

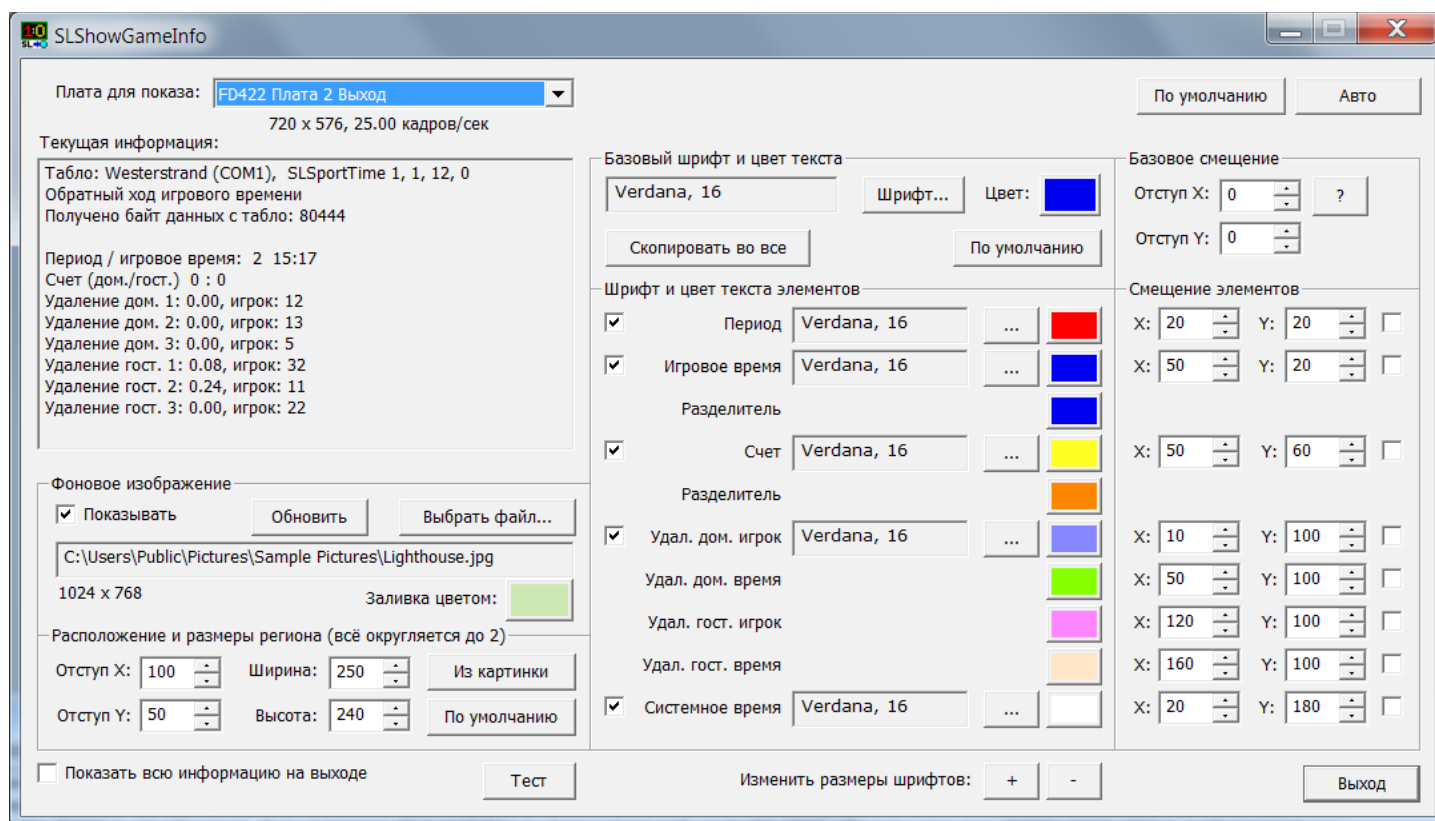
SLShowGameInfo

В данном документе описывается программа, позволяющая в отдельном окне и/или на выходе выбранной платы FDExt показывать игровую информацию, получаемую из сервиса SLSportTime. То есть, информация может быть получена от игрового табло/судейской системы любого типа, который поддерживается в нашем ПО (т. е. в сервисе SLSportTime).

Для показа информации в титрах на выходе платы необходимо иметь регистрацию Title Engine (например, продукт Форвард ТТ).

Краткое описание

Ниже приведено описание программы по трем ее первым версиям — в соответствии с тем, как программа развивалась по запросам заказчика (стадион «Локо-2000» молодежного ХК «Локомотив»).



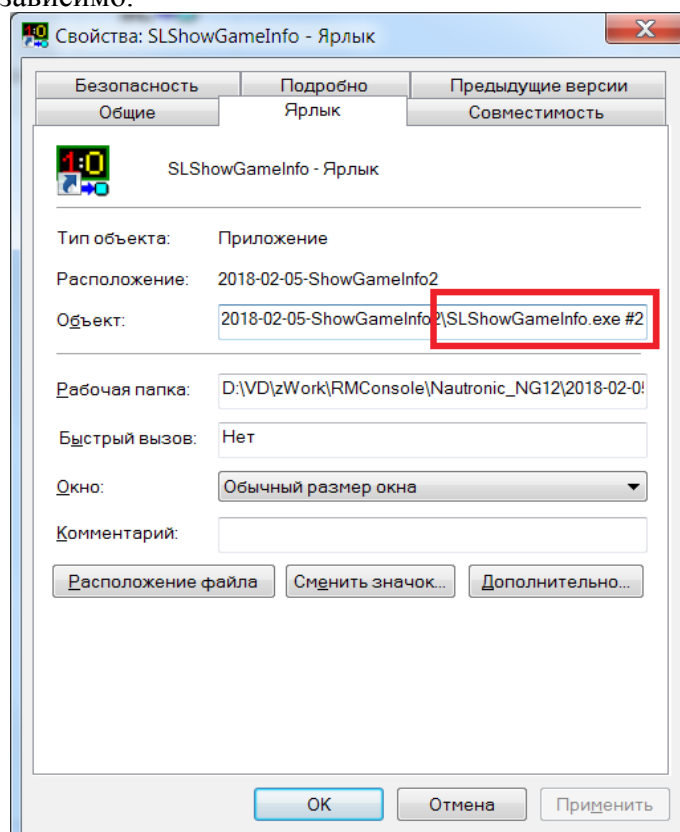
Сверху вниз и слева направо:

1. «Плата для показа» - в этом выпадающем списке выбирается выход платы, на котором нужно показывать игровую информацию в виде плашки (титров). Под игровой информацией, показываемой в текстовом виде, может быть фоновая прямоугольная подложка — либо залитая одним цветом, либо из графического файла. Под списком выходов плат показывается формат видео на выбранном выходе платы.
2. «Текущая информация» - здесь показывается вся игровая информация, полученная в данный момент от судейской системы (игрового табло): номер периода, игровое время, счет команд, удаления игроков команд (порядковый номер удаления, время, номер удаленного игрока).
3. «Фоновое изображение» - в этой группе задается либо цвет фона заливки, либо графический файл с фоновым изображением. Если опция «Показывать» включена, и задан графический файл, то показывается изображение из файла, иначе прямоугольная область региона заливается заданным цветом (его можно выбрать, нажав кнопку «Заливка цветом»). Под полем с путем к выбранному файлу показываются его ширина/высота в пикселах.
4. «Расположение и размеры региона» - здесь задаются (в пикселах) размеры и расположение прямоугольного региона для показа всей игровой информации относительно левого верхнего угла изображения на выходе платы. Если нажать кнопку «Из картинки», то размеры будут автоматически взяты из заданного графического файла. Если нажать «По умолчанию», будут заданы размеры по умолчанию.

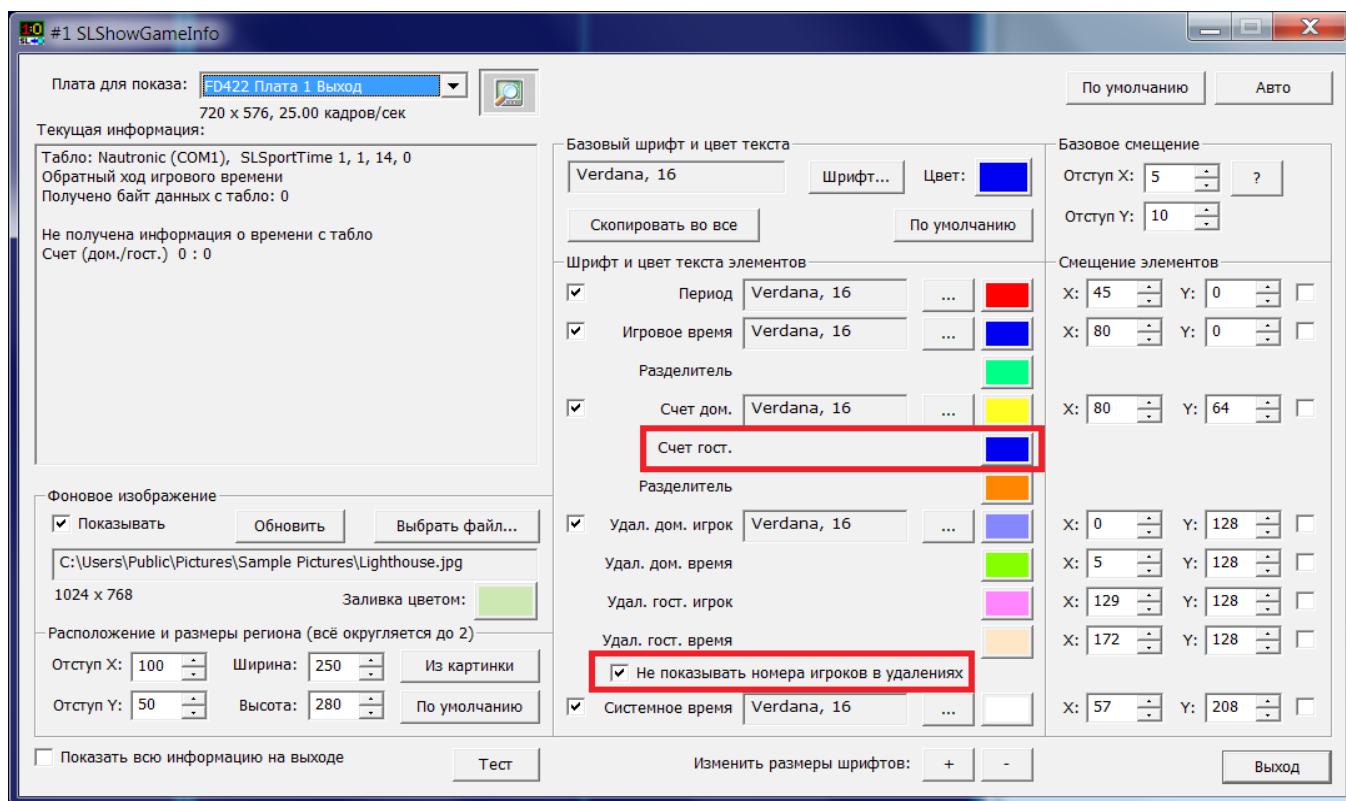
5. Если включить галочку «Показать всю информацию на выходе», то вся текущая игровая информация будет показана на выбранном выходе платы. Таким образом, в любой момент показ на плате можно включить/выключить.
6. При нажатии кнопки «Тест» вместо реальной игровой информации, поступающей от судейской системы, во всех полях (см. п.2.) будут использованы тестовые и заведомо ненулевые значения. Это может помочь при настройке показа информации до начала игры, когда от судейской системы информация еще не поступает.
7. «Базовый шрифт и цвет текста» - в данной группе задаются базовый шрифт и цвет текста, которые можно скопировать во все элементы нажатием кнопки «Скопировать во все». При нажатии кнопки «По умолчанию» шрифт и цвет будут сброшены в значения по умолчанию, но только в этой группе; т. е. автоматически копироваться во все элементы они не будут.
8. «Шрифт и цвет текста элементов» - в данной группе можно галочками включить/выключить показ каждого типа игровой информации, а также задать шрифт и цвет для них.
9. «Изменить размеры шрифтов» - кнопками «+» и «-» можно увеличить/уменьшить размеры всех шрифтов для всех элементов сразу.
10. «Авто» и «По умолчанию» в правом верхнем углу — эти кнопки позволяют задать смещения всех элементов автоматически (с использованием текущих размеров шрифтов элементов) либо сбросить все смещения в значения по умолчанию.
11. «Базовое смещение» - здесь можно задать дополнительное смещение (в пикселах относительно левого верхнего угла региона) всей текстовой информации относительно левого верхнего угла прямоугольного региона (см. п. 4). Это позволяет быстро сдвинуть относительно подложки всю информацию, не изменяя положения каждого типа информации по отдельности.
12. «Смещение элементов» - в этой группе можно задать смещение (в пикселах относительно левого верхнего угла региона) для каждого типа информации. Справа от каждого элемента есть дополнительная галочка, позволяющая перемещать элементы совместно. Если включить эти галочки для нескольких элементов, а затем изменять горизонтальное либо вертикальное смещение одного из элементов, то остальные выбранные элементы будут смещаться по горизонтали/вертикали на такое же смещение в пикселах.

Вторая версия программы

В ней добавлена возможность запускать несколько экземпляров программы из командной строки. Это позволяет, например, разделить показ части элементов в одном экземпляре, а части — в другом, и включать/выключать их независимо.



Также в этой версии добавлена возможность счет домашней и гостевой команд показывать разными цветами, и не показывать номера удаленных игроков:



Рядом с выпадающим списком добавлена кнопка, позволяющая включить/выключить отдельное окно предпросмотра, в котором показывается, как на выходе платы будет выглядеть вся игровая информация. Размер этого окна соответствует размеру прямоугольного региона.

Третья версия программы

В этой версии добавлена возможность отдельно показывать счет домашней и гостевой команд, т. е. задавать для них смещения независимо.

