Manual VideoSport

Versjon 1.6.1



WESTERSTRAND URFABRIK AB

Box 133
545 23 TÖREBODA

Tel +46 506 48 000
Fax +46 506 48 051

Internett: www.westerstrand.se
E-post: info@westerstrand.se

Innhold

INNLEDNING **3**

INSTALLASJON **3**

BRUK **4**
VIDEOVINDUET 4
KONTROLLVINDUET 5
Velge sport *6*
Vise eller skjule skjermen *6*
Angi lagnavn *6*
Velge lagoppstillinger *6*
Velge logoer *6*
Vise videovinduet på PC-en *6*
Velge hva som skjer når manøverpulten kobles fra *6*
VISE ANIMASJONER 7
LAGOPPSTILLINGER 9
LAG- OG SPILLERPRESENTASJONER 10
MELDINGER 11
LYD 11

KONFIGURASJON **12**
SPORTS 13
LAYOUTPANELER 14
STYLES 14
LABELS 15
Statiske labels *15*
Dynamiske labels *15*
Logoer *16*
Lagoppstillinger *16*
Observing *17*
Andre tagger *17*
GOALANIMATION 17
VIDEOLAYER 18
VED FEIL I KONFIGURASJONSFILEN 18

Innledning

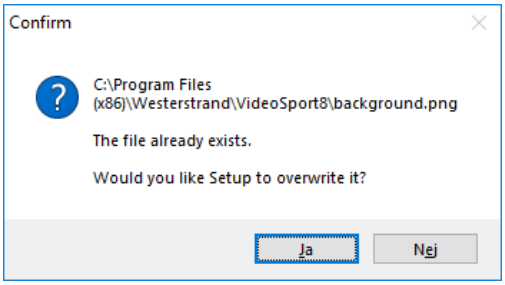
Dette dokumentet beskriver bruken av Westerstrands VideoSport-program. Programmet brukes til å styre en grafikktavle.

Installasjon

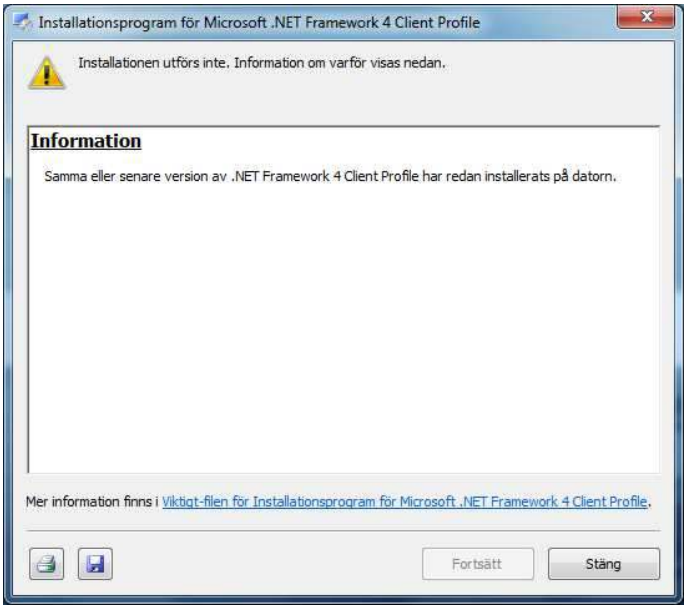
Vanligvis leveres VideoSport ferdig installert på en PC. Hvis ikke, eller ved ny installasjon, begynner du med å kjøre installasjonen ved å dobbeltklikke på filen «VideoSport_1.6.0_setup».

Hvis VideoSport allerede er installert, kan det være lurt å først ta en sikkerhetskopi av den eksisterende installasjonen ved å gi installasjonsmappen nytt navn, for eksempel «VideoSport_backup».

Under installasjonen kan spørsmålet nedenfor vises én eller flere ganger. Velg «Ja» for å fortsette installasjonen.



VideoSport kjører i et .NET-miljø som installeres automatisk av installasjonsprogrammet. Hvis .NET allerede er installert, hoppes dette trinnet over. Da vises følgende vindu på slutten av installasjonen:



Når installasjonen er ferdig, skal det være opprettet en snarvei på skrivebordet.

For at manøverpulten skal kunne sende data til PC-en, trengs et MOXA-modem eller tilsvarende. Koble manøverpulten til koblingsboksen og MOXA-modemet i henhold til egne instruksjoner.

I installasjonsmappen opprettes en konfigurasjonsfil. Avhengig av skjerminnstillingene på datamaskinen kan det være nødvendig å endre en innstilling i konfigurasjonsfilen for at videovinduet skal vises på riktig skjerm. For å bytte skjerm åpner du filen VideoSport.config.xml og endrer følgende linje:

```
<parameter key="StartOnSecondaryDisplay" value="true" />
```

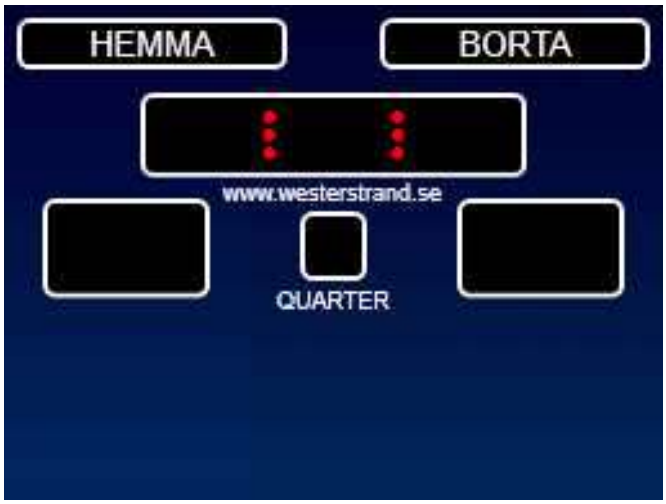
Value="true" betyr at videovinduet vises på den sekundære skjermen.
Value="false" betyr at videovinduet vises på den primære skjermen.

Bruk

Etter installasjonen finnes det en snarvei til VideoSport på skrivebordet. Dobbeltklikk på ikonet for å starte programmet. To vinduer vises: videovinduet og kontrollvinduet. Kontrollvinduet brukes til å gjøre innstillinger. Videovinduet er det som vises på resultattavlen.

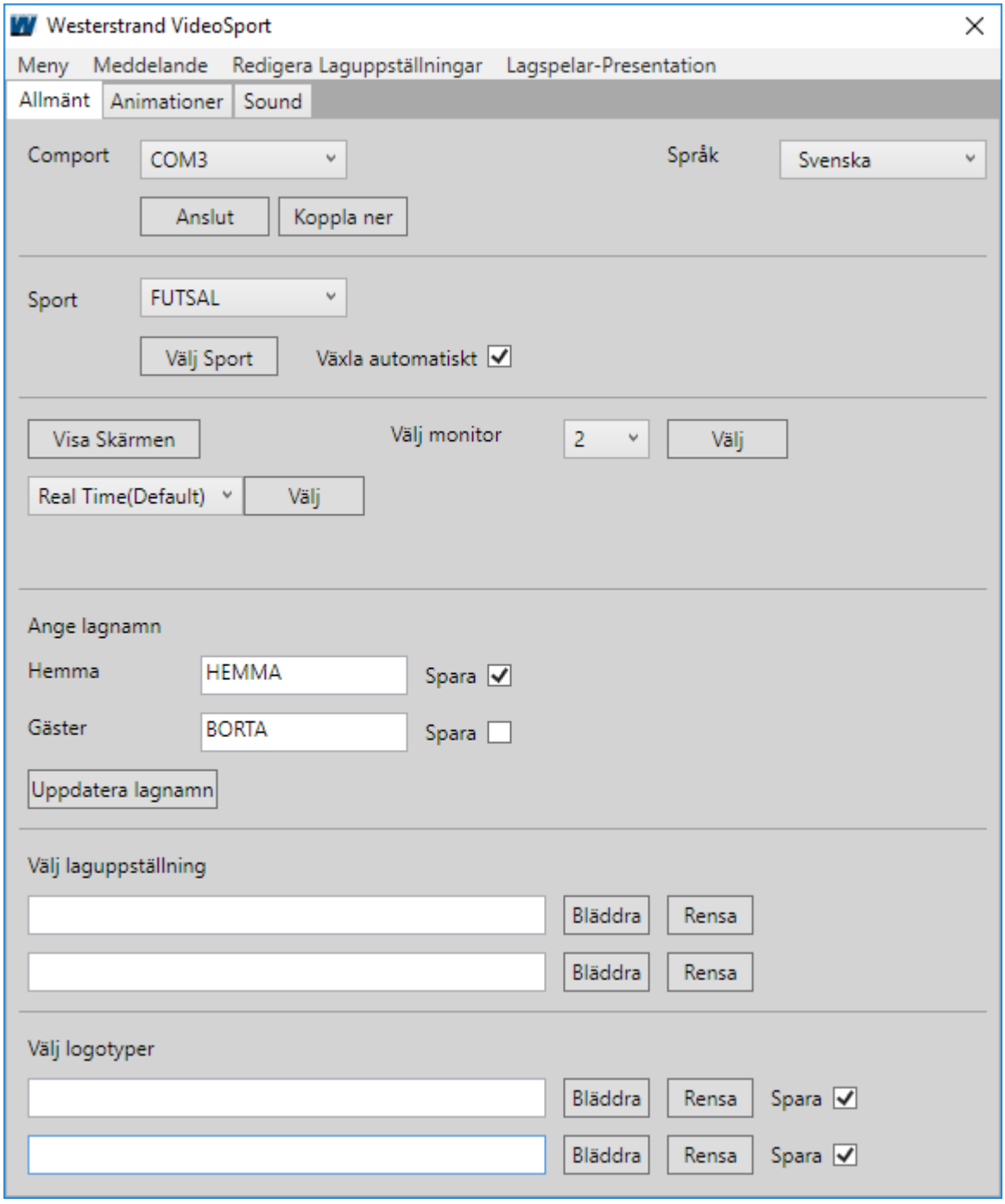
Videovinduet

Videovinduet vises på LED-skjermen og ser forskjellig ut avhengig av hvilken sport som er valgt. Hvordan layouten ser ut, angis i en konfigurasjonsfil i programmappen. Filen angir hva som skal vises i vinduet og hvordan det skal vises, for eksempel hvilken bakgrunnsfarge og tekstfarge som skal brukes. Se kapittelet «Konfigurasjon» for mer informasjon.



Kontrollvinduet

Hvis programmet ikke har koblet seg automatisk til en COM-port ved oppstart, velger du riktig COM-port og trykker på [Anslut] for å koble til resultattavlen. Den sist brukte COM-porten lagres til neste gang programmet startes. Kamptavlen kan nå styres fra manøverpulten. I kontrollvinduet kan en rekke innstillinger gjøres, for eksempel lagnavn og logoer.



Velge sport
For å endre layouten som vises på tavlen, velger du riktig sport i nedtrekksmenyen og klikker på [Välj Sport]. Hvis avkrysningsboksen «Växla automatiskt» er krysset av, bytter programmet automatisk til riktig sport når den velges på manøverpulten.

Vise eller skjule skjermen
Klikk på [Dölj skärmen] eller [Visa skärmen] for å skjule eller vise kampvinduet. Når kampvinduet er skjult, vises skrivebordet eller eventuelle andre programmer, for eksempel PowerPoint-presentasjoner eller mediespillere. Hvis funksjonen er aktivert, kan skjermen skjules fra manøverpulten med funksjonen «Reklam». Mer informasjon om dette finnes i manualen til manøverpulten.

Angi lagnavn
Skriv inn ønskede lagnavn i feltene «Hemma» og «Gäster». Klikk på [Uppdatera lagnamn] for å sende navnene til tavlen. Ved siden av lagnavnene finnes avkrysningsbokser merket «Spara». Hvis disse krysses av, lagres det aktuelle lagnavnet til neste gang programmet startes.

Velge lagoppstillinger
Under «Välj laguppställning» kan du lese inn filer med lagoppstillinger. Den øverste raden brukes for hjemmelaget og den nederste for bortelaget. Trykk på [Bläddra] og velg deretter fil. Informasjonen oppdateres automatisk i kampvinduet. Se kapittelet «Lagoppstillinger» senere i manualen for informasjon om hvordan du oppretter og endrer lagoppstillinger. Hvis en lagoppstilling er endret etter at den ble lest inn, må den leses inn på nytt for at endringene skal vises.

Velge logoer
Logoer for hjemme- og bortelag kan vises på tavlen. Velg logoer ved å klikke på [Bläddra] på den aktuelle raden under «Välj logotyper». Den øverste raden brukes for hjemmelaget og den nederste for bortelaget. Ved siden av feltene finnes avkrysningsbokser merket «Spara». Hvis disse krysses av, lagres den aktuelle logoen til neste gang programmet startes.

Vise videovinduet på PC-en
For å vise videovinduet på PC-en i stedet for på LED-skjermen velger du skjerm i listen «Välj monitor» og klikker på [Välj]. Bytt tilbake på samme måte.

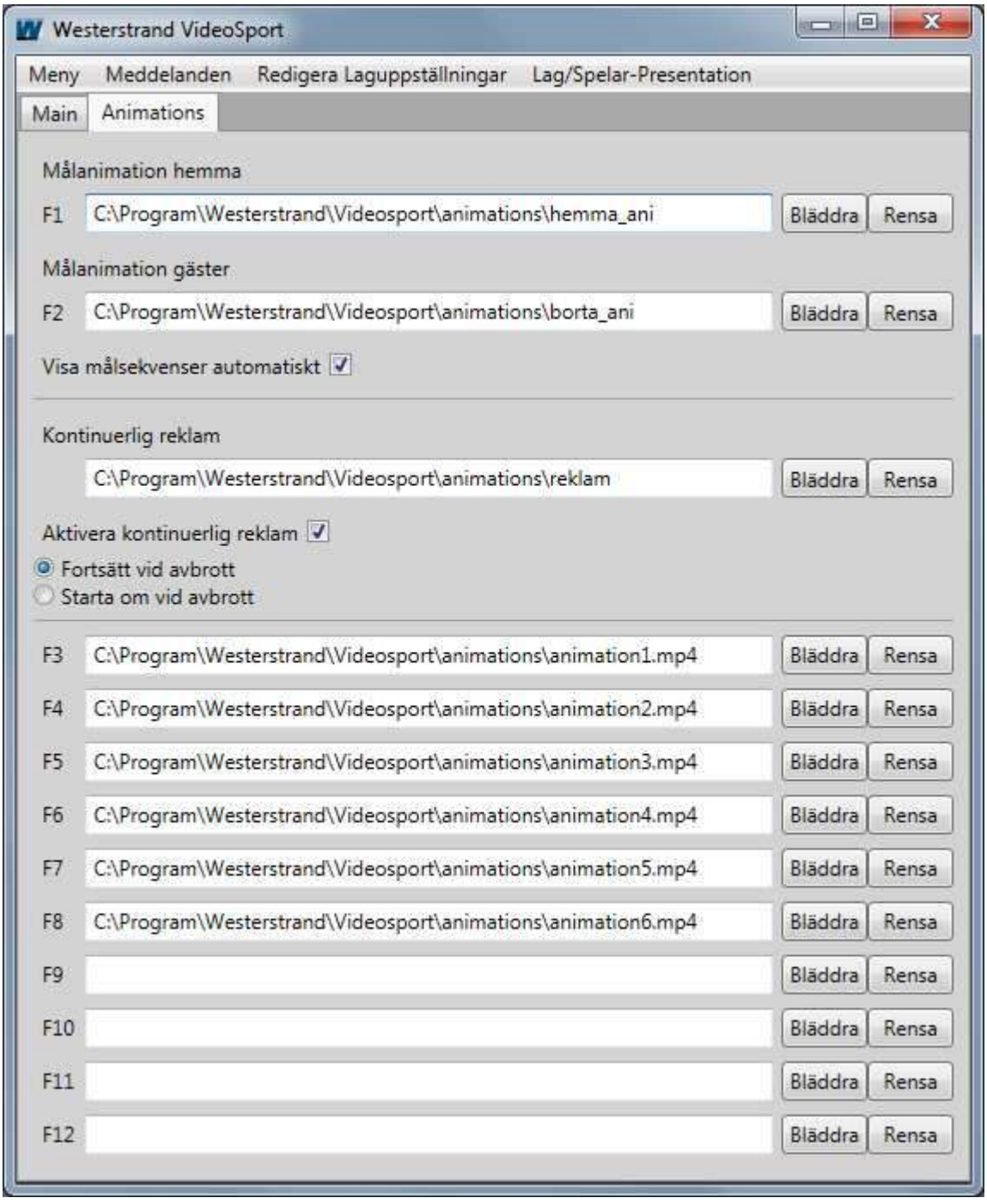
Velge hva som skjer når manøverpulten kobles fra
Når manøverpulten er koblet fra, kan LED-skjermen oppføre seg på flere forskjellige måter. Dette velges i en nedtrekksliste og trer i kraft 10 sekunder etter frakobling. Velg metode og trykk deretter på [Välj].

- Real Time(Default) – Sanntid vises på tavlen.
- Hide Screen – Videovinduet skjules. Det som ligger bak videovinduet vises i stedet, for eksempel PC-ens skrivebordsbakgrunn eller eventuelle andre programmer som kjører.
- Show template – Det kan lages en layout i konfigurasjonsfilen som vises når manøverpulten kobles fra. Denne må hete «template». Se kapittelet «Konfigurasjon» for mer informasjon om konfigurasjonsfilen.
- Show Videoplayer – Når dette valget gjøres, vises en videosløyfe på skjermen. Hvilke videofiler som skal vises, velges ved å klikke på [Bläddra] og velge en mappe som inneholder én eller flere videofiler.



Vise animasjoner

For å gjøre innstillinger for animasjoner klikker du på fanen «Animationer». Følgende vindu vises:



Under «Målanimation hemma» og «Målanimation gäster» kan du angi målanimasjoner. Dette gjøres ved å velge [Bläddra] og deretter velge mappen der animasjonene ligger. Trykk deretter på [F1] eller [F2] for å vise en animasjon. Hvis det finnes flere animasjonsfiler i mappen, bytter programmet til en ny animasjon ved hvert mål. Filformatene som støttes er .avi, .wmv og .mp4.

Hvis avkrysningsboksen «Visa målsekvenser automatiskt» er krysset av, vises animasjonene automatisk ved mål. Dette fungerer bare hvis taggen <goalAnimation> brukes i XML-filen. Se kapittelet «goalAnimation» for mer informasjon.

Du kan også legge til et antall animasjonsfiler som kan startes med funksjonstastene F3–F12. Klikk på [Bläddra] og velg ønsket fil i dialogboksen. Klikk på [Rensa] for å fjerne animasjonen.

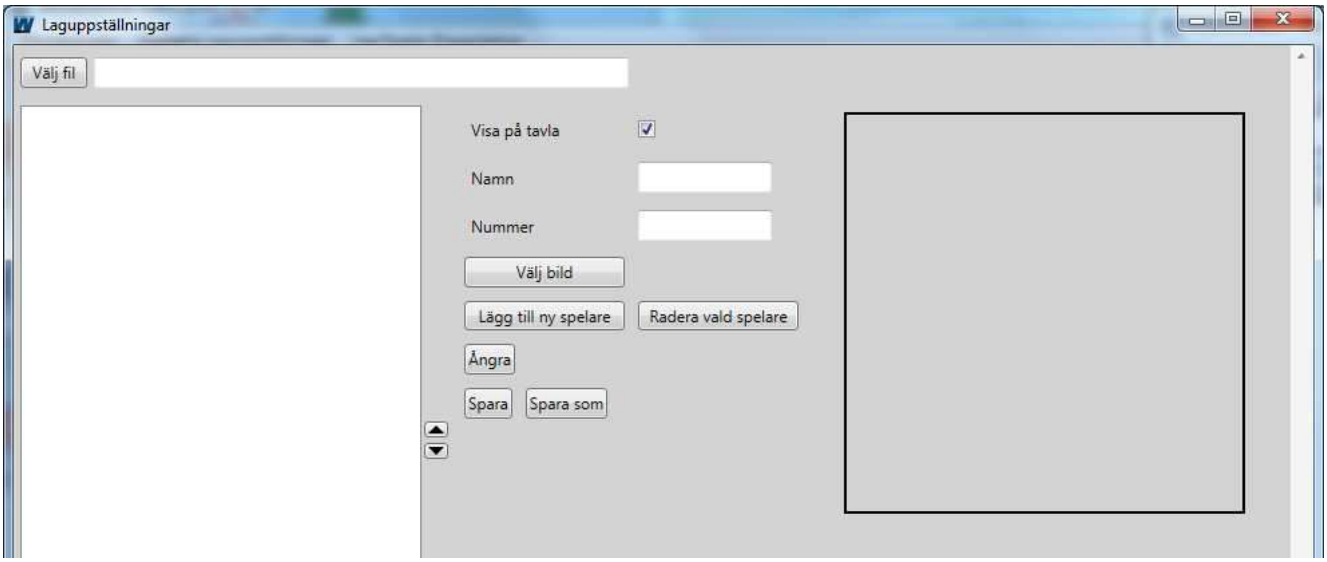
Hvis avkrysningsboksen «Aktivera kontinuerlig reklam» er krysset av, viser videovinduet kontinuerlig filmene som ligger i mappen som er angitt i feltet «Kontinuerlig reklam». Visningen avbrytes når målanimasjoner vises, eller når funksjonstastene brukes til å vise enkeltfilmer. Når den valgte filmen er ferdig, fortsetter den kontinuerlige reklamen automatisk.

Reklamefilmene vises i alfabetisk rekkefølge. Ved avbrudd kan du velge om den avbrutte filmen skal starte på nytt fra begynnelsen eller fortsette der den slapp når avbruddet er over, ved å velge «Fortsätt vid avbrott» eller «Starta om vid avbrott».

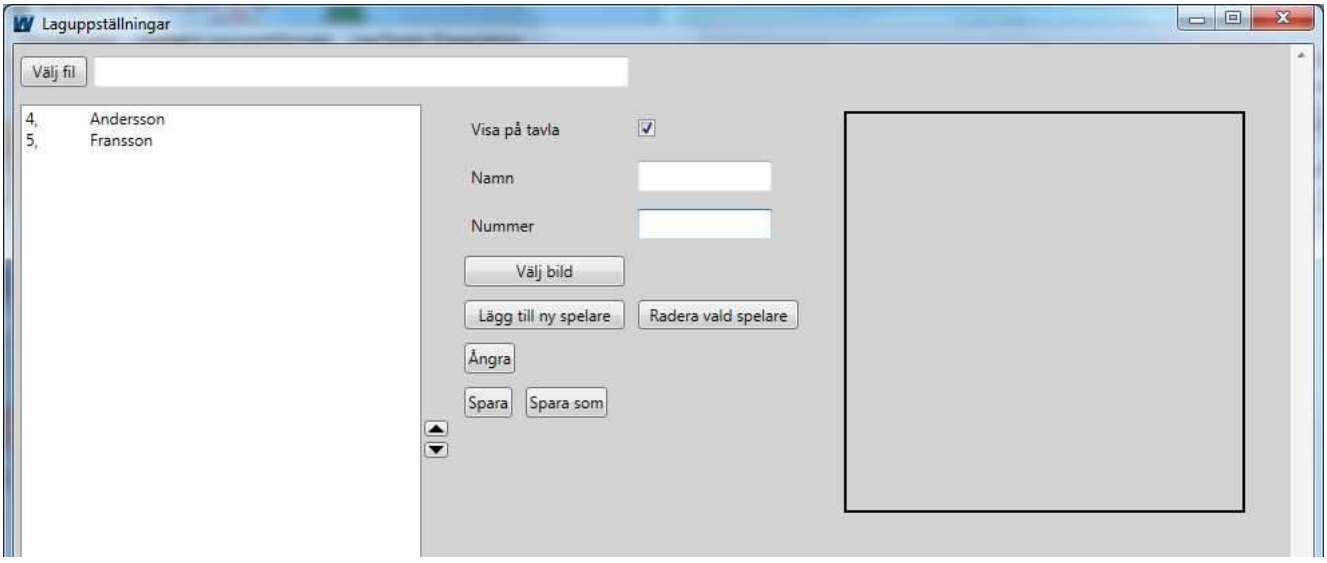
Du kan velge hvor stor del av skjermen som skal brukes til å vise animasjoner, og hvor de skal plasseres på skjermen. Dette gjøres i konfigurasjonsfilen. Se kapittelet «Konfigurasjon» for mer informasjon. VideoSport skalerer animasjonen automatisk slik at den passer skjermen, men beholder formatet.

Lagoppstillinger

Klikk på «Redigera Laguppställningar» i menyen. Følgende vindu vises:



Klikk på [Välj fil] for å velge en eksisterende fil, eller begynn å legge til spillere for å starte en ny liste. For hver spiller fylles navn og nummer inn. Et bilde kan legges til ved å klikke på [Välj bild]. Kryss av for «Visa på tavla» hvis spillerens informasjon skal vises på tavlen. Når all informasjon er fylt inn, trykker du på [Lägg till ny spelare]. Spilleren vises nå i feltet til venstre. Hvis en spiller er markert, klikker du på et tomt sted i det hvite feltet for å fjerne markeringen. Deretter kan en ny spiller legges til.



For å gjøre en endring markerer du spilleren og endrer informasjonen. Trykk deretter på [Uppdatera], så lagres den nye informasjonen. Rekkefølgen på spillerne kan endres ved å markere en spiller og bruke pil opp og pil ned for å flytte den opp eller ned i listen.
Lagoppstillingen må lagres for å kunne brukes. Velg [Spara] for å lagre endringer i en eksisterende fil, eller [Spara som] for å lagre listen i en ny fil.

I stedet for å bruke VideoSport-programmet til å endre en lagoppstilling, kan du også gjøre endringer direkte i filen.

I eksempelet nedenfor er to spillere lagt inn, Andersson og Fransson, med spillernummer henholdsvis 4 og 5. Linjen skal begynne med «True», og sist på linjen angis stien til et bilde hvis et bilde skal brukes. Hvis det ikke skal brukes bilde, settes et komma etter spillernavnet. Øvrig informasjon må være med, ellers vises en feilmelding når filen åpnes.

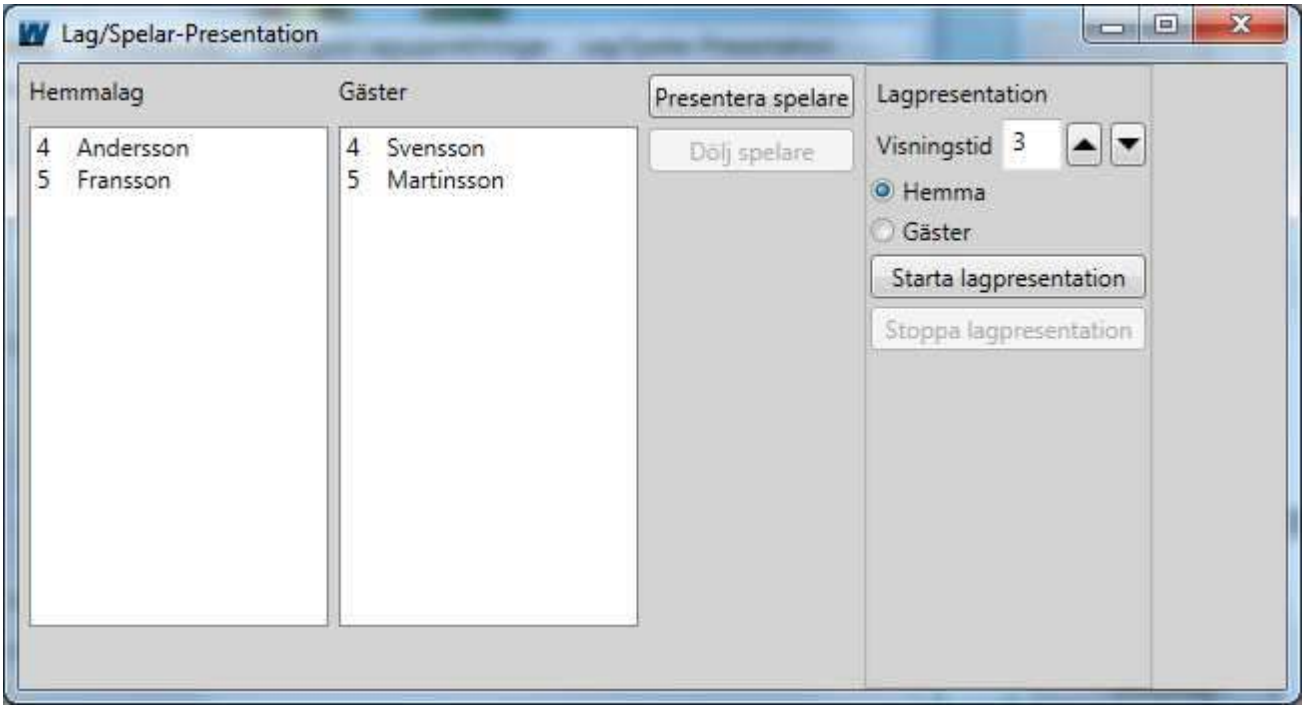
```
True,4,Andersson,C:\Program\VideoSport\Andersson.jpg
True,5,Svensson,C:\Program\VideoSport\Svensson.jpg
```

Merk at filen må ha tegnkodingen UTF-8. Bruk et tekstredigeringsprogram der tegnkoding kan angis, for eksempel Notepad++.

Hvis en lagoppstilling allerede var valgt i programmet før den ble endret, må den leses inn på nytt etter at lagoppstillingen er lagret for at endringene skal vises.

Lag- og spillerpresentasjoner

Når lagoppstillinger er valgt for hjemme- og bortelag, kan du presentere spillerne på skjermen. Velg «Lag/Spelar-Presentation» for å vise dialogboksen nedenfor.



Spillerne kan presenteres enkeltvis ved å velge ønsket spiller og trykke på [Presentera spelare]. Visningen avbrytes ved å trykke på [Dölj spelare]. Ved å velge [Starta lagpresentation] vises alle spillerne etter tur. Hvor lenge hver spiller vises, bestemmes i feltet «Visningstid». Stopp presentasjonen ved å trykke på [Stoppa lagpresentation].

Spillerne vises midt i videovinduet. Se kapittelet «Konfigurasjon → videoLayer» for nærmere beskrivelse.

Meldinger

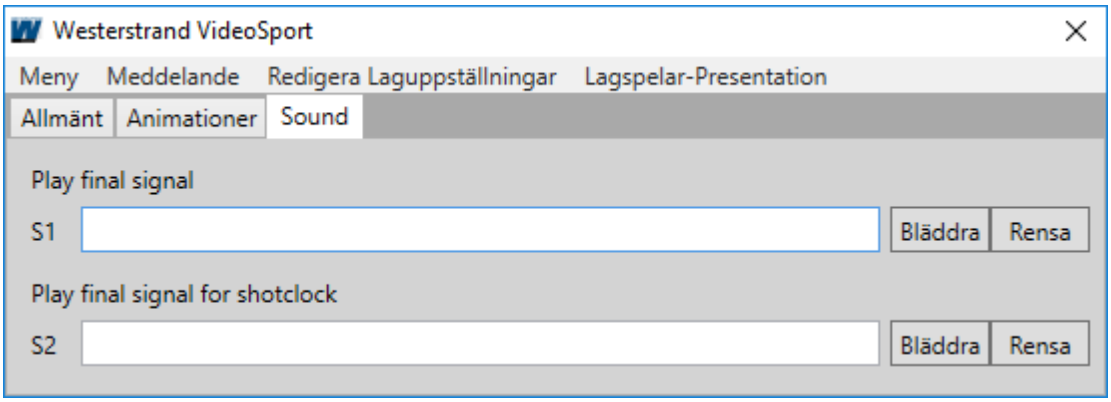
Tavlen kan brukes til å vise tekstmeldinger. For å gjøre dette velger du «Meddelanden» i menyen. Følgende vindu vises:



Skriv inn ønsket tekst og trykk på [Visa på tavlan]. Trykk på [Dölj meddelande] for å fjerne teksten fra tavlen. Teksten forsvinner også når vinduet lukkes. Med glidebryteren «Fönsterstorlek» stiller du inn tekststørrelsen. Fargen på tekst og bakgrunn kan stilles inn med pilene ved siden av «Textfärg» og «Bakgrundsfärg».

Lyd

Lydutgangen på PC-en kan brukes til å spille av lyd når kampsirenen eller signalet for skuddklokken går. Velg fanen [Sound] for å stille inn dette. For å velge lyd for kampsignalet klikker du på [Bläddra] under «Play final signal» og velger en lydfil. For å velge lyd for skuddklokken klikker du på [Bläddra] under «Play final signal for shotclock» og velger en lydfil.



Konfigurasjon

All informasjon som vises på skjermen, kan konfigureres av brukeren i konfigurasjonsfilen VideoSport.config.xml. Brukeren kan konfigurere hvilken informasjon som skal vises, og hvordan og hvor den skal presenteres. Dette gjøres med et antall *XML-tagger*. Nedenfor vises en oversikt over strukturen i konfigurasjonsfilen.

```
<configuration>
     <misc>
          <parameter key="p" value="v"/>
     </misc>
     <appearance>
          <parameter key="p" value="v "/>
     </appearance>
     <sports>
          <sport sport="Name">
               …
          </sport>
     </sports>
</configuration>
```

Taggen <configuration> er konfigurasjonsfilens *rot-tagg*. Ingen andre tagger kan ligge utenfor denne taggen.

Taggen <misc> inneholder et antall <parameter>-tagger som bestemmer egenskaper for vinduet, f.eks. visningsvinduets bredde, høyde og bakgrunnsbilde. Du kan også angi hvilken COM-port programmet skal koble seg til ved oppstart, med *DefaultComport*. Parameteren *StartOnSecondaryDisplay* bestemmer om videovinduet skal vises på den primære (false) eller den sekundære (true) skjermen.

```
<misc>
     <parameter key="WindowWidth" value="256"/>
     <parameter key="WindowHeight" value="192"/>
     <parameter key="WindowStartPositionX" value="0" />
     <parameter key="WindowStartPositionY" value="0" />
     <parameter key="StartOnSecondaryDisplay" value="true" />
     <parameter key="WindowBackground" value="background.png"/>
     <parameter key="MessageWindowBackground" value="message_background.png"/>
     <parameter key="Protocol" value="basic" />
     <parameter key="DefaultComport" value="COM1" />
</misc>
```

Taggen <presentation> inneholder et antall <parameter>-tagger som bestemmer hvordan lag- og spillerpresentasjoner vises på skjermen.

```
<presentation>
    <parameter key="PresentationStyle" value="presentation"/>
    <parameter key="ImageWidth" value="135"/>
    <parameter key="ImageHeight" value="180"/>
    <parameter key="ImageLeftOffset" value="60"/>
    <parameter key="ImageTopOffset" value="6"/>
    <parameter key="NameWidth" value="120"/>
    <parameter key="NameHeight" value="25"/>
    <parameter key="NameLeftOffset" value="128"/>
    <parameter key="NameTopOffset" value="150"/>
    <parameter key="NameFontSize" value="22"/>
    <parameter key="NameForegroundColor" value="#FFFFFF"/>
 </presentation>
```

Sports

Under taggen <sports> kan du legge inn et valgfritt antall <sport>-tagger. Hver <sport>-tagg beskriver en layout for visningsvinduet. Hver <sport>-tagg legges også til i nedtrekkslisten over tilgjengelige konfigurasjoner i kontrollvinduet. For å aktivere en bestemt <sport>-tagg velger du den i nedtrekkslisten og trykker på knappen «Välj Sport». Den valgte konfigurasjonen vises da på skjermen.

```
<sports>
     <sport sport="Basket" usedForSports="default,36" WindowBackground="bg2.png">
     <sport sport="Volleyboll" usedForSports="9">
     <sport sport="Innebandy/Ishockey" usedForSports="3,1">
     <sport sport="Handboll" usedForSports="4">
</sports>
```

Hver sport-tagg har et navn. Det er dette navnet som vises i nedtrekkslisten i kontrollvinduet. Ifølge eksempelet ovenfor vil nedtrekkslisten inneholde «Basket», «Volleyboll», «Innebandy/Ishockey» og «Handboll». Hvis en sport-tagg får navnet «template», kan denne layouten brukes til visning når manøverpulten kobles fra, se avsnittet «Kontrollvinduet».

Parameteren «usedForSports» etterfulgt av sportens ID brukes for at programmet skal kunne bytte layout automatisk når en ny sport startes. ID-en som hører til hver sport, vises på manøverpulten når man velger en ny sport. En sport kan angis som «default». Denne brukes automatisk hvis sporten som velges ikke finnes i konfigurasjonsfilen. Hvis det ikke finnes noen default-verdi, og sporten ikke finnes i konfigurasjonsfilen, beholdes sporten som vises for øyeblikket.

Hvis «usedForSports» er satt til «99», vises denne sporten når reklamefunksjonen på manøverpulten brukes. Mer informasjon om dette finnes i manualen til manøverpulten.

Parameteren «WindowBackground» brukes når en sport skal ha en annen bakgrunn enn den som er angitt i <misc>-taggen.

<sport>-taggen er i sin tur bygd opp av et antall <layoutPanel>-tagger. Et <layoutPanel> reserverer et bestemt område på skjermen, som igjen kan fylles med et antall <label>-tagger. En viktig detalj å forstå er at en <label>-tagg ikke kan plasseres på et bestemt sted på skjermen. Det kan derimot gjøres med en <layoutPanel>-tagg.

```
<sport sport="Innebandy">
     <layoutPanel frame="true" fontSize="25" leftOffset="68" topOffset="4" width="120">
          <label type="timeoutIndicator" dataOffset="53" size="5" />
          <label type="dynamic" dataOffset="0"/>
          <label type="dynamic" dataOffset="1"/>
          <label type="gameProgress" dataOffset="55" size="5" />
          <label type="dynamic" dataOffset="2"/>
          <label type="dynamic" dataOffset="3"/>
          <label type="timeoutIndicator" dataOffset="54" size="5" />
     </layoutPanel>
</sport>
```

Du kan altså se på en <layoutPanel>-tagg som en beholder som kan plasseres på skjermen. I «beholderen» legger du et antall <label>-tagger, som <layoutPanel>-taggen plasserer innenfor sitt eget område.

Layoutpaneler

Følgende parametere kan brukes for en <layoutPanel>-tagg:

- style – Angir utseendet på innholdet i layoutpanelet. Hvis ingen style angis, brukes en «default»-style.
- leftOffset – Angir hvor panelets venstre kant plasseres, i antall piksler fra vinduets venstre kant.
- topOffset – Angir hvor panelets øvre kant plasseres, i antall piksler fra vinduets øvre kant.
- width – Angir hvor bredt panelet skal være, i antall piksler.
- height – Angir hvor høyt panelet skal være, i antall piksler. Det er som regel ikke nødvendig å angi height. Unntaket er hvis du har en tom <layoutPanel>-tagg som brukes til å plassere en tom boks som fungerer som felles bakgrunn for flere andre <layoutPanel>-tagger. Et nyttig triks for å plassere utvisninger.
- frame – Angir om panelet skal ha en ramme rundt seg. Hvis ingen frame-parameter angis, vises ingen ramme.
- fontSize – Angir skriftstørrelsen som brukes for <label>-tagger som plasseres i det aktuelle panelet.

```
<layoutPanel frame="true" style="RedBackground" fontSize="20" leftOffset="115"
topOffset="82" width="26">
     <label type="dynamic" dataOffset="10"/>
</layoutPanel>
```

Styles

<style>-tagger brukes til å beskrive utseendet på elementene i et layoutpanel. I en <style>-tagg kan én eller flere parametere angis:

- BorderColor – Angir fargen på rammer der de brukes.
- BorderThickness – Angir rammetykkelsen.
- BorderCornerRadius – Angir avrundingen av rammehjørnene.
- ForegroundColor – Angir tekstfargen.
- BackgroundColor – Angir bakgrunnsfargen.
- FontFamily – Angir skrifttype.
- Margin – Angir en marg rundt et objekt.
- Padding – Angir avstanden fra et objekts ytterkant til innholdet, for eksempel en tekst.
- FontStretch – Angir tekstbredden.

Det må alltid finnes en <style>-tagg med navnet «default» der alle tilgjengelige parametere er angitt. Denne brukes av alle layoutpaneler hvis ingen <style>-tagg angis.

Flere <style>-tagger kan deretter legges til for å gi ulike layoutpaneler ulikt utseende. Du kan enten lage en helt ny <style>-tagg, som da må inneholde alle parametere, eller velge å arve fra en annen <style>-tagg og bare endre én eller flere parametere. Da angir du parameteren inherit="navn" i <style>-taggen.

Alle <style>-tagger må ligge innenfor en <styles>-tagg.

Eksempel:

```
<styles>
     <style name="default">
          <parameter key="BorderColor" value="#FFFFFF"/>
          <parameter key="BorderThickness" value="2"/>
          <parameter key="BorderCornerRadius" value="4"/>
          <parameter key="ForegroundColor" value="#FFFFFF"/>
          <parameter key="BackgroundColor" value="#000000"/>
          <parameter key="FontFamily" value="Arial"/>
          <parameter key="Margin" value="0"/>
          <parameter key="Padding" value="0"/>
          <parameter key="FontStretch" value="Normal"/>
     </style>

     <style name="RedBackground" inherit="default">
          <parameter key="BackgroundColor" value="#FF0000"/>
     </style>
</styles>
```

I dette tilfellet blir <style>-taggen «RedBackground» en kopi av «default», med den forskjellen at parameteren «BackgroundColor» er endret.

Labels

En <label>-tagg brukes til å vise noe på skjermen. Det finnes en rekke ulike typer labels, som kan deles inn i to kategorier: de som viser statisk innhold, og de som viser innhold basert på data fra manøverpulten.

Statiske labels
For å vise en statisk tekst på skjermen, f.eks. «UTVISNINGER» eller «PERIODE», brukes en <label> av typen «static».

```
<label type="static">PERIOD</label>
```

Det finnes også to spesialtilfeller av statiske labels, nemlig lagnavnene for hjemme- og bortelaget. I kontrollvinduet finnes det felt for å fylle inn navnene på hjemme- og bortelaget. For at disse skal vises på skjermen, må følgende labels være med i konfigurasjonsfilen (i hver sin <layoutPanel>-tagg):

```
<label type="static" id="teamNameHome">HEMMA</label>
<label type="static" id="teamNameGuest">BORTA</label>
```

Teksten mellom <label></label>-taggene vises automatisk ved oppstart, helt til nye lagnavn er skrevet inn i kontrollvinduet.

Dynamiske labels
For å vise data som styres fra manøverpulten, f.eks. kamptid, poeng og gjeldende periode, brukes en tagg av typen *dynamic*. Hver label av typen dynamic viser ett tegn fra datastrømmen fra manøverpulten. Datastrømmen er beskrevet i dokument 2749. Hvilket tegn som vises, angis med parameteren *dataOffset*. Merk at dataOffset er nullindeksert, det vil si at det første elementet angis som dataOffset="0". Eksempelet nedenfor viser altså det 8. tegnet i datastrømmen.

```
<label type="dynamic" dataOffset="7" />
```

Logoer

En label av typen logotype brukes til å vise hjemme- og bortelagets logoer. Logoene velges i kontrollvinduet og vises på skjermen hvis følgende tagger er med i konfigurasjonsfilen:

```
<label type="logotype" id="homeTeamLogo" />
<label type="logotype" id="guestTeamLogo" />
```

Den omsluttende <layoutPanel>-taggen brukes til å angi hvor stor logoen skal være og hvor den skal plasseres. I eksempelet nedenfor konfigureres en logo for hjemmelaget på 70×70 piksler.

```
<layoutPanel frame="false" fontSize="1" leftOffset="10" topOffset="50" width="70"
height="70">
     <label type="logotype" id="homeTeamLogo" />
</layoutPanel>
```

Lagoppstillinger

VideoSport kan også vise lagoppstillinger i form av spillernavn og -nummer på tavlen. For basketball kan også personlige feil og poeng (som håndteres av manøverpulten) knyttes til spillernavnet. Informasjonen om spillerne hentes fra en tekstfil som velges i kontrollvinduet med funksjonen «Välj laguppställning». Taggen ser slik ut:

```
<label type="roster" maxNumOfPlayers="12" team="home" dataOffset="60" spacing="26"
     leftOffset="0,35,215,290" topOffset="0,0,7,0" showFoulAsDots="true" foulSize="8"
foulSpacing="2"/>
```

Parametere:

- *type="roster"* angir at det er en lagoppstilling.
- *maxNumOfPlayers* angir hvor mange spillere som skal vises.
- *team* angir om det er hjemme- eller bortelaget.
- *dataOffset* angir hvor i datastrømmen den første spilleren henter informasjonen sin fra.
- *spacing* angir hvor neste spiller skal plasseres vertikalt på skjermen i forhold til forrige spiller, altså hvor stor avstanden mellom to spillere skal være.
- *leftOffset* angir hvor de fire informasjonselementene nummer, navn, personlige feil og poeng skal plasseres horisontalt innenfor den omsluttende <layoutPanel>-taggen. I dette tilfellet plasseres nummeret 0 piksler fra venstre i panelet, navnet 35 piksler fra venstre, personlige feil 215 piksler fra venstre og til slutt spillerens poeng 290 piksler fra panelets venstre kant.
- *topOffset* angir hvor de fire elementene skal plasseres vertikalt innenfor <layoutPanel>-taggen. Avstandene angis i rekkefølgen nummer, navn, personlige feil og poeng.
- *showFoulAsDots* brukes for basketball. True angir at feil skal vises som 5 prikker, og false betyr at de vises som et tall.
- *foulSize* brukes når showFoulAsDots er true, til å velge hvor store prikkene skal være.
- *foulSpacing* angir avstanden mellom feilprikkene.

Observing

Taggen *observing* er en variant av dynamic. <observing>-taggen ser på angitt offset i datastrømmen. Hvis tegnet der er et mellomrom (' '), viser observing ingenting; ellers viser taggen den angitte strengen på tavlen (i eksempelet nedenfor et kolon). For utvisninger vil man for eksempel kanskje plassere et kolon mellom minuttene og sekundene. Hvis man da bruker en statisk tagg, vises kolonet hele tiden. I stedet kan man bruke en observing-tagg med offset for tegnet som angir enerminuttene for den aktuelle utvisningen. Når det gjenstår 59 sekunder av utvisningen, sender manøverpulten et ' '-tegn for minutter, og kolonet forsvinner.

```
<label type="observing" dataOffset="12">:</label>
```

Andre tagger

Taggen *timeoutIndicator* viser hvor mange timeouter et lag har tatt. I tillegg til hvilket offset taggen skal lytte på, angis også hvor store timeout-prikkene skal være. «spacing» angir den vertikale avstanden mellom prikkene.

```
<label type="timeoutIndicator" dataOffset="53" size="5" spacing="3"/>
```

Taggen *gameProgress* brukes til å vise en rød/grønn prikk som indikerer om spillet pågår eller ikke. Vanligvis plasseres den mellom minuttene og sekundene på kampklokken. «spacing» angir den vertikale avstanden mellom prikkene.

```
<label type="gameProgress" dataOffset="55" size="5" spacing="2"/>
```

For å indikere for eksempel ballbesittelse i basketball eller serve i volleyball brukes taggen *ballPossession*. Taggen viser en trekant som peker mot hjemme- eller bortelaget. Som tidligere angis hvilket offset i datastrømmen taggen skal lytte på, og hvor stor trekanten skal være. I tillegg finnes et argument kalt *direction* som angir om trekanten skal peke mot høyre (pointToRight) eller venstre (pointToLeft).

```
<label type="ballPossession" dataOffset="51" size="3" direction="pointToLeft" />
```

Taggen *observingPlayerName* kan brukes ved en utvisning for å vise navnet som hører til det aktuelle spillernummeret. Taggen lytter på spillernummeret som hører til en utvisning. Hvis det finnes et spillernummer på den plassen i datastrømmen, vises spillernavnet; ellers vises ingenting. *dataOffset* angis med to tall (x,y), der x er tierplassen og y er enerplassen i spillernummeret. Informasjonen om spillerne hentes fra en tekstfil som velges i kontrollvinduet med funksjonen «Välj laguppställning». Parameteren *team* angir om spilleren hører til hjemme- eller bortelaget.

```
<label type="observingPlayerName" team="guest" dataOffset="49,50"/>
```

goalAnimation

<*goalAnimation*> er en spesiell tagg som ikke trenger å ligge innenfor en omsluttende <layoutPanel>-tagg. *goalAnimation* konfigurerer ikke en layout, men en oppførsel. Taggen nedenfor angir at hvis det skjer en endring på offset 4 eller 5 i datastrømmen fra manøverpulten, spilles en målanimasjon for hjemmelaget av. Dette forutsetter at det er angitt en målanimasjon for hjemmelaget i kontrollvinduet, og at avkrysningsboksen for automatisk avspilling av målanimasjoner er krysset av.

```
<goalAnimation team="home" data="4,5" />
```

videoLayer

Taggen <*videoLayer*> brukes til å reservere en del av vinduet for videovisning. Dette gjør at du kan vise sportsinformasjon samtidig som du viser et videoklipp. Videoen vises i den delen av vinduet som defineres med parameterne *leftOffset, topOffset, width og height*. Den legger seg da over eventuell annen informasjon som er plassert i dette området. I det ledige området kan labels fortsatt vises. En <*videoLayer*>-tagg må plasseres innenfor <*sport*></*sport*>-taggene og er derfor unik for hver sport.

```
<videoLayer leftOffset="0" topOffset="0" width="640" height="250" />
```

Hvis ingen <videoLayer>-tagg angis, vises animasjoner over hele skjermen.

Ved feil i konfigurasjonsfilen

Hvis det er en feil i konfigurasjonsfilen, vil ikke VideoSport kunne startes. En feilmelding vises.