

Gra obsługiwana jest za pomocą pilota zdalnego sterowania. Dostępne są dwa typy pilotów : **pilot Cyfra+** oraz **pilot Philips**.

Piloty mają klawisze w nieco innym układzie przestrzennym ale takim samym układzie funkcjonalnym.

Podstawowym pilotem jest pilot Cyfra+.

Wszystkie klawisze pilotów mają przypisane jakieś funkcje ale klawisze wybrano tak, aby w czasie normalnej gry skupić się na kilku tylko klawiszach za pomocą których można zrealizować cały mecz.



Funkcjonalnie grupy klawiszy są następujące :

1. **Klawisze numeryczne 0 do 9 (1 do 7)** używane głównie do określania która (deklarowana) bila będzie zagrywana oraz do określania ilości punktów karnych w przypadku faulu
2. **Główne klawisze sterujące** : są to **PUNKT**, **FAUL**, **UTRATA ZAGRYWKI**, **WOLNA BILA** oraz **FRAME** kończący partię i **UNDO** pozwalający cofnąć błędnie wprowadzony ruch
3. Klawisze wywołujące funkcje specjalne **FUN** i funkcje programowania **PRO**
4. **Klawisze dodatkowe A do E** wykorzystywane w bardziej nietypowych sytuacjach takich jak wbić większej liczby czerwonych bil
5. **Pozostałe klawisze sterujące** takie jak np. **MUTE**, **STANDBY** i inne dokładnie opisane w zasadniczej Instrukcji Użytkownika

Wszystkie klawisze, ich funkcje i sposób wywoływania zostały dokładnie opisane w zasadniczej instrukcji obsługi, tutaj podaje się tylko pewne dodatkowe informacje w zwartej formie aby użytkownik mógł szybko zapoznać się z filozofią używania i obsługi *Wyświetlacza Snookera*.

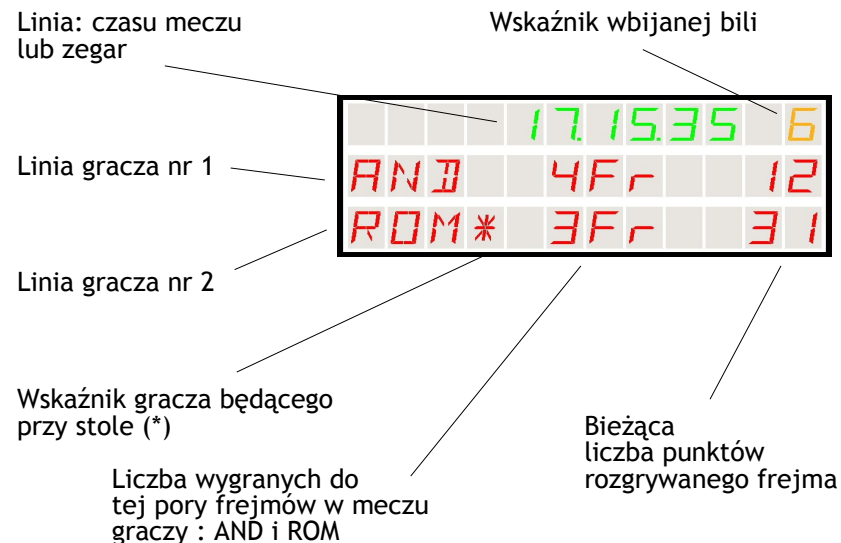


Producent : AeRJoT s.c.
ul. Traugutta 5
41-706 Ruda Śląska
tel/fax: 32-24-33-967 www.aerjot.pl
aerjot@ka.home.pl

SNOOKER DISPLAY WYŚWIETLACZ SNOOKERA SKRÓCONA INSTRUKCJA OBSŁUGI

Wyświetlacz Snookera jest urządzeniem pomocniczym używanym do wskazywania, liczenia i zapamiętywania wyników gry w snookera .

W podstawowym trybie pracy - **w czasie gry** - wyświetlacz pokazuje bieżący stan gry i zawiera następujące elementy :



W naszym przykładzie **ROM** wygrywa z **AND** w 8-mym frejmie 31:12 a **AND** prowadzi z **ROM** w całym meczu 4:3.

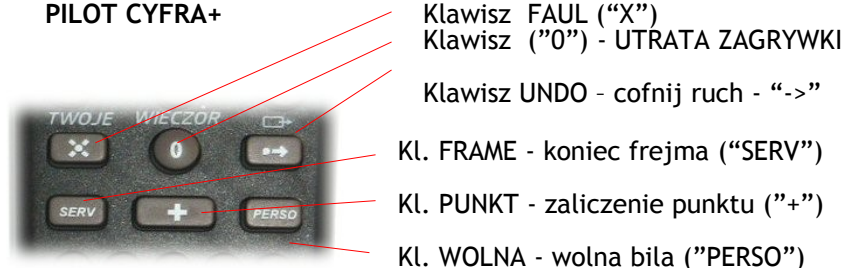
Gra obsługiwana jest za pomocą pilota zdalnego sterowania. Dostępne są dwa typy pilotów : **pilot Cyfra+** oraz **pilot Philips**.

Klawisze numeryczne pilotów określają **która bila będzie rozgrywana** albo **ile punktów zawodnik traci** w drodze faulu i są zgrupowane w środku:



Poniżej w obu pilotach znajdują się klawisze które zostały wykorzystane jako główne klawisze sterujące gry. I tak są to :

PILOT CYFRA+



Pilot PHILIPS



Jak widać układ klawiszy jest taki, że jeśli nie zachodzi "nietypowa" akcja (taka jak np wbicie kilku bil kolorowych) prawie cały mecz można obsługiwać tylko tymi klawiszami.

Niektóre funkcje dostępne są pod kilkoma klawiszami. I tak np przejście gry na drugiego zawodnika dostępne jest jako :

1. Klawisz "0" - ("bez punktu")
2. Klawisze strzałek GÓRA i DÓŁ ("wskazanie gracza")

Podobnie zdobycie punktu dostępne jest jako :

1. Klawisz "+" lub "PUNKT"
2. Klawisz OK

Chodzi o wypracowanie pewnych skojarzeń które pozwolą (po uzyskaniu pewnej wprawy) obsługiwać urządzenie bez użycia instrukcji obsługi. Jedynie dostęp do mniej popularnych - rzadziej używanych - funkcji (programowanie albo funkcje specjalne) może wymagać skorzystania z wydrukowanego *Podręcznika Użytkownika*.

Aby przeprowadzić mecz snookera musimy obsługiwać urządzenie w sposób następujący :

1. **Wprowadzić zawodników** - wybrać z listy albo nowego (patrz: Podręcznik Użytkownika - rozdział Baza Danych Zawodników)
2. **Rozpocząć mecz klawiszem OK** (po automatycznym losowaniu)
3. Używać klawisza "0" (lub GÓRA, DÓŁ) - aby **zmienić gracza** będącego przy stole (przy zagrywce)
4. Używać klawisza PUNKT - aby **zaliczyć punkt** (wbicie bili)
5. Używać klawiszy 1-7 aby **zadeklarować bilę** kolorową po bili czerwonej
6. Używać klawisza FAUL (i klawiszy 4-7) aby **zaliczyć faul**
7. Użyć klawisza FRAME aby **zakończyć frejm** i zaliczyć punkty

Wszystkie dodatkowe informacje opisane ze szczegółami i przykładami dostępne są w zasadniczym *Podręczniku Użytkownika*.

Aby zapoznać się z wszystkimi możliwościami urządzenia, zachęcamy użytkownika do przeczytania choć raz całego *Podręcznika Użytkownika*.