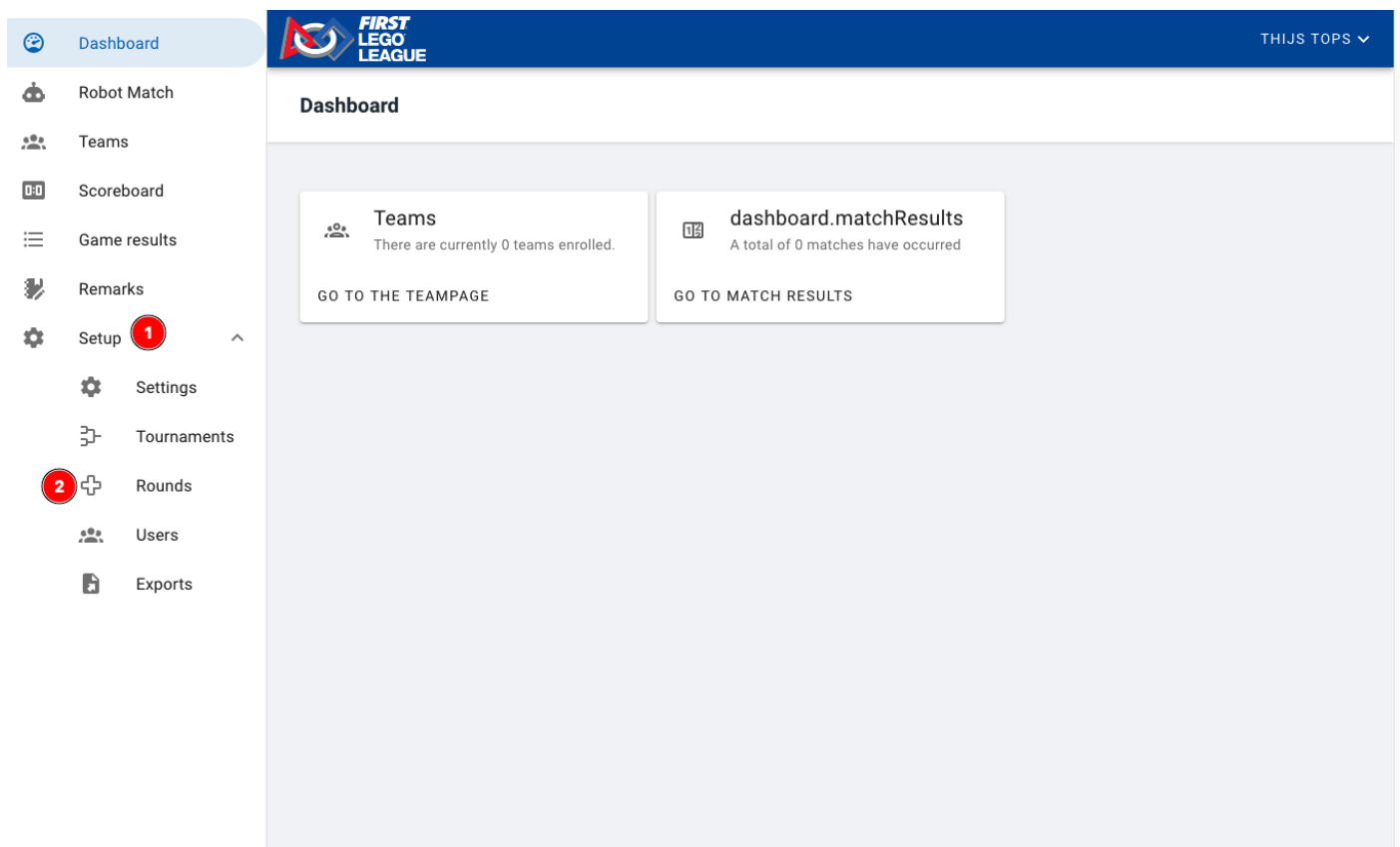


Aanmaken van de rondes en de tafels

De volgende stappen zijn het aanmaken van de rondes en de tafels. Beide zijn een essentieel onderdeel van de scoringtool.

Als deze niet worden geconfigureerd, geeft de scoringtool een error als resultaat.

Aanpassen van de rondes



The screenshot shows the FIRST LEGO LEAGUE dashboard. On the left is a navigation menu with the following items: Dashboard, Robot Match, Teams, Scoreboard, Game results, Remarks, Setup (marked with a red circle containing the number 1), Settings, Tournaments, Rounds (marked with a red circle containing the number 2), Users, and Exports. The main content area is titled 'Dashboard' and contains two cards: 'Teams' with the text 'There are currently 0 teams enrolled.' and a 'GO TO THE TEAMPAGE' button; and 'dashboard.matchResults' with the text 'A total of 0 matches have occurred' and a 'GO TO MATCH RESULTS' button. The top right of the dashboard shows the user name 'THIJS TOPS' with a dropdown arrow.

- Ga via Setup (1) naar Rondes (2)
- Er worden standaard 4 rondes aangemaakt:
 - 1 oefenronde
 - 3 echte rondes, waarvan de laatste ronde de scores verborgen staan

Rounds				Search	+ ADD
Roundname	Type	Score visibility	Priority ↑		
Round 1	Practice round	Visible	1	⋮	
Round 2	Game Round	Visible	2	⋮	
Round 3	Game Round	Visible	3	⋮	
Round 4	Game Round	Hide scores	4	⋮	

Je kunt rondes bij maken. Zorg er dan voor dat er geen overlappende priority's zijn. En dat deze oplopend zijn.

Let op: Als je een schema inlaadt, zorg er dan voor dat deze bij 1 begint en oplopend is. Anders zal er een fout optreden.

De attributen (type en scorezichtbaarheid) kunnen aangepast worden via het edit menu (3 dots).

Bij het opslaan van een wijziging geeft de scoringtool een 500 error. De verandering wordt wel opgeslagen, maar niet direct zichtbaar, vers de pagina en de verandering is zichtbaar. We zijn aan het zoeken naar de oorzaak van de error en een oplossing.

Je kunt de rondes aanpassen naar de indeling van jouw regiofinale.

Aanmaken van de tafels

Aanzetten Tafels module

Settings

Basic settings
These settings are required for running a final

Final name
Regiofinale

Everyone can register

Publish results automatically

SAVE

Timer
Settings related to the timer

START TIMER.END TIMER.PAUSE

Modules
The application has various modules, you can manage them here

Table Module (3)

Judge Module

Seasons Module

Advanced Team Management

Om de tafels aan te maken moeten deze eerst in de instellingen aangezet worden:

- Dit gaat via **Setup (1)** en vervolgens **Settings (2)**.
- Zet hier **Table Module (3)** aan.
- Zodra de wijziging onder aan de pagina opgeslagen is, zal in het zijmenu een knop verschijnen voor de tafels.
- Klik hierop.

Instellen tafels

Tables

Search

+ ADD

Table number ↑ 2	Tablepair ↑ 1	Color	Tablepair
No records.			

- De tafels zijn nu nog leeg. Klik op Add om een nieuw tafelpaar toe te voegen.

Create table pair

Table 1

Table number **1**

Color **2**

Table 2

Table number **4**

Color **5**

3

6

7

CLOSE SAVE

De tafels worden altijd per paar gegenereerd. Je moet deze dus altijd per 2 aanmaken.

- **Table number (1):** Het nummer van de tafel. Dit moet een getal zijn. Begin met 1, en nummer dan door. Anders zal het inladen van het schema niet werken.
- **Color (2):** De naam van de tafel. In veel regio's wordt hier óf het nummer óf een kleur gebruikt. De naam mag vanalles zijn.
- **Kleurselecter (3):** Als de tafel een kleur heeft, selecteer deze dan hier. Anders selecteer zwart. Deze wordt gebruikt in schema's, en in de toekomstige modules zal dit 4,5 en 6 zijn exact hetzelfde als 1,2,3.
- Klik op **Save (7)** als alle velden zijn ingevuld. De tafels verschijnen op de pagina.
- Herhaal deze stappen tot alle tafels zijn aangemaakt.

Revision #6

Created 4 November 2025 23:07:21 by Thijs Tops

Updated 7 November 2025 13:58:06 by Claudia Brink