

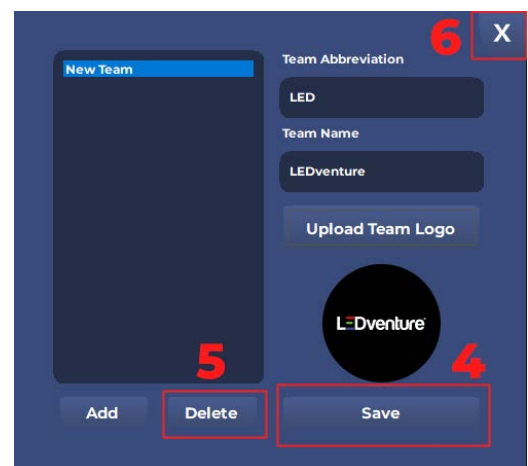
1. Tryck på *Add* för att lägga till ett nytt lag.
2. Under *Team Abbreviation* anger du lagets förkortning t.ex. LED för LEDventure eller BIF för Brynäs IF.
Under *Team Name* anger du lagets fullständiga namn.
3. Finns kan du ladda upp en logotyp till laget.

Logotyp ska göras i följande format:

- 500x500 pixlar
- Transparent bakgrund
- Sparas som .png

Observera att om ingen logotyp finns kommer lagets förkortning, i detta exemplet LED, att visas på matchklocka istället för logotyp.

4. När du skapat ditt lag, trycker du på *Save*.
5. För att ta bort ett lag markerar du det i listan och väljer *Delete*.
6. För att stänga ned *Team Manager* trycker du på krysset uppe i högra hörnet.





Slutord

Utvecklandet av Timekeeper sker kontinuerligt och LEDventure är alltid öppen för nya tankar och idéer på funktioner som önskas.

Vid inköp av Enigma ingår alltid en utbildning av de system som LEDventure levererar.

För mer djupgående information av Enigma och Enigma Timekeeper, kontakta vår tekniker Dennis Åkerlind, dennis@ledventure.se.