

# rkd01 - Dartcounter - Info

## Allgemein

**rkd01** ist ein in C# geschriebenes Programm auf Basis Windows Forms .Net 6.0. RKD-IT stellt dieses Programm als Freeware zur Verfügung. Damit ist der Gebrauch dieses Programms von Privatpersonen und Vereinen kostenfrei und unter eigener Verantwortung möglich. Andere Zielgruppen fragen den Gebrauch beim Entwickler unter Stichwort „rkd01“ an:

Mail: [info@RKD-IT.de](mailto:info@RKD-IT.de)

Diese Mail-Adresse kann auch als Fehlerreport-Adresse oder für sonstige Anregungen genutzt werden.

Voraussetzung für die Lauffähigkeit des Programms sind die .Net 6.0 Bibliotheken (oder höher), die z.B. als Run-Time-Version von Microsoft nachgeladen werden können (per download windowsdesktop-runtime-6.0.10-win-x64.exe). **rkd01** ist im Standard ein 64-Bit Programm, wird aber auch als x86-Version (ältere Version) bereitgestellt.

**rkd01** bietet einfache Bedienung, gute Sichtbarkeit und die Möglichkeit der Vernetzung und Steuerung mittels Dateiaustausch. rkd01 ist für eine optimale Bildschirmauflösung von 1920x1080 (HD) programmiert und getestet. Bei anderen Auflösungen ist eine Nutzung zwar möglich, Seiteneffekte sind aber nicht auszuschließen. **rkd01** ist grundsätzlich für den Single in und Double Out Modus programmiert.

## Bedienung

Grundsätzliche Bedienung im standalone Modus:

Im oberen Bereich werden die Angaben zu den Spielern und die Länge des Spiels eingegeben. Dabei sind die Legs als „Best of“ einzugeben und die Sets als absolute Zahl. D.h., werden „Best of Legs“ gespielt, dann bleibt Sets auf 1 stehen. Wenn eine absolute Zahl von Legs gespielt werden soll, setzt man die Legs auf 1 und die Sets auf die absolute Zahl der Durchgänge. In der 2. Zeile kann noch der Name des Schreibers eingegeben werden. Ansonsten dominiert in dieser Zeile der Startknopf und Statusanzeigen zu Legs und Sets. Eingaben müssen mit ENTER bestätigt werden (auch nachträgliche Korrekturen), denn erst dann wird der neue Restwert berechnet.

## START

Der Klick auf START bedeutet, dass alle vorherigen Eingaben gelöscht werden und ein neues Spiel beginnt. Im passiven Modus simuliert die F1-Taste einen Klick auf START. So kann man auch ohne Mausbetätigung den Dartcounter bedienen. Nach dem Betätigen von START befindet sich das Spiel im **aktiven** Modus, was durch eine grüne Statusleiste im unteren Bereich des Bildschirms angezeigt wird. Dort werden auch die Funktionstasten erklärt, die grundsätzlich wie im Dartcounter-Klassiker n01 programmiert sind. Im Passivmodus ist die Statusleiste rot. Ist das Spiel beendet, wechselt der Modus automatisch zu Passiv.

## Starter

Der Beginner eines Spiels wird durch den Button Starter bestimmt oder durch das Setzen des Cursors in der ersten Zeile. Der Button zeigt durch die grüne Farbe an wer der Beginner eines

# rkd01 - Dartcounter - Info

Spiels ist. Während des Spiels ist der Button gesperrt (Ausnahme: der Spielstand ist unentschieden -> dadurch wird der Wechsel bei einem potentiellen Ausbullen ermöglicht).

## Eingabefelder

Die ersten 6 Würfe ab Start des Spiels werden auf den Eingabefeldern angezeigt. Danach rolliert die Anzeige und das unterste Eingabefeld wird wiederholend genutzt. Das aktive Eingabefeld ist grün hinterlegt. Bei Fehleingaben (keine Ziffern, zu hohe Werte, ...) wechselt die Hintergrundfarbe auf Rot-Orange und nach Enter/Return werden die fehlerhaften Eingaben markiert und können sofort durch zugelassene Werte überschrieben werden. Insbesondere die Großbuchstaben Feststelltaste führt zu solchen Effekten.

## Meldungen

Am Ende eines Legs (Spielstand = 0) wird ggf. noch der ShotOut-Dart abgefragt (ESC führt zum Abbruch). Die gelben Text-Felder sind durch Enter/Return oder einen Click auf das Text-Feld selbst zu schließen. Fehlermeldungen bei Fehleingaben werden auch in gelben Fenstern angezeigt und sind durch Klick zu schliessen.

## Tastenkürzel

Es sind diverse Tastenkürzel eingebaut, die die Bedienung auch mausunabhängig ermöglicht. Eine wichtige Auswahl ist in der Grafik unten genannt. Ergänzend sind ab Version 3.7.2.x auch Cursortasten aktiviert wurden, die es ermöglichen sich von Eingabefeld zu Eingabefeld zu bewegen. Die Cursortaste Links (Strg B) springt zum letzten Feld eine gültigen Eingabe und die Cursortaste Rechts (Strg F) springt zum nächsten Eingabefeld, falls der Cursor durch die Maus unabsichtlich irgendwo hin bewegt wurde. Die Cursortaste Links hat eine weitere Sonderfunktion. Falls innerhalb eines Spiels ein Leg durch Falscheingabe beendet wurde, kann man durch Betätigung der Cursortaste Links zum Vorgängerleg zurückkehren. Nach Beendigung eines Spiels oder eines Sets geht dies allerdings nicht.

## rkd01 - Tastenkürzel

**START**

<b>F1</b> <b>0</b>	<b>F2</b> <b>26</b>	<b>F3</b> <b>41</b>	<b>F4</b> <b>45</b>	<b>F5</b> <b>60</b>	<b>F6</b> <b>81</b>
-----------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------

<b>F7</b> <b>85</b>	<b>F8</b> <b>100</b>	<b>F9</b> Rest	<b>F10</b> 1. D	<b>F11</b> 2. D	<b>F12</b> 3. D
------------------------	-------------------------	-------------------	--------------------	--------------------	--------------------

Strg A = **A**bbrechen  
Turniermodus + Robot Mode

Strg C = **C**lear  
Gelbe Fenster schliessen

Strg H = **H**istory  
Vorgänger Spiel Ergebnisse

Strg L = **L**og-Datei  
Aktuelle Logging-Datei anzeigen

Strg N = **N**eues Spiel  
Neues Spiel starten

Strg W = Starter **w**echseln  
Startspieler ohne Maus wechseln

Strg X = Clear Leg – Eingaben des  
laufenden Legs löschen



= Cursortaste Links (Backward)



= Cursortaste Rechts (Forward)

# rkd01 - Dartcounter - Info

## Statistik

Im Statistikfeld werden die Averages (AVG), die Anzahl der Darts pro Leg (LD), die Highscores (HS) und die HighFinishes (HF) sukzessive angezeigt. Dieses Anzeigefeld wird in einer Datei gespeichert und kann nach Spielende über das Menü (unten Links) oder mit <STRG>H aufgerufen werden. Der laufende Average wird neben dem Hauptfeld angezeigt (kann aber ausgeschaltet werden, wenn der Haken im linken Feld AVG weggenommen wird).

## Computergegner

Es ist auch ein Computergegner programmiert. Dieser wird aufgerufen, wenn der Spielernamen den Begriff „Com“ enthält. Als Standard-Level ist Level 3 implementiert. Dedizierte Level können über folgende Spielernamen aufgerufen werden.

Level 1 -> Spielernamen Com1 : AVG 25-35

Level 2 -> Spielernamen Com2 : AVG 35-45

Level 3 -> Spielernamen Com3 : AVG 45-65 (Landesliga)

Level 4 -> Spielernamen Com4 : AVG 60-80 (Verbandsliga)

Level 5 -> Spielernamen Com5 : AVG (PDC)

## Menü

Unten links ist ein Menü aufrufbar. Hier kann das letzte Spielergebnis (inkl. aller Sonderleistungen) aufgerufen, das Spiel beendet werden. Das Menü wird nach und nach ergänzt. Z.B. kann eine eingegebene Konfiguration gespeichert werden. Dabei wird die Datei .rkd01.ini in c:\temp angelegt und beim Start genau so wieder eingelesen.

## Installation

Zip-Datei an einem beliebigen Ort entpacken. Einen Ordner C:\temp anlegen. rkd01.exe aufrufen. Windows gibt beim ersten Aufruf die Meldung aus, dass der PC geschützt wird. Über den Link weitere Informationen wird der Button „trotzdem ausführen“ kann das Programm gestartet werden. Die Sicherheitsmeldung entfällt beim 2. Aufruf. Alternativ kann setup.exe ausgeführt werden und das Programm über das Startmenü aufgerufen werden.

## Vernetzung

Die ini-Datei (.rkd01.ini) bildet die Grundlage für eine Vernetzung. Sie wird beim Start des Programms eingelesen und nach Beendigung eines Matches wird geschaut, ob eine neuere ini-Datei vorliegt, die dann ebenfalls eingelesen wird. Durch Blinken der neuen Spieler wird angezeigt, dass ein neues Match ansteht. rkd01 befindet sich dann im **Turniermodus**. Die Starttaste bzw. der Button START sind dann solange gesperrt, bis eine neue ini-Datei eingelesen wurde. Der Turniermodus kann nur durch beenden und neu starten von rkd01 oder über das Menü Spezial verlassen werden. rkd01 schreibt in c:\temp im Betrieb die Datei status.txt. Sie besteht aus 3 Zeilen (siehe unten). In einer vernetzten Umgebung kann damit der Dartcounter rkd01 von einem Boardmanager-Programm gesteuert werden. Das Boardmanager-Programm kann dann parallel diverse Boards steuern und Turniere abbilden. Für eine entfernte Anzeige des Spielstands wird auch laufend im aktiven Spiel die Datei Punkte\_rkd01.txt geschrieben. Sie gibt Informationen über das Leg, die Namen der Spieler, den

# rkd01 - Dartcounter - Info

Spielstand und wer zuletzt gespielt hat an. Zusätzlich wird der Leg AVG und die Anzahl der gespielten Darts gespeichert.

## **Status.txt**

Zeile 1: Inhalt 1, 2 oder 3

1 steht für Spiel verteilt (neue .rkd.ini erkannt) und eingelesen, aber noch nicht gestartet.

2 steht für Spiel läuft

3 steht für Spiel beendet

Zeile 2: Inhalt sind die Spielernamen (siehe Beispiel)

Zeile 3: Inhalt ist der Spielstand (siehe Beispiel)

## **Beispiel status.txt:**

2

Stefan:Hans

1:0

## **Beispiel .rkd01.ini:**

[PLAYER]

Player1=Stefan

Player2=Hans

Schreiber=Tom

Board=1

[MODUS]

Count=501

BoF=5

Sets=1

[END]

## **Beispiel Punkte\_rkd01.txt:**

Leg: 1

Stefan:Hans

260:345

1

80,3

9