

Documentación uso teclas: Instrucciones. –

Atención: Ver gráfica 6 para un resumen

Al encender el marcador se mostrará un mensaje de texto, que puede ser el nombre del club, un mensaje publicitario, o cualquier otro texto que podremos modificar cuando queramos (ver apartado **Menús Ocultos**), además de mostrar, cíclicamente, la fecha, hora, temperatura, y las opciones (A/D) para comenzar el partido (A en modo punto de oro y D en modo normal).

El partido se puede iniciar en modo normal (tecla D), o modo punto de oro (tecla A). En cualquier caso el marcador cantará la opción elegida (D – partido a 3 sets, A – partido a 3 sets con punto de oro).

Una vez iniciado el partido, la pareja que empieza sacando la **pareja A**, y la que empieza restando, la **pareja B**. Como es obvio, si la pareja A gana el punto, pulsaremos la tecla A, por el contrario, pulsaremos la tecla B. El marcador cantará en cada caso el resultado (“quince cero”, “quince iguales”, etc., nombrando en primer lugar a la pareja que esté sirviendo, es decir, si está sirviendo la pareja B y gana el primer punto del juego en curso, cantará “quince cero”, que será a favor de la pareja B, o “cero quince” si el punto lo ganó la pareja A. Además de cantar el punto, el último punto marcado parpadea durante 2 segundos. En el caso de que hayamos pulsado, por error, la tecla equivocada, volveremos al resultado anterior pulsando la tecla C, y, a continuación pulsando la tecla correcta, de la pareja que haya hecho el punto (podemos retroceder, pulsando C hasta 15 resultados atrás).

Para identificar la pareja que está sirviendo se muestra un punto (4 leds formando un cuadrado) al lado del resultado de la pareja correspondiente.

EL marcador cantará las oportunidades de rotura de servicio que haya (por ejemplo, “quince cuarenta”, “break point”). Por otra parte, al finalizar un juego, el marcador cantará el resultado a juegos y quien sirve a continuación. Por ejemplo, si el resultado actual es 2-1 para la pareja B, y el siguiente juego se lo anota B, cantará “Juego, tres a uno para la pareja B, al servicio la pareja A”, y así. Si el juego concluye con un set, cantará “juego y set para la pareja..., seis a cuatro; al servicio la pareja...”

Funciones de la tecla D. –

Atención: Ver gráfica 9 a modo de resumen

La tecla D combinada con la pulsación de otras teclas cubre distintas funciones que vemos a continuación (por cada pulsación se enciende un led):

Si pulsamos una vez D → Pulsando sucesivamente A, con intervalos de un segundo, se muestra las estadísticas del partido. Para volver al marcador, pulsar D de nuevo

Dos veces D → Suma puntos de una forma rápida (A o B), sin cantar puntos, y sin parpadeo. Se puede utilizar para situar el marcador en un resultado específico, por ejemplo 3 a 3, o cualquier otro. Para salir pulsar de nuevo D

Tres veces D → Pulsando A sube el volumen del marcador, B baja el volumen. Para volver al marcador, pulsar D de nuevo

Cuatro veces D → Resetea el marcador. Para ello debemos pulsar la tecla C, que, en primera instancia advierte, nos si queremos resetear, o reiniciar, el partido. Para confirmar volvemos a pulsar C, en caso contrario, pulsaremos A para volver al resultado en curso.

Cinco veces D → Opción de jugar un super tie-break a 10 puntos. Para iniciarlo pulsamos A, en caso contrario pulsamos D para salir.

Una vez terminado el partido, cuando la imagen de la copa, indicando el ganador, deja de parpadear, pulsando A sucesivamente, con una pausa de un segundo aproximadamente, nos irá mostrando las distintas estadísticas del partido. Para salir de las estadísticas, pulsamos D, con lo el marcador se resetea.

Menús ocultos. –

Atención: Ver gráfica 7 y 8 que resumen las distintas acciones

Para acceder al mismo esperamos se inicie, y en cualquier momento, cuando nos empiece a mostrar el texto, fecha, hora, etc., pulsamos 5 veces **B**, con una pausa de aproximadamente un segundo entre cada pulsación. Si queremos abortar la operación, antes de terminar de pulsar las 5 veces B, saldremos de la misma pulsando cualquiera de las otras teclas (A, C, D), de lo contrario nos aparecerá el siguiente menú:

A – Cambiar texto;

B – Ajustar fecha y hora

Si no queremos hacer ningún cambio, pulsaremos cualquiera de las teclas una vez (A, B, C o D), y a continuación la tecla D.

Veamos cómo se hace cada una de las operaciones:

Cambiar el mensaje (tecla A). –

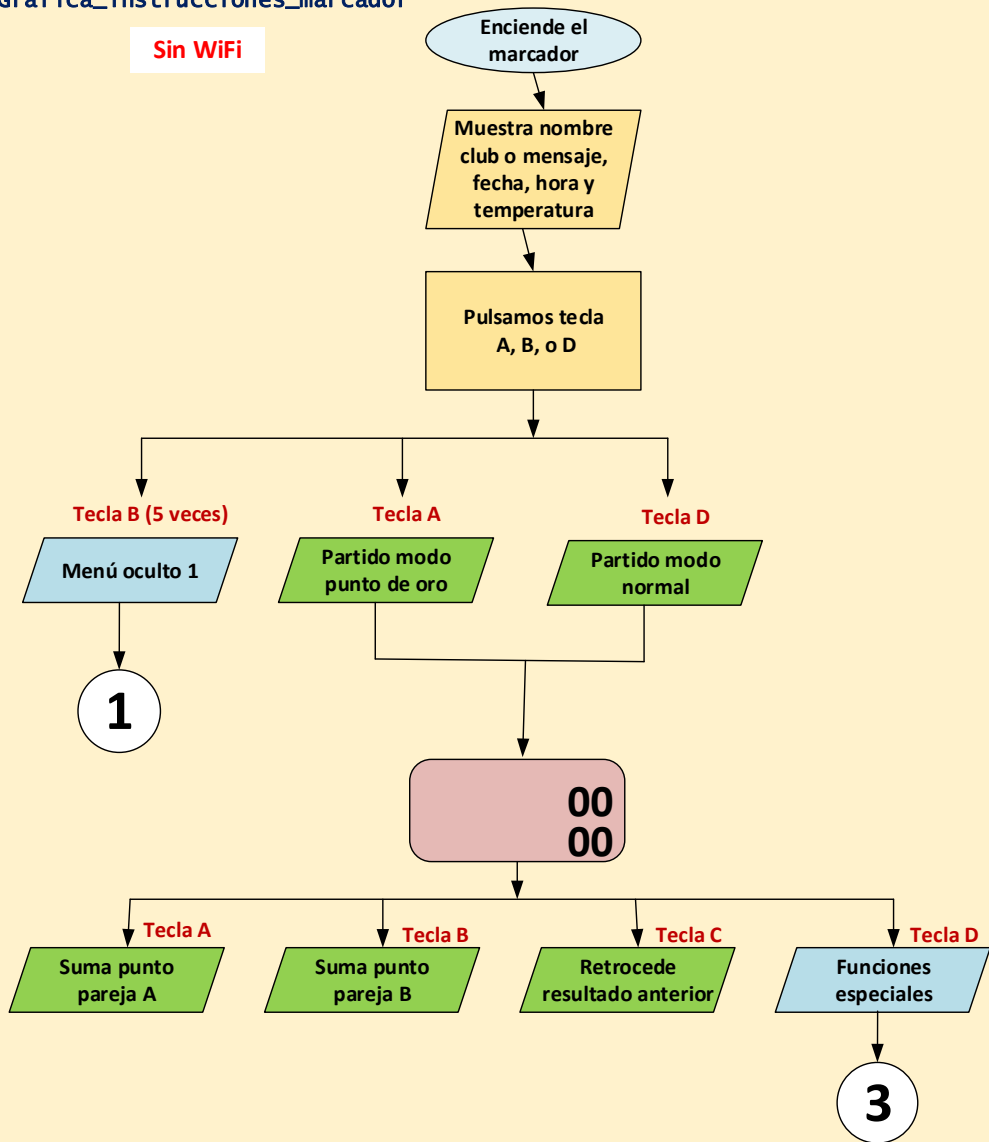
Pulsamos A, que nos indicará los datos a introducir. A continuación, en el móvil, abriremos la aplicación “Serial Bluetooth Terminal” (si no la tuviera instalada, tendría que hacerlo). Una vez dentro de la aplicación conectamos con el bluetooth del marcador (nombre que se facilitará junto con el marcador) Una vez conectado, escribiremos el mensaje que queramos que aparezca en pantalla (hasta un máximo de 99 caracteres) finalizando con el símbolo \$ (ojo, esto es muy importante, de lo contrario no será posible la actualización). Ejemplo: “Club de Padel la Perla\$” (sin las comillas). Aceptamos y se reiniciará el marcador, mostrando en texto que introducido.

Ajustar fecha y hora (tecla B). –

Pulsamos C, y nos indicará que introduzcamos la fecha y la hora. De la misma forma que hemos hecho para introducir otros datos, arrancamos la App del móvil, conectamos vía Bluetooth e introducimos la fecha (el año sólo los 2 últimos dígitos) y la hora separados por coma, sin espacios y finalizando con el símbolo \$. Ejemplo: “071121,122500\$” sin las comillas, que sería el 7 de noviembre de 2021, las 12 horas, 25 minutos, 0 segundos.

Gráfica_instrucciones_marcador

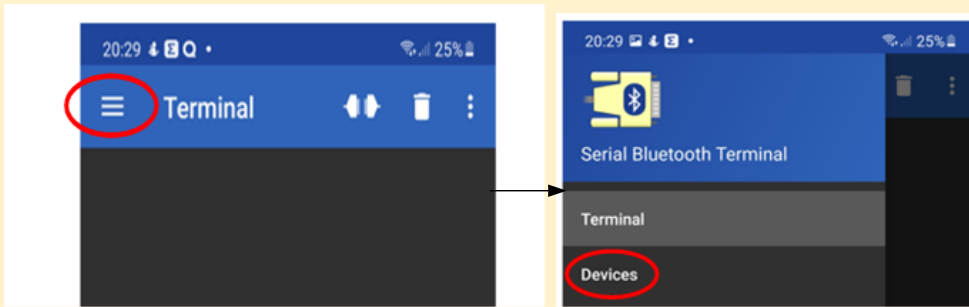
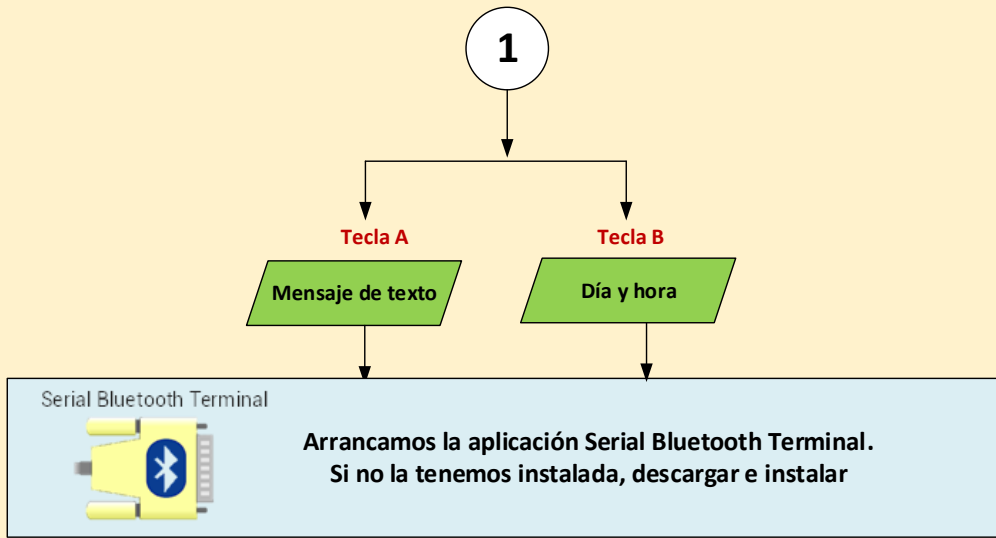
Sin WiFi



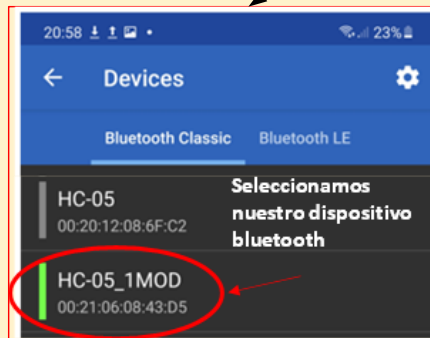
Gráfica 6

Sin WiFi

Menú oculto 1: funciones



Mostrará el nombre hayáis puesto en la configuración



Gráfica 7

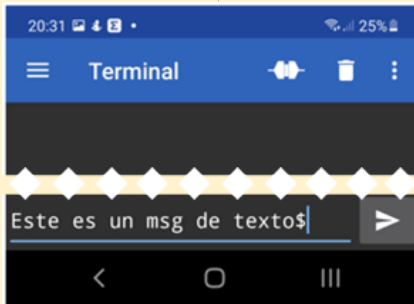


Sin WiFi

Menú oculto 1: funciones

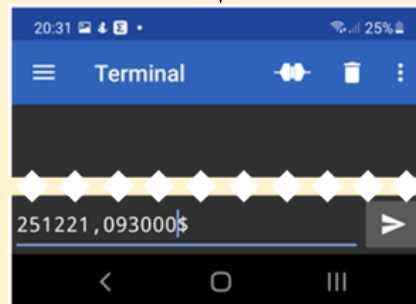
1

Mensaje de texto



Introducimos el mensaje que queremos mostrar (hasta 100 caracteres), como por ejemplo nombre del club, etc., terminando con el signo de \$

Día y hora



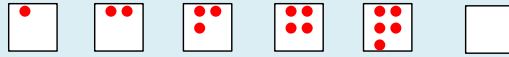
Introducimos fecha en formato ddmmaa, y hora en formato hhmmss (24 horas) separados por coma, sin espacios, terminando con el signo de \$

Gráfica 8

Funciones especiales (Tecla D)



En el modelo de marcador portátil, por cada pulsación de la tecla 'D' se enciende un led



1 vez 2 veces 3 veces 4 veces 5 veces 6 veces

En los modelos mediano (2 módulos led) y grandes (4 módulos), la función para cada pulsación se indica textualmente.

Pulsando una vez

Por cada pulsación de la tecla A va mostrando las estadísticas del partido:

Puntos totales
Puntos de break
Puntos de set, etc.
D – Vuelve al marcador normal

Pulsando 2 veces

Suma puntos de una forma rápida:

A – Suma puntos a la pareja A
B – Suma puntos a la pareja B
(por ejemplo para fijar el marcador en un resultado específico)
D – Vuelve al marcador normal

Pulsando 3 veces

Sube o baja el volumen del audio:

A – Sube el volumen
B – Baja el volumen
D - Vuelve al marcador normal

Pulsando 4 veces

Reiniciar el marcador:

C – Pregunta si queremos reiniciar
C (de nuevo) – Reinicia
D – Cancela reinicio y vuelve al marcador normal

Pulsando 5 veces

Super tie-break a 10 puntos

A – Inicio

Pulsando 6 veces

Sale modo función especial

Vuelve al marcador

Gráfica 9