

# Inhaltsübersicht

1.) Allgemeines zum Programm

2.) Das Wichtigste zuerst

3.) Daten

Spieltage anlegen  
Ergebnisse eingeben  
Tabellen berechnen  
Daten löschen

4.) Ausgaben

- Spieltage ausdrucken
- Tabellen ausgeben
- Alle Spiele einer Mannschaft
- Statistik

5.) Standarddaten

- Mannschaften (Teams)
- Schiedsrichter
- Übernehmen in Folgesaison

6.) Optionen

- Setup
- Datensicherung
- Ergebnisdiskette einlesen
- Dateien reorganisieren
- Passwort bearbeiten
- Bestellung ausdrucken

7.) Informationen

- Sharewarehinweis
- Lieferbedingungen
- Lizenzbedingungen
- Systemvoraussetzungen
- Hinweis zur Deinstallation
- Registriernummer
- Wir über uns

# Allgemeines zum Programm

Dieses Programm dient zur Erfassung und Verwaltung der 1. und 2. Deutschen Fußball-Bundesliga (und weiterer Ligen) nach dem 3-Punkte-System.

Das Programm erfaßt (in der Vollversion bzw. mit persönlicher Registriernummer) beliebig viele Spielzeiten mit allen Ansetzungen und Ergebnissen für ebenfalls beliebig viele Ligen je Saison.

Es werden verschiedene Tabellen berechnet, und zwar:

- Gesamttabelle
- Heimtabelle
- Auswärtstabelle
- Zuschauertabelle

Wiederkehrende Eingaben (also die an der jeweiligen Saison teilnehmenden Mannschaften und Schiedsrichter) können vordefiniert, und dann in den diversen Eingabe- und Abfragemasken übernommen werden.

Ebenso ist eine Übernahme in die Folgesaison möglich, wodurch man sich jede Menge unnötige "Tipperei" erspart.

Die erfaßten Daten können komfortabel verwaltet und in vielfältiger Weise auf Ihrem Bildschirm und Drucker ausgegeben werden.

Eine ausführliche Statistik gibt Ihnen jederzeit einen perfekten Überblick über das Geschehen in den einzelnen Ligen.

Punktabzüge sind, auch im Nachhinein, möglich.

Zu jeder Mannschaft kann ein Bitmap eingebunden werden, ebenso zu jedem Schiedsrichter.

Als Tester der Sharewareversion können Sie nur 6 Spieltage eingeben (insgesamt).

Wir bieten für dieses Programm einen Ergebnisservice an.

Mit der Taste PF1 erhalten Sie an (fast) jeder Stelle in diesem Programm Hilfestellung.

Lesen Sie zum Kennenlernen der wichtigsten Voraussetzungen beim Arbeiten mit diesem Programm bitte den Punkt `Das Wichtigste zuerst`.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit dem Programm !

## Datensätze löschen

Datensätze können auf verschiedene Weise gelöscht werden.

Wenn nur einzelne Spieltage zu löschen sind, sollte man dies beim Anlegen der Spieltage erledigen.

Wenn sie jedoch alle Datensätze löschen wollen, z.B. zum Entfernen von "Spieldaten", können Sie dies mit diesem Menüpunkt erledigen.

Die Löschung erfolgt hierbei jeweils für die im Setup eingegebene aktuelle Saison und erfaßt ggf. alle Daten und Tabellen der aktuellen Liga.

Alle anderen Daten (auch der aktuellen Saison und der nichtaktuellen Ligen) bleiben erhalten.

In jedem Fall erfolgt vor dem Löschbeginn eine zusätzliche Sicherheitsabfrage.

Beachten Sie, das die Löschung der Daten endgültig ist.

## **Bitmaps einbinden**

Zu jeder Mannschaft kann, auch im Nachhinein, ein Bitmap eingebunden werden.

Dies ist auch für jeden Schiedsrichter möglich.

Hierzu ist lediglich der Dateiname (mit Erweiterung) einzugeben.

Die Datei muß sich stets im aktuellen Verzeichnis, also im Regelfall `WINLIGA`, befinden, und im `BMP`-Format vorliegen.

Aus urheberrechtlichen Gründen können wir Ihnen die BMP`s nicht liefern.

## Statusanzeige

Sie können sich, quasi als `Gedächtnisstütze, bei jedem Programmstart die aktuelle Saison lt. Setup und die zuletzt gewählte, und damit aktuelle Liga, auf dem Bildschirm anzeigen lassen.

Wenn Sie dies nicht wünschen, können Sie die Funktion im Setup deaktivieren.

## Ligen anmelden und wählen

Dieses Programm ist in erster Linie zur Verwaltung der 1. und 2. Deutschen Fußball-Bundesliga gedacht.

Es lassen sich jedoch auch beliebige andere Ligen mit 18 Teams erfassen und verwalten.

Hierzu müssen natürlich die gewünschten Ligen für die jeweils aktuelle Saison angemeldet werden.

Bei der Anmeldung sind jeweils der Name, die Zahl der UEFA-Cup-Teilnehmer (bzw. Aufsteiger ohne Meister) und die Zahl der Absteiger einzugeben.

Diese Angaben werden in der Darstellung der Druckausgabe der Tabellen berücksichtigt.

Beachten Sie bitte, daß sie die Schreibweise einer Liga `n a c h` der Eingabe weiterer Daten (also Spieltage usw.) für die jeweilige Saison nicht mehr ändern, um Verfälschungen zu vermeiden !

Die Schreibweise an sich ist natürlich beliebig.

Nach dem Anmelden der Ligen ist die gewünschte aktuelle Liga auszuwählen, da das `A n l e g e n` von Spieltagen immer nur für die gerade aktuelle Saison und gewählte Liga möglich ist.

Ergebniseingaben, Tabellenberechnungen usw. sind von dieser Wahl unabhängig, da die gewünschte Liga dort immer ausgewählt werden kann.

Dort dient die gewählte Liga nur als Vorbesetzung für die Auswahl.

Bei der Erstinstallation des Programms sind hier die 1. und 2. Deutsche Fußball-Bundesliga (Saison 1997/98 = 1998) angemeldet.

## Statistikdaten eingeben

Zu jedem Spiel können weitere statistische Daten eingegeben und dann natürlich auch ausgewertet werden.

Dies sind:

- gelbe Karten
- gelbrote Karten
- rote Karten
- Zuschauerzahl
- Schiedsrichter

Diese Eingaben sind nicht zwingend erforderlich, nur ohne Eingabe gibt es auch keine Statistik.

Schiedsrichter können hierbei aus den bei den Standarddaten angemeldeten Namen ausgewählt werden.

Bei der Eingabe werden gewisse Grenzen auf ihre Plausibilität geprüft, aber wenn Sie z. B. einen bestimmten Schiedsrichter an einem Spieltag 2 Spiele pfeifen lassen, so ist das dem Programm egal.

Die Daten können nur für Spiele eingegeben werden, bei denen auch ein Spielergebnis eingetragen worden ist.

Andernfalls werden die Werte beim Verlassen der Ergebniseingabemaske zurückgesetzt (Ausnahme: Name des Schiedsrichters).

Dies ist logisch, da die Daten vor dem Spiel nicht bekannt sind.

## Schiedsrichter bearbeiten

Dieser Menüpunkt dient zum Festlegen der an der aktuellen Saison und Liga teilnehmenden Schiedsrichter.

Die Zahl der eingebbaren Schiedsrichter ist nicht begrenzt.

Bei der Auslieferung des Programms sind hier alle Schiedsrichter der 1. und 2. Bundesliga erfaßt, die uns zum Zeitpunkt der Programmaktualisierung bekannt waren,.

Hier sind aber mit Sicherheit Änderungen erforderlich.

Bei der Erfassung von Folgejahren sollten Sie zunächst auf diesen Datenbestand zurückgreifen, ihn übernehmen , und danach entsprechend anpassen.

Beachten Sie, daß die Schreibweise im Verlauf einer Saison nicht mehr geändert werden darf, wenn Sie keine Verfälschung der Ergebnisse riskieren wollen, aber bereits Daten für mindestens 1 Spieltag eingegeben haben.

Sie können zu jedem Schiedsrichter ein Bitmap einbinden.

Die hier für eine Saison angemeldeten Schiedsrichter können Sie direkt aus der Bearbeitungsmaske heraus ausdrucken.

## Plausibilitätsprüfungen der Eingaben

Es kann immer wieder passieren, daß man versehentlich an einer Stelle eine Eingabe vornimmt, die so nicht richtig sein kann.

Das Programm versucht, an allen Stellen, an denen eine solche Eingabe zu Fehlern im Programmablauf führen könnte, dies zu verhindern.

So werden z.B. Ihre Eingaben zur aktuellen Saison, zu den Mannschaften und Spieltagen, zur Höhe der Ergebnisse usw., also bei für das Programm wichtigen Daten, automatisch geprüft.

Sollte das Programm hierbei Fehler feststellen, erhalten Sie einen entsprechenden Fehlerhinweis auf Ihrem Bildschirm.

An Stellen, wo die Fehler keinen weiteren Schaden anrichten können, wird hierauf verzichtet.

Wenn Sie also z.B. meinen, daß alle Spiele `15` : `15` ausgegangen sind, dann ist das dem Programm schlichtweg egal.

Wenn Sie jedoch einen Spieltag nicht vollständig anlegen, oder eine Mannschaft nicht angemeldet wurde, oder eine Mannschaft gegen sich selbst spielen soll, so wird dies verhindert.

Da derartige Fehler beim sorgfältigen Eingeben der Daten sowieso nicht vorkommen, haben wir auf weitere Plausibilitätsprüfungen verzichtet.

Ein kleiner Tip in diesem Zusammenhang:

Wenn dann irgendwann gar nichts mehr geht, reorganisieren Sie Ihre Dateien erstmal.

## **Alle Spiele auf einen Blick**

Dieser Menüpunkt dient zur Ausgabe aller Ansetzungen der jeweils weils aktuellen Saison und Liga für die einzelnen Mannschaften.

Wahlweise können die Heim- oder Auswärtsspiele ausgegeben werden.

Beachten Sie, daß dieser Menüpunkt erst nach der Eingabe aller 34 Spieltage einer Saison und Liga sinnvoll ist.

Eingegebene, aber noch nicht absolvierte Spiele, werden auf dem Bildschirm mit dem Ergebnis `99` : `99` dargestellt, bei der Druckausgabe (erfolgt aus der Anzeige heraus) durch Unterstreichstrich.

Die gewünschte Mannschaft können, und müssen, Sie wiederum aus den angemeldeten Mannschaften auswählen.

## Punktabzug vornehmen

Bekanntlich kommt es immer wieder vor, daß einzelnen Mannschaften aufgrund von Unregelmäßigkeiten bei der Lizenzvergabe Punkte abgezogen werden.

Mit diesem Menüpunkt haben Sie die Möglichkeit, diese Abzüge in die Berechnung der jeweiligen Tabellen einfließen zu lassen.

Minimum eines Punktabzuges ist `0`, (Aufhebung eines Abzuges), Maximum ist `21`.

Die abzuziehende Punktzahl ist ohne Vorzeichen einzugeben.

Bei fehlerhafter bzw. ungültiger Eingabe erhalten Sie stets einen entsprechenden Hinweis auf Ihrem Bildschirm.

Bei nachträglicher Wiederaufhebung eines Punktabzuges ist dieser einfach zu löschen ('0` eingeben).

Änderungen können jederzeit vorgenommen werden. Nach einer Änderung sind die Tabellen der jeweiligen Saison natürlich neu zu berechnen, um die Änderungen dort wirksam zu machen.

## Tabellen berechnen/ausgeben

Das Programm berechnet sowohl die Gesamt-, als auch die Heim- und Auswärtstabellen für jeden Spieltag der jeweiligen Saison und Liga.

Auch die Zuschauertabellen werden berechnet, sofern Sie dies wünschen und die entsprechenden Eingaben vorgenommen haben.

Es bleiben für jede Saison und Liga `alle` 34 Tabellenstände erhalten, und können jederzeit wieder aufgerufen werden.

Anzugeben ist jeweils der gewünschte Spieltag und die gewünschte Saison, wobei letztere mit der aktuellen Saison lt. Setup vorbesetzt ist.

Als Liga wird ebenfalls die aktuelle Liga angeboten, die aber wiederum frei gewählt werden kann.

Voraussetzung ist, daß für mindestens 1 Spieltag mindestens ein Ergebnis eingegeben worden ist.

Eventuell vorhandene Punktabzüge werden berücksichtigt.

Nach der Berechnung können Sie die Gesamttabelle auf Wunsch sofort ansehen, oder aber zu einem späteren Zeitpunkt aufrufen.

Ausgedruckt werden die Tabellen aus der Anzeige heraus.

## Ergebnisdiskette einlesen

Als registrierter Anwender dieses Programms haben Sie die Möglichkeit, unsere Ergebnisdiskette zu erwerben, die vom Programm automatisch eingelesen werden kann.

Diese Disketten werden sowohl für die 1. als auch für die 2. Bundesliga angeboten.

Sie haben dann den aktuellen Stand der jeweiligen Saison und können den weiteren Verlauf dann auf der Basis der bereits absolvierten Spiele selbst eingeben.

Die Ergebnisdiskette enthält folgende Daten der jeweils aktuellen Saison und Liga:

- alle Mannschaften
- alle Ansetzungen (incl. Rückspieltage)
- alle Spielergebnisse bis zum Bestelleingang
- aktuelle Gesamttabelle
- aktuelle Heimtabelle
- aktuelle Auswärtstabelle

Der Preis für die Ergebnisdiskette beträgt je DM 15,--. Es gelten unsere Lizenz- und Lieferbedingungen.

## Statistische Daten ausgeben

Mit diesem Menüpunkt erhalten Sie einige statistische Daten zu einer frei wählbaren Saison und Liga.

Sie müssen zunächst angeben, für welche Saison (Verbesetzung ist die aktuelle Saison lt. Setup), und für welchen Spieltag Sie die Statistik erstellen wollen.

Ebenso können Sie die gewünschte Liga (Vorbesetzung ist die aktuelle Liga) wählen.

Bei Eingabe eines Spieltages wird die Statistik für diesen Spieltag erstellt, bei Freilassen des Feldes wird eine Gesamtstatistik für die gewählte Saison und Liga erstellt.

Ausgegeben werden jeweils immer folgende Daten:

- Summe der ausgewerteten Spiele
- Summe der Heimsiege
- Summe der Unentschieden
- Summe der Auswärtssiege
- Gesamtzahl der Tore
- Durchschnittliche Torzahl je Spiel

Sofern Sie die statistischen Daten erfaßt haben, werden folgende weitere Daten ausgegeben (andernfalls liegen die Werte alle bei `0`):

- Summe der gelben Karten
- Durchschnittlich je Spiel
- Summe der gelbroten Karten
- Durchschnittlich je Spiel
- Summe der roten Karten
- Durchschnittlich je Spiel
- Summe der Zuschauer
- Durchschnittlich je Spiel

Die Statistik kann aus der Anzeige heraus ausgedruckt werden.

## Mannschaften (Teams) anmelden

Dieser Menüpunkt dient zum Festlegen der an der aktuellen Saison und Liga teilnehmenden Mannschaften (Teams).

Nur für hier angemeldete Teams können die Tabellen berechnet, bzw. Spieltage angelegt werden.

Die Zahl der eingebbaren Teams ist natürlich auf 18 Teams je Saison und Liga begrenzt (exakt 18 Teams erforderlich).

Bei der Auslieferung des Programms sind hier alle Mannschaften erfaßt, die uns für die Saison 1997/98 zum Zeitpunkt der Programmaktualisierung vorlagen (1. und 2. Bundesliga).

Bei der Erfassung von Folgejahren sollten Sie zunächst auf diesen Datenbestand zurückgreifen, ihn übernehmen, und danach entsprechend anpassen.

Hierbei sind dann zunächst die Absteiger zu löschen, und dann die Aufsteiger einzugeben.

Beachten Sie, daß die Schreibweise im Verlauf einer Saison nicht mehr geändert werden darf, wenn Sie keine Verfälschung der Ergebnisse riskieren wollen, aber bereits Daten für mindestens 1 Spieltag eingegeben haben.

Sie können zu jedem Team ein Bitmap einbinden (z.B. Mannschaftsfoto usw.).

Ebenso können Sie hier, auch im Nachhinein, ggf. verfügte Punkt-abzüge für die einzelnen Mannschaften eingeben, die dann bei der Berechnung der Tabellen berücksichtigt werden.

Die hier für eine Saison angemeldeten Teams können Sie direkt aus der Bearbeitungsmaske heraus ausdrucken.

## Übernehmen in Folgesaison

Dieser Menüpunkt dient zur Übernahme der Standarddaten in eine weitere Saison.

Sie ersparen sich damit eine Menge unnötiger `Tipperei`, da Sie nach der Datenübernahme nur die für die neue Saison notwendigen Änderungen vornehmen müssen.

Ausgangspunkt für die Übernahme ist immer die aktuelle Saison.

Als `Zielsaison` wird Ihnen das Folgejahr angeboten, wobei Sie diesen Wert aber im Rahmen der Plausibilität überschreiben können.

Also immer erst die Daten in die Folgesaison übernehmen, und dann die neue aktuelle Saison im Setup eingeben.

Das Programm prüft, ob für die gewünschte neue Saison bereits Daten vorhanden sind, und macht Sie ggf. darauf aufmerksam, so daß ein versehentliches Überschreiben verhindert wird, ein gewolltes Überschreiben aber möglich ist.

**Das Wichtigste zuerst**

Es ist klar, daß sich niemand gern erst durch eine ganze Hilfedatei durchblättern möchte, bevor er anfangen kann, mit dem Programm zu arbeiten.

Deshalb möchten wir Ihnen hier eine wichtige Grundüberlegungen und Bedingungen zum Programm kurz vorstellen.

Das Programm orientiert sich exakt nach den tatsächlichen Bedingungen und Abläufen in den beiden Fußball-Bundesligen.

Es ist also sinnvoll, folgende Reihenfolge bei dem Arbeiten mit dem Programm einzuhalten:

- 1.) Die aktuelle Saison (also das Jahr) im Setup festlegen, wobei z.B. die Saison 1997/98 als `1998` zu schreiben ist.
- 2.) Die Ligen anmelden.
- 3.) 18 Mannschaften für die aktuelle Saison und Liga festlegen.
- 4.) Ggf. die Schiedsrichter für die aktuelle Saison und Liga festlegen

A c h t u n g:

Für das Jahr (die Saison) 1998 sind diese Daten, soweit sie uns zum Zeitpunkt der Programmaktualisierung bekannt waren, für die 1. und 2. Bundesliga bereits im Programm enthalten.

Nach Erledigung o.a. Punkte können Sie den ersten Spieltag eingeben. Ggf. bietet es sich auch an, zu Saisonbeginn alle Spielpaarungen in einem Zug einzugeben, wobei die Rückspieltage vom Programm automatisch angelegt werden, sofern Sie diese Option nicht im Setup deaktivieren.

Beachten Sie, daß Spieltage i m m e r nur für die jeweils im Setup angemeldete aktuelle Saison und die gerade gewählte Liga eingeben werden können.

Sonst ergibt sich normalerweise folgende Reihenfolge:

- 1.) Spieltag anlegen.
- 2.) Ergebnisse eingeben.
- 3.) Ggf. Statistikdaten eingeben
- 4.) Tabellen berechnen und ausgeben.
- 5.) Statistik ausgeben.

Diese 5 Punkte wiederholen sich dann logischerweise bei jedem weiteren Spieltag.

Beachten Sie hierbei, daß Sie als Tester der Sharewareversion nur 6 Spieltage (ggf. incl. Rückspieltage) eingeben können.

## Datenbänke reorganisieren

Dieser Menüpunkt dient zur Optimierung der Datenbänke.

Dies beschleunigt, vor allem bei großen Datenbeständen, die Verarbeitungsgeschwindigkeit ggf. erheblich.

Ein Aufruf dieses Punktes empfiehlt sich immer insbesondere nach vielen Löschungen bei den Spieltagen.

Auch für den Fall, daß ein Suchvorgang oder eine Sortierung nicht korrekt ausgeführt wird, sollten Sie zunächst diesen Menüpunkt einmal aufrufen, da diese Vorgänge über sog. `Indexdateien` ausgeführt werden, die beim Reorganisieren neu erstellt werden.

**Ergebnisse der Spiele eingeben**

Mit diesem Menüpunkt können Sie die einzelnen Spielergebnisse der jeweiligen Spieltage eingeben.

Sie werden zunächst nach dem gewünschten Spieltag gefragt.

Sofern dieser bereits angelegt worden ist, wird er Ihnen dann zur Bearbeitung angeboten.

Ebenso können Sie hier direkt die gewünschte Liga auswählen, sofern Sie mehr als eine Liga in der Saison verwalten.

Sofern für diesen Spieltag noch keine Ergebnisse eingegeben wurden, sind alle Ergebnisfelder mit `99` vorbesetzt.

Dies geschieht automatisch beim Anlegen der Spieltage und dient dem Programm zur Kennzeichnung noch nicht absolvierter Spiele.

Bei allen Berechnungen usw. werden derartige Spiele noch nicht einbezogen.

Somit brauchen für die einzelnen Spieltage nicht alle Ergebnisse zeitgleich eingegeben zu werden, was ja auch aufgrund der Aufteilung der Spiele von Freitag bis Sonntag unpraktisch wäre, und die Tabellen werden dennoch jederzeit korrekt berechnet.

Wenn Sie nunmehr Ergebnisse eingeben bzw. ändern wollen, klicken Sie auf den Button `Ändern`.

Sie erhalten dann Zugriff auf die Eingabefelder und können die Ergebnisse eingeben.

Maximal werden je Mannschaft 15 Tore an einem Spieltag akzeptiert, wobei schon diese Zahl utopisch hoch, und in der Bundesliga bislang noch nicht vorgekommen ist.

Höhere Eingaben werden vom Programm mit einer Fehlermeldung abgewiesen.

Als Statistikfan können Sie für jedes Spiel weitere statistische Daten eingeben, und zwar:

- Zahl gelbe Karten
- Zahl gelbrote Karten
- Zahl rote Karten
- Zuschauerzahl
- Schiedsrichter

Hierzu klicken Sie auf den jeweiligen neben der Ansetzung vorhandenen Button und nehmen dann die Eingaben vor.

Nachdem Sie alle Eingaben (Ergebnisse und ggf. statistische Daten) vorgenommen haben, werden diese durch Betätigen des Buttons `Speichern` gesichert.

Danach können dann die zu dem Spieltag gehörenden Tabellen berechnet werden.

Innerhalb der Spieltage der jeweiligen Saison können Sie beliebig hin- und herblättern, oder aber auch einen weiteren Spieltag aus der Anzeige heraus suchen.

Der jeweilige Spieltag kann, wenn vorhanden mit den Ergebnissen, aus der Anzeige heraus ausgedruckt werden.

Ebenso ist eine Löschung möglich, im Regelfall aber nicht erforderlich, und auch mit größter Vorsicht zu handhaben, da dadurch die Tabellenberechnungen natürlich beeinflußt werden.

Hier sollte nur beim Entfernen von `Spieldaten` gelöscht werden, da es sonst keinen vernünftigen Grund dafür gibt.

## **Ausgabeart wählen**

Die Ausgabe der Daten kann wahlweise auf Ihrem Bildschirm oder Ihrem Drucker erfolgen.

Als Drucker verwendet das Programm das von Ihnen im Betriebssystem angemeldete Gerät mit den dort eingestellten Optionen.

# Dateienpflege

Unter Dateienpflege werden insgesamt 2 Möglichkeiten verstanden:

- Reorganisieren der Datenbänke
- Komplettes Löschen der Datendatei

Beim Reorganisieren werden alle zum Löschen markierte Datensätze entgültig gelöscht und die diversen Indexdateien neu aufgebaut.

# Datensicherung

Es ist allgemein bekannt, das man seine Datenbestände immer sichern sollte.

Sie können aus dem Programm heraus Ihre Datenbestände auf Ihr Laufwerk A: sichern.

Ebenso ist es dann möglich, die Sicherungskopie automatisch ins Programm wiederzulesen zu lassen, falls wirklich einmal ein Datenverlust eingetreten ist.

Beachten Sie, das die Diskette bei Ausführen des jeweiligen Menüpunktes ordnungsgemäß im Laufwerk eingelegt ist.

Falsche Disketten, also keine vom Programm erstellten Sicherungsdisketten, werden vom Programm mit einer Fehlermeldung abgewiesen.

# Passwort

Das Passwort dient zur Verhinderung des unbefugten Benutzens des Programms durch Dritte.

Bei Auslieferung des Programms ist der Passwortschutz nicht aktiviert und es ist auch standardmäßig kein Passwort gesetzt.

Das Passwort selbst wird im Menüpunkt `Optionen-Passwort bearbeiten/ändern` festgelegt.

Es sind alle Zeichen erlaubt, wobei bei Aufruf des Menüpunktes das ggf. bereits vereinbarte Passwort `offen` angezeigt wird und dann das neue Passwort von Ihnen eingegeben werden kann.

Die maximale Länge des Passwortes beträgt 10 Zeichen.

Aktiviert wird der Passwortschutz im Menüpunkt `Optionen-Setup`, in dem die Standardeinstellungen festgelegt werden.

Änderungen werden mit dem nächsten Programmstart wirksam.

Bei aktiviertem Passwortschutz ist die korrekte Eingabe beim Programmstart zwingend für den Zugang in die Anwendung erforderlich.

Hierbei wird das einzugebene Passwort verdeckt, d.h. als `\*\*\*\*\*` angezeigt, so daß kein `Kibitz` Zugang hat.

Bei Fehleingaben bricht das Programm nach dem 3. Versuch ab.

Es ist also erforderlich, sich das ggf. vereinbarte Passwort gut zu merken.

## Standarddaten bearbeiten

Standarddaten dienen zur Vordefinition ständig wiederkehrender Daten.

Diese können dann in der Eingabe- und in den Abfragemasken stets direkt aus einer Auswahlbox an dem entsprechenden Feld ausgewählt werden, und brauchen so nicht ständig "eingetippt" zu werden.

Die Eingabe dieser Daten vor dem jeweiligen Saisonbeginn wird vom Programm zwingend erwartet, da bei allen Auswertungen auf diese Daten zurückgegriffen wird.

Ebenso dürfen bereits für die Ergebniseingabe verwendete Daten nicht im Nachhinein gelöscht oder in ihrer Schreibweise verändert werden.

Die Schreibweise ist grundsätzlich freigestellt, nur muß sie dann über die gesamte Saison beibehalten werden.

Es ist für das Programm ein Unterschied, ob Sie als z.B. als Mannschaft `Bayern München` oder `FC Bayern München` eingeben.

Sie können aber durchaus die Schreibweise frei wählen.

Aber, wie gerade erwähnt, die Schreibweise muß dann für die gesamte Saison beibehalten werden !.

Als Standarddaten sind bei diesem Programm 2 Begriffe definiert, und zwar:

- Mannschaften (Teams)
- Schiedsrichter

Bei erstmaligen Start des Programms sind hier alle dem Autor zum Zeitpunkt der Programmaktualisierung bekannten Teams für die Saison 1997/98 (1998) sowohl der 1. als auch der 2. Bundesliga enthalten.

Passen Sie die Dateien Ihren Anforderungen entsprechend an, indem Sie nicht benötigte Namen löschen und die notwendigen Namen ergänzen.

Die Reihenfolge der Eingabe ist unerheblich, da die eingegebenen Datensätze beim Schließen der Eingabemasken automatisch nach dem Alphabet sortiert werden.

## **Spieltage anlegen und ausgeben**

In dieser Maske können Sie die einzelnen Spieltage aufnehmen, ggf. ändern und auch löschen.

Beim Aufruf dieses Menüpunktes wird Ihnen immer der 1. Datensatz der Datei angezeigt. Ist kein Datensatz vorhanden, befinden Sie sich automatisch im Aufnahmemodus.

Als Filter wirken hierbei stets die aktuelle Saison lt. Setup und die gewählte aktuelle Liga.

In der Maske sind alle Eingaben vorzunehmen, um einen Datensatz anzulegen.

Doppeleingaben (gleicher Spieltag) in e i n e r Saison und der g l e i c h e n Liga werden natürlich nicht akzeptiert.

Die einzelnen Mannschaften werden durch Anklicken des jeweiligen Buttons neben dem Mannschaftsfeld aus der dann erscheinenden Liste ausgewählt, indem Sie dort auf das gewünschte Team klicken.

Das Programm prüft beim Versuch des Abspeicherns, ob alle Spielpaarungen des Spieltages eingegeben wurden, alle Mannschaften bei den Standarddaten angemeldet wurden, und keine Mannschaft am gleichen Spieltag doppelt vorkommt (Plausibilitätsprüfung).

Derartige Fehler werden Ihnen durch eine Bildschirmmeldung angezeigt.

**B e a c h t e n S i e :**

Wenn Sie die Eingabemaske verlassen, obwohl noch Fehler in dem Datensatz vorhanden sind, wird der betreffende Datensatz automatisch vom Programm g e l ö s c h t. Es erfolgt zuvor aber in jedem Fall eine Sicherheitsabfrage.

Neue Datensätze werden durch Betätigen des Buttons "Neu" angelegt (bzw. Wahl des gleichnamigen Menüpunktes).

Beim Anlegen der Spieltage `1 - 17` werden die entsprechenden Rückspieltage automatisch vom Programm angelegt, sofern Sie diese Funktion im Setup nicht deaktiviert haben.

Hierbei sei erwähnt, dass die Funktionen der einzelnen Werkzeug-symbole stets in der untersten Bildschirmzeile erläutert werden, wenn sich der Cursor über dem Element befindet.

Zur Verfügung stehen folgende Möglichkeiten (von links nach rechts):

- Neu  
Fügt einen weiteren Datensatz (Spieltag) hinzu
- Speichern  
Speichert den aktuellen Datensatz (Spieltag)

- Suchen  
Sucht nach einem bestimmten Spieltag innerhalb der aktuellen Saison
- Löschen  
Löscht den aktuellen Datensatz (ggf. mit Sicherheitsabfrage)
- Hilfe  
Ruft diese Datei auf
- Beenden  
Verlassen der Bearbeitungsmaske

Ansetzungen können im Nachhinein geändert werden.

Hierzu ist der gewünschte Spieltag zu suchen, und dann der Button `Ändern` anzuklicken.

Danach können die notwendigen Änderungen vorgenommen und durch Betätigen des Buttons `Speichern` gesichert werden.

Hinsichtlich der Fehlerprüfungen gelten die zuvor gemachten Ausführungen.

Beachten Sie, daß Änderungen *n a c h* der Eingabe von Spielergebnissen zwangsläufig zu Fehlern führen werden, wenn Sie die entsprechenden Daten bei der Ergebniseingabe und Tabellenberechnung nicht ebenfalls ändern.

Allerdings ist für eine derartige Vorgehensweise auch kein vernünftiger Grund erkennbar.

Beim Erreichen der Datensatzbeschränkung werden die Button zur Neueingabe automatisch gesperrt (Sharewareversion).

Diese Sperre entfällt natürlich sofort nach Eingabe einer gültigen Registriernummer.

Die Spieltage können unter dem Menüpunkt `Ausgaben-Spieltage ausdrucken` auf Ihren Drucker ausgegeben werden, wobei sowohl eine Einzelausgabe (gewünschten Spieltag im ersten Feld eingeben), als auch eine Sammelausgabe (von Spieltag `x` bis Spieltag `y` möglich ist).

# Setup

Dieser Menüpunkt dient zur Eingabe der Benutzerdaten sowie zur Festlegung einiger Einstellungen für dieses Programm.

Das wichtigste Feld in dieser Maske ist zunächst einmal das Feld `aktuelle Saison`.

Hier müssen Sie eingeben, für welche Saison Sie Spieltage und ggf. Mannschaften bearbeiten und Ligen anlegen wollen.

Das Anlegen von Spieltagen und die Bearbeitung der Mannschaften ist immer nur für die hier jeweils angegebene Saison möglich.

Dadurch werden unerwünschte Vermischungen der Daten verhindert.

Alle Ausgaben (Druckausgaben, Berechnung der Tabellen usw.) können unabhängig von dieser Eingabe jederzeit vorgenommen werden.

Somit müssen Sie im Regelfall nur einmal im Jahr die aktuelle Saison anpassen.

Voreingestellt ist hier bei Auslieferung des Programms `1998`, so daß Sie im Laufe der Saison 1997/98 direkt starten können.

In Folgejahren stellen Sie die Saison hier entsprechend um und passen dann die Standarddaten (ggf. nach Übernahme) entsprechend an.

Alle weiteren Eingaben sind grundsätzlich freigestellt.

Ihre persönlichen Daten werden beim Drucken des Bestellformulars automatisch übernommen.

Desweiteren können folgende Einstellungen vorgenommen werden:

- Ton einschalten

Mit dieser Option werden einige Sprachdateien innerhalb des Programms aktiviert. Diese sind natürlich nicht erforderlich, sondern nur als kleiner Spaß gedacht. Vorbesetzung dieser Option ist "nein". Beachten Sie, daß die Ton- bzw. Sprachausgabe nur mit in Ihrem PC eingebauter Soundkarte möglich ist. Andernfalls hören Sie nichts, müssen aber die Zeit der theoretischen Tonausgabe abwarten.

- Hintergrund einschalten

Mit dieser Option können Sie ein Hintergrundbild im Standardbildschirm einschalten. Beachten Sie hierbei, daß insbesondere bei "langsamen" PC's (unter Pentium 100), der Bildaufbau einige Zeit benötigt.

Zur Auswahl stehen 3 BMP-Dateien.

Änderungen werden mit dem nächsten Programmstart wirksam.

- Löscharfrage einschalten

Mit dieser Option können Sie festlegen, ob Sie beim Löschen einzelner Datensätze in den Bearbeitungsmasken aus Sicherheitsgründen eine zusätzliche Sicherheitsabfrage erhalten möchten oder nicht. Vorbesetzung ist "ja".

- Passwortschutz aktivieren

Mit dieser Option aktivieren Sie den im Programm implementierten Passwortschutz. Die Eingabe des Passwortes nehmen Sie unter dem Menüpunkt "Optionen-Passwort bearbeiten" vor.

Die Änderung wird mit dem nächsten Programmstart wirksam.

- Rückspieltag anlegen

Mit dieser Option können Sie das Programm anweisen, beim Anlegen der Spieltage `1 - 17` die entsprechenden Rückrundenspieltage `18 - 34` automatisch anzulegen. Dies ist sinnvoll, und erspart die Hälfte der Eingabearbeit zu Saisonbeginn.

Vorbesetzung dieser Option ist "ja".

- Statusanzeige anzeigen

Mit dieser Option können Sie das Programm anweisen, Ihnen bei jedem Programmstart die gerade gewählte aktuelle Saison und Liga als `Gedächtnisstütze` anzuzeigen.

Vorbesetzung dieser Option ist "nein".

Ein wichtiges Feld in dieser Maske ist das Feld "Registriernummer", daß nur für registrierte Anwender interessant ist. Als registrierter Anwender geben Sie hier Ihre persönliche Registriernummer ein.

Nach der Eingabe einer gültigen Zahlenkombination wandelt sich das Programm automatisch zur Vollversion.

## Hinweis zur Deinstallation

Wenn Ihnen das Programm nicht gefällt und Sie sich nicht bei uns registrieren lassen, müssen Sie das Programm spätestens nach 28 Tagen von Ihrem Datenträger entfernen und die Nutzung somit beenden (Sharewarehinweis).

Zum Löschen genügt es, alle Dateien aus dem bei der Installation angelegten Unterverzeichnis zu entfernen (im Regelfall "WINLIGA").

Zusätzlich hat das Programm bei seiner Installation einen Eintrag in Ihrer Datei "WIN.INI" (normalerweise im Verzeichnis "WINDOWS" zu finden) vorgenommen, um Ihren PC auf die Nutzung des Programms vorzubereiten.

Sie finden in der Datei "WIN.INI" einen Block mit der Überschrift "[CA-VISUAL Objects]" mit insgesamt weiteren 13 Zeilen.

Diesen Block können Sie (müssen aber nicht) entfernen, um die Datei nicht unnötig zu beschreiben.

Weitere Änderungen wurden und werden von diesem Programm nicht vorgenommen.

# Systemvoraussetzungen

Folgende Systemvoraussetzungen sollten bei Verwendung unserer Programme vorhanden sein:

## 1.) Programme für DOS:

- AT ab 386 SX, 100% IBM-kompatibel
- 1 MB Hauptspeicher (RAM)
- Festplatte mit ca. 1000 bis 1200 kB freier Kapazität
- CGA-, EGA-, VGA-Grafikkarte (oder besser)
- MS-DOS ab Version 3.3 oder Windows 95
- beliebiger Drucker (empfohlen)

In Ihrer Datei "CONFIG.SYS" sollten mindestens folgende Einträge vorhanden sein:

- FILES=30
- BUFFERS=15

Beachten Sie bitte auch, daß vor Aufruf der Programme keine speicherresistenten Programme geladen sein sollten, da dann der freie Hauptspeicher ggf. nicht zum Laden des jeweiligen Programms ausreicht.

## 2.) Programme für Windows:

- AT ab 486, 100% IBM-kompatibel (empfohlen ab Pentium 100)
- 4 MB Hauptspeicher (RAM) (empfohlen 8 MB)
- Festplatte mit ca. 5 MB freier Kapazität
- VGA-Grafikkarte (oder besser)
- Windows 3.1x oder Windows 95
- beliebiger Drucker (empfohlen)
- MS-kompatible Maus
- beliebige Soundkarte (empfohlen)

Allgemein gilt, wie bei allen Programmen für Windows:

Je schneller der PC, desto schneller läuft auch die jeweilige Anwendung.

Gerade dieses Programm sollte mindestens auf einem Pentium mit min. 100 MHz Taktfrequenz und 16 MB RAM eingesetzt werden, um ein `ruckelfreies` Arbeiten zu gewährleisten.

# Registriernummer

Was ist eigentlich eine Registriernummer ?

Nun, das ist ganz einfach.

Wenn Sie über die Sharewareversion eines unserer Programme verfügen, und nun gern die Vollversion erwerben wollen, genügt es, wenn Sie bei uns Ihre persönliche Registriernummer bestellen (also ohne zusätzliche Programmdiskette).

Durch die Eingabe dieser Nummer im Setup des Programms wandelt sich die Sharewareversion automatisch zur Vollversion.

Die Registriernummer wirkt also wie ein Passwort.

Sie sparen auf diese Weise die Porto- und Verpackungskosten in Höhe von DM 5,-, die bei Diskettenversand sonst gemäß unseren Lieferbedingungen anfallen.

Selbstverständlich können Sie aber die Programmdiskette mitbestellen, wobei Sie dann stets automatisch die aktuellste verfügbare Version erhalten.

Wenn Sie das betreffende Programm nicht als Sharewareversion vorliegen haben, ist natürlich immer eine Programmdiskette erforderlich.

# Sharewarehinweis

Das Ihnen vorliegende Programm ist ein Sharewareprogramm.

Der Sinn solcher Programme liegt darin, daß der Anwender ein Programm ausführlich testen kann, bevor er sich ggf. zum Kauf entschließt.

Sie dürfen dieses Programm in der Sharewareversion 28 Tage testen.

Dann müssen Sie sich entscheiden, ob Sie das Programm weiterhin nutzen wollen oder nicht.

Wenn Ihnen das Programm gefällt, können Sie eine registrierte Vollversion erwerben. Benutzen Sie nach Möglichkeit das vorgefertigte Bestellformular (File "BESTELL.WRI") bzw. das im Programm integrierte Bestellformular.

Beachten Sie hierbei bitte unser Angebot einer Ergebnisdiskette.

Wenn Sie sich nicht bei uns registrieren lassen, müssen Sie das Programm von Ihrem Datenträger entfernen.

Sie werden beim Testen des Programms feststellen, daß in der Sharewareversion einige Einschränkungen und lästige Einblendungen vorhanden sind. Diese sind nachfolgend aufgeführt:

- Beschränkung der eingebbaren Spieltage auf 6 (incl.)
- Shareware-Hinweis beim Programmstart
- Shareware-Hinweis auf dem Menübildschirm
- Sperrungen bei Überschreiten der Datensatzbeschränkung

Sämtliche Funktionen sind auch in der Sharewareversion uneingeschränkt ausführbar, alle Einschränkungen entfallen nach Eingabe Ihrer Registriernummer (Vollversion).

# Lieferbedingungen

Für unsere Programme gelten folgende Liefer- und Zahlungsbedingungen:

- Vorausüberweisung auf unser Konto 35017496, BLZ 23051030 bei der Kreisparkasse Segeberg (zzgl. DM 5,-- für Porto und Verpackung bei Diskettenversand)
- beigefügtem Verrechnungsscheck (zzgl. DM 5,-- für Porto und Verpackung bei Diskettenversand)
- Nachnahmeversand (zzgl. DM 11,-- Nachnahmegebühr/nur Inland)

Bei Überweisung erfolgt die Lieferung am Tage des Eingangs des Betrages auf unserem Konto, bei beigefügtem Verrechnungsscheck nach Gutschrift des Betrages und Ablauf der 2-tägigen Widerrufsfrist des kontoführenden Geldinstituts (Ausnahme: bei EC-Scheck erfolgt die Lieferung am Tage des Bestelleingangs).

Bei Nachnahmeversand erfolgt die Lieferung am dem Bestelleingang folgenden Werktag.

Von Bestellungen unter Beifügung von Bargeld bitten wir abzusehen.

Eine Lieferung auf offene Rechnung erfolgt nur bei Behörden und Großfirmen mit offizieller Bestellung (zzgl. DM 5,-- für Porto und Verpackung).

Benutzen Sie nach Möglichkeit das integrierte Bestellformular bzw. drucken Sie sich das File "BESTELL.WRI" für dieses Programm, oder das File "BESTELL1.WRI" für unser Gesamtangebot aus.

Sie erhalten mit der Auslieferung Ihrer Bestellung selbstverständlich eine Quittung über den entrichteten Kaufpreis.

Wir liefern unsere Programme ausschließlich auf 3,5 Zoll HD-Disketten.

# Lizenzbedingungen

Für unsere Programme gelten folgende Lizenzbedingungen:

Jedes Programm darf als Sharewareversion beliebig oft kopiert und weitergegeben werden. Dies ist sogar ausdrücklich erwünscht.

Als einzige Bedingung hierbei gilt lediglich, daß die Programme komplett, d.h., mit **a l l e n** dazugehörenden Dateien, und unverändert weitergegeben werden.

Wenn Sie jedoch eine registrierte Vollversion erworben haben (Diskettenversion oder auch nur die Registriernummer), so ist deren Weitergabe oder gar Weiterverkauf nicht zulässig.

Zuwiderhandlungen können strafrechtlich verfolgt werden.

Der Kunde erhält mit dem Erwerb der Vollversion das Recht, das Programm auf seinen eigenen, privaten, PC`s zu installieren, wobei das Programm nicht zeitgleich auf 2 oder mehr Rechnern benutzt werden darf.

Bei kommerzieller Nutzung eines Programms innerhalb einer Firma oder Behörde auf mehr als einem Rechner, ist die entsprechende Zahl der Vollversionen zu erwerben.

Das Programm darf in seiner Form nicht verändert werden; alle weiteren Rechte, insbesondere das Copyright(), verbleiben bei uns.

Abweichungen hiervon bedürfen unserer schriftlichen Zustimmung.

Unsere Programme werden vor der Vermarktung ausgiebig getestet. Dennoch kann, wie bei allen Programmen, nicht garantiert werden, daß die Programme unter allen Umständen absolut fehlerfrei auf Ihrem Rechner arbeiten, da die Konfigurationen der PC`s leider zum Teil nicht korrekt vorgenommen werden.

Wir sind allerdings sicher, daß bei Einhaltung der Systemvoraussetzungen derartige Probleme nicht auftreten werden.

Jede Haftung für Schäden, die durch die Verwendung unserer Programme entstehen, ist ausgeschlossen.

Mit dem Erwerb der Vollversion gewähren wir dem Käufer folgende weitere Vorteile:

- Telefonhotline
- Informationen über Updates (meist jährlich)
- Möglichkeit des verbilligten Erwerbs eines Updates

Mit der erstmaligen Installation eines unserer Programme erkennt der Nutzer diese Vereinbarung uneingeschränkt an.

# Wir über uns

Wir erstellen seit 1989 u.a. Sharewareprogramme für die verschiedensten Bereiche.

Sie erreichen uns wie folgt:

Heidi Gäth, Softwareentwicklung  
Birkenhof 40  
24558 Henstedt-Ulzburg  
Tel.: 04193-93771

Auch wenn Sie eine individuelle Datenbankverwaltung benötigen, sind wir für Sie der richtige Ansprechpartner.

Wir erstellen Ihr Programm nach Ihren Angaben schnell und zu günstigen Festpreisen.

Auch kundenspezifische Anpassungen unserer vorhandenen Programme sind möglich.

Da wir bemüht sind, im Interesse unserer Kunden die Kosten zu minimieren, vergessen Sie bei Anfragen bitte das Rückporto nicht, da wir bei der Vielzahl der schriftlichen Anfragen sonst unsere Preise nicht halten könnten.

Dies gilt natürlich nicht, wenn Sie bereits bei uns registriert sind.

Wir wünschen Ihnen mit dem Ihnen vorliegenden Programm viel Vergnügen.



