

ICATS - Autorenhandbuch

(letzte Aktualisierung 04.03.2024)

Deutsche Übersetzung mit freundlicher Genehmigung von Toralf Hensel

ICATS-Zeichnungselemente

Die folgende Tabelle gibt eine kurze Einführung in die verschiedenen Layout-Zeichnungselemente, die dem Spieler zur Verfügung stehen. Eine vollständige Beschreibung finden Sie in den folgenden Abschnitten. Kategorie Element

Kategorie	Element	Anwendung / Zweck
Poolbälle	C Ball	stellt einen Spielball (C Ball) in einem Layout dar. Es stehen bis zu 15 C-Balls (C1-C15) zur Verfügung
	O Ball	Es stehen O-Ball-Objektbälle (O Balls) zur Verfügung, welche die Zahlen 1 bis 15 darstellen.
	Voller Ball	Ein „Distanzball“ in voller Größe ist dargestellt. Dies kann genutzt werden, um einen 1-Ball im freien Raum zwischen zwei anderen Bällen darzustellen (z. B. „Weg“, den man auf dem Tisch ohne Berührung nehmen sollte).
	Halber Ball	Ein „Distanzball“ in halber Größe wird dargestellt und erfüllt die gleiche Funktion wie ein Voller Ball, aber nur mit halber Größe.
Hinweis	A-Ball	Ein Zielball (A-Ball) liefert nützliche Informationen darüber, wie der Stoß den Ball steuert. Der Spieler muss den C-Ball entsprechend spielen, um den Stoß erfolgreich auszuführen. Eine „Geschwindigkeits“-Anzeige sowie eine „Tipp“-Anzeige für Folgen/Ziehen und Links-/Rechtsdrehung sind verfügbar.
	P-Ball	Ein Pattern Ball (P-Ball- Musterball) ist eine Mischung aus einem A-Ball und einem C-Ball. Wie ein A-Ball verfügt er über eine Geschwindigkeits- und Spitzenanzeige, beinhaltet aber auch die C-Ball-Fähigkeit, Ziellinien und Leitlinien anzuzeigen. P-Balls werden typischerweise in einer Standardübung verwendet
Linien	Ziellinie	Eine Ziellinie hat ein „einzelnes Segment“ und ist für einen C-Ball oder P-Ball und für einen O-Ball verfügbar. C-Ball-Ziellinien werden normalerweise mit dem Geisterball eines O-Balls verbunden (außer für einen Kick-Shot, der auf eine Spurlinie zeigt). O-Ball-Ziellinien zeigen normalerweise auf eine Tasche
	Spurlinie	Eine Spurlinie hat ein "einzelnes Segment" und ist für einen C-Ball/-P Ball und einen O-Ball verfügbar. C-Ball-Spurlinien werden normalerweise mit dem "Geisterball" eines O-Balls verbunden (außer für einen Kick-Shot, der auf eine Spurlinie zeigt). O-Ball Spurlinien zeigen normalerweise auf die vorgesehene zu spielende Tasche. Wird eine Ziellinie für einen O-Ball aktiviert, ist entsprechend auch ein "Ghost-Ball" Geisterball sichtbar
	Freie Linie	Free Lines verfügen über alle Funktionen einer Spurlinie, sind jedoch nicht an eine Kugel gebunden. Beispiele für die Verwendung einer freien Linie wären das Zeichnen der „Kopflinie“ oder eines Dreiecks „Rackform“ auf einem Layout.

Ziel	Dreieck	Ein Dreiecksziel hat drei Seiten und kann eine beliebige Form und Größe haben.
	Polygon	Ein Polygonziel hat vier Seiten und kann eine beliebige Form und Größe haben.
	Quadrat / Rechteck	Ein quadratisches/rechteckiges Ziel hat 4 Seiten, ist in der Größe veränderbar und die Seiten haben einen festen Winkel von 90 Grad.
	Bild	Ein Bildziel ist eine JPG/PNG-Datei, die im Layout platziert wird und deren Größe für den Benutzer angepasst werden kann
Info	(T)-Box	Eine Textbox (TBox) zeigt Anweisungen zur Durchführung einer Übung. Es kann durch einen Linksklick beim Schießen auf ein Symbol verkleinert werden und durch einen Linksklick auf das Symbol erweitert werden.

Tastenkombinationen und Menüs

Die ICATS-Tastenkombinationen sind die schnellste und einfachste Möglichkeit Zeichnungselemente in der Tabelle zu platzieren und hervorzuheben.

Über Menüs können auch Zeichnungselemente platziert werden. Allerdings nicht so effizient wie mit Tastenkombinationen und werden in Anhang A beschrieben. In der folgenden Tabelle sind zusätzliche Bearbeitungsfunktionen pro Objekt über einen Rechtsklick verfügbar. Es wird gezeigt wie jedes ICATS - Zeichnungselement mit einer Tastenkombination zum Layout hinzugefügt werden kann.

Auswahl	Tasten - kombination	Anwendung / Zweck
C Ball	C	Fügt den nächsten verfügbaren C Ball zum Layout hinzu (C1-C15).
O Ball	1 – 9 Strg-0 - Strg-5	Es stehen Objektbälle (O Balls) zur Verfügung, welche die Zahlen 1 bis 15 darstellen. Tasten 1-9 addieren die 1 - 9 Bälle und Strg-0 – Strg-5 addieren die 10-15 Bälle.
Voller Ball	Strg -f	Fügt dem Layout einen „Spacer Ball“ /Distanzball“ in voller Größe hinzu
Halber Ball	Strg-h	Fügt dem Layout einen „ Spacer Ball“ /Distanzball“ in halber Größe hinzu
A Ball	Strg-A	Fügt dem Layout einen A Ball hinzu.
P Ball	Strg-n	Fügt den nächsten verfügbaren P Ball zum Layout hinzu
Dreieck	Strg-t	Fügt dem Layout ein Dreiecksziel hinzu
Polygon	Strg-p	Fügt dem Layout ein Polygonziel hinzu
Quadrat / Rechteck	Strg-{	Fügt dem Layout ein Quadrat/Rechteck hinzu.
Bild	Menü „Extras“.	Öffnet einen Dateidialog, der es dem Nutzer ermöglicht, ein JPG/PNG-Bild in das Layout zu laden. Es kann verschoben, gedreht und in der Größe geändert werden. Dieses eine Objekt muss mit den Tools aus dem Menü geladen werden
T - Box	Strg-p	Eine Textbox (T-Box) ermöglicht es dem Benutzer, für die Ausführung der Übung nützliche Anweisungen zu erhalten. Die T-Box kann vom Benutzer mit einem Linksklick verkleinert o. geschlossen werden.

Nachdem Sie ein Objekt auf dem Tisch platziert haben, stehen zusätzliche Zeichenfunktionen zu Ihrer Verfügung, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt klicken. Das Starten des „Rechtsklick-Menüs“ für Objekte, wird nachfolgend beschrieben.

Objektspezifische Bearbeitungsfunktionen

Mit jedem ICATS-Objekt sind bestimmte zusätzliche Bearbeitungsfunktionen verbunden, um dem Nutzer große Flexibilität beim entwerfen einer Übung zu ermöglichen. Typische Funktionen für die meisten Objekte sind Verschieben, Drehen, Größenänderung, Beschriftung und Entfernen. Darüber hinaus stehen Linienzeichnungsfunktionen zur Verfügung. Die Fähigkeiten jedes einzelnen Objekts werden im folgenden objektspezifischen Abschnitt beschrieben:

Poolbälle

C Bälle, O Bälle und Distanzbälle sind „Poolbälle“ und haben einige gemeinsame Merkmale:

- Bewegung** Ein Linksklick und Ziehen dieser Bällen ermöglicht eine Bewegung an jede beliebige Position auf der Tischoberfläche.
- Beschriftung** Durch Auswahl von „Beschriftung hinzufügen/bearbeiten“ aus dem Rechtsklick- Menü wird ein gelbes Kästchen um die Ballbeschriftung plaziert. Der Nutzer kann dann eine beliebige aus drei Buchstaben bestehende Bezeichnung für den Ball eingeben.
Durch Klicken mit der linken Maustaste es in einem von acht Positionen um den Ball herum positioniert. Diese Positionierung ist machmal nützlich um Störungen auf der Ziellinie zu vermeiden
- Entfernen** Durch Auswahl von „Entfernen“ aus dem Rechtsklick-Menü wird der Ball aus dem Layout gelöscht.

Einige zusätzliche Funktionen sind:

- C-Ball / O-Ball** C Balls /O Balls – Diese Bälle unterstützen auch Ziellinien und Spurlinien.
Siehe Spurlinien und Ziellinien Für weitere Informationen.
- Spacer Ball** Distanz-Bälle – Spacer sind O Balls welche aneinander liegen. Zwei Bälle können aneinander liegen und nehmen entgegengesetzte Positionen ein, wodurch eine gleichmäßige Distanz zwischen beiden Kugeln gewährleistet wird.
Wenn Sie mit der linken Maustaste auf den angehängten O Ball oder C-Ball klicken und ziehen, dreht er sich um den Spacerball. Durch klicken und ziehen mit der linken Maustaste wird der Distanzball mit allen aneinanderliegenden Bällen bewegt.

Hinweis-Informationsbälle

Es stehen zwei Arten von Bällen zur Verfügung, um den Nutzer über die beabsichtigte Geschwindigkeit als auch über Hinweise (Fogen/Zeichnen, Links/Rechts) zu informieren, um den Stoß erfolgreich auszuführen. Zuerst werden Zielbälle und im Anschluß die Funktionen von Musterbälle beschrieben.

Zielbälle

A-Ball Der Hauptzweck eines Zielballs besteht darin, dem Nutzer Hinweise zur Geschwindigkeit zu geben. Diese werden durch zwei Indikatoren wie in der Darstellung rechts visualisiert.

Das Diagramm auf der linken Seite des Zielballs zeigt die Geschwindigkeit mit einer 1.0 an. Die Geschwindigkeit kann von 0,25 (sehr weich) bis 6 (sehr hart) reichen. Durch klicken und ziehen mit der linken Maustaste auf dem Schieberegler können Nutzer die Einstellung des Indikators anpassen. Im Beispiel wird eine Geschwindigkeit von 2,5 empfohlen

Der kleine schwarze Kreis ist eine visuelle Darstellung an welcher der Cuee den Ball treffen soll. Normalerweise ist dies eine X/ Y Angabe.

Die 1 zeigt die Höhe außerhalb der Mitte, die 0,5 die Entfernung zur Y-Achse. Die Darstellung ist über das Setup Menü verfügbar.



Zielbälle verfügen über ein Rechtsklick-Menü mit den folgenden Funktionen:

Durch Auswahl von „Drehen“ wird ein Rahmen mit kreisförmigen „Kontrollpunkten“ hinzugefügt.

Wenn Sie den „Schieberegler umdrehen“ auswählen, wird der Schieberegler auf die gegenüberliegende Seite des Zielballs verschoben. Dies ist zur Ausführung mancher Übung nützlich.

Durch Auswahl von „Entfernen“ wird der A Ball aus dem Layout gelöscht.



Musterbälle

P-Bälle

sind eine Mischung aus A-Bällen und C-Bällen. Sie haben die gleichen Informationen wie A Bälle Verfügen aber auch über die Ziellinien und Spurlinienfunktion wie C-Bälle
P Bälle werden typischerweise als Zielball für den aktuellen Stoß und den Folgestoß genutzt.



Das Rechtsklick-Menü für einen P Ball verfügt über die gleiche Funktionen **Drehen**, **Spiegeln** und Entfernen wie ein A-Ball. Darüber hinaus verfügen P-Balls über die Funktion Linie und Label hinzufügen und bearbeiten eines C-Balls. P- Balls sind nummeriert und weisen auf eine Stoßreihenfolge hin. Bei jedem drücken der taste Strg wird der nächste fortlaufende P-Ball auf dem Tisch platziert.



Linien

Einem Layout können vier Arten von Linien hinzugefügt werden. Diese sind:

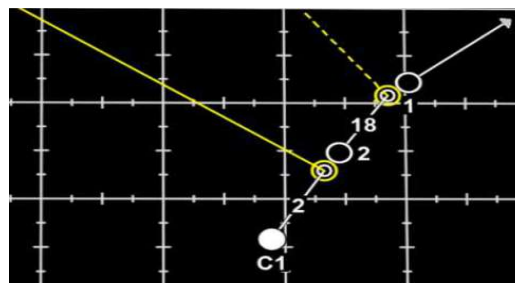
Ziellinien bestehen aus einem einzigen Segment und sind ein Merkmal von C- Balls (und P Balls) und O Balls. Um eine Ziellinie auf dem Tisch festzulegen klicken. Sie mit der linken Maustaste auf den gewünschten O Ball/ C Ball. Bewegen Sie dann den Cursor an die gewünschte Position und beenden Sie den Vorgang durch klicken der linken Maustaste am Ende der Ziellinie um Sie zu verankern. Das Ende der Ziellinie kann mit einem Links/ Rechtsklick neu durch Klicken und Ziehen positioniert werden

Ziellinien für O- und C-Bälle sind ähnlich, werden jedoch auf unterschiedliche Weise verwendet:

O-Ball/ Normalerweise wird eine Ziellinie für einen O-Ball verwendet. Diese zeigt auf die Tasche, in die in derder O-Ball versenkt werden soll. Wenn eine O- Ball Ziellinie aktiviert ist, wird ein zugehöriger Geisterball an den O-Ball angelegt.

C-Ball/ Normalerweise wird eine Ziellinie für einen C-Ball verwendet um einen Spielfball mit einem Geisterball (O Ball) zu verbinden.

Es wird eine Tangente angezeigt, welche den Weg vorgibt. Der auftreffende Ball würde mit einem Dead -Ball-Treffer (kein Spin) einhergehen. Die Verbindung zwischen Ziellinie und Geisterball kann ebenfalls möglich sein und entsteht zwischen zwei O-Bällen, wodurch ein Kombinationsstoß entsteht. Das Tisch Diagramm zeigt eine Kombinationaufnahme und veranschaulicht die verschiedenen Ziellinienverbindungen, welche erstellt werden können.



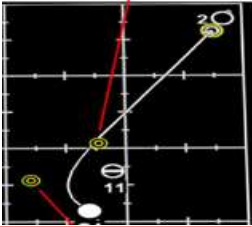
Spurlinien bestehen aus mehreren Segmenten und werden verwendet, um einen längeren Weg eines O-Ball oder C- Balls einschließlich Stoßrichtung und Verlauf der Kugeln zu verfolgen. Um eine Spurlinie zu erstellen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den gewünschten O-Ball oder C-Ball und wählen Sie die "Spur". Aktivieren Sie eine Spurlinie, indem Sie den Cursor an die gewünschte Position lenken (häufig an eine Geisterkugel) und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf um das Segment auf dem Tisch zu platzieren. Zum Beenden einer Spurlinie bewegen Sie den Cursor an die gewünschte Stelle und schließen mit einem Doppelklick ab.

Ein Rechtsklick auf ein Segment einer Spurlinie bietet die folgenden Optionen:

- Durch Auswahl von „Spur umformen“ werden kreisförmige „Kontrollpunkte“ für jede Spurlinie hinzugefügt. Auf dem Kontrollpunkten kann mit Linksklick/ Ziehen die Spurlinie umgeformt werden.
- Durch Auswahl " Spur entfernen" wird die Spurlinie aus dem Layout entfernt
- Durch die Auswahl von Beschriftung hinzufügen kann die Spurlinie beschriftet werden.
- Durch die Auswahl Segment hinzufügen kann ein zusätzliches Segment hinzugefügt werden.
- Durch Auswahl von Segment entfernen, wird das ausgewählte Segment von der Spurlinie entfernt. Ist das ausgewählte Element eine Kurve, wird sie entfernt und in ein gerade Spurlinie gewandelt.
- Durch Auswahl von "Kurve" wird das ausgewählte Segment in ein Kurvensegment umgewandelt.



zum Begradigen an der Linie ziehen



zum Anpassen der

1. Passen Sie den Kontrollpunkt an, der der Spielkugel am nächste liegt (Klicken und ziehen) um ein die Kurve korrekt zu zeichnen.

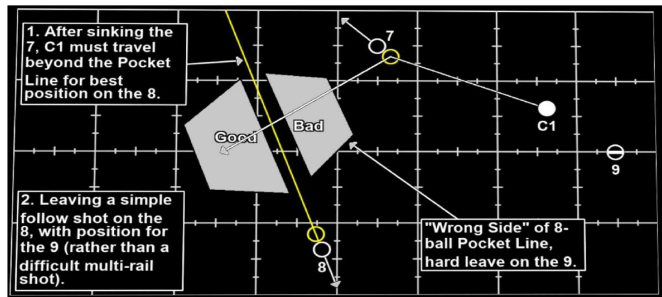
2. Passen Sie den Kontrollpunkt an, der dem Geisterball am nächsten liegt und platzieren Sie Ihn über der sichtbaren Linie. Dies bewirkt, dass der weg wie bei einer echten Poolaufnahme gerade wird.

Wechseln sie zwischen Schritt 1 und 2 bis der Pfad korrekt ist.

Tracklines Ist eine verlängerte gelbe Taschenlinien, welche (engegengesetzt zur Ziellinie) für einen O Ball erzeugt werden kann, indem man die Option **Pocket Lin On** auswählt. Die Taschenlinie dient als visuelle Hilfe, welchen Weg die Kugel zurücklegen soll. Im nächsten Diagramm sehen Sie ein gutes Beispiel für die Verwendung der Taschenlinie. Die Taschenlinie wird nur aktiv, wenn die Ziellinie aktiv ist. (Siehe Beispiel bei der Kugel 8 in der Abbildung)



Beispiel einer Taschenlinie



Free Lines Freie Linien verfügen über alle Funktionen einer Spurlinie, sind jedoch nicht an einer Kugel befestigt. Das Rechtsklick-Menü "Freie Linien" unterstützt wie bei einer Spurlinie das Umformen Entfernen, Beschriftung, Hinzufügen/ Entfernen von Segmenten und Konvertieren jedes Segments in einer Kurve. Einzelheiten findet man ausführlich in der Tabelle unter Spurlinien. Eine zusätzliche Funktion von freien Linien ist das Hinzufügen von Pfeilspitzen zur Linie. Durch mehrere Klicks auf " Pfeil umschalten werden Pfeilspitzen angeboten. Keine / Ende / Start / Beide



Ziele

Es stehen verschiedene Zieltypen zur Verfügung um dem Nutzer Flexibilität bei der Erstellung anspruchsvoller Übungen zu bieten. Mehrere Ziele, sowie mehrere Arten von Zielen können in einem Layout durch Linksklick und Ziehen verwendet werden.

Für alle Zieltypen sind die folgenden Funktionen über das Rechtsklick-Menü verfügbar :

Durch Auswahl von "Skalieren" wird ein Rahmen mit kreisförmigen Kontrollpunkten hinzugefügt. Durch Klicken und Ziehen an den Kontrollpunkten können Sie Größe des Ziels ändern.
Durch Auswahl von "Rotieren" wird ein Rahmen mit kreisförmigen " Kontrollpunkten" hinzugefügt. Durch klicken und Ziehen an an den Kontrollpunkten können Sie das Ziel drehen.
Durch Auswahl "Beschriftung hinzufügen/ ", können Sie ein kurzes(<20 Zeichen) als Beschriftung zum Ziel hinzufügen. Wenn bereits ein Label vorhanden ist, kann das Label bearbeitet werden. Verwenden Sie dazu die Pfeiltasten rechts/ links, die Rücktaste und die Entferrertaste.
Durch Auswahl von "Duplizieren" wird ein exaktes Duplikat des Ziels in der Mitte des Tisches erstellt.
Durch Auswahl von „Entfernen“ wird das Ziel aus dem Layout endgültig gelöscht



Dreiecks- und Polygoneziele verfügen außerdem über eine „Umformen“-Funktion:

Durch Auswahl von "Umformen" werden kreisförmige Kontrollpunkte an jedem Scheitelpunkt des Dreieck -oder Polygonziels hinzugefügt. Durch Klicken und Ziehen mit der linken Maustaste auf die Kontrollpunkte ,können Sie das Ziel neu formen.
--

Ein Standard-Layout-Arbeitsablauf

1. Löschen Sie die Tabelle, indem Sie die Tastenkombination "C" (Großbuchstabe) drücken.
2. Drücken Sie die Tastenkombination "G", um die " Snap-to"- Rasterfunktion zu aktivieren und die Ballpositionierung zu erleichtern. Überspringen Sie diesen Schritt, wenn kein Raster vorhanden ist oder benötigt wird um bei der Ballplatzierung zu helfen.
3. Platzieren Sie die gewünschten Bälle mit der Tastenkombination 1-9, Strg-(0-5) und 0 auf dem Tisch.
4. Klicken sie mit der linken Maustaste eine der Kugeln an um Sie an die gewünschte Layout Position zu verschieben.
5. Klicken sie mit der linken Maustaste auf die O-Bälle , um eine Ziellinie zur gewünschten Tasche zu erstellen. Dieser Schritt erzeugt auch einen Geisterball, um beim Stoß das Ziel besser zu erkennen. Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und Taschenlinien wählen, um daraus eine gelbe Taschenlinie zu erstellen. Bringen Sie den Geisterball an der Linie an, Musterpositionsspiellayouts zu unterstützen.
6. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den C-Ball, um eine Ziellinie zu erstellen, und klicken Sie dann mit der linken Maustaste und ziehen Sie das Ende der Ziellinie zum Geisterballbild. Dadurch erhält man den Schnittwinkel und die Tangente
7. Verwenden Sie eine Ziel-Tastenkombination (Strg-t, Strg-p, Strg-c, Strg-() um ein Ziel der gewünschten Form auf dem Tisch zu platzieren. Durch Linksklick und Ziehen können Sie das Ziel auf dem Tisch wie gewünscht platzieren.
8. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Rechtsklick-Menü aufzurufen mit dem Sie das Ziel anpassen können. Es können Änderungen an Größe , Form und Drehung des Ziels auf dem Tisch vorgenommen werden. Es gibt auch eine Beschriftungsoption.

9. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spielkugel und wählen sie die " Linie verfolgen".
Bewegen sie den Cursor auf das Geisterballbild zum Objektball. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um das erste Segment der Spurlinie am Geisterball zu verankern. Ziehen Sie den Punkt der Spurlinie bis zum nächsten gewünschten Kontaktpunkt.
Wiederholen Sie den Linksklick und ziehen sie den Spurlinienpunkt bis zum Ziel.
Sie haben jetzt den vollständigen Weg, den die Spielkugel zurücklegen soll um Ihr Ziel zu erreichen. Mit Doppelklick links beenden Sie die Spurlinie.
10. Wenn Anpassungen am Pfad der Spurlinie erforderlich sind, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spurlinie, um Optionen anzuzeigen.
Klicken Sie im Menü mit der linken Taste auf "Umformen". Dadurch werden kreisförmige "Kontrollpunkte" an jedem möglichen Segmentschnittpunkt platziert und kann durch ein erneutes klicken und ziehen angepasst werden, um den Kontrollpunkt an die gewünschte Position zu bringen. Klicken sie mit der linken Maustaste irgendwo auf dem Tisch, um die Neuformung der Spurlinie zu stoppen.
11. Klicken sie mit der rechten Maustaste auf die Spurlinie, an der Sie bei Bedarf eine Beschriftung platzieren möchten. Wählen sie "Beschriftung hinzufügen" aus, wodurch das Hinzufügen einer Beschriftung in der Mitte des Liniensegments ermöglicht wird.
Verwenden Sie die Entf-Taste, um die Standardbezeichnung zu entfernen und ein neues Etikett zu erstellen. Klicken Sie irgendwo auf dem Tisch, um den Vorgang zu beenden.
12. Platzieren Sie einen A-Ball mit Strg-a auf dem Tisch. Klicken sie mit der linken Maustaste und ziehen Sie das schwarze Spitzenbild zum richtigen Cue Spitzenkontaktpunkt
Klicken Sie mit der linken Maustaste und ziehen sie den Zielball, um ihn an der gewünschten Stelle zu platzieren.
13. Platzieren Sie mit Strg -b eine T-Box / Textfeld auf dem Tisch. Klicken sie mit der rechten Maustaste, um das Menü aufzurufen und wählen Sie "Bearbeiten". Löschen Sie den Standardtext mit (Rechts-/Linkspfeil,Rücktaste und Entf)und geben Sie den gewünschten Anweisungstext für das Layout ein. Durch Linksklick auf einer beliebigen Stelle der Tabelle, verlassen sie die Tabelle. Sie könne mit der linken Maustaste auf das Textfeld klicken, um es in ein Symbol umzuwandeln (kleines qtratisches Feld mit einem T darin) und verschieben Sie es an eine beliebige Stelle im Layout. Klicken Sie erneut mit der linken Maustaste darauf, um es wieder in voller Größe auf der Mitte des Tisches anzuzeigen.
14. Verwenden Sie die Tastenkombination "D" um Beschriftungen für eine optimale Nutzung in einer von vier Ansichten auszurichten.
15. Drücken Sie die Tastenkombination "s" um die Funktion " Speichern" des Dateimanagers aufzurufen. Navigieren Sie zum gewünschten Ordner und erstellen Sie eine Datei.
Vergeben Sie einen Dateinamen und klicken Sie mit der Linken Maustaste auf "Speichern".
16. Wiederholen Sie eine der oben genannten Schritte, um so komplexe Layouts nach Ihren Vorstellungen und Bedürfnissen zu erstellen.

Textfeld

Textfelder bieten dem Nutzer lesbare Informationen, wie Übungen ausgeführt werden sollen und enthalten in der Regel hilfreiche Anweisungen des Autors zur Funktionsweise. Wenn der Nutzer die Übungen speichert, können die Textfelder in voller Größe belassen werden.

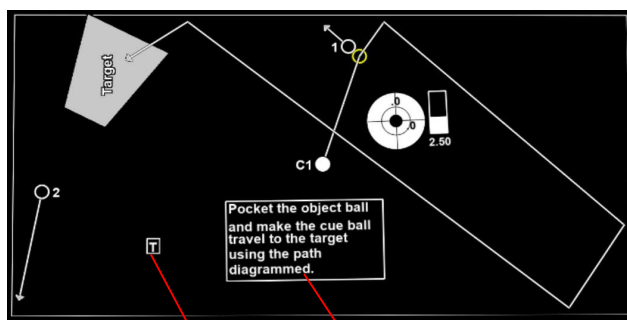
Dies stellt sicher, dass Informationen und Symbolformen vollständig angezeigt werden und im Bedarfsfall erweitert werden können. Textfelder können nicht erweitert werden, sondern erweitern sich beim hinzufügen neuer Passagen automatisch.

Zusätzliche Informationen sind über das Rechtsklickmenü verfügbar, diese sind :

Bearbeiten Der Text in einem Textfeld kann mit der Pfeiltaste/ Entf-Taste und Rücktaste geändert werden

Drehen Durch Auswahl von "Drehen" wird ein Rahmen mit kreisförmigen Kontrollpunkten erzeugt. Durch Linksklick und Ziehen ist es dem Nutzer das Textfeld in der gewünschten Ausrichtung auf dem Tisch zu drehen.

Entfernen Durch Auswahl von "Entfernen" wird das Textfeld aus dem Layout gelöscht.



Zugriff
Textfeld

Erweitertes
Textfeld

Jedes Menü und jede Menüfunktion wird nun nachfolgend detailliert beschrieben:

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Ballraster Nr. 1-15, um die einzelnen Objektbälle umzuschalten. Gelbe Zahlen zeigen an, dass der Ball "auf dem Tisch" liegt und weiße Zahlen zeigen an, dass dieser Ball "nicht auf dem Tisch" liegt. Ein Linksklick auf das "C2 fügt den nächsten verfügbaren Ball C1 - C15. Spielbälle können per Rechtsklick angefasst und gefolgt von einem weiteren Rechtsklick " Entfernen" gelöscht werden. Wenn Sie auf die Schaltfläche " Randomize" klicken werden folgende zufällige Konstellationen erscheinen :



- Tisch** Derzeit auf dem Tisch liegende Bälle werden an zufällige Orte auf dem Tisch verschoben
- 15** Alle 15 Objektbälle und ein Spielball werden an zufälligen Orten auf dem Tisch platziert
- 9** Die Objektbälle 1 - 9 werden an zufälligen Orten auf dem Tisch platziert

Das Menü „Extras“ wird hauptsächlich von Drill-Autoren beim Erstellen von Layouts verwendet. Die folgenden Beschreibungen sind kurz, mit vollständiger Beschreibung der Funktionen im „ICATS Drill Author's Guide“.

Ziele

Laden	Laden Sie ein Bildziel JPG oder PNG
Kreis	Fügen sie ein Layout im Kreisziel hinzu
Dreieck	Fügen Sie dem Layout ein Dreiecksziel hinzu
Polygon	Fügen Sie dem Layout ein Polygon hinzu (auch > 90°)
Quadrat	Fügen Sie dem Layout ein Viereck hinzu (90° Winkel)

Andere

Halber Ball	Fügen Sie dem Layout einen Abstandshalter in der Größe Größe einer halben Kugel hinzu
Voller Ball	Fügen Sie dem Layout einen Abstandshalter in der Größe Größe einer vollen Kugel hinzu
Textfeld	Fügen Sie dem Layout ein Textfeld hinzu
Spielball	Fügen Sie dem Layout einen Zielball hinzu
Freie Linie	Fügen Sie dem Layout einen Freie Linie hinzu



Das Tabellenmenü bietet mehrere Funktionen, die sich auf die gesamte Tabelle auswirken, wie im Folgenden beschrieben:

Raster	
Umschalten	Schaltet das Raster ein und aus.
Ausrichten	Ermöglicht ein Snap-To-Gitter an dem die Kugeln an bestimmten Positionen am Raster "kleben"
Übungen	
Laden & Speichern	„Laden“ und „Speichern“ starten den Dateimanager und ermöglichen Übungen zum Laden und Speichern
Umdrehen	
Horizontal	"Horz" und "Vert" ermöglichen das Drehen aller ICAT
Vertikal	Übungselemente horizontal und vertikal
Zeichnungen	
Laden	lädt ein Tabellenbild auf dem Tisch. Hierzu werden Optionen angeboten "Invertieren"-Farbe umkehren "Rotieren" - um 180° drehen "Löschen"- Tabelle entfernen



Das Menü „Einstellungen“ konfiguriert den Betrieb des ICATS Programm. Wichtige Einstellungen sind:

Klicken Sie zum umschalten mit der linken Maustaste auf die Dreiecke zwischen Seiten- und Endmontage

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Dreiecke um durch die Optionen der Tischgröße zu scrollen. Diese Einstellung sorgt für die richtige Größe der Bälle

Legen Sie den Stil der angezeigten A- Bälle zwischen "X/ Y" (X-links/rechts, Y -folgen/zeichnen) und "Clock" (Uhrposition und Anzahl der Spitzen)

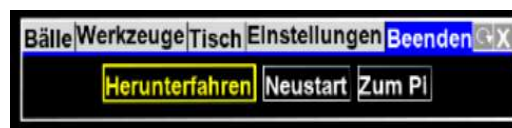


Wechseln sie in den Kalibrierungsmodus. Einzelheiten dazu finden Sie im ICA -Trainings System Setup Guide

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um nach verfügbaren Programm- oder Modulaktualisierungen zu suchen.

Shutdown / Herunterfahren

Das Menü „Beenden“ beendet das ICATS-Programm. Die Option „Herunterfahren“ ist fast immer die gewünschte Auswahl und wird gelb hervorgehoben. Nachdem Sie "Herunterfahren" ausgewählt haben, warten Sie etwa 10 Sekunden. Die grüne LED hört auf zu blinken und unterbricht dann die Stromversorgung. Das ICAT-System ist jetzt ordnungsgemäß heruntergefahren.



Anhang B – Zusätzliche Informationen

Weitere Informationsquellen, die Sie möglicherweise nützlich finden, sind:

- Tutorials** Es stehen für viele Features und Funktionen ihres ICAT- Systems im Internet verschieden Lernprogramme zur Verfügung
- FAQs** Weitere nützliche Informationen finden Sie in den "häufig gestellten Fragen" von ICATS
- Advances Features** Mehrere erweiterte Funktionen, die für Ihr ICATS verfügbar sind, werden ausführlich beschrieben. Diese sind :
 - Target Practice** Zielübungen bieten die Möglichkeit, auf eine Datenbank mit über 1800 spezielle Stößen zu zugreifen. Dabei können sie basierend auf Geschwindigkeit, Schnittwinkel und vielem mehr Ihre Übungen herausfiltern.
- Statistics** ICA Statistics bietet die Möglichkeit für Spieler, die ernsthaft daran interessiert sind, ihr Spiel zu verbessern, persönlichen Daten zu jeder Übung zu verfolgen, um so Ihre Stoßtechnik in mehreren Fähigkeitsbereichen zu analysieren.