

SIUS

 SWISS PRECISION

Target Mapping in SIUSRank

SIUSRank



Einleitung

Mit SIUSRANK Version 8.6.0 und neuer wurde die Möglichkeit verbessert, Scheibennummern aus SIUSRANK auf externe Systeme wie Startlisten (SIUSData) oder die STYX Lane Scoreboards zu übertragen.

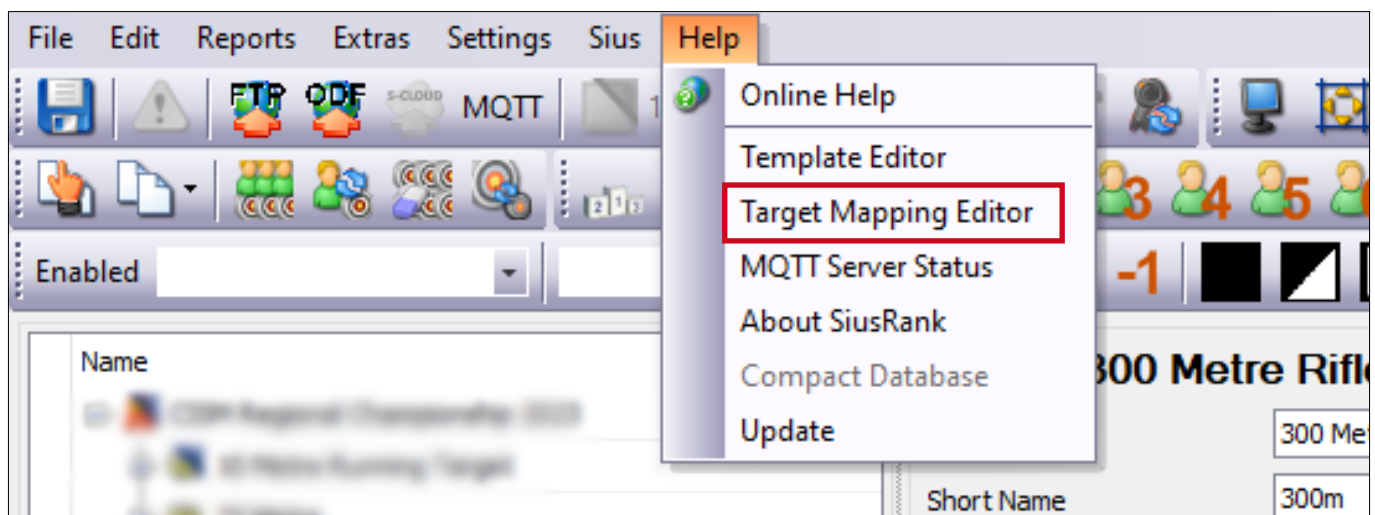
Das Mapping auf der Registerkarte «Final Settings» auf der Wettkampfebene wurde entfernt und durch eine ähnliche Option auf der Phasenebene ersetzt.

Das Mapping auf dem Range Level wurde entfernt und durch den verbesserten Mechanismus des Manual Target Mapping Konzepts ersetzt.

Target Mapping Editor

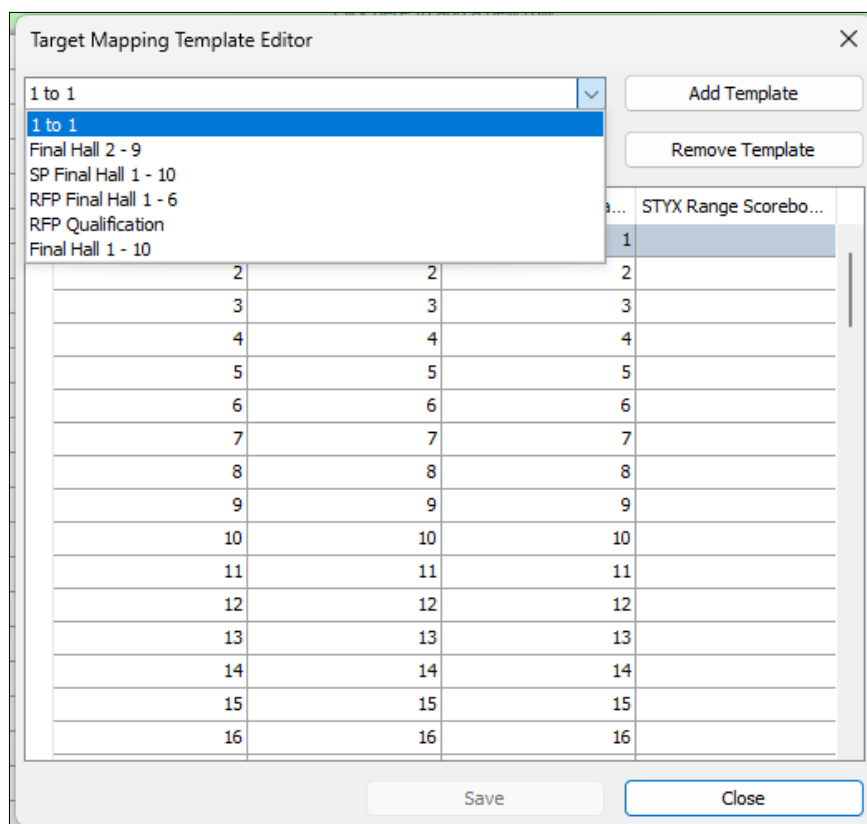
Der Target Mapping Editor wird verwendet, um eine Reihe von Vorlagen für Target Mappings bereitzustellen, die auf der Phasenebene wiederverwendet werden können.

Der Target Mapping Editor kann über das Hilfemenü aufgerufen werden.



Ein Paket von Standardvorlagen ist enthalten:

- 1 to 1: Die Scheibenummer in SIUSRank ist direkt mit den Scheibenummern in der Startliste für SIUSData und die STYX Lane Scoreboards verknüpft.
- Final Hall 2 - 9: Für Finals mit Ersatzscheiben auf beiden Seiten kann dieses Mapping verwendet werden (R1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, R2). z.B. AR10
- Final Hall 1 - 10: Für Finals ohne Ersatzscheiben (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10). z.B. SP
- RFP Final Hall 1 - 6: Schnellfeuer Finals brauchen eine spezielle Konfiguration für die STYX Lane Scoreboards. Das Mapping zeigt den Athleten auf Scheibe 1 auf dem Lane Scoreboard Index 2, 2 auf 5, 3 auf 8, 4 auf 3, 5 auf 6 und 6 auf 9.
- RFP Qualification: Für die Qualifikation von RFP Events mit klassischem Muster 3, 8, 13, ... um den Master der Bediengeräte einzurichten.



Kundenspezifische Vorlagen

Jeder Kunde kann Vorlagen überschreiben oder eigene erstellen. Sie sind auf dem Lokalen PC gespeichert und sind nicht in der Datenbank enthalten. Um eine Vorlage auf einen anderen PC zu verwenden, kopiere die Datei:

- %PROGRAMDATA%\SIUS AG\SiusRank\TargetMappingTemplates.json

Die Vorlagen, die bei einer Installation mitgeliefert werden, können nicht gelöscht, aber überschrieben werden.

Einstellungen auf Phasenebene

Um den manuellen Target Mapping Modus zu verwenden, muss er in den Einstellungen auf der Phasenebene aktiviert werden. Wenn er nicht aktiviert ist, gibt es kein Mapping und es verhält sich wie das 1 zu 1 Mapping aus den Vorlagen. Nach der Aktivierung kann der Target Mapping Editor geöffnet werden.

- Aus Vorlage übernehmen: Zunächst muss das Mapping von einer Vorlage übernommen werden, um die Scheibennummern zu generieren.
- Bearbeiten: Die Spalten SIUSData Target Number und STYX Lane Scoreboard Index sind bearbeitbar. Die Änderungen werden direkt in der Datenbank gespeichert. Damit ist es möglich, die im Vorfeld vorbereitete Datenbankdatei vom Qualifikationsschießstand auf den Finalschießstand zu übertragen.

The screenshot shows the SIUSRank software interface. On the left, a file explorer shows the 'Final' phase selected. The main window displays the 'Range Scoreboard' settings for the 'Final' phase. The 'Manual Target Mapping Mode' checkbox is checked and highlighted with a red box. The 'Target Mapping Editor' window is open, showing a table with columns for 'SIUSRank Target ... /', 'SIUSData Target Nu...', 'STYX Lane Scorebo...', and 'STYX Range Scorebo...'. The table contains 10 rows of data, with the first row highlighted in blue.

SIUSRank Target ... /	SIUSData Target Nu...	STYX Lane Scorebo...	STYX Range Scorebo...
1	2	2	A1
2	3	3	B1
3	4	4	C1
4	5	5	D1
5	6	6	A2
6	7	7	B2
7	8	8	C2
8	9	9	D2
9	1	1	
10	10	10	

Tipps

- Target Mapping Einstellungen werden in der Datenbank gespeichert (*.srk)
- Target Mapping Vorlagen werden lokal auf dem PC gespeichert
- STYX Lane Scoreboards die im manuellen Mapping verwendet werden, aber keinen Starter in einer Startliste zugewiesen haben, werden auf eine neutrale Ansicht eingestellt. Siehe Tutorial für STYX Lane Scoreboards. z.B. Finale in der Qualifikationshalle