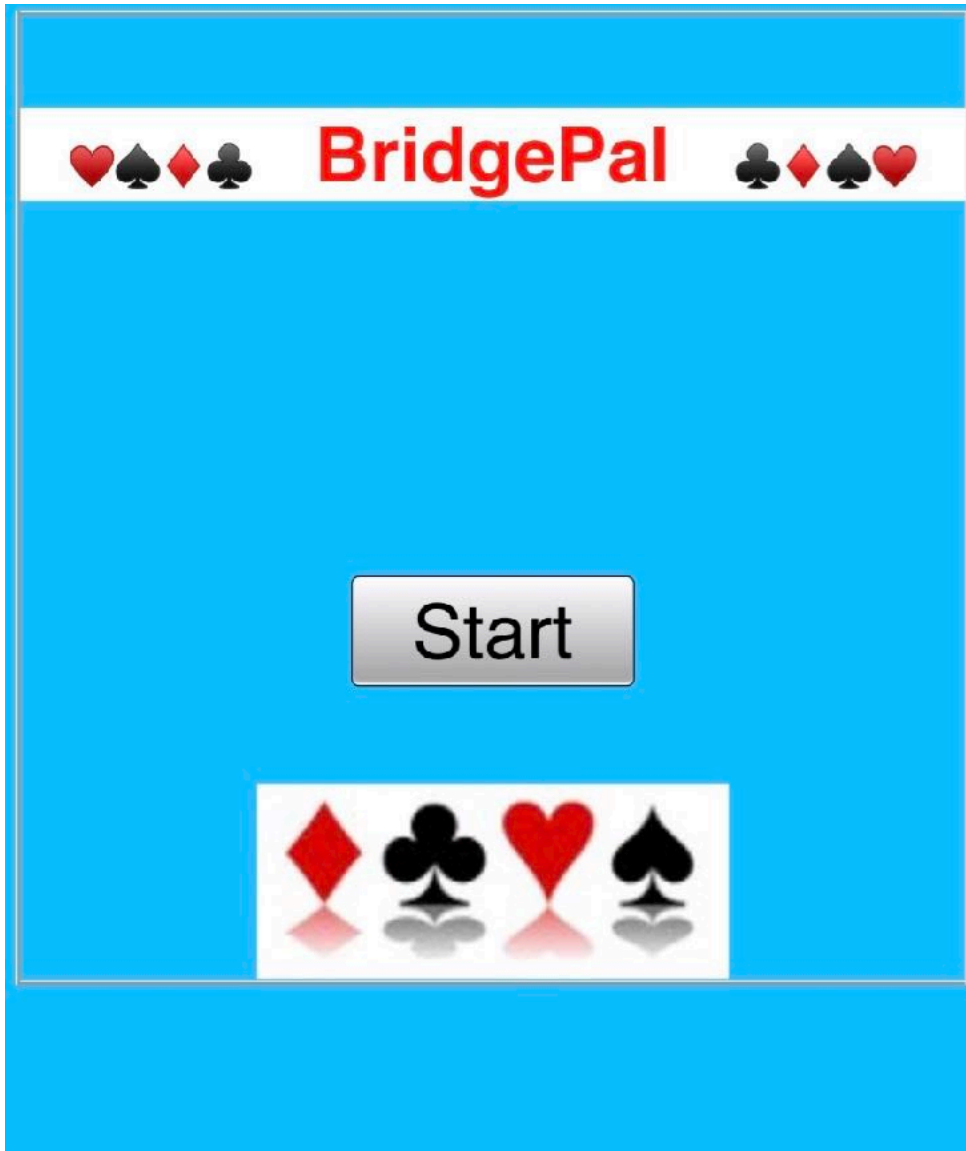


Náhrada bridgemate telefónom alebo tabletom.

Po spustení systému sa zobrazí počiatočná obrazovka.



POČIATOČNÁ OBRAZOVKA

Telefón alebo tablet podobne ako bridgemate leží po celú dobu na jednom stole. Po dotyku na START systém prejde na ďalšiu obrazovku.



VLOŽÍ SA ČÍSLO STOLA

Číslo stola zadáme dotykom na príslušné číslo. V príklade zadáme 3 a potvrdíme dotykom OK. Pokiaľ zadáme omylom chybné číslo stola dotykom DEL zmažeme chybný zápis.

Po zadaní čísla stola nás systém vyzve na zadanie výsledku prvého rozdania, ktoré sa na stole odohralo. V príklade sedí na linke NS pár číslo 6 a na linke EW pár číslo 1 a hrajú krabicu č. 1. Počiatočné usadenie hráčov a prechod hráčov a kariet k ďalším stolom určuje skorovací program a rozpisy ležiace na stole a nie su predmetom tohto článku.

<i>Tbl 3 Rnd 1 NS6 EW1 Bds 1-3</i>			
Board	1		
Contr	_ by		
Lead			
Tricks			

1	2	3	4
5	6	7	
Pass	NoP	DEL	OK

ZÁPIS KONTRAKTU (HODNOTA)

Dotykom na príslušnú číslovku zadáme výšku kontraktu (v našom príklade 4) a potvrdíme dotykom OK a uvidíme ďalšiu obrazovku.

Tbl 3 Rnd 1 NS6 EW1 Bds 1-3

Board

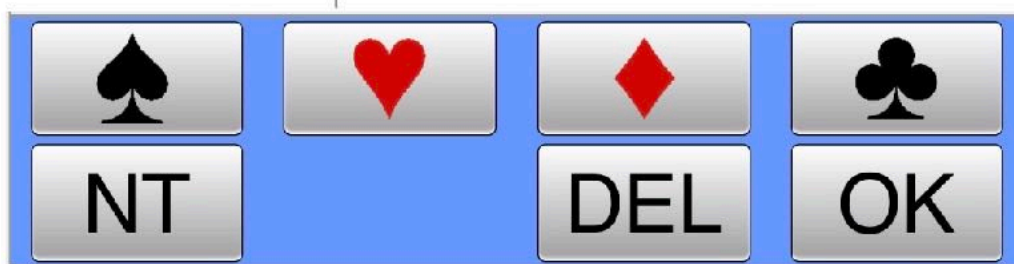
1

Contr

4_ by

Lead

Tricks



ZÁPIS KONTRAKTU (FARBA ALEBO NT)

Na ďalšej obrazovke dotykom zadáme farbu kontraktu alebo NT (v našom príklade srdce) a potvrdíme dotykom OK a dostaneme sa na ďalšiu obrazovku.

Tbl 3 Rnd 1 NS6 EW1 Bds 1-3

Board

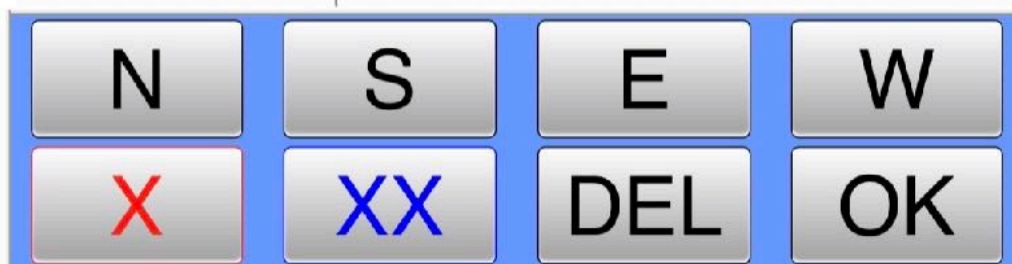
1

Contr

4H by

Lead

Tricks



ZÁPIS KONTRAKTU
(KONTRA, REKONTRA, VYDRAŽITEL)

Na tejto obrazovke môžeme dotykom zadať kontrú, rekontrú a vydražiteľa. Kontrú alebo rekontrú treba zadať predtým ako zadáme vydražiteľa. Zadanie ukončíme OK. V našom príklade sme zadali vydražiteľa W.

Tbl 3 Rnd 1 NS6 EW1 Bds 1-3

Board

1

Contr

4H by W

Lead

—

Tricks

A	K	Q	J
10	9	8	7
6	5	4	3
2		DEL	OK

ZÁPIS KONTRAKTU (VÝNOS HODNOTA)

Na tejto obrazovke zadávame počiatkový výnos. Zadanie výnosu nie je povinné a dotykom OK bez zadania hodnoty karty, ktorá bola vynesená, systém preskočí o dve obrazovky ďalej na zadanie výsledku rozdania. V našom príklade sme zadali K a potvrdili OK.

Tbl 3 Rnd 1 NS6 EW1 Bds 1-3

Board

1

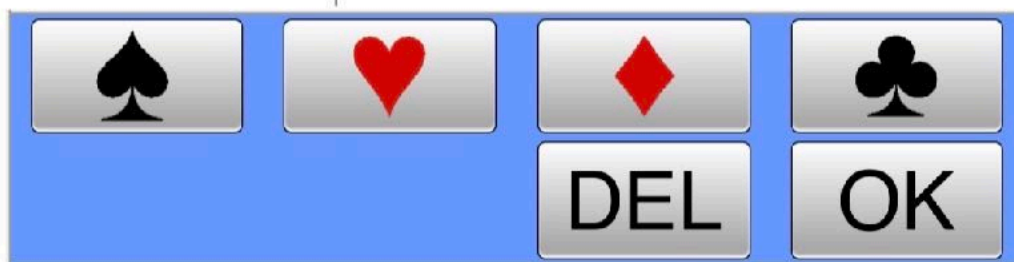
Contr

4H by W

Lead

K_

Tricks



ZÁPIS KONTRAKTU (VÝNOS FARBA)

Tu zadávame dotykom farbu počiatočného výnosu a potvrdíme OK. Zadali sme kára.

Tbl 3 Rnd 1 NS6 EW1 Bds 1-3

Board

1

Contr

4H by W

Lead

KD

Tricks

—

1	2	3	4
5	6	7	8
9	0	DEL	OK

ZÁPIS KONTRAKTU (POČET ZDVIHOV)

A nakoniec zadáme počet získaných zdvihov zohrávajúceho a potvrdíme OK.

Tbl 3 Rnd 1 NS6 EW1 Bds 1-3

Board

1

Contr

4H by W

Lead

KD

Tricks

10

1	2	3	4
5	6	7	8
9	0	DEL	OK

ZÁPIS KONTRAKTU (POČET ZDVIHOV)

Zadali sme 10 zdvihov a po potvrdení OK prejdeme na ďalšiu obrazovku.

<i>Table 3</i>	<i>Round 1</i>
Board: 1	Vul: None
Contract: 4 H =	
by West,	-420

Cancel

Accept



POTVRDENIE VÝSLEDKU

Dotykom na Accept potvrdíme výsledok. V prípade, že výsledok nie je správny dotykom na Cancel ho zrušíme a môžeme ho znovu zadať.

Po potvrdení výsledku sa zobrazí ďalšia obrazovka, na ktorej vidieť kompletný výsledok. V prípade, že príslušné rozdanie už bolo hrané na inom stole (stoloch), bude na tejto obrazovke vidieť aj všetky odohrané výsledky tohto rozdania. Správnosť výsledku tentokrát potvrdzuje linka, ktorá výsledok nezapisovala. Prípadnú chybu zápisu sa ešte stále dá opraviť dotykom EDIT.

<i>Table 3</i>				<i>Round 1</i>			
Board		1					
<i>Pairs</i>	<i>Bid</i>	<i>By</i>	<i>Ld</i>	<i>Tks</i>	<i>NS</i>	<i>EW</i>	<i>NS%</i>
6	1	4H	W	KD	10		420 50%
Edit				OK			

ZÁPIS KONTRAKTU (DRUHÁ AKCEPTÁCIA)

Po dotyku na OK prejde systém na zápis ďalšieho rozdania.

Po odohraní všetkých rozdanií s partnermi pri stole ďalšia obrazovka určí, ku ktorému stolu a na akú linku sa majú presunúť hráči a pri novom stole zistia z obrazovky, ktoré karty si majú vziať z odkladacieho stola.

Ako vidieť z popisu postupné zadávanie jednotlivých údajov vždy pomocou novej obrazovky do značnej miery eliminuje možné chyby pri zadávaní výsledku a systém dvojitej kontroly k tomu tiež prispieva.

Pokiaľ sa nám napriek všetkej opatrnosti podarí zadať a potvrdiť chybný výsledok systém obsahuje aj možnosť pre vedúceho turnaja, ktorý s použitím kódu môže zrušiť už zapísaný výsledok.

Výhoda systému BridgePal je že ho jeho autorka poskytuje pre využitie v bridžových kluboch ako freeware to znamená zdarma. Používa ho celý rad klubov prevážne v anglicky hovoriacich krajinách. Systém je veľmi dobre zdokumentovaný. Dá sa použiť s viacerými skórovacími programami. Použili sme ho so skórovacím programom BridgeScore z jednoduchého dôvodu, že uvedený skórovací program napísala rovnaká autorka a tak sme oprávnenne predpokladali, že budu dobre navzájom spolupracovať a rovnako je k dispozícii zdarma. Ďalšou výhodou systému je, že nepredpokladá žiadne špeciálne parametre hardwareových komponentov potrebných pre jeho prevádzku.

Aplikácia BridgePal beží na ľubovoľnom androidovom telefóne alebo tablete a dá sa stiahnuť z Google Obchod Play. Pri testovaní sme použili staručký Samsung Duos, ktorý už dlhé roky ležal nepoužívaný v zásuvke a nebolo treba v ňom mať žiadnu SIM kartu.

Aj keď pre jablčkové telefóny a tablety s iOS neexistuje aplikácia, dajú sa použiť ako klient cez webové rozhranie. Odkúšali sme to tiež s pomerne starými iPhone 4S a 5S a iPad.

Ako server, na ktorom beží skórovací program, databázový systém a systém zberu údajov z telefónov sme použili taktiež staručký a už inak nepoužívaný notebook ASUS s dnes už nepodporovaným Windows XP.

Posledným hardwareovým komponentom potrebným pre systém je wifi router. S tým boli pri testovaní najväčšie problémy, keď pri testovaní doma z nastavením ako sa už roky používal sa systém rozbehol a po prenesení do Polomu kde hrávame, jednotlivé komponenty odmietli komunikovať. Veľmi dobrým nápadom kolegu Šusteka nahradiť router zdieľaným wifi hotspotom v mobilnom telefóne sme router nahradili (a znížili tým počet použitých komponentov) a systém úspešne rozbehli.

Systém je v štádiu testovania v rámci klubových turnajov ŽBK.

