

Skat-Listenführer

Skat-Spiellisten komfortabel direkt an Ihrem Smartphone oder Tablet-PC zu führen.

Die erstellten Spiellisten können problemlos mit dem kostenlos erhältlichen PC-Programm "[LFA-Druck](#)" am PC angesehen oder ausgedruckt werden. Die Übertragung an den PC erfolgt schnell und unkompliziert übers WLAN.

Beim Einsatz in Verbindung mit dem PC-Programm "[Skat-Vereinsmeister](#)" oder "[Skat-Turniermanager](#)" können Spiellisten jederzeit (auch während der Erfassung) am Windows-PC angesehen, ausgedruckt und in die dortige Wertung übernommen werden. Ebenso können die Spielernamen und Startnummern komfortabel anhand einer dort erstellten Setzliste/Auslosung importiert werden. Eine Übertragung der Daten ist dabei automatisch im Hintergrund per FTP oder vorhandenes Windows-Netzwerk (WLAN) möglich.

Falls der Menübutton (z.B. bei kleineren Displays) stört, lässt dieser sich mit einem Doppelklick auf das Eingabepanel (schwarzer Hintergrund) aus- oder einblenden.

Neue Liste

Hier beginnen Sie eine neue Spielliste, bitte geben Sie dazu die benötigten Grunddaten ein:

- Datum (das aktuelle Datum ist bereits vorgegeben)
- Serie
- Tisch
- die Startnummern (optional) und die Namen der Mitspieler

Bei den Angaben für Datum, Serie und Tisch verwenden Sie bitte das Anzeigefeld als Schaltfläche und wählen im Dialogfenster das sich öffnet den gewünschten Wert aus.

Die Serienlänge erkennt das Programm automatisch anhand der hinterlegten Einstellungen.
Um eine 3er-Liste zu spielen, lassen Sie bitte das Namensfeld von Spieler 4 frei.

Wenn das Programm ohne Anbindung genutzt wird, werden anstatt der Eingabefelder für die Startnummern Schaltflächen zur Namenssuche in der internen Spielerdatenbank angezeigt. Diese Datenbank ist eine Komfortfunktion, die dazu dient unnötige Tipparbeit zu minimieren. Jeder eingetippte Spielername wird automatisch in diese Datenbank aufgenommen und kann künftig einfach ausgewählt statt eingetippt werden. Soll zusätzlich zum Namen eine Startnummer verwendet werden (z.B. bei Turnieren) kann diese in spitzen Klammern hinter dem Namen dem Programm übergeben werden (z.B. Hans Maier <123>).

Hinweis: die Spielerdatenbank wird als einfache Textdatei geführt und kann exportiert, importiert und mit jedem Texteditor bearbeitet werden (1 Namenseintrag pro Zeile).

Die aktuelle Version vom SkatVereinsmeister kann eine entsprechende Datei mit Mitgliedernamen und Nummern direkt erstellen.

Wenn keine Anbindung an die Windows-Programme festgelegt wurde erhalten Sie nach der Erfassung der Grunddaten die Möglichkeit die Art der Spielliste auszuwählen und die benötigten Werte festzulegen.

Standardliste - nur Abreizgeld

Clubliste - Abreizgeld, optionaler Betrag für eingepasste, optionale Platzierungskosten

Zockerliste - Abreizgeld, Grundeinsatz, prozentuale Aufteilung von Grundeinsatz und Abreizgeld

Bei allen Listenvarianten ist eine optionale Centskat-Abrechnung vorgesehen.

Die Angaben werden gespeichert und künftig bei der jeweiligen Listenart direkt als Vorschlag angezeigt.

Bei der Clubliste können Profile mit verschiedenen Einstellungen gespeichert/geladen werden - sinnvoll, wenn die App in verschiedenen Vereinen/Skatrunden genutzt wird.

Bei der Zockerliste werden nicht verwendete Gelder direkt als Listen-/Kassengeld angezeigt, das ermöglicht auch ein Spielen in eine Gemeinschaftskasse usw.

Wenn in den Einstellungen die Anbindung an das Programm Skat-Vereinsmeister festgelegt wurde, versucht die App sofort eine gültige Setzliste vom PC zu holen. Falls das nicht funktioniert wird geprüft, ob eine lokale Setzliste verfügbar ist. Mit einer farblich gekennzeichneten Schaltfläche sehen Sie direkt den aktuellen Status.

grün - es besteht eine Verbindung zum VM-Server und eine Setzliste ist vorhanden und wurde übertragen

gelb - es besteht keine Verbindung zum VM-Server, aber es ist eine lokale, evtl. ältere Setzliste vorhanden

rot - es besteht keine Verbindung zum VM-Server und es wurde keine lokale Setzliste gefunden. Falls die Setzliste nicht vom gleichen Tag ist, erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis mit dem Datum.

Das Einlesen und Anzeigen der Namen und Startnummern erfolgt automatisch bei einer Änderung der Tischnummer.

Es besteht die Möglichkeit eine unter Windows mit dem SkatVereinsmeister erstellte Setzliste zu importieren - sinnvoll, wenn z.B. keine direkte Anbindung per WLAN besteht.

Um die von der Setzliste vorgegebenen Namen zu ändern (z.B. später gekommener Spieler soll noch an 3er-Tisch gesetzt werden) auf den grünen Button "Setzliste OK" klicken. Nach einer Nachfrage und der Passworteingabe können die Mitspieler geändert werden. Die Mitgliedsnummer muss hier in spitzen Klammern hinter den Namen gesetzt werden. Wichtig dabei ist, dass die Schreibweise des Namens sowie die Mitgliedsnummer zu 100% mit den Daten im Vereinsmeister übereinstimmt, um das zu gewährleisten nutzt man am Besten die in der App integrierte Spielerdatenbank. Im Windows-Programm befindet sich unter "Teilnehmer" rechts unten die Schaltfläche "LFA-Export". Damit können die Spielerdaten als Spieler-Datenbank z.B. auf einen USB-Stick exportiert werden. Um diese Daten in der App zu importieren auf Buttons mit 3 Fragezeichen, der an Stelle der Mitgliedsnummer steht klicken und mit "Import" die Daten vom USB-Stick importieren.

Wenn in den Einstellungen eine Anbindung festgelegt wurde, keine Verbindung besteht und auch keine vorhandene/importierte Setzliste genutzt werden soll kann mit dem roten Button "keine Setzliste" eine manuelle Spielerauswahl (auch aus der Spielerdatenbank) erfolgen. In diesem Fall findet auch keine Datenübertragung zum Rechner statt. Die Spielliste kann dann jederzeit mit "Spielliste öffnen" -> "Export" manuell zum Rechner mit dem Programm SkatVereinsmeister übertragen und dort importiert werden.

Wenn in den Einstellungen die Anbindung an das Programm Skat-Turniermanager festgelegt wurde, versucht die App sofort eine aktuelle Turnierliste vom PC zu holen. Falls das funktioniert erhalten Sie mit der gelben Schaltfläche "Turnier wählen" eine Auswahlliste mit allen verfügbaren Veranstaltungen. Das ausgewählte Turnier wird als Titel bei der Spielerauswahl gezeigt. Nach dem Festlegen der Serie und des Tisches wird mit der grünen Schaltfläche "Daten vom TM holen" die gewünschte Auslosung vom PC geholt, die Daten werden eingelesen und angezeigt.

Falls Sie planen, die Spielliste direkt mit dem Programm Skat-Turniermanager weiter zu verarbeiten sollten hier nach Möglichkeit keine Änderungen erfolgen.

Bitte bestätigen Sie Ihre Eingaben mit der Schaltfläche OK. Falls die Daten unvollständig oder fehlerhaft sind (z.B. doppelte Spielernamen), erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis. Falls bereits eine Spielliste unter diesem Datum mit diesem Tisch und dieser Serie existiert, erhalten Sie eine entsprechende Warnung und haben die Möglichkeit, Ihre Eingaben zu ändern, die bestehende Spielliste zu öffnen, oder die bestehende Spielliste zu überschreiben. Wenn die Spielernamen über eine Setzliste importiert wurden, werden die im VM festgelegten Einstellungen für Serienlänge, Abreiz- und Tischgeld automatisch übernommen.

öffnen

Hier haben Sie die Möglichkeit, eine bestehende (gespeicherte) Spielliste zu öffnen und zu bearbeiten. Es wird eine chronologisch geordnete Auswahl der gespeicherten Spiellisten angezeigt, die neueste Spielliste befindet sich ganz oben. Bitte wählen Sie die gewünschte Spielliste aus, die getroffene Auswahl wird oben angezeigt. Um die angezeigten Spiellisten übersichtlich zu halten, können nicht mehr benötigte Spiellisten in einen Unterordner \Archiv verschoben werden.

Tipp: beim Öffnen einer Spielliste wird diese auch automatisch per FTP oder Windows-Netzwerk übertragen, wenn das in den Einstellungen so festgelegt wurde.

Export

Spiellisten können hier als LFL-Datei exportiert und dann im Programm SkatVereinsmeister zur weiteren Verarbeitung eingelesen werden.

als PDF

Spiellisten können problemlos in eine PDF-Datei konvertiert werden, und auf Wunsch anschließend geöffnet (wenn ein PDF-Viewer installiert ist) oder per Email verschickt werden. Der Mailversand erfolgt dabei wahlweise über den LFA-Webserver oder mit der eigenen Email-App. Es ist in jedem Falle eine online-Verbindung per WLAN oder UMTS notwendig. Auch für das direkte ausdrucken ist die PDF-Konvertierung sehr gut geeignet da fasst alle WLAN-Drucker PDF-Dateien ohne Zusatzprogramme (meist sogar sogar ohne Rechner vor Ort) ausdrucken können.

Liste löschen

Um eine Spiellisten zu löschen muss diese vorher ins Archiv verschoben werden. Nur für Spiellisten die sich im Archiv befinden wird dort die Schaltfläche "löschen" angezeigt. Das Löschen einer Spielliste kann nicht rückgängig gemacht werden - es muss deshalb vorher noch einmal in einem Sicherheitsdialog ausdrücklich bestätigt werden.

Daten (Spiele) erfassen

Nachdem die Spielliste ausgewählt ist, wird diese geöffnet und das Erfassungsfenster für die einzelnen Spiele angezeigt. Die Spielliste lässt sich im Hintergrund beliebig scrollen. Zur besseren Übersicht haben Sie die Möglichkeit das Erfassungsfenster zu verschieben oder mit der Schaltfläche "Anzeige" (links oben) auszublenden.

Falls in den Einstellungen festgelegt wurde, dass eine Pfennigskat-Abrechnung angeboten werden soll, wird neben dieser Schaltfläche ein Button mit einem Euro-Zeichen angezeigt. Damit können Sie sich jederzeit die Abrechnung einblenden lassen. Die Höhe können Sie aus den angezeigten Vorgaben wählen, das Abreizgeld wird automatisch angezeigt und mit verrechnet. Falls Sie eine Spielliste ohne Anbindung an die Windwos-Programme spielen, können Sie sich durch längeres Drücken des Euro-Buttons die festgelegten Vorgaben anzeigen lassen.

Bei einer neuen Spielliste wird automatisch eine Restzeitanzeige links oben eingeblendet. Während die Anzeige nicht aktiv ist (grau) lässt sich mit einem längeren Drücken die vorgegebene Zeit anpassen. Zum Start des Countdowns die Anzeige einfach kurz drücken (Farbe wechselt zu grün). Während der Countdown läuft kann dieser mit einem längeren Drücken angehalten werden (Farbe wechselt zu rot). Für das Verändern der Zeit und dem Anhalten ist eine Passworteingabe erforderlich. Die geänderten Zeitvorgaben können auf Nachfrage dauerhaft gespeichert werden.

Die Spiel-Nummer des aktuellen Spieles wird jederzeit angezeigt, der aktuelle Spielwert ändert sich entsprechend Ihrer Eingaben. Um Fehler zu vermeiden, werden nur die wirklich möglichen Möglichkeiten angezeigt (z.B. "angesagt" nur bei Handspiel usw.). Beim 4er-Tisch wird der Geber ausgeblendet. Beim 5er-Tisch wird der Geber und der aussetzende Spieler ausgeblendet.

Falls es in den Einstellungen so festgelegt wurde besteht die Möglichkeit, die Spiele "anzusagen". Für diese Funktion ist die Installation der App "Google Sprachsuche" (kostenlos) sowie eine online-Verbindung notwendig. Nach dem Betätigen der Mikrofon-Schaltfläche öffnet sich das Fenster für die Spracheingabe. Zwingend notwendig hierbei ist (wie bei einer manuellen Eingabe) das Ansagen des Spielers - entweder Namensteil 1 (meist Nachname z.B. "Schuster") oder die Platznummer (z.B. "Platz zwei" oder "Spieler zwei"). Optional kann das Spiel (z.B. "Kreuz"), die Spalten (z.B. "ohne drei"), wenn es ein Handspiel ist (z.B. "Hand" oder "Handspiel") sowie die Gewinnstufe (z.B. "Schneider") erfolgen. Bei einem verlorenen Spiel muss die Ansage "verloren" erfolgen. Sollten Spielangaben den Vorbelegungen entsprechen (z.B. Karo, mit einem oder gewonnen) braucht keine Ansage zu erfolgen. Die Ansagen können gruppiert oder einzeln (mehrmaliges Drücken der Mikrofon-Schaltfläche) erfolgen. Die Reihenfolge der Ansagen ist egal. Erkannte Ansagen werden mit einem grünen Indikator ober- oder unterhalb gekennzeichnet. Es kann eine gemischte Eingabe über Mikrofon und Touchscreen erfolgen. Die Spracheingabe simuliert praktisch die Eingabe auf dem Touchscreen. Um sämtliche Eingaben des angezeigten Spieles zurückzusetzen sagen Sie "Reset". Sollte keinerlei Sprachansage erkannt werden wird angezeigt, was vom Programm verstanden wurde.

Hinweis: Sollten bestimmte Ansagen regelmäßig falsch oder nicht erkannt werden geben Sie mir bitte Bescheid, ich werde das dann in die Datenbank mit einarbeiten.

Nachdem alles korrekt ausgewählt ist, bestätigen Sie Ihre Eingaben mit der Schaltfläche "OK", und das Spiel wird auf der Spielliste eingetragen. In einem Informations-Fenster wird die Nummer des nächsten Spieles, wer dieses Spiel gibt, sowie wer evtl. aussetzt angezeigt. Nachdem das letzte Spiel der Liste erfasst wurde erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis sowie die Möglichkeit die Liste direkt an den Drucker zu senden (nur wenn in den Einstellungen die entsprechenden Daten eingegeben wurden).

Hinweis: die Schaltfläche "OK" zum Speichern eines Spieles wird erst aktiv, wenn ein Spieler ausgewählt wurde. Eine Spielerauswahl muss immer erfolgen, auch wenn der vorgegebene Spieler zufällig richtig ist.

Um ein bereits eingetragenes Spiel zu ändern, verwenden Sie das Feld in dem die Spiel-Nummer angezeigt wird als Schaltfläche. Wählen Sie in dem Dialog der sich öffnet das gewünschte Spiel aus, ändern Sie das Spiel und übernehmen Sie Ihre Eingaben mit OK. Bei geänderten Spielen wird zur Information der Grundwert in blau angezeigt.

Tipp: diese Funktion sollte in den Einstellungen mit einem Passwort geschützt werden.

Einstellungen

Hier legen Sie die grundlegenden Einstellungen des Programms fest.

Je nach Einsatzzweck ist es sinnvoll, bestimmte Funktionen mit einem Passwort zu schützen. Bitte legen Sie das Passwort und die geschützten Bereiche fest.

Wählen Sie aus, ob eine Spielliste am 4er-Tisch aus 48 oder aus 36 Spielen bestehen soll. Für 3er-Tische werden diese Einstellungen vom Programm automatisch angepasst. Bei 5er-Listen werden immer 60 Spiele vorgegeben.

Sollten Sie diese App in Verbindung mit dem Programm Skat-Vereinsmeister oder Skat-Turniermanager einsetzen, müssen Sie hier die Grundeinstellungen für die Datenübertragung festlegen. Die Übertragung der Daten kann dabei beim VM wahlweise per FTP-Server oder über ein vorhandenes Windows-Netzwerk erfolgen, beim TM ausschließlich über das Windows-Netzwerk. Für die Übertragung per FTP-Server benötigen Sie den Namen Ihres Web- oder FTP-Servers, die korrekten Pfadangabe sowie Benutzername und Passwort für den Zugriff. Diese Einstellungen müssen identisch mit den im Skat-Vereinsmeisters verwendeten Einstellungen sein.

Für die Übertragung im Windows-Netzwerk benötigen Sie den Rechneramen oder die IP-Adresse, sowie die Bezeichnung des freigegebenen Ordners auf dem Windows-Rechner mit dem VM- oder TM-Programm. Wenn unter den erweiterten Freigabeeinstellungen von Windows nicht die Option "kennwortgeschütztes Freigeben ausschalten" gewählt wurde muss auch Benutzername und Passwort angegeben werden. Falls ein Benutzername und ein Passwort eingegeben werden müssen diese korrekt sein, auch wenn die kennwortgeschützte Freigaben deaktiviert wurden. In diesem Fall die Eingabefelder für Benutzername und Passwort bitte leer lassen.

Möchten Sie die Möglichkeit nutzen, Spiellisten an einem Windows-Rechner auszudrucken (z.B. beim Einsatz des Programms LFA-Druck) müssen die notwendigen Angaben (Rechnername oder IP-Adresse und freigegebener Ordner auf diesem Rechner) in der Rubrik "VM WLAN" eingegeben werden.

Hinweis: Beim Speichern der Daten wird sofort geprüft wird, ob mit den festgelegten Einstellungen alles funktioniert.

Tipp: Sie sollten für alle Geräte eine feste IP-Adresse vergeben. In gängigen Routern (FritzBox) lässt sich diese Option festlegen ohne am Android-Gerät oder am Windows-PC Einstellungen vorzunehmen. Meist genügt ein Häkchen unter "Netzwerk" "Geräte und Benutzer" bei "diesem Netzwerk-Gerät immer die gleiche IP-Adresse zuzuweisen".

Hilfe

Es wird die online-Hilfe angezeigt, die Sie gerade lesen.

Das Programm führt ein internes Logbuch, das hier eingesehen, zurückgesetzt oder als PDF-Datei exportiert werden kann. Es empfiehlt sich, die Logdatei gelegentlich zu leeren. Ab einer Dateigröße von 50 KB erhalten Sie beim Programmstart automatisch einen entsprechenden Hinweis und die Möglichkeit das Logbuch zu leeren.

Programm-Info

Wenn Sie die FREE-Version der APP verwenden erhalten Sie hier die entsprechenden Hinweise sowie die Möglichkeit das Programm mit einer 8-stelligen Registriernummer in eine PRO-Version upzutragen (online-Registrierung).

Falls Sie eine PRO-Version mit Registriernummer verwenden sehen Sie die aktuell installierte Version des Programms. Sie haben Sie hier die Möglichkeit z.B. für einen Gerätewechsel Ihre Lizenz freizugeben um diese an einem anderen Gerät zu verwenden - die App wird daraufhin wieder zur FREE-Version mit Einschränkungen. Sie können sich hier außerdem die Lizenzinformationen mit den registrierten Geräten anzeigen und als PDF-Datei exportieren lassen, was z.B. bei der Nutzung von Mehrfachlizenzen recht hilfreich ist.

Unterschiede zwischen der FREE- und der PRO-Version

Bei der FREE-Version können maximal 30 Spiele pro Spielliste erfasst/gespeichert werden, ansonsten steht Ihnen der volle Funktionsumfang zur Verfügung.

Hinweise beim Einsatz mit dem Programm "Skat-Vereinsmeister" oder "Skat-Turniermanager"

Nachdem die entsprechenden Einstellungen korrekt eingetragen wurden, werden Spiellisten nicht nur lokal (je nach den Einstellungen auf dem Gerät oder der Speicherkarte) sondern auch - sofern eine Internet-Verbindung besteht direkt im angegebenen Verzeichnis auf Ihrem Webserver gespeichert. Bei einer Übertragung der Daten im Windows-Netzwerk werden die Spiellisten direkt im Verzeichnis \Listen des freigegebenen Ordners gespeichert. Sollte die Internet- oder Netzwerk-Verbindung abreißen, werden die Daten lokal weitergespeichert und sobald wieder eine Verbindung besteht, dort aktualisiert. Das Schreiben der Daten erfolgt immer, wenn eine Liste auf dem Bildschirm angezeigt/geändert wurde. Auch komplett erfasste (fertige) Listen werden dabei jederzeit beim erneuten Aufruf übertragen.

Benutzereingaben sind dabei nicht erforderlich.

Wenn die entsprechende Option in den Einstellungen markiert wurde (empfohlene Einstellung), wird das Ergebnis des letzten Speichervorganges als grünes/rotes Symbol in der Statusleiste angezeigt. Außerdem können Sie hier konkret sehen was (welches Spiel) als letztes gespeichert wurde.

... zum Schluss:

**Sollte es zu Problemen kommen wäre es schön, mir hierzu einen kurzen Hinweis zu geben.
Gerne arbeite ich sinnvolle Erweiterungen/Verbesserungen beim nächsten Update mit ein. Ich würde mich über ein Feedback per Mail freuen (info@skat-turniermanager.de), oder auch gerne im Gästebuch/Feedback-Bereich auf meiner Website - vielen Dank.**