

„Risiko“

Mit Hilfe dieser Web-Applikation können beim Jasskarten-Spiel „Risiko“ die Spielergebnisse einfach eingegeben werden und die notwendigen Berechnungen werden vollautomatisch durchgeführt. Diese Anleitung dient nur zur Beschreibung der eigentlichen Applikation, auf die Spezifikationen dieser Spielart oder gar auf die Jass-Regeln wird hier nicht weiter eingegangen.

Nach dem Start der Applikation wird je nach Auflösung und Ausrichtung in etwa folgender Bildschirm angezeigt:

The screenshot shows a green interface for the 'Risiko' game. At the top, there are two columns for 'Team 1' and 'Team 2'. Each team has a grid of 10 rows, each with a score input field, a card icon, and another score input field. The cards shown are: 1. 0, 0 (Jack of Spades), 0, 0; 2. 0, 0 (Ace of Spades), 0, 0; 3. 0, 0 (King of Spades), 0, 0; 4. 0, 0 (Queen of Spades), 0, 0; 5. 0, 0 (Jack of Clubs), 0, 0; 6. 0, 0 (Ace of Clubs), 0, 0; 7. 0, 7 (King of Clubs), 0, 0; 8. 0, 8 (Queen of Clubs), 0, 0; 9. 0, K (Jack of Diamonds), 0, 0. At the bottom, there are four large black boxes for 'Summen aller Spiele pro Team', each containing a '0'. Below that is a navigation bar with icons for: 'Spieler-eingabe' (person icon), 'Teams bilden' (two people icon), 'Rangliste' (bar chart icon), 'Neue Runde oder Sitzung' (flag icon), and 'Optionen & Infos' (gears icon).

Spiel-
ergebnisse

Schaltflächen für
Eingabe der Punkte

Summen aller
Spiele pro Team

Spieler-
eingabe

Teams
bilden

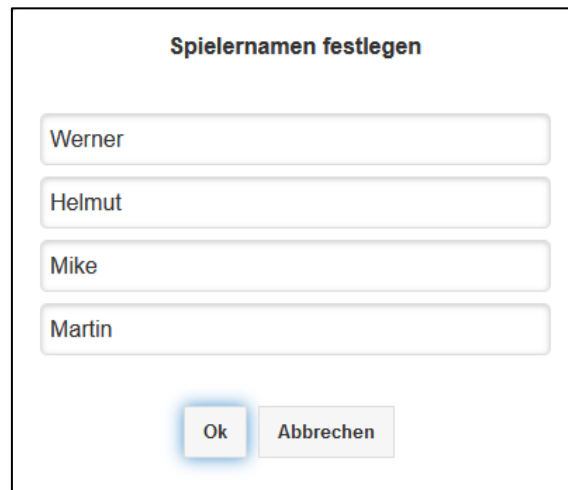
Rangliste

Optionen & Infos

Neue Runde
oder Sitzung

Beim ersten Start wird automatisch eine neue Sitzung erstellt, die eine oder mehrere Runden mit denselben Spielern, aber in verschiedenen Teamzusammenstellungen ermöglicht. Diese Sitzung bleibt solange aktiv, bis sie manuell beendet wird.

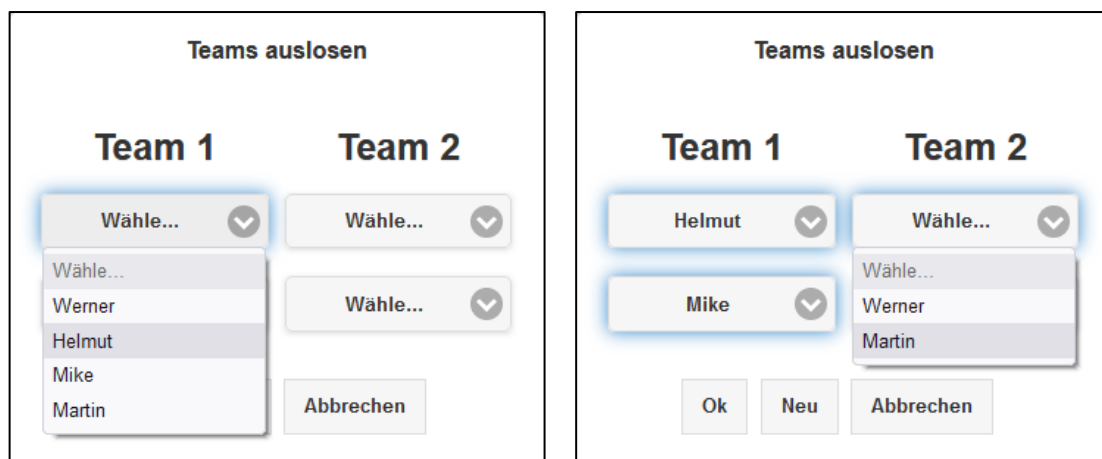
Als erstes müssen daher nun die Spielerinformationen eingegeben werden. Dazu auf die Schaltfläche <Spielereingabe> klicken/tippen, vier verschiedene Namen eingeben und mit der Schaltfläche <Ok> bestätigen:



The screenshot shows a dialog box titled "Spielernamen festlegen". It contains four text input fields, each with a name: "Werner", "Helmut", "Mike", and "Martin". At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Ok" and "Abbrechen". The "Ok" button is highlighted with a blue glow.

Die Spielerangaben können bis zu dem Zeitpunkt modifiziert werden, bei dem mit den Spielern das erste Mal Teams zusammengestellt werden. Danach sind innerhalb der aktiven Sitzung nicht mehr änderbar.

Um die Teams zu erstellen, auf die Schaltfläche <Teams> klicken/tippen und im aufscheinenden Dialog jeweils einen Spieler auswählen. Die Anzahl der angebotenen Spieler wird immer um eins reduziert. Wird eine Fehleingabe getätigt, kann mit der Schaltfläche <Neu> der Teamerstellungs-Prozess erneut begonnen werden.



The first screenshot shows the "Teams auslosen" dialog box with two columns for "Team 1" and "Team 2". Each column has a "Wähle..." dropdown menu. The dropdown for Team 1 is open, showing a list of names: "Wähle...", "Werner", "Helmut", "Mike", and "Martin". The "Abbrechen" button is at the bottom right.

The second screenshot shows the same dialog box, but now "Helmut" is selected for Team 1 and "Mike" is selected for Team 2. The dropdown for Team 2 is open, showing "Wähle...", "Werner", and "Martin". At the bottom, there are three buttons: "Ok", "Neu", and "Abbrechen".

Die Teamerstellung kann bis zu dem Zeitpunkt korrigiert werden, bei dem das erste Ergebnis für ein Spiel eingegeben wurde. Danach kann die Team-Zuteilung bis zum Ende der Runde nicht mehr geändert werden.

Die Ergebniseingabe erfolgt durch Klicken/Tippen auf einer der 18 Spielschaltflächen (9 Spiele bei zwei Teams).

Es öffnet sich ein Schieberegler, der es ermöglicht, eine Zahl zwischen 0 und 157 auszuwählen. Beim Loslassen des Schiebereglers wird die ausgewählte Zahl entsprechend dem Spiel mit dem notwendigen Faktor multipliziert und in das Ergebnisfeld des entsprechenden Teams eingetragen. Mit der Schaltfläche <Spiel annullieren> kann ein falsch eingetragenes Resultat wieder gelöscht werden.



Dies erfolgt nun solange, bis alle Spiele dieser Runde gespielt wurden. Während der Spiele kann jederzeit die aktuelle Situation mit der Schaltfläche <Rangliste> eruiert werden.

Je nach Einstellung werden dann nur der Punktestand der Spieler oder zusätzlich auch noch alle bisherigen Runden mit den Ergebnissen angezeigt.

Zwischenstand			
Rg.	Spieler	Punkte	Euro
1	Werner	1472	14.72
2	Helmut	224	2.24
3	Mike	-688	-6.88
4	Martin	-1008	-10.08

Ok

Zwischenstand			
Rg.	Spieler	Punkte	Euro
1	Werner	1472	14.72
2	Helmut	224	2.24
3	Mike	-688	-6.88
4	Martin	-1008	-10.08

Rd.	Team 1	Punkte	Team 2	Punkte
1	Werner/Helmut	7489	Mike/Martin	6641
2	Werner/Mike	6561	Helmut/Martin	7569
3	Werner/Martin	7181	Helmut/Mike	6949
4	Werner/Mike	5724	Helmut/Martin	4324

Ok

Wurde das letzte Spiel gespielt, hat man die Möglichkeit, eine neue Runde zu starten und dabei die bisherigen Teams beizubehalten oder neue Teams zu bilden.

Frage

Es wurden für alle Spiele gültige Resultate eingegeben. Soll eine neue Runde gestartet werden?

Frage

Sollen die Teams neu ausgelost werden?

Soll eine Runde vorzeitig beendet oder die Spielrunde aufgelöst werden, kann mit der Schaltfläche <Neue Runde oder Sitzung> einer dieser beiden Möglichkeiten durchgeführt werden.

Frage

Wollen Sie wirklich eine neue Runde oder eine neue Session starten?

Wird diese Frage mit der Schaltfläche <Runde> bestätigt, erfolgt ein ähnlicher Dialog wie weiter oben beschrieben, wird die Schaltfläche <Sitzung> ausgewählt, wird nun noch der Endstand der Sitzung angezeigt, dieser zeigt unabhängig von den Einstellungen immer sowohl die Spielerränge als auch sämtliche Runden der Sitzung.

Mit der Schaltfläche <Optionen & Infos> wird ein entsprechendes Panel eingeblendet, welches folgende Optionen und Informationen anbietet:

Optionen

Detaillierter Report Ein

Spiel 9

Kurs (1€)

Links

Anleitung

Quellenhinweise

Historie

Weitere Applikationen

Akkordumkehrungen üben

A|T|R

Infos

Version

Mailkontakt

Mit dem Schalter <Detaillierter Report> kann der Umfang der Rangliste aus den zwei weiter oben beschriebenen Möglichkeiten ausgewählt werden. Diese Einstellung hat keinen Einfluss auf die Endstand-Darstellung.

Das neue Spiel wird von verschiedenen Personen mit zwei verschiedenen Begriffen („Kulminator“ oder „Slalom“) bezeichnet. Hier kann diese Einstellung angepasst werden.

Mit dem Schalter <Kurs> kann bestimmt werden, wie viele Punkte einem Euro entsprechen. Dies hat Auswirkungen auf die nach Ende der Session zu bezahlenden (oder auch nicht zu bezahlenden) Beträge.

Der Link <Anleitung> lädt dieses Dokument von der Homepage, die <Quellenhinweise> sind für Personen gedacht, die sich für die verwendeten Hilfsmittel bei der Programmierung dieser Applikation interessieren und die <Historie> beschreibt die Entwicklung der Applikation.

Unter <Weitere Applikationen> kann auf andere Applikationen des Entwicklers zugegriffen werden, die Versionsinfo ist wohl selbsterklärend und über den <Mailkontakt> kann mit dem Entwickler Kontakt aufgenommen werden.