

# Paar dagen voor de finale

Dit is de stap die wordt uitgevoerd zodra alle teamnamen definitief zijn.

- Een team updaten
- Maken van de exports
- Hoe werkt de klok
- Teamfunctionaliteiten
- OJS voorbereiden

# Een team updaten

Als een team een naamswijziging doorgeeft, kun je dit zelf aanpassen.

- Ga dan terug naar de teams pagina:

Teams				Search	+ ADD	+ UPLOAD
ID ↑	Name	Organisation		Actions		
1001	Team Test	Test		1	⋮	
1002	Nibble	The half bytes			⋮	
1003	Flowerpot outside	NSA			⋮	

Items per page: 25 1-3 of 3 |< < 1 > >|

- Hier staan aan het einde van de rij **3 puntjes (1)**, klik hierop:

Teams			Search	+ ADD	+ UPLOAD
ID ↑	Name	Organisation			
1001	Team Test	Test			1 Show
1002	Nibble	The half bytes			2 Edit
1003	Flowerpot outside	NSA			3 Delete

Items per page: 25 1-3 of 3 < > 1 >

- Er opent een pop-up waar de opties "Show", "Edit", en "Delete" verschijnen.
- Als je een team wilt aanpassen, klik je op "Edit".
- *Let op: Mocht je de module "Advanced Team Management" gebruiken, dan opent een andere pagina. Voor deze tutorial gaan we er vanuit dat je deze module niet gebruikt. Raadpleeg anders het hoofdstuk over Advanced Team Management. Deze is overigens nog in bewerking.*
- Nadat je op "Edit" hebt geklikt kun je het **teamnummer (1)**, **tournament (2)**, **teamnaam (3)** en **organisatie (4)** aanpassen.
- Klik op "Save" onderaan om de wijzigingen op te slaan.

Teams

**Basic information**

Teamnumber <span style="float: right;">1</span> 1001	Tournament <span style="float: right;">2</span> Regiofinale
Teamname <span style="float: right;">3</span> Team Test	
Organisation <span style="float: right;">4</span> Test	

[SAVE](#)



# Maken van de exports

De beschikbare exports kunnen per regiofinale verschillen. Bij speciale aanvragen kan het zijn dat er meer of juist minder opties op de pagina zichtbaar zijn. In het onderstaande voorbeeld gaan we uit van een standaard regiofinale zonder extra's.

The screenshot shows the FLLTools website interface. On the left is a sidebar with navigation options: Dashboard, Robot Match, Teams, Scoreboard, Game results, Remarks, Setup (1), Settings, Tournaments, Tables, Rounds, and Users. The 'Exports' option is highlighted with a red circle and the number 2. The main content area features several export options, each with a red circle and a number: 'exports.generate' (3), 'Judge Rubrics' (4), 'exports.matchList' (5), 'exports.judgeList' (6), and 'Official Judging Sheet Export' (7). Each option includes a dropdown menu for 'Tournament' and a button to generate or download the export. The 'Setup' and 'Exports' menu items are highlighted with red circles and numbers 1 and 2 respectively.

- Via **Setup (1)** en dan **Exports (2)** vind je de pagina waar de exports gemaakt kunnen worden.
- Klik op **Generate (3)**.
- Op de achtergrond worden dan alle exports gemaakt. Dit kan enkele minuten duren.
- Export **Judge Rubrics(4)** genereert alle benodigde juryformulieren. Hierop zijn de teamnamen en nummers al vooraf ingevuld.
- Als je gebruik maakt van de **Judge Forms Scanner**, zijn deze formulieren vereist. De scanner maakt namelijk gebruik van markers.

Uitleg van de exports:

- **Match List (5)**: Maakt een export voor de scheidsrechters wanneer welk team aan welke tafel moet staan.
- **Judge List (6)**: Maakt een export met de tijden wanneer welke teams bij de jury moeten verschijnen.
- **Official Judging Sheet Export (7)**: Betreft een export die aan het eind van de wedstrijddag gemaakt moet worden. Deze bevat alle wedstrijduitslagen.

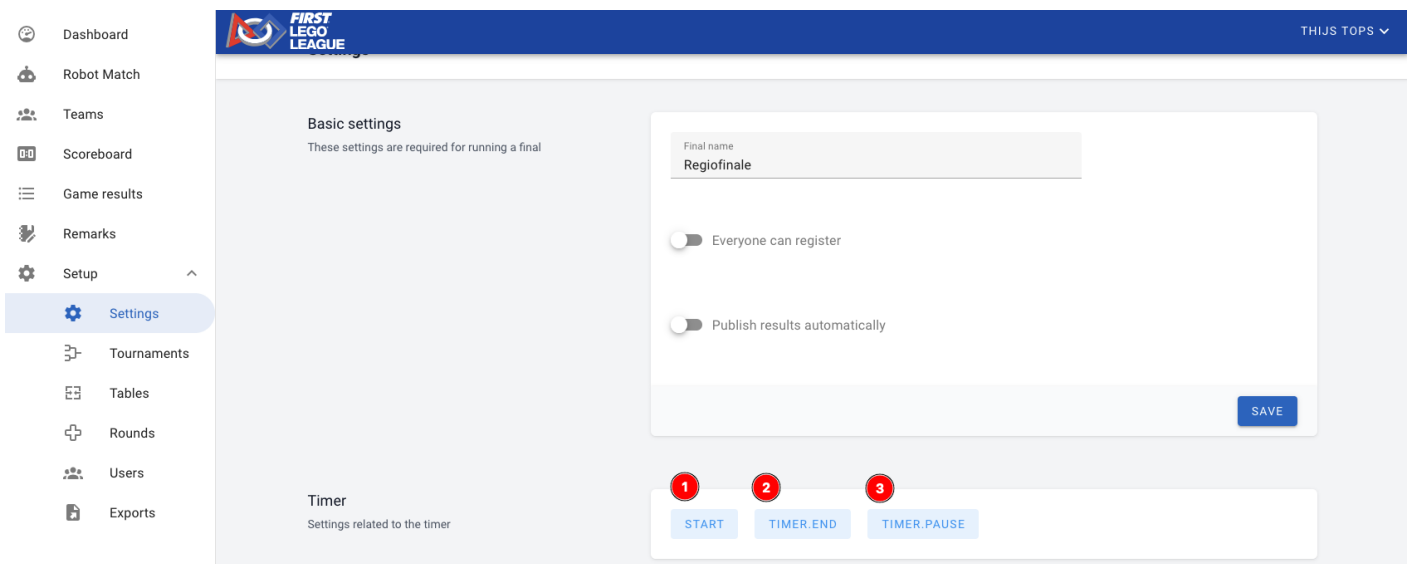
Alle exports worden gedaan in PDF en zijn niet aanpasbaar.

# Hoe werkt de klok

FLLTools bevat een klok. Deze kan op meerdere schermen worden aangezet, en bediend worden vanaf een punt of via een API. Als je via een API wilt werken, kun je contact opnemen met [thijs@flltools.nl](mailto:thijs@flltools.nl). Hij kan je dan verder helpen met deze mogelijkheid.

Test deze functie vooraf. Soms geven bepaalde browsers fouten. De klok is getest in Firefox. Dus als je die browser neemt, dan werkt het zeker.

- Ga naar <https://regiofinale.flltools.nl/timer> . Deze pagina is de timer zelf.
- In Setup -> Instellingen staat een menu om de timer te **starten (1)**, **stoppen (2)** en **pauzeren (3)**.



- Als je de timer stopt, reset de timer zich automatisch terug naar de 2 minuut 30 voor de wedstrijd.
- De timer telt niet af. Deze start meteen zodra er op start word gedrukt.

Er staan momenteel een aantal feature requests open voor de timer.

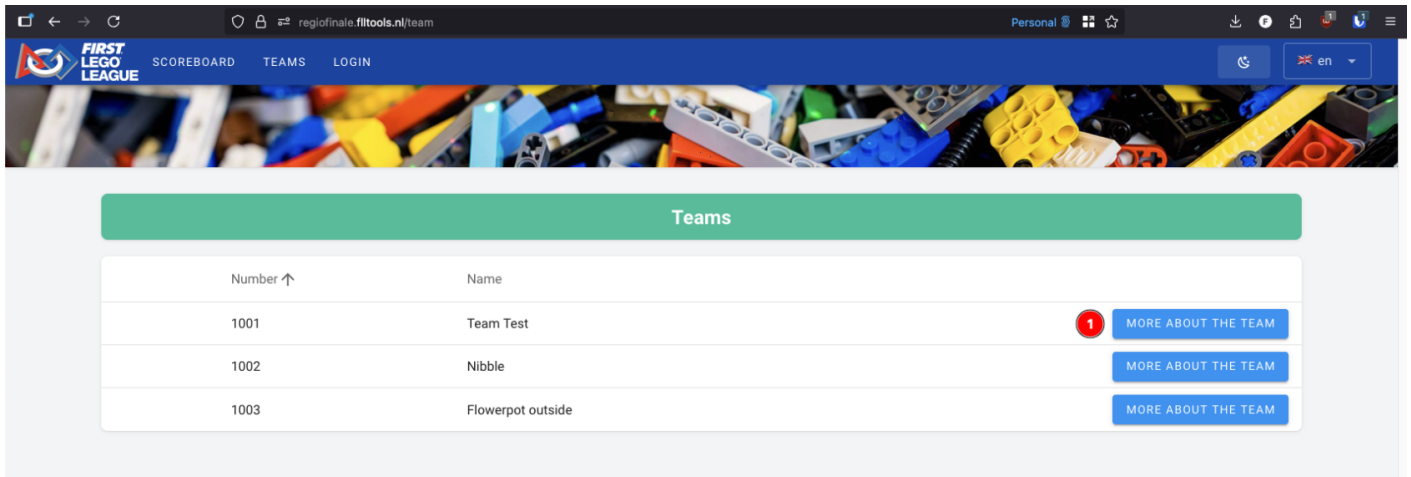
- 1) Aftelmodus
- 2) Better time sync
- 3) Configurable timer
- 4) New font (Lego bricks)

Gezien FLLTools volledig wordt ontwikkeld door vrijwilligers, kunnen we geen uitspraak doen over wanneer deze functies beschikbaar worden.



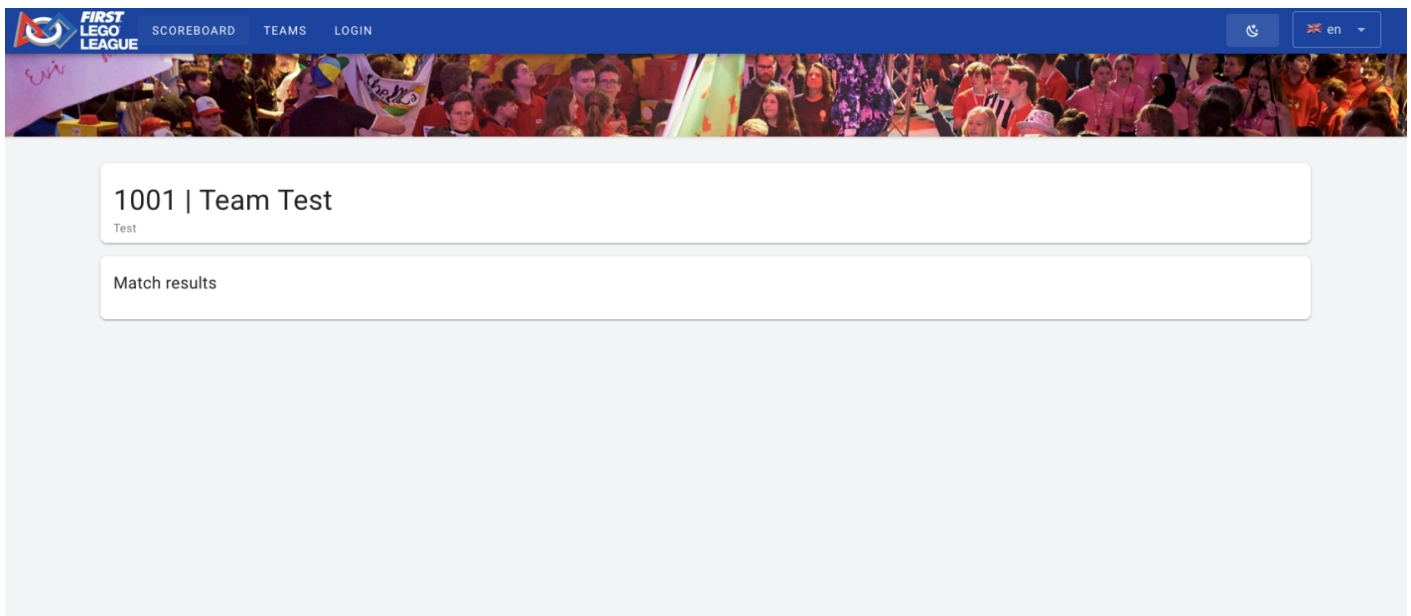
# Teamfunctionaliteiten

Op <https://regiofinale.fltools.nl/team> staat een publiekelijke lijst met alle teams.



Number ↑	Name	
1001	Team Test	<span>1</span> MORE ABOUT THE TEAM
1002	Nibble	MORE ABOUT THE TEAM
1003	Flowerpot outside	MORE ABOUT THE TEAM

- Als je op de knop **More about the team (1)** klikt, opent de teampagina zich.
- De inhoud van deze pagina is verschillend en dit is afhankelijk van welke modules aan staan.
- De standaard configuratie zie je hier:



1001 | Team Test

Test

Match results

Standaard worden op deze pagina alleen de basis teaminformatie en de wedstrijduitslagen getoond.

Wanneer extra modules zijn ingeschakeld, wordt de pagina automatisch uitgebreid.

- De Schema-module toont waar en wanneer het team aanwezig moet zijn.

- De Advanced Team-module voegt aanvullende informatie toe, zoals een korte beschrijving van de projecten, een teamfoto en meer.

# OJS voorbereiden

Deze pagina word aangevuld zodra de laatste versie van OJS beschikbaar komt.