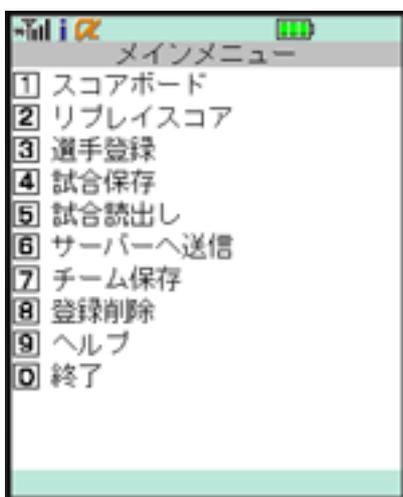


i アプリ「スコアブックWeb対応版」マニュアル (Ver. 2.0)



() 起動

起動時に、イメージデータ、テキストデータをサーバーから読み込みます。ネットワーク接続を許可してください。また、イメージデータは、一度読み込むとスクラッチパッドに保存され、以降はスクラッチパッドから読み込まれますので、ネットワーク接続は不用です。



() メインメニュー

起動後はメインメニューが表示されます。キー「1」から「9」および「0」を押してメニューを選択します。

通常は、前日に 3 .選手登録 4 .試合保存(prepare file)

試合直前に 5 . 試合読出し(prepare file)

(3 . 選手登録で選手入替)

1 . スコアボード 先攻後攻設定

試合開始 試合終了

5 . 試合保存 2 . リプレイ

といった使い方になります。いきなり“ 1 .”を実行しても、選手登録が自動的に呼び出されます。

- 1 . スコアボード：スコアの記入。メインの機能。
- 2 . リプレイスコア：スコアの表示（スコア記入後）。
- 3 . 選手登録：チーム名、選手名の登録。
- 4 . 試合保存：スコアをスクラッチパッドに保存。
- 5 . 試合読出し：保存した結果を読出す。
- 6 . サーバーへ送信：サーバーへ試合データを転送。
- 7 . チーム保存：スクラッチパッドへ選手登録したチームを保存。
- 8 . 登録削除：スクラッチパッドに保存したデータのリストを表し、不要なものを削
- 9 . ヘルプ：スコア記入に関するヘルプ。
- 0 . 終了：アプリケーション終了。

i アプリ「スコアブックWeb対応版」マニュアル (Ver. 2.0)

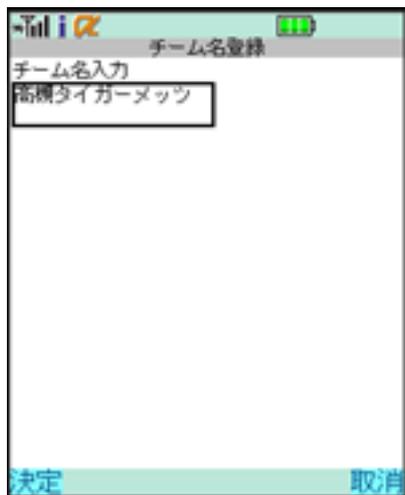
() 選手登録

選手登録は、2つの画面から構成されています。まず、先攻チームから、チーム名を入力し、次に打順、選手名、背番号、守備位置を登録します。

チーム名の登録

- ・まず、先攻チームのチーム名を TextBox へ入力します。

入力チーム名が、スクラッチパッドに保存されているチーム名と一致するものがある場合は、メンバーをスクラッチパッドから読み出すかどうかを問い合わせるダイアログが表示されます。



選手登録。選手の数 は 30 人 までです。

30 人分の Button が表示されます。

入力したい個所の Button を押すと、選手名などの入力画面に変わります。

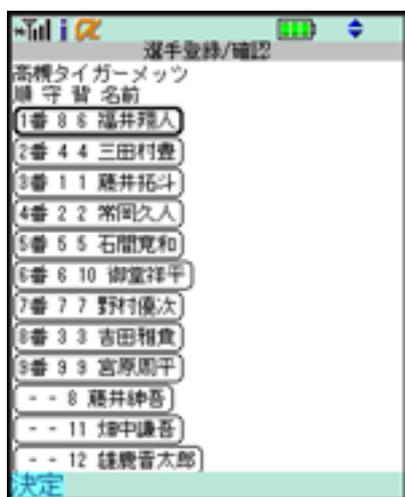
この画面で

- ・打順、選手名、背番号、守備位置を入力。
- ・“確定”を押す。

全選手入力を終えたところで“決定”を押します。これで入力官僚です。

入力選手の数 が 9 人に 満たないときは、入力を省略したとみなし、9 人分の選手の背番号、守備位置が適当に割り当てられます。

先攻チームの入力が終了すると、次に後攻チームのチーム名の入力 が 要求されます。あとは、先攻チームと同様に選手の入力を行います。



i アプリ「スコアブックWeb対応版」マニュアル (Ver. 2.0)

()スコアボード

スコアボードの初期画面。まだ、試合開始にはなっていません。まず、決定キーで先攻、後攻を選択してください。先攻後攻を決定したら、次に、試合開始のコールと同時に“開始”を押してください。この“開始”を押したときから試合時間がカウントされ始め、またスコアの記入が可能となります。



スコア入力モードになっている状態です。タイトルは「スコアボー」になっていて、左右のソフトキーはそれぞれ「終了」「Menu」になっています。



「0」から「9」および「#」、「*」のキーに入力機能が割り当てられています。

各キーの割り当てについての説明です。

キー「1」: ストライク

ストライクカウントが増えていきます。スリーストライクになると自動的にアウトカウントが増えます。

キー「2」: ボール

ボールカウントが増えていきます。4つボールになると自動的に、四球になり出塁します。

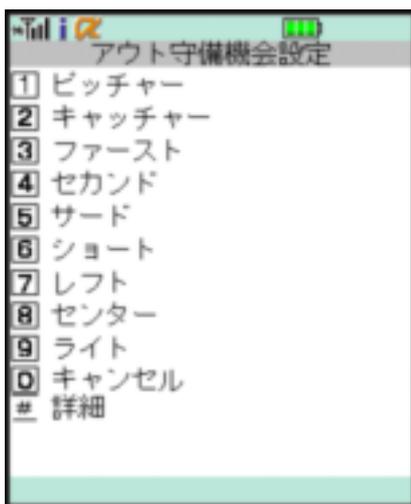
キー「3」: ファールボール

ファールボールです。

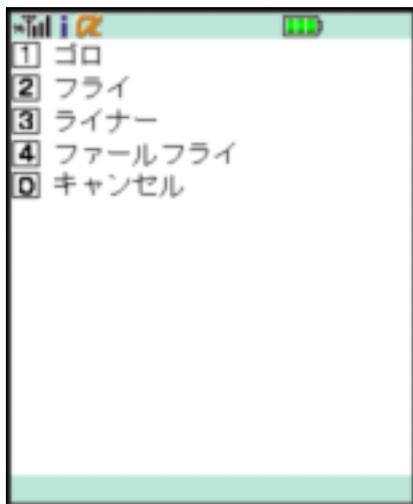
キー「4」: アウト

バッターのプレイによるアウトです。バッターアウトのプレイあるいはランナーアウトのプレイです。このキーを押すとまず、守備位置の入力が要求されます。守備位置を選択すると、次に打球の設定画面、そして次にアウトの設定画面になります。

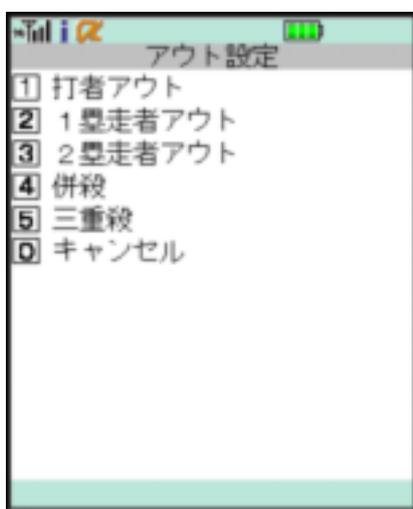
守備位置の選択のときに、# ボタンを押すと詳細な守備の入力ができます。例えば、6-4-3 のダブルプレイの時は、# TextBox で 643 と入力します。



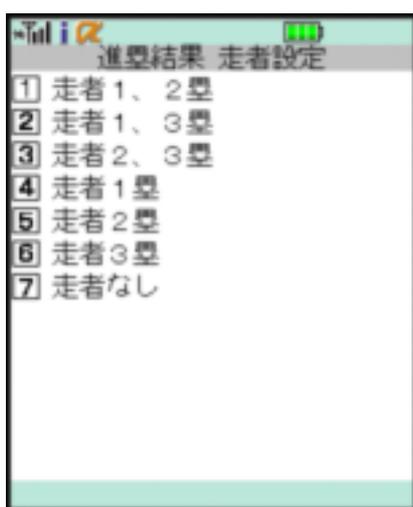
i アプリ「スコアブックWeb対応版」マニュアル (Ver. 2.0)



打球の設定画面では、4 つの中から打球を選択します。



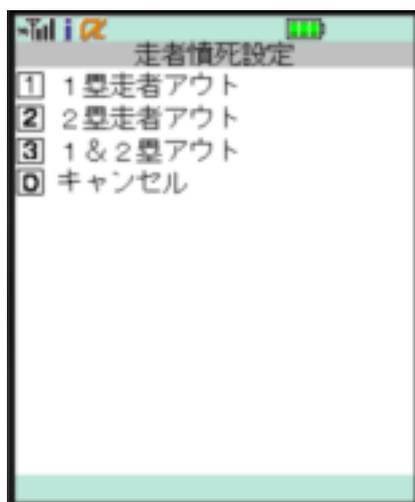
ランナーがいる場合は、あるいはノーアウト、ワンアウトの場合は、左図のパネルが表示されます。ここで、打者アウト（打者のみアウト）、フォースアウト、ダブルプレイ、トリプルプレイ、キャンセルを選択。ランナーが残る場合は、次にランナー設定の画面へ移ります。



アウトになった後の、現在のランナーの状態を入力します。ホームインしたランナーがいる場合は、ランナーの不足分から自動的に得点が計算されます。

例えば、ランナーが1塁に残り、もう一人のランナーがホームインした場合は、左の図のようにキー「1」により“走者1塁”を選択します。すると、残ったランナーは1塁だけになり、得点が1点追加されます。

i アプリ「スコアブックWeb対応版」マニュアル (Ver. 2.0)



キー「5」:ランナー憤死

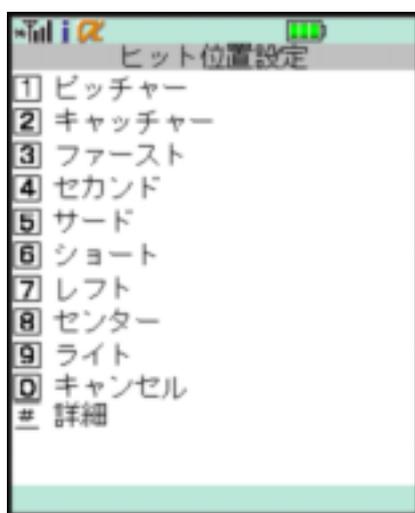
牽制球によるアウトや、盗塁失敗によるアウト、挟殺プレイによるアウトです。従って、打者は打席に入ったままのプレイです。まず、キー“「4」:アウト”と同様に守備の設定を行う画面に変わります。次に、左図のように、憤死したランナーの設定を行う画面に移ります。例えば、2塁走者の牽制アウトの場合は、キー「2」により2塁走者アウトを選択します。すると、ランナーが残った場合は、ランナーの設定の画面へ移ります。

キー「6」:犠打

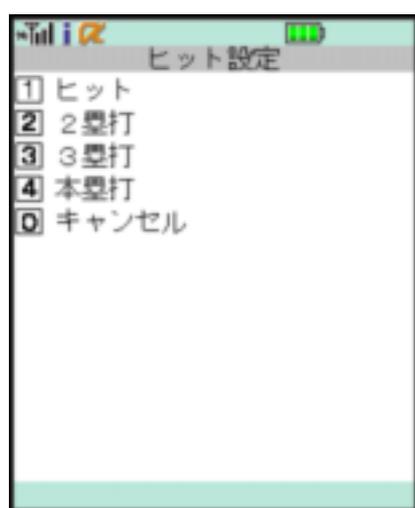
送りバンドおよび犠牲フライなどの犠打を入力します。このキーを押すとキー“「4」:アウト”と同様にまず守備位置の入力、次に現在のランナーの状態の入力が要求されます。

キー「7」:ヒット

まず、ヒットの位置をポジションで入力します。右中間のヒットなど、守備位置の中間に飛んだ場合は、ライト(9)かセンター(8)かどちらかをのみ入力してください。



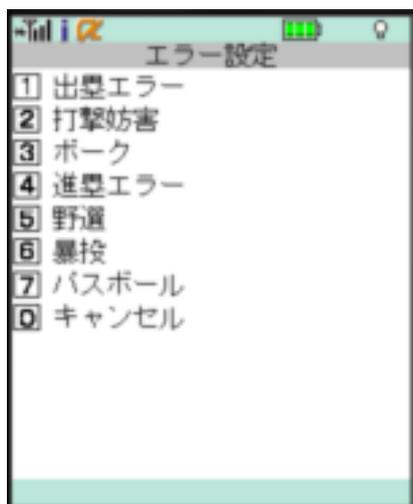
次に、ヒットを設定する画面に移ります。、ヒットの種類(シングルヒット、ツーベースヒット、スリーベースヒット、ホームラン)の設定です。



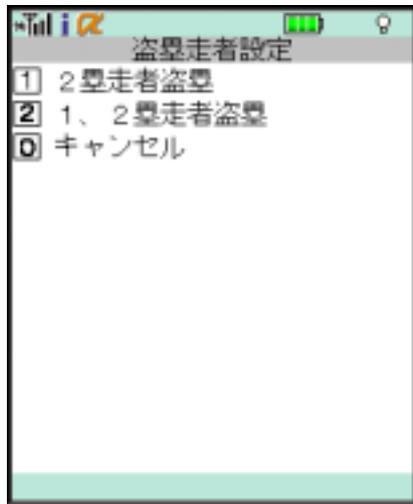
最後に、ランナーがいた場合は、ホームラン、スリーベース以外のときは、ランナーの設定を行います。このときも、ランナーの不足分からホームインしたランナーが自動的に計算され得点が加算されます。

i アプリ「スコアブックWeb対応版」マニュアル (Ver. 2.0)

「8」: エラー



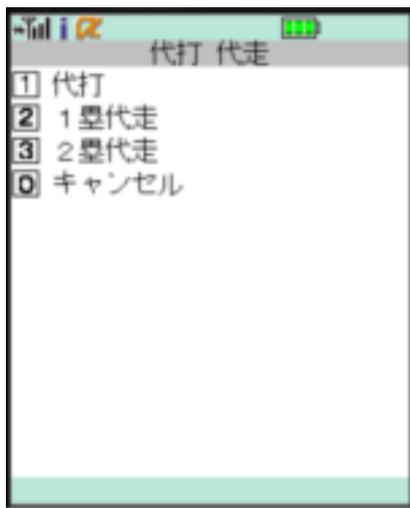
エラー（打球処理時の出塁エラー、ボーク、打撃妨害、振り逃げ、進塁エラー、野選）の設定を行います。ストライクカウントが2のときは、振り逃げが候補として出ます。また、ランナーがいる時に、進塁エラー、野選が候補として出ます。出塁エラー、進塁エラー、野選の場合は、次に守備位置を設定する画面へ移ります。守備位置は、アウトの時と同じ設定方法ですが、詳細設定を行う場合、エラーをした守備位置の後に「*」を入力します。例えば、6 - 4 - 3のダブルプレイになるときにセカンドがファーストに暴投した場合は、# TextBoxで6 4 3 *と入力します。ボークの場合は、自動でランナーも設定され、スコアボード画面へ戻ります。打撃妨害と守備位置の設定後は、ランナーの設定を行う画面へ移ります。ランナーの設定を行うと再びスコアボード画面へ戻ります。



キー「9」: 盗塁

盗塁の入力。盗塁したランナーを選択します。ランナー1, 2塁で2塁ランナーだけ盗塁した場合は、キー“「1」2塁走者盗塁”を押します。すると、1塁走者はそのまま、2塁走者のみ3塁へ進んで、スコアボード画面へ戻ります。

i アプリ「スコアブックWeb対応版」マニュアル (Ver. 2.0)



キー「0」

代打、代走。

まず、代打、代走を選択します。すると、画面が交代選手
の選択画面に変更します。ここで、交代選手を選択すると
代打、代走がおこなえます

(この画面では、「リストボックス」を使用しています。ま
ず、決定キーを押してリストボックス内に入り、カーソル
キーで交代選手に移動し決定キーをし選択状態にしてから
決定キーを押します。)



i アプリ「スコアブックWeb対応版」マニュアル (Ver. 2.0)



キー「* + 0」

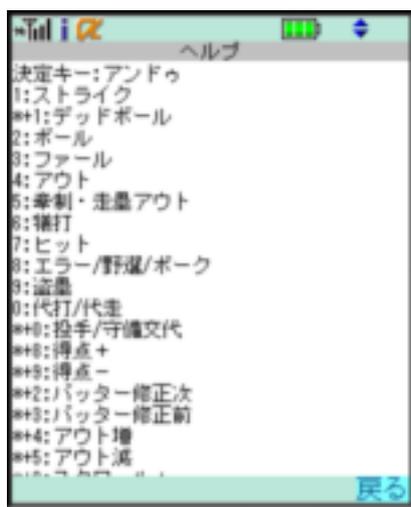
守備交代。

まず、交代するメンバーを選択します。選択は、2人以上選択しなくてはなりません。

このメニューでも、リストボックスを使用しています。例えば、N505 i の場合だと、まず決定キーによりこのリストボックス内に入ります。次に、上下カーソルキーにより選択する選手の位置に移動します。そして、そこで決定キーを押すと選択状態になります。このようにして、複数の選手を選択します。すべて選択したら、次に「クリア」キーにより、選択状態を確定させます。これにより、選択が完了します。

交代メンバーの選択の次は、交代メンバーそれぞれの守備位置を入力します。同じく、リストボックスによる選択です。

i アプリ「スコアブックWeb対応版」マニュアル (Ver. 2.0)



キー「#」: ヘルプ

「#」を押し続けます。ヘルプ画面が表示されます。キーを離すと、再びスコアボード画面に戻ります。ヘルプ画面では、1画面に表示が入りきっていませんので、隠れた部分を表示するには、「#」を押し続けたまま上下のカーソルキーを押してスクロールさせて下さい。

「決定キー」: アンドゥ

「決定キー」を押します。1球前のプレイをアンドゥ します。ただし、選手交代はキャンセルできません。

「* + 1」: デッドボール

「*」を押した状態で「1」を押します。デッドボールでランナーが出塁します。

「* + 2」: 打順を強制的に1つ進める。

「*」を押した状態で「2」を押します。打順を強制的にひとつ進めます。

「* + 3」: 打順を強制的に1つ戻す

「*」を押した状態で「3」を押します。打順を強制的にひとつ戻します。

「* + 4」: インクリメント アウトカウント

「*」を押した状態で「4」を押します。アウトカウントを強制的にひとつ増やします。

「* + 5」: デクリメント アウトカウント

「*」を押した状態で「5」を押します。アウトカウントを強制的にひとつ減らします。

i アプリ「スコアブックWeb対応版」マニュアル (Ver. 2.0)

「* + 6」: スクロール + イニング表示

「*」を押した状態で「6」を押します。注目しているイニングを1つ進めます。

「* + 7」: スクロール - イニング表示

「*」を押した状態で「7」を押します。注目しているイニングを1つ戻します。

「* + 8」: インクリメント ポイント

「*」を押した状態で「8」を押します。現在のイニングの得点を1点増加させます。

「* + 9」: デクリメント ポイント

「*」を押した状態で「9」を押します。現在のイニングの得点を1点減少させます。

i アプリ「スコアブックWeb対応版」マニュアル (Ver. 2.0)



() リプレイスコア

入力されたスコアを再生します。

割り当てられているキーは数字キーと決定キーです。

数字キーで、再生するイニングを決定します。例えば5回の表裏を再生するときは「5」を押します。

決定キーを押すと、プレイがひとつずつ進行していきます。

() 試合保存

試合開始前の選手登録、または試合終了後の結果、あるいは試合途中の経過を保存します。試合データは、スクラッチパッドに保存されます。試合開始前での保存時の名前は、Prepare0~Prepare8 になります。試合開始後は、保存時の名前は試合開始時間となります。保存されるデータは、各チームのメンバーデータと試合のすべてのプレイデータです。



() 試合読出し

保存した試合を読み出します。このメニューを選択すると、左図のように、スクラッチパッドに保存されたデータのリストがリストボックス内に表示されます。この中から1つ選択すると、試合結果がスクラッチパッドから読み出され、スコアボードにセットされます。

Prepare * と表示されているデータを選択するとチーム名と登録した選手がロードされます。

この選択は、リストボックスを使用したものです。まず、決定ボタンで、リストボックス内に入り、上下カーソルでカレントの行を選び決定ボタンを押すことで選択が終了します。

i アプリ「スコアブックWeb対応版」マニュアル (Ver. 2.0)

() サーバー送信

試合結果をサーバーへ送信します。サーバーはダウンロードしたサーバーと同一です。送信するデータは、現在スコアボードに表示されているデータです。送信したデータは、Web ブラウザから参照することができます。また、試合データをサーバーからダウンロードすることも可能です。サーバーでは、試合経過やテーブルスコアとして参照することが可能です。また、数試合の集計結果も見ることができます。

() チーム保存

登録したチームデータ(メンバー名前・背番号・打順・守備位置)がスクラッチパッドに保存できます。既に保存しているチーム名がある場合は、古いデータが消去され、現在のデータが保存されます。



() 登録削除

スクラッチパッドに保存しているデータ(チームデータ、試合データ)の削除を行います。左図のように、リストボックス内にリスト表示され、1つを選択します。選択すると、本当に削除するかどうかを問い合わせるダイアログが表示され、「はい」を選択すると削除されます。なにも、選択しなければこのメニューはキャンセルされます。

() ヘルプ

スコアブック画面でのキー操作を表示します。任意のキーを押すことでメインメニューに戻ります。

(X) 終了

ScoreBookを終了します。