

Vorgaben zur Erstellung einer Plattformbasierenden PC/App homepage zur Organisation für *Doppelkopf (Spiel) Abläufe bis hin zur eigenen Spieleplattform und letztlich einem 2d/3d Spiel mit echten Spielern.*

Die bestehenden Aktivitäten/Abläufe sollen für die Nutzer besser gefasst werden. Es wird auf folgende Homepage und links verwiesen:

<https://hmues3.beepworld.de/>

<https://muendener-ricken-hmue-s3.jimdosite.com/>

sowie Anmeldeplattformen /Apps

https://dudle.inf.tu-dresden.de/_4S8s7eusA/

<https://doodle.com/poll/dyk78fha3n2xahrc>

Deutscher Doppelkopfverband

<http://doko-verband.de/>

Spieleplattform OD

<https://www.online-doppelkopf.com/>

Beispiel – Ergebnislisten

<https://www.online-doppelkopf.com/liste.php?id=360463>

Analoge Tischspiele

Elektronischer Ergebniszettel/android:

-Doppelkopfbzettel von Nils

-Doppelkopf 2.0 Hermann Baum

-Doppelkopf Schreiber Heinz Lüken .. kommt dem Wunsch schon sehr nahe!

Wir spielen montags und einmal im Monat ergebnisorientiert auf OD, ansonsten jeder wie er Zeit und Lust hat. Hierzu hat uns OD Sonderrechte eingeräumt, die nur wir/ich als Verein/Person genießen.

Ergänzend zur App : Be-ego.live hier ein paar Hinweise und Bilder von einem analogen alten Program auf Basis von access!

Beispiel aus vorhandenem Access Programm des DDV Spielerführung / z.Zt. ca. 1100 Spieler

Verein	Name	Vorname	MGNR
OF SPRE	Abel	Jörg	4506
HD SK95	Ackermann	Lorenz	3919
HH FuBu	Ahrens	Uwe	3922

Möglichkeiten des alten Programmes
 Beispiel aus vorhandenem Access Programm:



Anmeldung :

Hier Access Beispiel aus dem Märzturnier *Anmeldung 2021* , wobei hier nur die Aliasnamen stehen ohne Datenbank dahinter mit Klarnamen und AdresseMail/Handy/whatsapp etc...

Unter Name hab ich den Nicknamen eingegeben und unter Vornamen den tatsächlichen, da das Programm sonst nicht startet.

Name	Vorname	Verein-ABK	Mannschaft	MGNR	ldfNr	ang.	bez.	anw.	o.Wertung
Blausau	Dieter				17	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Boson	Andreas				10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Camperhexe	Angelika				16	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
corsi	Frank				20	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ddvktm	Thomas				7	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

o. Wertung ist erforderlich, da vielleicht ein Spieler mitspielt oder getauscht wird, somit nicht gewertet wird.

- Auslosung:
Das Program startet manuell und kann mehrfach wiederholt werden.

Auslosungskriterien je nach Aktivierung:

- automatisch
- Spieler aus gleichem Verein sollen ausdrücklich zusammen spielen in einer Runde
- Spieler aus gleichem Verein dürfen nicht an gleichem Tisch spielen
- Spielerbegegnungen max (x)-mal oder so wenig wie möglich
- Spieler durchnummerieren
- ****

Die Tischverteilung wird für den Nutzer als Tabelle angezeigt:
z.B. Im Beispiel fehlen die weiteren Kriterien! Da das Programm auch für manuelle Spiele an richtigen Tischen verwendet wird, ist aus zu geben, welche Platznummer der Spieler hat. Im Fall von Spalte 1 ergibt sich das hier automatisch: P1-Fireball/ P2- nienicht usw.....
T1/R1 = Tisch 1 und Runde 1

T1/R1	T2/R1	T3/R1	T4/R1	T1/R2.....
Fireball nienicht tatzelwurm ddvktm	Jutta2 hab8 boson camperhexe			

Beispiel aus vorhandenem Programm. Hier kann man die Nummern nicht ändern. Daher wurden manuell im pdf Dokument die Nummern hinzu gefügt (OD-....) entsprechend der vorher geöffneten Tische auf der Plattform online-doppelkopf.com.

Tischplan Runde 1

Tisch	1	Platz	S.Nr.	Name, Vorname	Verein	Mannschaft
	OD-15	1	5	ddvktm, Thomas		
		2	13	nienicht, Norbert		
		3	9	lasvegas, Conny		
		4	17	Sailor, Regina		
Tisch	2	Platz	S.Nr.	Name, Vorname	Verein	Mannschaft
	OD-19	1	1	Blausau, Dieter		
		2	14	Niersfuchs, Guido		
		3	18	thorstenmzdr, Thorsten		
		4	11	milka, Doris		
Tisch	3	Platz	S.Nr.	Name, Vorname	Verein	Mannschaft
	OD-28	1	4	corsi, Frank		
		2	7	ikke, Michael		

Tagesergebnis:

Der Master gibt die Ergebnisse manuell ein. Kriterien:

- nach angezeigter Tischliste/Auslosung
- nach alphabetisch geordneten Namen
- Mannschaftsergebnisse

Beispiel aus Accessprogramm:

Auswahl

- Anzeige
- Eingabe

Auswahl Runde

Auswahl Tisch

Platz	Start-Nr.	Name, Vorname	Verein	Punkte
1	5	ddvktm, Thomas		0
2	13	nienicht, Norbert		0
3	9	lasvegas, Conny		0
4	17	Sailor, Regina		0
Summe				0

In dieser Runde fehlen noch die Ergebnisse von Tisch
1 2 3 4 5

sobald der ausgewählte Tisch manuell eingeben und bestätigt wurde, verschwindet er aus der unteren Zeile wo ausgegeben wird, welche Ergebnisse noch fehlen, bzw Tische ihre Listen noch nicht vorliegen.

Um z.B. morgen die alten Daten übernehmen möchte, müsste es möglich in den Feldern zusätzlich Daten ein zu pflegen. Beispiel: „Boson“ / Anzahl 21RD+X Summe+X, worauf das Programm den Rest selbstständig ergänzt. Dadurch kann ich jederzeit mit dem Programm starten und z.B. die Daten von Januar bis März pauschal einpflegen.

Beispiel Vom elektronischen Spielzettel gehts in die Tageswertung /Jahreswertung, wobei bei der Jahreswertung Spalten mit Bonuspunkten je Spielrunde ausgeblendet sind !

Der elektronische Spielzettel

R1	T-44	1	2	3	4
SP	S P	Niers	Mira	Tatzel	Boson
1	N 5	-5	5	-5	5
2	N 4	-1	9	-9	1
3	N 7	6	2	-16	8
4	N 2	8	4	-18	6
5	N 9	17	-5	-27	15
6	N 6	11	1	-21	9
7	N 6	17	-5	-15	3
8	N 3	14	-2	-12	0
9	N 4	18	2	-16	-4
10	N 5	13	-3	-11	1
11	N 7	20	-10	-4	-6
12	B 5	5	-5	1	-1
13	N 5	10	0	-4	-6
14	N 3	13	-3	-7	-3
15	B 3	22	-6	-10	-6
16	D 4	18	-10	-14	6
17	N 5	23	-5	-19	1
18	N 8	15	-13	-11	9
19	N 6	21	-19	-17	15
20	N 1	22	-18	-18	14
21	B 3	3	3	-9	3
22	A 3	6	6	-6	-6
23	A 4	18	2	-10	-10
24	B 6	12	20	-16	-16
Strafpunkte					
Strafpunkte					
Strafpunkte					
Summe		34	2	-34	-2

Wo Do Ko	17	26.4	TAG
nienicht	25	61	15
DDVKTm	33	-6	-6
Boson	17	17	18
hab8	20	22	
ob8	7	25	
suma		14	
WoGei	-7	5	15
Miranda		13	-11
oldiesiegber	-6	5	2
alpaca	22	-30	
Betsy15	7	-25	7
thorstenMZDr	9	5	-14
Tatzelwurm	8	-17	-9
dokoisy		-8	-13
jutta2	-31	6	21
Niersfuchs		-53	2
Traubblatt	-61	-14	
lasvegas2	-43	-19	-27
		0	0

Anzahl Runden	Summe	Endquote	Platz	Wertung Bis 35 = Sum Ab 36 Platz	Wo Do Ko
30	522	18.30	1	DDRN	Boson
2	33	16.50	2	H DC	anna
22	315	14.97	3	MO K92	Niersfuchs
27	267	10.69	4	o.V.	Buendedoko
20	199	10.55	5	o.V.	suma
23	193	9.08	6	Bissig	reginawolf
42	300	8.40	7	DUZHN	fireball
2	15	7.50	8	WKD	momentchen
24	120	5.72	9	Drad	hab8
12	56	5.02	10	EE Dial	pzz
79	109	3.74	11	HMU S3	Tatzelwurm
82	104	3.72	12	MO K92	lasvegas2
24	69	3.59	13	Drad	Ob8
78	78	3.34	14	DAJA80	DDVKTm
86	18	2.78	15	BN FURH	jutta2
10	22	2.50	16	o.V.	mufti
40	28	1.90	17	o.V.	Sailor66
39	18	1.63	18	KSOBW	nienicht
15	16	1.51	19	MZDR	thorsten
69	-74	1.00	20	o.V.	ikke
19	1	0.62	21	EE Dial	wogei
2	-1	-0.50	22	M Dul	Hayman
36	-163	-3.44	23	MO K92	Miranda
51	-350	-5.33	24	HMU S3	oldiesiegber
30	-197	-5.66	25	HMU S3	consolo
22	-144	-5.88	26	DRAD	GvonAngeln
23	-165	-6.48	27	HD SK95	dokoliner
26	-233	-8.18	28	M Ddul	Traubblatt
21	-207	-9.22	30	o.V.	alpaca
24	-270	-10.53	31	HMU S3	camperhexe
3	-32	-10.57	32	HMU S3	PeterStorch
37	-443	-10.86	33	o.V.	Betsy15
2	-22	-11.00	34	EE Dial	dokoisy
8	-94	-11.51	35	o.V.	mattinsw