■　表示システム改良点

'25.10.25　Y.Arita

▷　参加者一覧表示（ 第３拡張画面使用 ）

表示システムは、

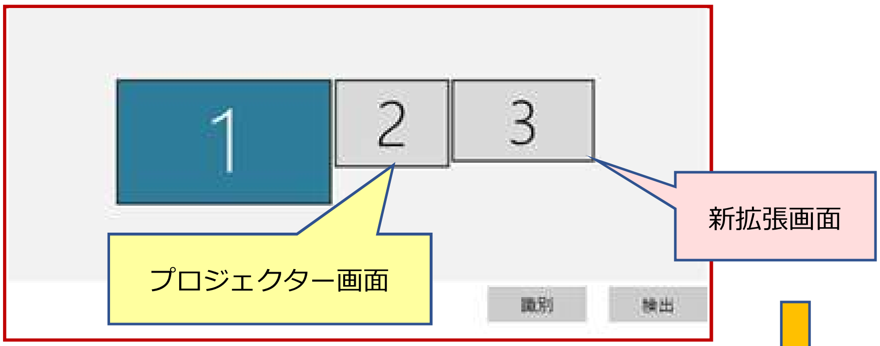
Windows の OS が持っている拡張画面の機能を使って、外部ディスプレイでの描画を達成しています。

従来の描画では、その第２画面を使って、諸々の描写をしていました。

今回、更なる拡張として、各々の競技での参加者全組を表示する画面機能を、第３画面を使い実現しています。

※　Windows の拡張画面設定

（ 第２画面は【 1024 × 768 】、第３画面は【 1280 × 720 】のサイズで構成されています。 ）

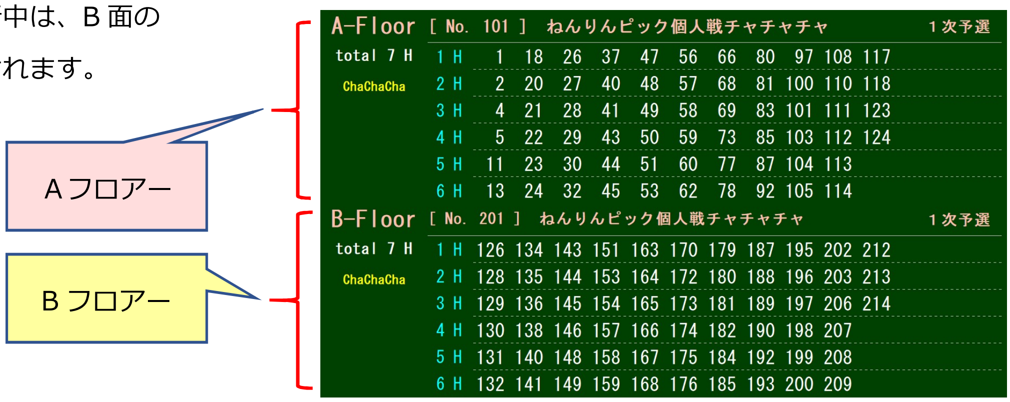


※　参加者一覧表示画面（ 第３拡張画面 ）

⇨「 2^{nd} 表示エリア 」に表示されるデータは、通常、次競技番号の参加選手のヒート情報ですが、

２面にて競技を実行中は、B 面の

ヒート情報が表示されます。

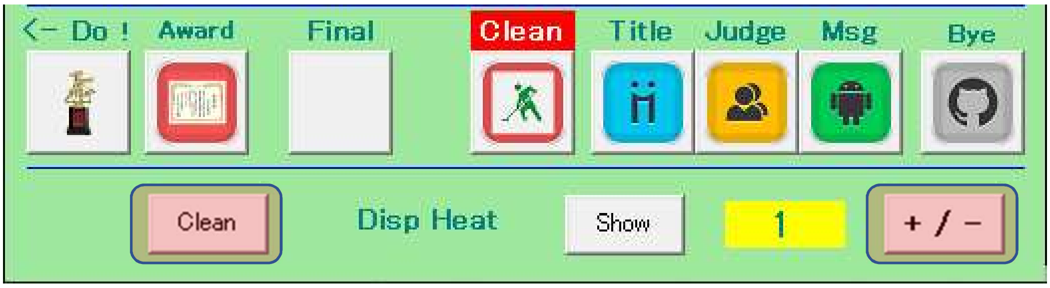


▷　《 第 3 画面表示 》描画関連情報　（ メンテナンス画面下部 ）

メンテナンス画面を開くと、画面下部に「　《 表示 》描画関連情報 」が表示されている。

先ず、表示位置 Offset 情報で有るが、従来は、第 2 拡張画面（＃ 1 ）のみ表示されていた。
今回の改訂で、第 3 拡張画面（＃ 2 ）に関する情報が追加された。
「 #2 」のチェックボックスでは、第 3 画面の表示利用をコントロール出来、表示位置をドット数で移動出来る。

※　第 3 画面のコントロール
　第 3 画面（参加者一覧表示）の表示は、進行管理画面の下部にある「 Disp Heat 」枠内でコントロール出来る。
　この画面は、上記の「 #2 」のチェックボックスで表示の有無をコントロールしており、
　その内容に関しては、進行管理で競技番号が変更された場合、自動的に表示される。
　但し、進行内容がヒート表示では無い（ 開会宣言・インターバル等の表記 ）場合は、この第 3 画面の表示が更新されないため、任意に「 Clean 」を押すことで、画面をクリアする事が出来る。
　また、画面左にある「 + / - 」のボタンを押下して黄色の枠内の競技番号を変更すれば、任意にヒートデータを表示する事が出来る。



▷　優勝者オナーダンス表示

各競技の優勝者には、オナーダンスを披露する栄誉が与えられます。

表彰式の一環として、このオナーダンスを披露する場合に、優勝者を紹介する機能を付け足しました。

通常、表彰する競技区分を選び、その結果が表示出来る場合は、下記のボタンが使用できます。

① Ready　：

・　競技結果を表示します。

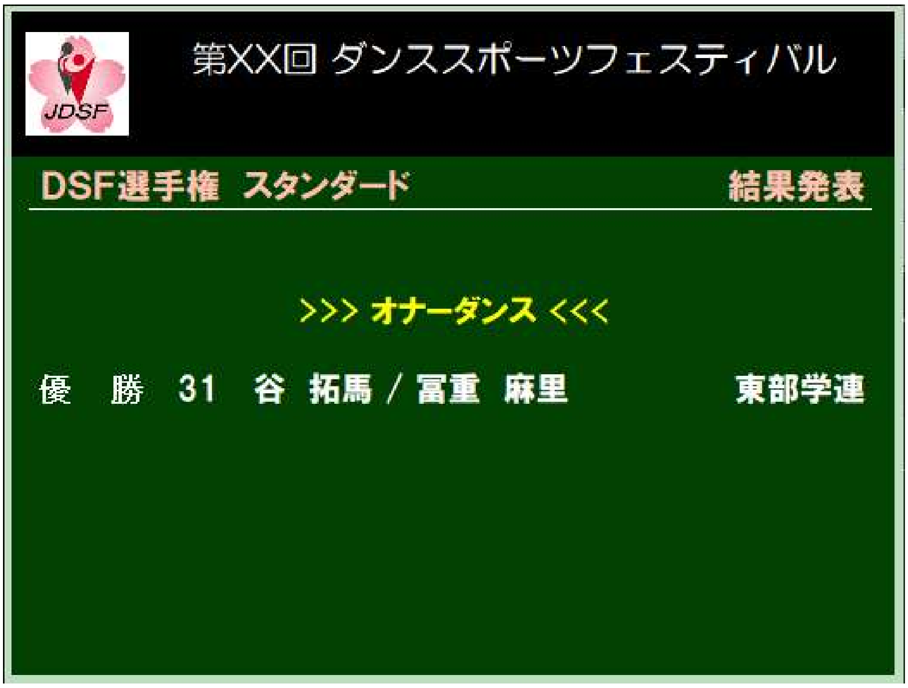
② Go　：

・　表示方法（ 同時・昇順⇧・降順⇩ ）に従って競技結果を表示します。

③ Honor D.　：

・　優勝者を表示します。

➪　この内、「 Honor D. 」のボタンを押下すると、下記の様に優勝者が表示されます。



➪　注意）　優勝者を表示した場合には、PGM の仕様制限の為、続けて競技結果を表示する事が出来ので、再度「 Ready 」ボタンを押す必要が有ります。

押下後

⇧　優勝者が表示されている場合は、結果表示のボタンが押せません。

▷　《 表示 》描画関連情報　（ メンテナンス画面下部 ）

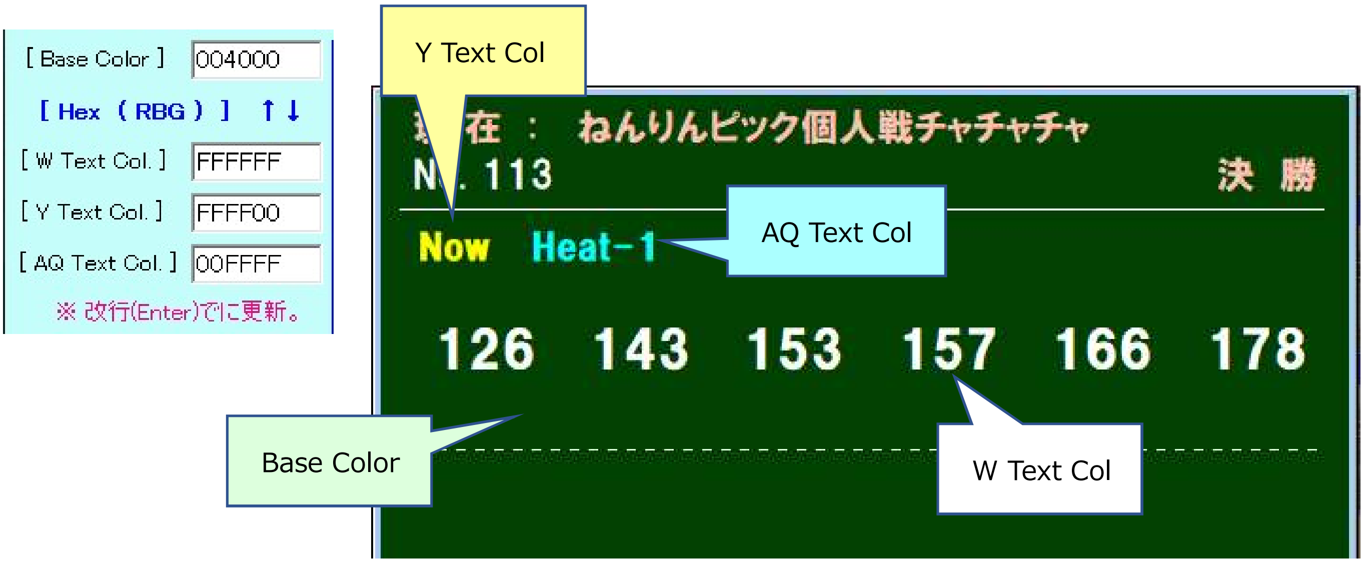
メンテナンス画面を開くと、画面下部に「　《 表示 》描画関連情報　」が表示されている。

先ず、表示位置 Offset 情報で有るが、従来は、第 2 拡張画面（＃１）のみ表示されていた。
今回の改訂で、第 3 拡張画面（＃２）に関する情報が追加された。
各々のチェックボックスでは、その画面の表示利用をコントロール出来、表示位置をドット数で移動出来る。

※　標準の → 移動位置は、
　＃１では、基本画面に幅位置。
　＃２は、＃１＋1024 が望ましい。

▷　表示色変更処理

画面の表示色ですが従来は、背景色のみが変更可能で有った。
今回からは代表的な３色（ 白 W・黄色 Y・シアン AQ ）が、任意の色に変更出来るように成っている。
色を指定するには、16 進数表記で RGB の順に値を入力し、最後に Enter キーで設定すれば良い。

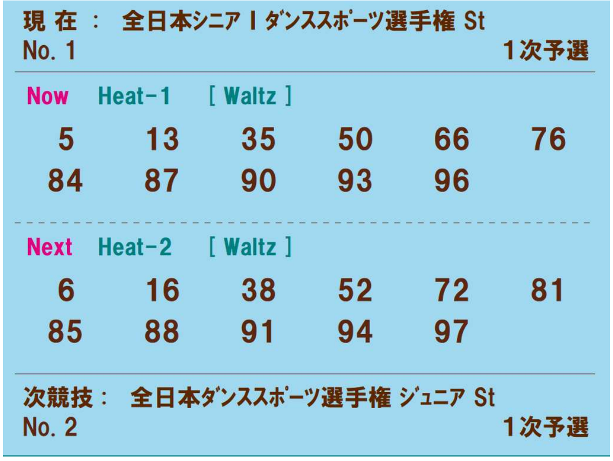


※　標準色は、背景色（ Base Color ）が、0x 004000
　　白色　（ W Text Col ）が、0x FFFFFF
　　黄色　（ Y Text Col ）が、0x FFFF00
　　シアン（ AQ Text Col ）が、0x 00FFFF

▶　因みに色の定義は
　３原色をそれぞれ１６進数で定義
　0x　FF　FF　FF
　　　Red　Green　Blue
　　　⇧　**３原色**

▷ 参考 （ 色見本 ）

Orlgnal Coloe ⇩

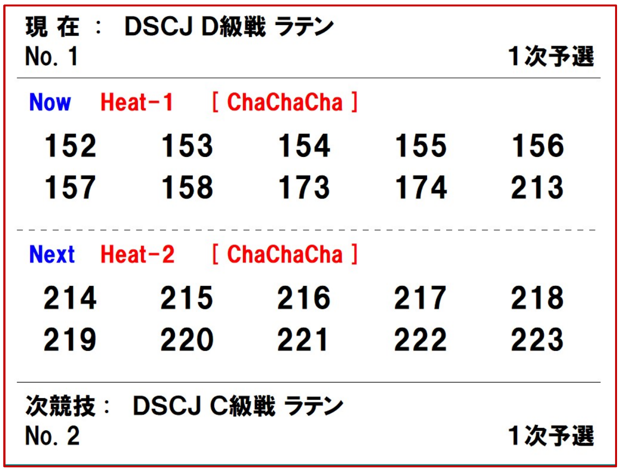


⇧

BaseColor 0xA0D8EF W Text C 0x5F2710 Y Text C 0x008080 AQ Text C 0xE4007F

BaseColor 0x400000 W Text C 0xD0D0D0 Y Text C 0x00FF00 AQ Text C 0x40A080

⇩



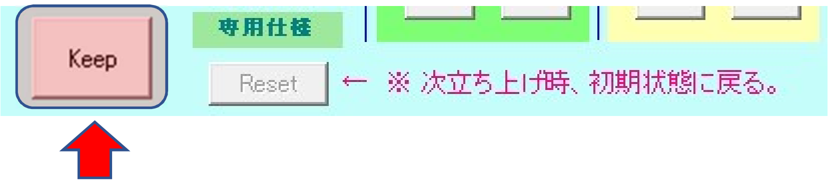
⇧

BaseColor 0xFFFFFF W Text C 0x000000 Y Text C 0xFF0000 AQ Text C 0x0000FF

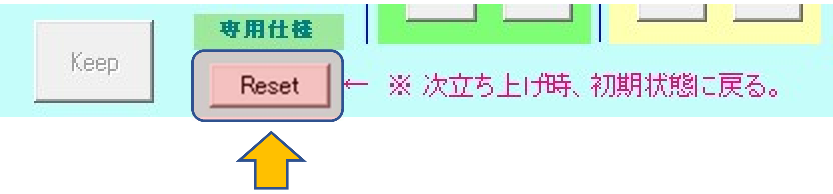
▷ 表示内容保存処理

表示位置を変更した場合や、標準色では無い色に設定を変更した場合は、

「 Keep 」のボタン押下で、その《 表示 》描画関連情報を保存する事が出来る。



保存すると、「 Keep 」ボタンは使用不可と成り、「 Reset 」ボタンで、初期状態に戻す事が可能と成る。



▷　従来の機能（ 復習 ）

■　表示メイン画面

表示システムを起動すると、以下のメイン画面が表示されます。操作内容に応じて、５つのパートに別れています。

1）　情報コントロール　　　データフォルダー位置、関連ファイルの取扱い等が行えます。

2）　表示モニター　　　　　第２画面（プロジェクター）と同じ内容が、モニターとして表示されます。

3）　簡易メッセージ表示　　表示画面中央に、予め用意されたメッセージが表示できます。

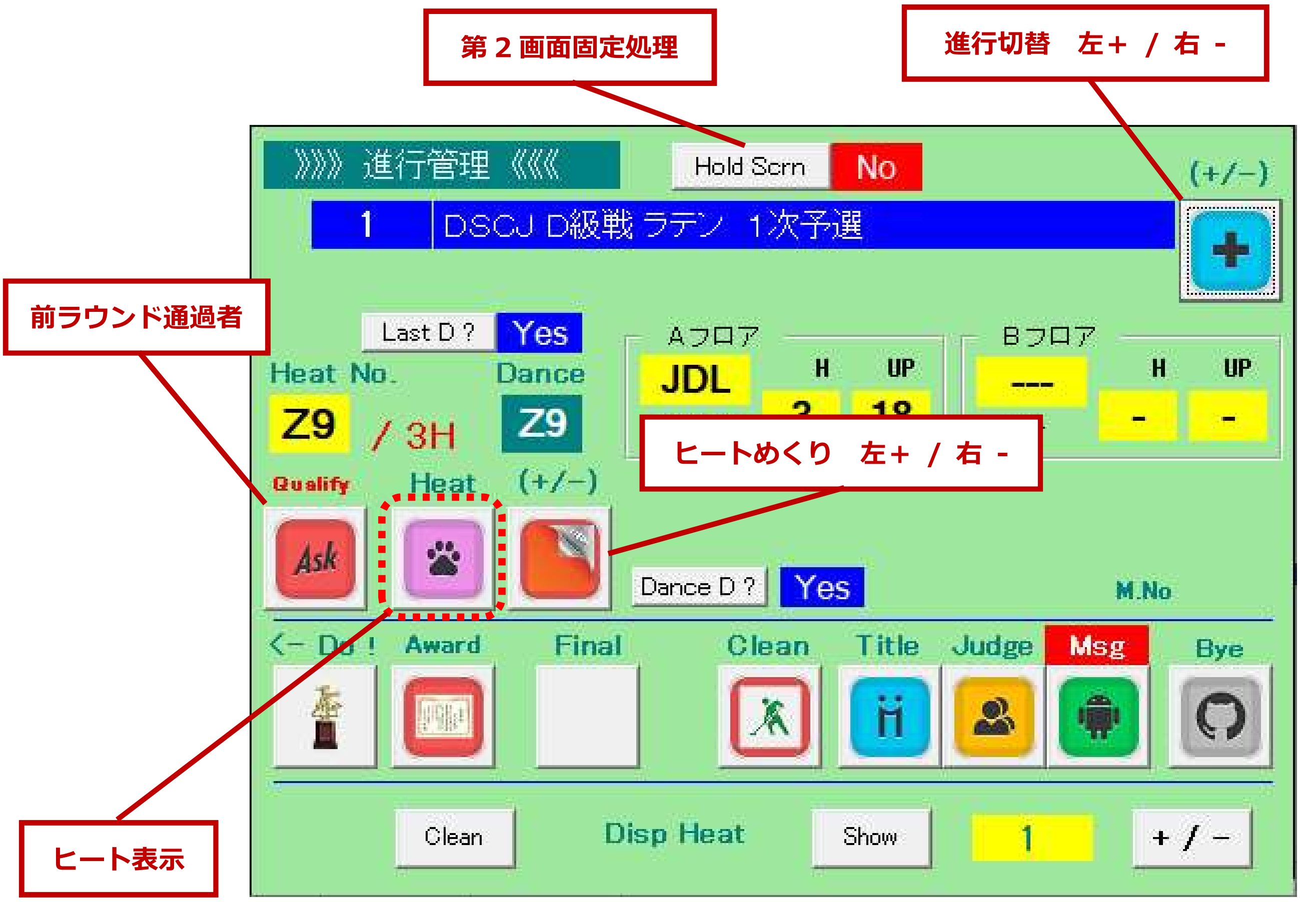
4）　PGM.txt 内容表示　　　競技進行テーブル（PGM.txt）の一覧表が表示されます。

5）　進行管理　　　　　　　画面に表示される内容をコントロールします。

また、表彰式（Award）を実施する場合には、メイン画面の下層左部分が、表彰式用のデータ枠に変更されます。

■　シーケンス制御

競技会の進行管理を実施するメイン画面部分です。操作内容に応じて、幾つかの機能に別れています。



※　ヒート表示

『 Heat 』のボタンを押下すると、右のヒートレイアウト情報が表示されます

実施するＨ数に応じて、『 ヒートめくり 』ボタンをクリックすると、続く情報が表示されます。

尚、マウス押下の際、右クリックすると前の情報に戻ります。

表示するラウンドのヒート数が１ヒートの場合は、ダンス種目の表示は出ません。　⇧

また、『ヒートめくり』ボタンの右側にある、ダンス種目表示『 Dance D? 』をクリックして【 No 】にすると

ダンス種目の表示がされなくなります。

※　決勝　Final　決勝進出者表示　（※　決勝のみ表示可）

決勝に成ったら、画面下部三つ目のボタンに、【F】の文字が表示されます。

そのボタンを押下すると、

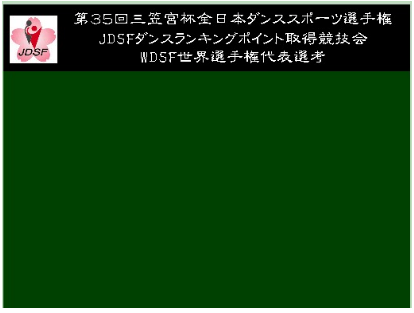
右図のような決勝進出者の名簿が表示されます。　⇨

※　情報表示

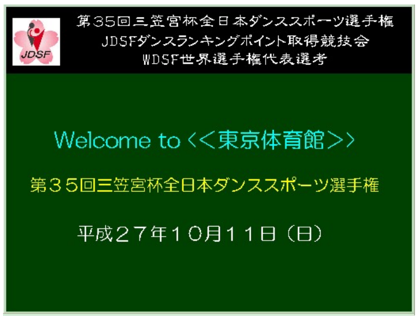
本制御部分の最下層には、競技会の情報を表示させるボタンを用意しています。

これらは、以下の内容が表示されるよう、設定されています。

①　Clean　画面クリア



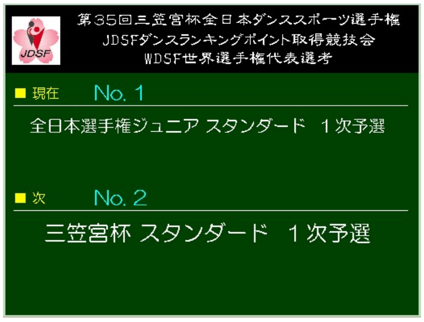
②　Title　競技会タイトル画面



③　Judge　審判紹介

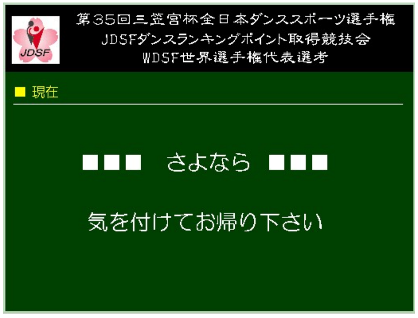
④　Msg　進行掲示

『 進行切替　左+ / 右 - 』



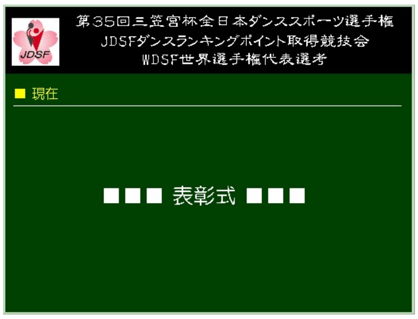
⑤　Bye

『 さよなら 』メッセージ表示



⑥　Award Title

『 表彰式 』メッセージ表示

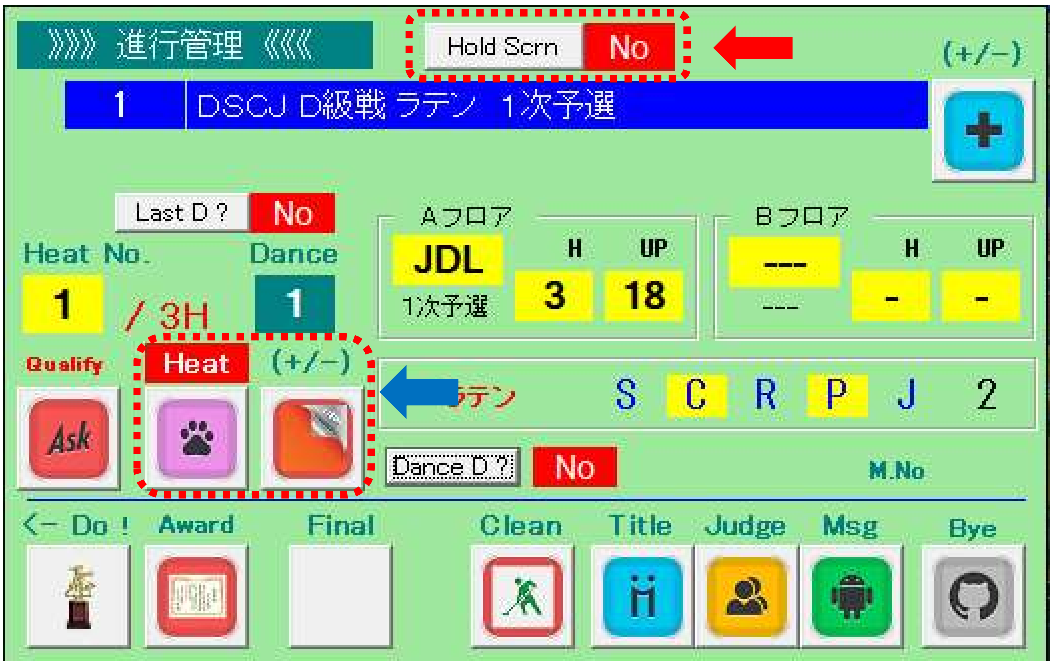


■ 進行管理

競技の進行管理は下記パートのボタンを使用します。 ⇩

通常は、『＋』ボタンを逐次、クリックしていきます。（ 『－』ボタンをクリックすると前へ！ ）

下部の【 Msg 】を選んだ場合は、競技区分の内容が表示されます。



また、【 Heat 】ボタンを押下すると、表示画面にヒートのレイアウトが表示されます。

この表示は、現在のヒートと次のヒートの２ヒート分が表示されます。

実施するＨ数に応じて、『 ヒートめくり 』ボタンをクリックすると、続く情報が表示されます。

尚、マウス押下の際、右クリックすると前のヒート情報に戻ります。

▶ 『Hold Scrn』ボタンを押下すると、第２画面は最後のメッセージを表示したままと成ります。

▶ ラウンドの全ヒートを表示するには、今回新たに設定した第３画面を使用すれば、可能に成ります。

以上