Manual VideoSport

Version 1.6.1



WESTERSTRAND URFABRIK AB

Box 133
545 23 TÖREBODA

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

Internet: www.westerstrand.se
E-mail: info@westerstrand.se

Innehåll

INLEDNING **3**

INSTALLATION **3**

ANVÄNDNING **4**

VIDEOFÖNSTRET 4
KONTROLLFÖNSTRET 5
Välja sport *6*
Visa eller dölja skärmen *6*
Ange lagnamn *6*
Välja laguppställningar *6*
Välja logotyper *6*
Visa videofönstret på PC:n *6*
Välja vad som händer när manöverapparaten kopplas bort *6*
VISA ANIMATIONER 7
LAGUPPSTÄLLNINGAR 9
LAG- OCH SPELARPRESENTATIONER 10
LJUD 11

KONFIGURATION **12**

SPORTS 13
LAYOUTPANELER 14
STYLES 14
LABELS 15
Statiska labels *15*
Dynamiska labels *15*
Logotyper *16*
Laguppställningar *16*
Observing *17*
Övriga taggar *17*
GOALANIMATION 17
VIDEOLAYER 18
VID FEL I KONFIGURATIONSFILEN 18

Inledning

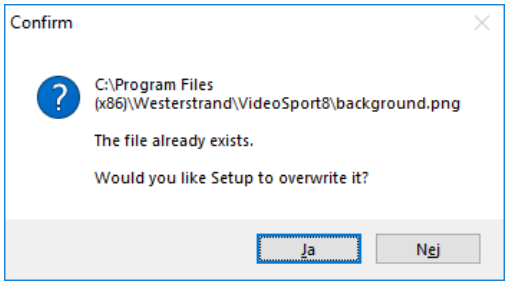
Detta dokument beskriver användandet av Westerstrands VideoSport-program. Programmet används för att styra en grafiktavla.

Installation

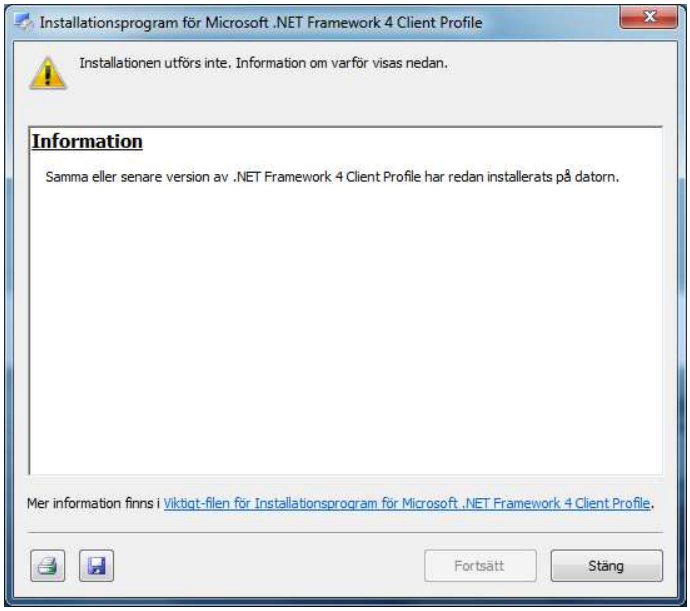
Vanligtvis levereras VideoSport färdiginstallerat på en PC. I annat fall, eller vid ominstallation, börja med att köra installationen genom att dubbelklicka på filen ”VideoSport_1.6.0_setup”.

Om VideoSport redan är installerat, kan det vara bra att först göra en säkerhetskopia av den existerande installationen, genom att döpa om installationsmappen till ”VideoSport_backup”.

Under installationen kan frågan nedan visas en eller flera gånger. Välj ”Ja” för att fortsätta installationen.



VideoSport körs i en .NET miljö som installeras automatiskt av installationsprogrammet. Om .NET redan är installerat hoppas detta steg över. I så fall visas följande fönster i slutet på installationen:



När installationen är klar skall en genväg ha skapats på skrivbordet.

För att manöverapparaten skall skicka data till PC:n behöver man ett MOXA-modem eller liknande. Koppla ihop manövern med kopplingsdosan och MOXA-modemet enligt separata instruktioner.

I installationsmappen skapas en konfigurationsfil. Beroende på datorns skärminställningar kan en uppgift i konfigurationsfilen behöva ändras för att videofönstret skall visas på rätt skärm. För att ändra skärm, öppna filen VideoSport.config.xml och ändra följande rad:

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

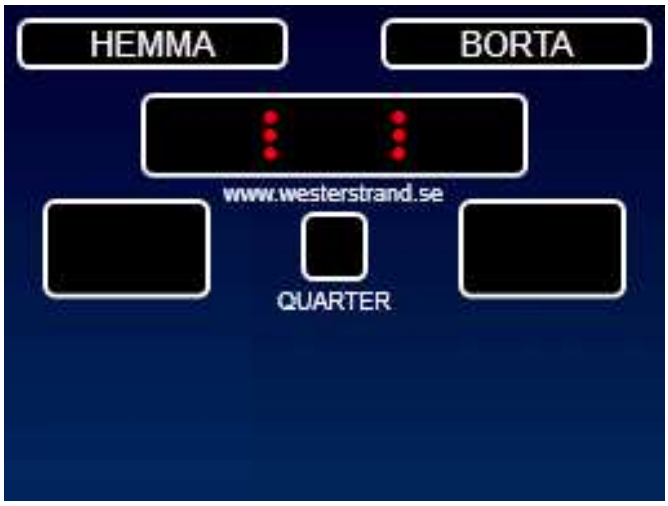
Value=”true” innebär att videofönstret visas på den sekundära skärmen.
Value=”false” innebär att videofönstret visas på den primära skärmen.

Användning

Efter installationen kommer en genväg till VideoSport att finnas på skrivbordet. Dubbelklicka på ikonen för att starta programmet. Två fönster kommer att visas, Videofönstret och kontrollfönstret. Kontrollfönstret används för att göra inställningar. Videofönstret är det som visas på resultattavlan.

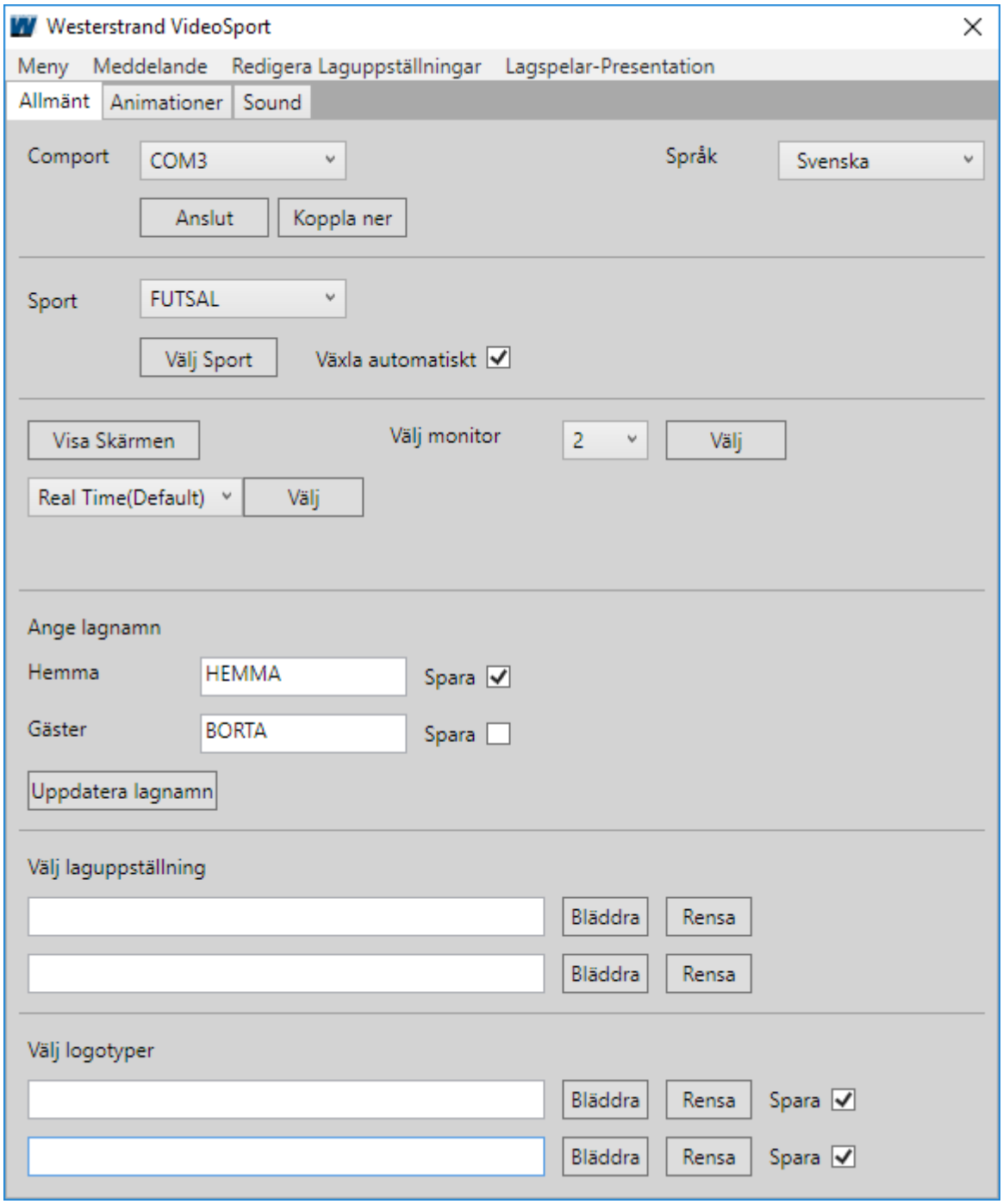
Videofönstret

Videofönstret visas på LED-skärmen och ser olika ut beroende på vilken sport som är vald. Hur layouten ser ut anges i en konfigurationsfil i programkatalogen. Filen anger vad som skall visas på fönstret och hur det ska visas, exempelvis vilken bakgrundsfärg och textfärg som skall användas. Se kapitel ”Konfiguration” för mer information.



Kontrollfönstret

Om programmet inte har anslutit automatiskt till en COM-port vid uppstart, välj rätt COM-port och tryck på [Anslut] för att ansluta till resultattavlan. Den senast använda COM-porten sparas sedan tills nästa gång programmet startar. Matchtavlan kan nu styras av manöverapparaten. I kontrollfönstret kan en rad inställningar göras, så som lagnamn och logotyper.



Välja sport
För att ändra den layout som visas på tavlan, välj rätt sport i rullmenyn och klicka på [Välj Sport]. Om rutan ”Växla automatiskt” är ikryssad kommer programmet automatiskt att växla till rätt sport när den väljs i manöverapparaten.

Visa eller dölja skärmen
Klicka på [Dölj skärmen] eller [Visa skärmen] för att dölja eller visa matchfönstret. När matchfönstret är dolt kommer skrivbordet eller eventuella program, exempelvis PowerPoint-presentationer eller mediaspelare, visas. Om aktiverat, kan skärmen döljas med hjälp av manöverapparaten genom funktionen ”Reklam”. Mer information om detta finns i manöverapparatens manual.

Ange lagnamn
Ange önskade lagnamn i rutorna ”Hemma” respektive ”Gäster”. Klicka på [Uppdatera lagnamn] för att skicka namnen till tavlan. Intill lagnamnen finns kryssrutor benämnda ”Spara”. Om dessa kryssas i kommer respektive lagnamn att sparas tills nästa gång programmet startar.

Välja laguppställningar
Under ”Välj laguppställningar” kan man läsa in filer med laguppställningar. Den övre raden används för hemmalaget och den nedre används för bortalaget. Tryck på [Bläddra] och välj sedan fil. Informationen kommer automatiskt att uppdateras i matchfönstret. Se kapitel ”Laguppställningar” senare i manualen för information om hur man skapar och ändrar laguppställningarna. Om en laguppställning har ändrats efter inläsning måste den läsas in igen för att ändringarna skall visas.

Välja logotyper
Logotyper för hemma- och bortalag kan visas på tavlan. Välj logotyper genom att klicka på [Bläddra] på respektive rad under ”Välj logotyper”. Den övre raden används för hemmalaget och den nedre raden används för bortalaget. Intill lagnamnen finns kryssrutor benämnda ”Spara”. Om dessa kryssas i kommer respektive logotyp sparas tills nästa gång programmet startar.

Visa videofönstret på PC:n
För att välja att visa videofönstret på PC:n istället för på LED-skärmen, välj skärm i listan ”Välj monitor” och klocka på [Välj]. Ändra tillbaka på samma sätt.

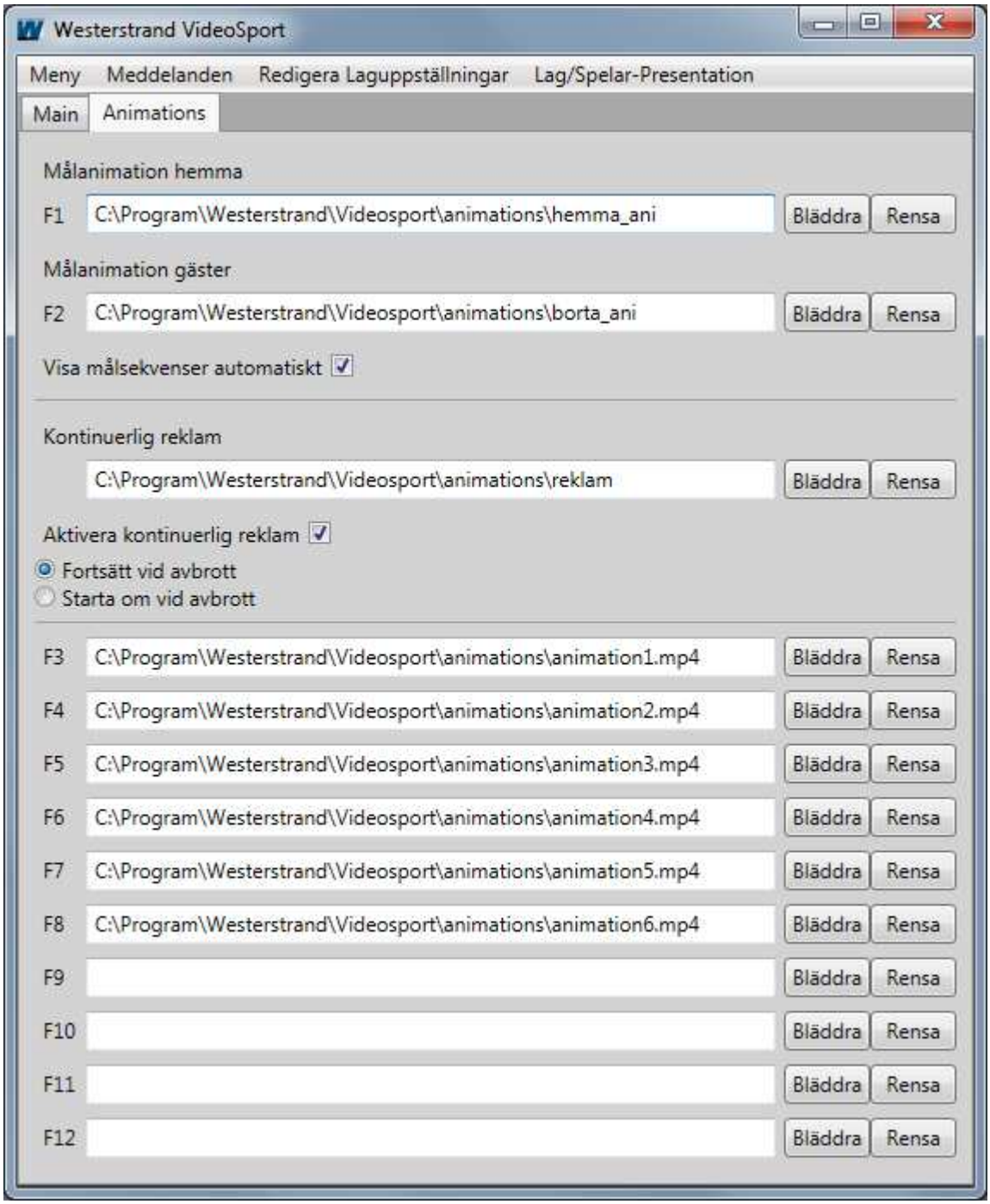
Välja vad som händer när manöverapparaten kopplas bort
När manöverapparaten har kopplats bort kan LED-skärmen bete sig på flera olika sätt. Detta väljs med en rull-list och startar 10 sekunder efter frånkoppling. Välj metod och tryck sedan på [Välj]

- Real Time(Default) – Realtid kommer att visas på tavlan.
- Hide Screen – Videofönstret döljs. Det som finns bakom videofönstret visas istället, exempelvis PC:ns bakgrund eller eventuella andra program som körs.
- Show template – En layout kan skapas i konfigurationsfilen som kommer att visas då manövern kopplas bort. Denna måste döpas till ”template”. Se kapitel ”Konfiguration” för mer information om konfigurationsfilen.
- Show Videoplayer – När detta val görs kommer en videoslinga att visas på skärmen. Vilka videofiler som skall visas väljs genom att klicka på [Bläddra] och välja en mapp där en eller flera videofiler finns.



Visa animationer

För att ange inställningar för animationer, klicka på fliken ”Animationer”. Följande fönster visas:



Under ”Målanimation hemma” och ”Målanimation gäster” kan målanimationer anges. Detta görs genom att välja [Bläddra] och sedan välja den mapp där animationerna finns. Tryck sedan på [F1] respektive [F2] för att visa en animation. Om det finns flera animationsfiler i mappen kommer programmet att växla till en ny animation vid varje mål. De filformat som stöds är .avi, .wmv och .mp4.

Om rutan ”Visa målsekvenser automatiskt” kryssas i kommer animationerna visas automatiskt vid mål. Detta fungerar enbart om taggen <goalAnimations> används i XML-filen. Se kapitel goalAnimation för mer information.

Du kan också lägga till ett antal animationsfiler som kan startas med funktionstangenterna F3-F12. Klicka på [Bläddra] och välj önskad fil i dialogrutan. Klicka på [Rensa] för att ta bort animationen.

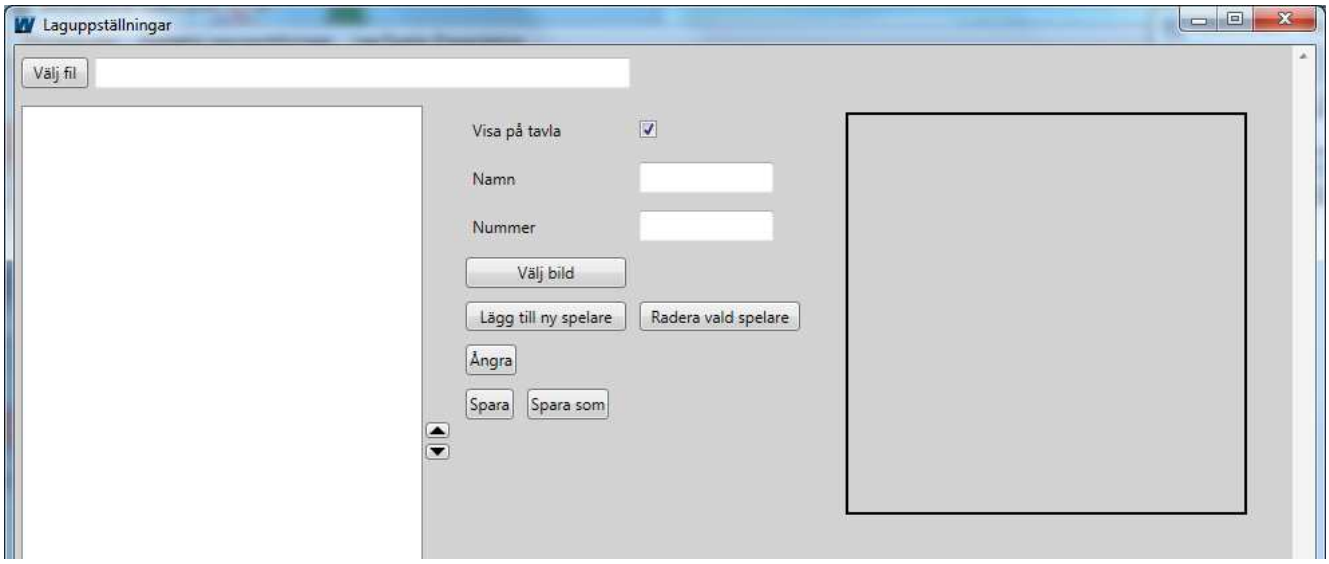
Om rutan ”Aktivera kontinuerlig reklam” kryssas i kommer videofönstret konstant visa de filmer som är lagrade på den sökväg som anges i fältet ”Kontinuerlig reklam”. Visningen kommer att avbrytas då målanimationer visas eller då funktionstangenterna används för att visa individuella filmer. När den valda filmen avslutats kommer den kontinuerliga reklamen fortsätta automatiskt.

Reklamfilmerna kommer att visas i bokstavsordning. Vid avbrott kan du välja om den avbrutna filmen skall börja om från början eller fortsätta när avbrottet upphört genom att välja ”Fortsätt vid avbrott” eller ”Starta om vid avbrott”.

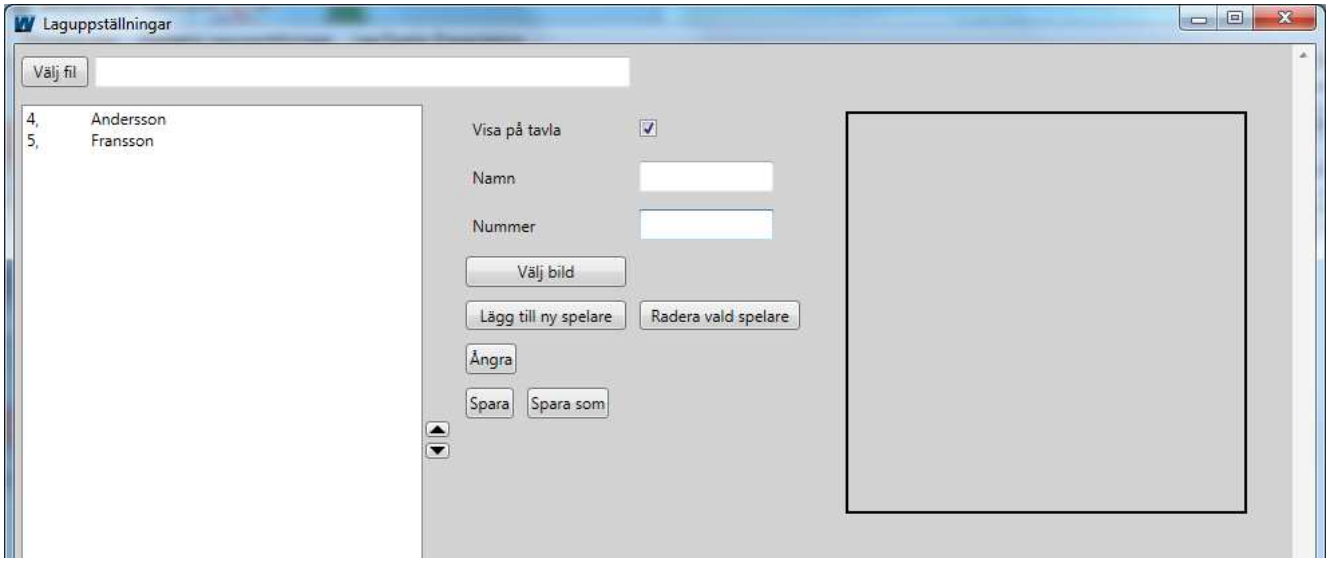
Man kan välja hur stor del av skärmen som skall användas för att visa animationer och var dessa skall placeras på skärmen. Detta görs i konfigurationsfilen. Se kapitel ”Konfiguration” för mer information. VideoSport skalar automatiskt om animationen så att den passar skärmen, men bibehåller formatet.

Laguppställningar

Klicka på "Redigera Laguppställningar" i fönstermenyn. Följande fönster kommer att visas:



Klicka på [Välj fil] för att välja en redan existerande fil eller börja lägga till spelare för att starta en ny lista. För varje spelare fylls namn och nummer i. En bild kan läggas till genom att klicka på [Välj Bild]. Kryssa i rutan "Visa på tavla" om spelarens information skall visas på tavlan. När all information är angiven, tryck på "Lägg till ny spelare". Spelaren kommer nu att visas i rutan till vänster. Om en spelare är markerad, klicka på en tom plats i den vita rutan för att avmarkera spelaren. Sedan kan en ny spelare läggas till.



För att göra en ändring, markera spelaren och ändra informationen. Tryck sedan på [Uppdatera] så lagras den nya informationen. Spelarordningen kan ändras genom att man markerar en spelare och sedan använder upp- och ner-pilarna för att flytta den uppåt eller nedåt i listan.
Laguppställningen måste sparas för att kunna användas. Välj [Spara] för att ändra i en befintlig fil eller [Spara som] för att lagra listan i en ny fil.

Istället för att använda VideoSport-programmet för att ändra en laguppställning kan man även ändra direkt i filen.

I exemplet nedan är två spelare inlagda, Andersson och Fransson med spelarnummer 4 respektive 5. Raden skall börja med ”True” och sist i raden anges sökvägen till en bild om en sådan skall användas. Om ingen bild skall användas lämnas ett komma efter spelarnamnet. Övrig information måste finnas med, annars visas ett felmeddelande då filen öppnas.

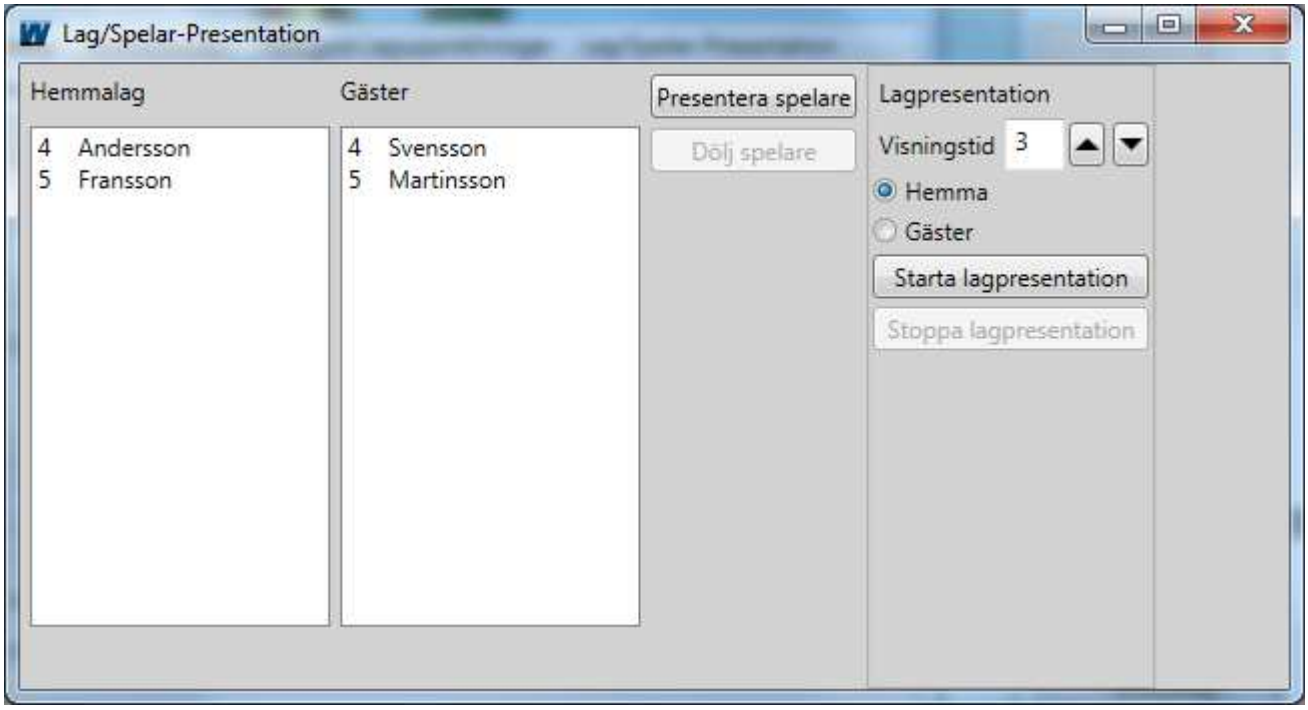
```
True,4,Andersson,C:\Program\VideoSport\Andersson.jpg
True,5,Svensson,C:\Program\VideoSport\Svensson.jpg
```

Observera att filens kodning måste vara UTF-8. Använd en texteditor där kodning kan anges, exempelvis Notepad++.

Om en laguppställning redan är vald i programmet innan den ändrats måste den läsas in på nytt efter att laguppställningen sparats för att ändringarna skall visas.

Lag- och spelarpresentationer

Efter att laguppställningar har valts för hemma- och bortalag kan man presentera spelarna på skärmen. Välj ”Lag/Spelar-Presentation för att visa dialogrutan nedan.



Spelarna kan presenteras individuellt genom att välja önskad spelare och trycka på [Presentera spelare]. Visningen avbryts genom att trycka på [Dölj spelare]. Genom att välja [Starta lagpresentation] visas alla spelare i tur och ordning. Hur länge varje spelare visas bestäms i rutan ”Visningstid”. Stoppa presentationen genom att trycka på [Stoppa lagpresentation].

Spelarna visas i mitten av videofönstret, se kapitel ”Konfiguration -> videoLayer” för närmare beskrivning.

Meddelanden

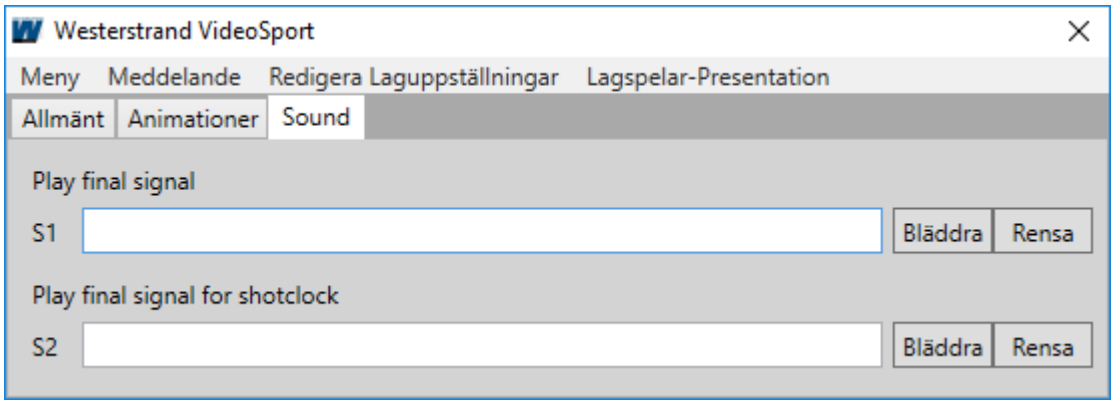
Tavlan kan användas för att visa textmeddelanden. För att göra detta, välj ”Meddelanden” i fönstermenyn. Följande fönster visas:



Ange önskad text och tryck på [Visa på tavlan]. Tryck på [Dölj meddelande] för att ta bort texten från tavlan. Texten försvinner även när fönstret stängs ned. Med listen ”Fönsterstorlek” ställs textstorleken in. Färgen på text och bakgrund kan ställas in med hjälp av pilarna intill ”Textfärg” respektive ”Bakgrundsfärg”.

Ljud

Ljudutgången på PC:n kan användas för att spela upp ljud då matchsirenen eller signalen för skottklockan går. Välj filken [Sound] för att ställa in detta. För att välja ljud för matchsignalen, klicka på [Bläddra] under ”Play final signal” och välj sedan en ljudfil. För att välja ljud för skottklockan, klicka på [Bläddra] under ”Play final signal for shotclock” och välj en ljudfil.



Konfiguration

All information som presenteras på displayen kan konfigureras av användaren genom konfigurationsfilen VideoSport.config.xml. Användaren kan konfigurera vilken information som skall visas, samt hur och var den skall presenteras. Detta görs genom ett antal *xml-tags*. Nedan visas en översikt av konfigurationsfilens struktur.

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

Taggen <configuration> är konfigurationsfilens *root-tag*. Inga andra taggar kan ligga utanför den här taggen.

Taggen <misc> innehåller ett antal <parameter>-taggar som bestämmer egenskaper för fönstret, t.ex. displayfönstets bredd, höjd och bakgrundsbild. Man kan också ange vilken COM-port som programmet skall anslutas till vid uppstart med hjälp av *DefaultComport*. Parametern *StartOnSecondaryDisplay* bestämmer om videofönstret skall visas på den primära (false) eller på den sekundära (true) skärmen.

```
<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> innehåller ett antal <parameter>-taggar som bestämmer hur lag- och spelarpresentationer visas på skärmen.

```
<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 man lagra ett godtyckligt antal <sport>-taggar. Varje <sport>-tagg beskriver en layout för displayfönstret. Varje <sport>-tagg läggs även till i rull-listan över tillgängliga konfigurationer i kontrollfönstret. För att aktivera en specifik <sport>-tagg så väljer man den i rull-listan och trycker på knappen ”välj sport”. Den aktuella konfigurationen kommer då att visas på skärmen.

```
<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>
```

Varje sport-tagg har ett namn. Det är namnet som hamnar i kontrollfönstrets rullista. Enligt exemplet ovan kommer rullistan att innehålla ”Basket”, ”Volleyboll”, ”Innebandy” samt ”Handboll”. Om en sport-tagg döps till ”template” kan den layouten användas för visning då manöverapparaten kopplas från, se avsnitt ”Kontrollfönster”

Parametern ”usedForSports” följt av sportens ID används för att programmet skall kunna växla layout automatiskt när en ny sport startas. Det ID som hör ihop med varje sport visas i manöverapparaten då man väljer en ny sport. En sport kan anges som ”default”. Denna används automatiskt om den sport som väljs inte finns med i konfigurationsfilen. Saknas defaultvärde och sporten ej finns med i konfigurationsfilen så behålls den sport som visas för tillfället.

Om ”usedForSports” är satt till ”99”, kommer denna sport visas om manöverapparatens reklam-funktion används. Mer information om detta finns i manualen till manöverapparaten.

Parametern ”WindowBackground” används i de fall en sport skall ha en annan bakgrund än den som angetts i <misc>-taggen.

<sport>-taggen i sin tur byggs upp av ett antal <layoutPanel>-taggar. En <layoutPanel> allokerar ett visst utrymme på skärmen som i sin tur kan fyllas av ett antal <label>-taggar. En viktig detalj att förstå är att en <label>-tagg inte kan placeras på en bestämd plats på skärmen. Det kan däremot göras 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>
```

Man kan alltså tänka på en <layoutPanel>-tagg som en behållare som kan placeras ut på skärmen. I ”behållaren” lägger man ett antal <label>-taggar som <layoutPanel>-taggen placerar ut i sitt eget utrymme.

Layoutpaneler

Följande parametrar kan användas för en <layoutPanel>-tagg:

- style – Anger utseendet på innehållet i layoutPanelen. Om ingen style anges används en ”default”-style.
- leftOffset – Anger var panelens vänstra kant placeras i antal pixlar från fönstrets vänstra kant.
- topOffset – Anger var panelens övre kant placeras i antal pixlar från fönstrets övre kan.
- width – Anger hur bred panelen ska vara i antal pixlar.
- height – Anger hur hög panelen ska vara i antal pixlar. Det är oftast inte nödvändigt att ange height. Undantaget är om man har en tom <layoutPanel> tagg som används för att placera ut en tom ruta som används som gemensam bakgrund för flera andra <layoutPanel>-taggar. Ett trick som är användbart för att placera ut utvisningar.
- frame – Anger om panelen skall ha en ram runt om. Om ingen frame-parameter anges visas inte någon ram.
- fontSize – Anger storleken på font som används för <label>-taggar som placeras i den aktuella panelen.

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

Styles

<style>-taggar används för att beskriva utseendet på de element som finns i en layoutPanel. I en <style>-tagg kan en eller flera parametrar anges:

- BorderColor – Anger färgen på ramar där de används.
- BorderThickness – Anger ramtjockleken.
- BorderCornerRadius – Anger rundning av ramarna.
- ForegroundColor – Anger textfärgen.
- BackgroundColor – Anger bakgrundsfärgen.
- FontFamily – Anger typsnitt
- Margin – Anger en marginal runt ett objekt
- Padding – Anger avståndet från ett objekts ytterkant till innehållet i den, exempelvis en text.
- FontStretch – Anger bredd på text

En <style>-tagg med namnet ”default” måste alltid finnas där alla tillgängliga parametrar anges. Denna används av alla <layoutPaneler> om ingen <style>-tagg anges.

Ytterligare <style>-taggar kan sedan läggas till för att kunna ge olika layoutPaneler olika utseenden. Man kan antingen skapa en helt ny <style>-tagg som då måste innehålla alla parametrar eller välja att ärva från en annan <style>-tagg och sedan bara ändra en eller flera parametrar. Man anger då parametern inherit=”namn” i <style>-taggen.

Alla <style>-taggar måste ligga inom en <styles>-tagg.

Exempel:

```
<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 detta fall blir <style>-taggen ”RedBackground” en kopia av ”default” med skillnaden att parametern ”BackgroundColor” ändras.

Labels

En <label>-tagg används för att visa något på skärmen. Det finns en rad olika typer av labels som kan delas upp i två kategorier: De som visar statiskt innehåll och de som visar innehåll beroende på data som kommer från manöverapparaten.

Statiska labels
För att visa en statisk text på skärmen, t.ex., ”UTVISNINGAR” eller ”PERIOD” används en <label> av typen ”static”.

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

Det finns även två specialfall för statiska labels, nämligen lagnamn för hemma- och borta laget. I kontrollfönstret finns det fält för att fylla i hemma- och bortalagens namn. För att dessa skall visas på skärmen måste man ha med följande labels i sin konfigurationsfil (i varsin <layoutPanel>- tagg):

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

Texten inom <label></label> taggarna kommer att visas automatiskt vid uppstart tills man har skrivit in nya lagnamn via kontrollfönstret.

Dynamiska labels
För att visa data som styrs från manöverapparaten, t.ex., matchtid, poäng och aktuell period används en tagg av typen *dynamic*. Varje label av typen dynamic kommer att visa ett tecken ur dataströmmen från manöverapparaten. Dataströmmen beskrivs i dokument 2749. Vilket tecken som visas anges med hjälp av parametern *dataOffset*. Observera att dataOffset är noll-indexerad. Det vill säga det första elementet anges som dataOffset=”0”. Exemplet nedan visar alltså det 8:e tecknet i dataströmmen.

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

Logotyper

En label av typ logotype används för att visa hemma- och bortalagets logotyper. Logotyperna väljs i kontrollfönstret och visas på skärmen om följande taggar finns med i konfigurationsfilen:

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

För att ange hur stor logotypen skall vara och var den skall placeras används den omgivande <layoutPanel>-taggen. I exemplet nedan konfigureras en logotype för hemmalaget som är 70x70 pixlar.

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

Laguppställningar

VideoSport kan även visa laguppställningar i form av spelarnamn och -nummer på tavlan. För basket kan även individuell foul samt poäng (som sköts av manöverapparaten) kopplas till spelarnamnet. Information om spelarna hämtas från en textfil som väljs i kontrollfönstret med funktionen ”Välj laguppställningar”. Taggen har följande utseende:

```
<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”/>
```

Parametrar:

- *type=”roster”* anger att det är en laguppställning
- *maxNumOfPlayers* anger hur många spelare som skall visas.
- *team* anger om det är hemma- eller bortalag
- *dataOffset* används för att ange var i dataströmmen som den första spelaren får sin information från.
- *spacing* anger var nästa spelare, i förhållande till föregående spelare, skall placeras på skärmen i höjdled, dvs. hur stort avståndet skall vara mellan två spelare.
- *leftOffset* anger var de fyra olika informationselementen nummer, namn, individuell foul samt poäng skall placeras i sidled inom den omgivande <layoutPanel>-taggen. I det här fallet kommer numret att placeras 0 pixlar till vänster i panelen, namnet 35 pixlar från vänster in i panelen, individuell foul 215 pixlar från vänster och till slut spelarens poäng 290 pixlar från panelens vänstra kant.
- *topOffset* anger var i höjdled de fyra elementen skall placeras inom <layoutPanel>-taggen. Avstånden anges i ordningen nummer, namn, individuell foul och poäng.
- *showFoulAsDots* används för basket. True anger att foul skall visas som 5 prickar och false innebär att de visas som en siffra.
- *foulSize* används om showFoulAsDots är true för att välja hur stora prickarna skall vara.
- *foulSpacing anger avståndet mellan foulprickarna.*

Observing

Taggen *observing* är en variant på dynamic. <Observing>-taggen tittar på angivet offset i dataströmmen. Om tecknet där är ett mellanslag (’ ’) så visar observing ingenting, annars kommer taggen att visa angiven sträng på tavlan (i exemplet nedan ett kolon). För exempelvis utvisningar vill man kanske placera ett kolon mellan minuterna och sekunderna. Om man då använder sig av en statisk tagg kommer kolonet alltid att visas. Istället kan man använda sig av en observing-tagg med offset för tecknet som anger entalsminuter för den aktuella utvisningen. När 59 sekunder återstår av utvisningen kommer manöverapparaten att skicka ett ’ ’ tecken för minuter och kolonet kommer att försvinna.

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

Övriga taggar

Taggen *timeoutIndicator* visar hur många timeouts ett lag har tagit. Förutom vilket offset taggen skall lyssna på anges även hur stora timeout-prickarna skall vara. ”Spacing” anger avståndet i höjdled mellan prickarna.

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

Taggen *gameProgress* används för att visa en röd/grön prick som indikerar om spelet är igång eller inte. Vanligtvis placeras denna mellan matchklockans minuter och sekunder. ”Spacing” anger avståndet i höjdled mellan prickarna.

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

För att indikera exempelvis bollinnehav i basket eller serve i volleyboll används taggen *ballPossession*. Taggen kommer att visa en triangel som pekar mot hemma- eller bortalaget. Som i tidigare fall anges vilket offset i dataströmmen som taggen skall lyssna på samt hur stor triangeln skall vara. Dessutom finns ett argument som heter *direction* som anger om triangeln skall peka åt höger (pointToRight) eller vänster (pointToLeft).

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

Taggen *observingPlayerName* kan användas vid en utvisning för att visa det namn som hör ihop med det aktuella spelarnumret. Taggen lyssnar på det spelarnummer som hör ihop med en utvisning. Om det finns ett spelarnummer på den platsen i dataströmmen så visas spelarnamnet, annars visas ingenting. *dataOffset* anges med två siffror (x,y) där x är tiotalet och y är entalet i spelarnumret. Information om spelarna hämtas från en textfil som väljs från kontrollfönstret med funktionen ”Välj laguppställningar”. Taggen *team* anger om spelaren hör till hemma- eller bortalag.

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

goalAnimation

<*goalAnimation*> är en speciell tagg som inte behöver ligga inom en omgivande <layoutPanel>-tagg. *goalAnimation* konfigurerar ingen layout utan ett beteende. Taggen nedan anger att om någon förändring sker på offset 4 eller 5 i dataströmmen från manöverapparaten så kommer en målanimation för hemma-laget att spelas upp. Detta under förutsättning att man i kontrollfönstret har angett en målanimation för hemma-laget samt att kryssrutan för automatisk uppspelning av målanimationer är markerad.

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

videoLayer

Taggen <*videoLayer* > används för att reservera en del av fönstret för videovisning. Detta gör att man kan visa sportinformation samtidigt som man visar ett videoklipp. Videon kommer att visas på den del av fönstret som definieras med taggarna *leftOffset, topOffset, width och height.* Den kommer då att visas över eventuell annan information som är utlagd på denna yta. På den lediga ytan kan fortfarande labels visas. En <*videoLayer*>-tagg måste placeras inom <*sport*><*/sport*>-taggarna och är därför unik för varje sport.

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

Om ingen <videoLayer>-tagg anges kommer animationer visas över hela skärmen.

Vid fel i konfigurationsfilen

Om det blir något fel i konfigurationsfilen kommer VideoSport inte att kunna startas. Ett felmeddelande kommer att visas.