



VIA BOWLING POLAND

VIA

Scoring System



VIA
BOWLING
POLAND

Ogólnie

Sercem systemu jest **Front Desk** oparty na systemie **Microsoft SQL Server**.

Centralny system obsługi kręgielni wyposażony w komputer, drukarkę oraz kasę na pieniądze zapewnia sprzedaży czasu gry lub gier na torach, drukowanie wyników gier, kodowanie pracowników obsługi, pełne rozliczenie kasy, raporty torowe, dzienne i miesięczne, sprzedaż butów. System umożliwi wyświetlanie reklam oraz różnych animacji 3D na 55" monitorach LED. System wyposażony jest w konsolę graczy dla pary torów. Posiada możliwość zainstalowania dodatkowych modułów jak np. Obsługa turniejów i innych. System jest całkowicie w języku polskim.

Poprzez swoją modułową konstrukcję zapewnia pełną kontrolę nad twoją kręgielnią.

Gama urządzeń współpracujących **VIA** została stworzona na podstawie wieloletniego doświadczenia w branży bowlingowej wraz z uwagami i sugestiami klientów.

Produkty są zaprojektowane tak, aby wytrzymać użytkowanie publiczne.

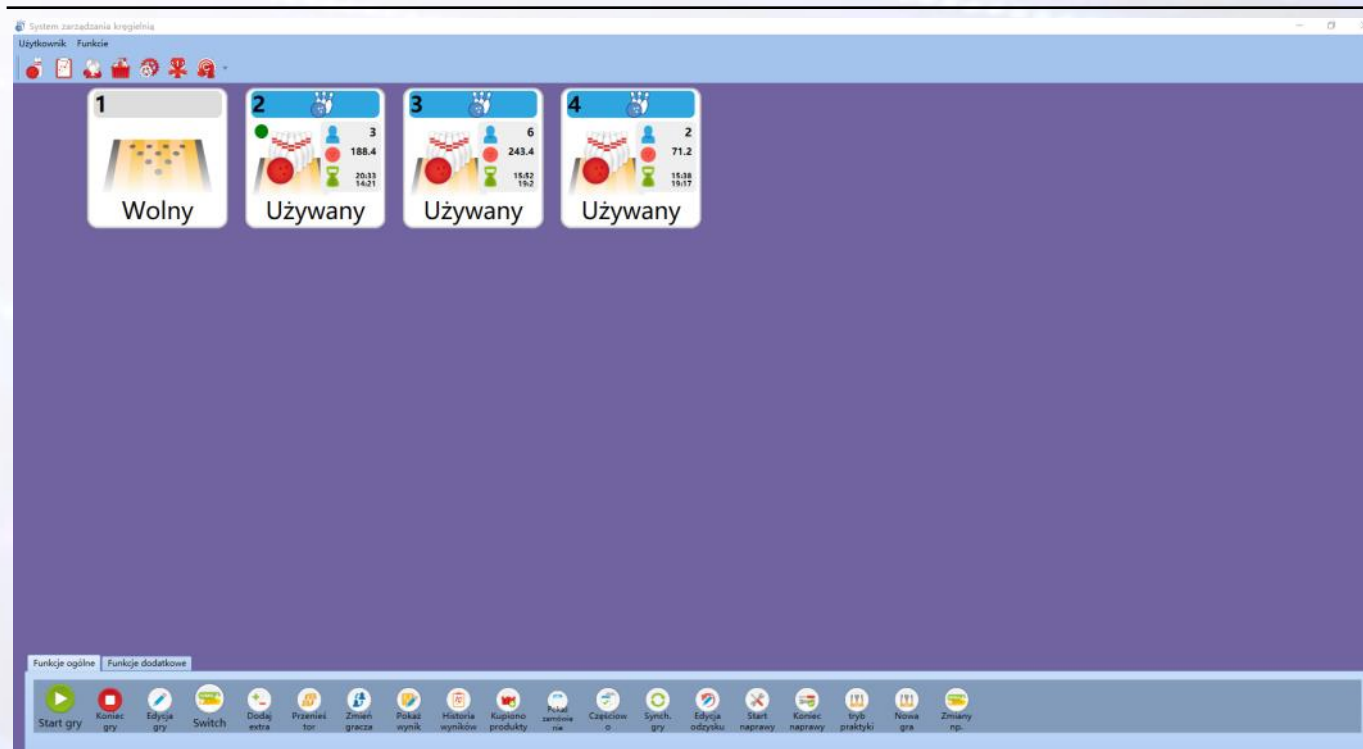


System - zawartość

Server kontroluje każdą parę torów, a także inne obszary Twojego Centrum Rozrywki. **Front Desk** zarządza pracą komputerów torowych oraz komunikuje się z innymi urządzeniami sterującymi pozostałym wyposażeniem twojej kręgielni.

Poniżej prezentujemy niewielką część z wszystkich opcji dostępnych w **VIA Scoring System**.

Obsługa torów



Obsługa torów jest domyślną startową wtyczką systemu służącą do zarządzania torami bowlingowymi. Strona zawiera ikony dla poszczególnych torów (jedna ikona dla jednego toru) oraz górny i dolny pasek narzędzi. System umożliwia:

- Uruchomienie lub zamknięcie torów.
- Kontrola statusu maszyny i informacja o ewentualnych błędach
- Kontrola tła, animacji i wyglądu siatki punktującej na monitorach torowych
- Przenoszenie, parkowanie torów
- Wydruk wyników - dostęp do historii wydruków
- Ustawianie zasad
- Zmiana stylu gry
- Kontrola
 \ Oświetlenie UV \ Kamera \ Linia Faulu
- Kontrola funkcji konsoli gracza

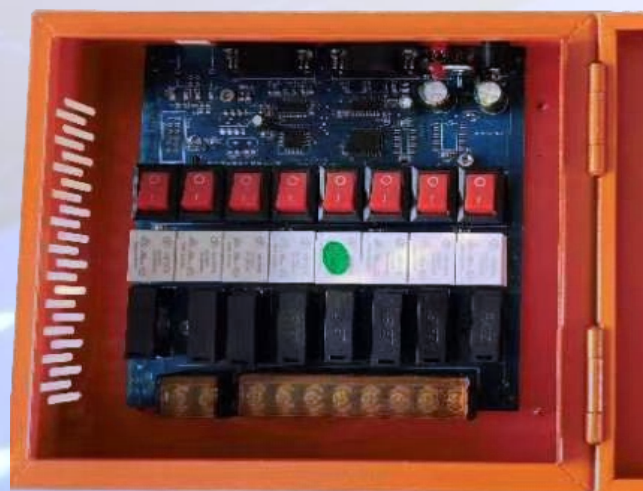
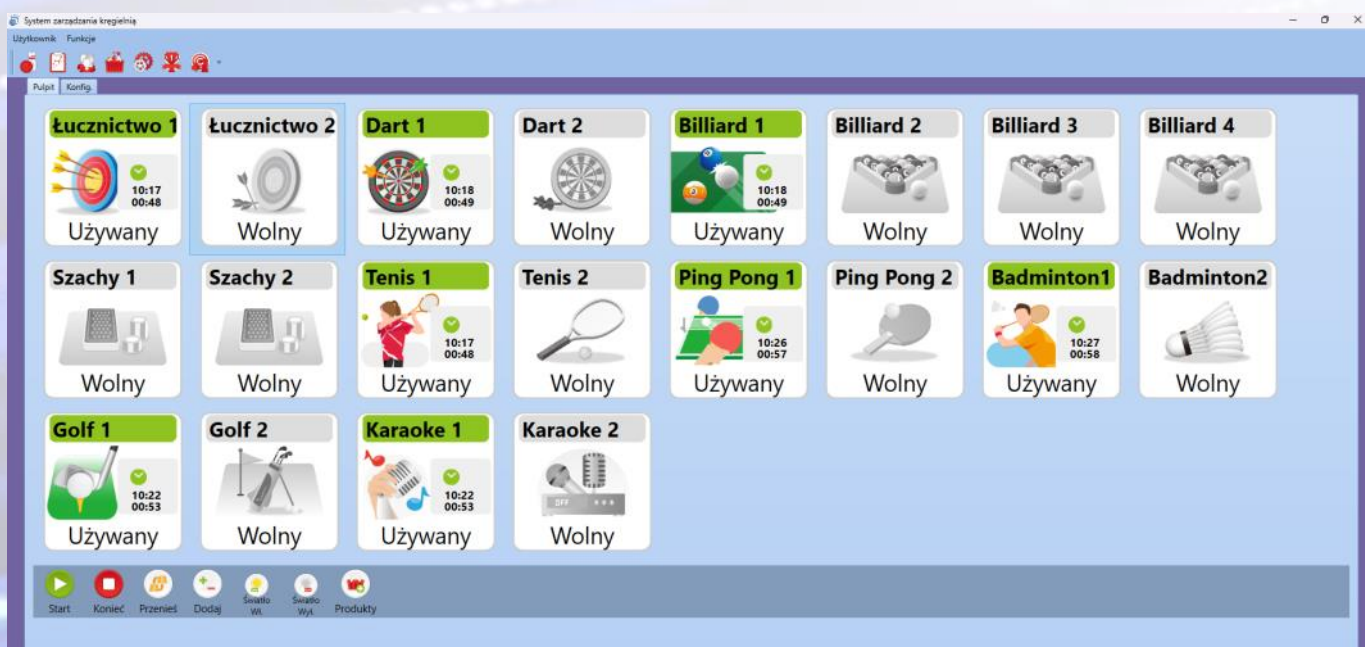


System - zawartość

Obsługa gier czasowych

Często w centrach bowlingowych spotyka się inne gry rozrywkowe (nie bowlingowe) takie jak: Bilard, Snooker, Ping Pong etc., które zazwyczaj uruchamiane są na czas.

Jak zwykle gry czasowe podzielone są na grupy, każda gra z grupy reprezentowana jest przez ikonę. Kliknięcie na ikonę gry spowoduje rozpoczęcie lub zatrzymanie licznika czasu. Z tym podprogramem systemu współpracuje interfejs **ATGC**, który jest urządzeniem przeznaczonym do sterownia włączaniem/wyłączaniem zasilania urządzeń zewnętrznych takich jak oświetlenie stołów bilardowych, załączanie stacji internetowych itd.



ATGC

System - zawartość

Obsługa turniejów i lig

Program zarządza zawodami bowlingowymi takimi jak turnieje czy ligi za pomocą specjalnego modułu zwanego **Turnieje**. Wydarzenia turniejowe można podzielić na:

Turnieje - są „specjalnymi wydarzeniami konkursowymi”, turniej rozpoczyna się kwalifikacjami, a kończy meczem finałowym. Turnieje różnią się w zależności od kraju, w większości z nich program zapewnia szablony przydziału torów, składu drużyn i gier w serii. Duży turniej jest zwykle podzielony na kilka sesji.

Ligi - są rodzajem „wielokrotnego wydarzenia w bowlingu”. Liga składa się z różnych sesji gry zwanych „tygodniami”. Gracze ligowi (w zależności od kraju) rozgrywają xx mecze przy użyciu zmiennego handicapu obliczanego na podstawie ich średniej, która zmienia się w trakcie sezonu. Liga mogłaby zostać utworzona i zarządzana.

The screenshot shows the 'Konfiguracja' (Configuration) window for a league. On the left, there are input fields for: Nazwa (Liga), Początek (25.06.2024), Zakończenie (25.06.2024), Rozgrywki (Indywidualne), Drużyny (2), Gry (4), Gra drużynowa, Tor początkowy (1), Tor końcowy (4), and Zasady (W prawo). The main area contains a table with columns: Numer, Nazwa gracza, Drużyna, Drużyna, Tor, and Pozycja. The table lists several players and their assigned teams and lanes.

Numer	Nazwa gracza	Drużyna	Drużyna	Tor	Pozycja
240622	Pawel	NIKU	NIKU	1	1
2663	Koniec	PIA	NIKU	1	2
2688	Stankiewicz	PCSR	NIKU	1	3
240620	Andrzej Martin	Martin 2000	MARTIN	3	1
2993	Witoczyńska	Martin 2000	MARTIN	3	2
3276	Michalek	Martin 2000	MARTIN	3	3

The screenshot shows the 'Konfiguracja' (Configuration) window for a team tournament. On the left, there are input fields for: Nazwa (Drużynowy), Początek (07.07.2024), Zakończenie (07.07.2024), Rozgrywki (Drużynowe), Drużyny (3), Gry (3), Gra drużynowa (3), Tor początkowy (1), Tor końcowy (3), and Zasady (W prawo). The main area contains a table with columns: Numer, Nazwa gracza, Drużyna, Drużyna, Tor, and Pozycja. The table lists several players and their assigned teams and lanes.

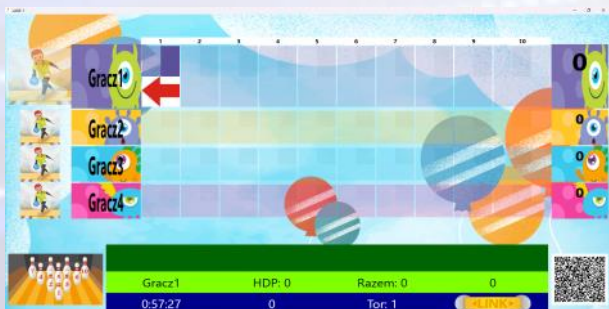
Numer	Nazwa gracza	Drużyna	Drużyna	Tor	Pozycja
2001	Rybak	MARTIN 2000	Meczyczna	1	2
1193	Pietraszek	PCSR	Meczyczna	1	3
204	Pajak	PIA	Meczyczna	1	5
1816	Meronka	PCSR	Martin	3	4
169	Martin	MARTIN 2000	Martin	3	2
1837	Orymkowski	PCSR	Martin	3	3
2022	Hulaeba	PIA	Martin	3	1
2023	Hulaebki	PIA	Meczyczna	1	4

Below the table, there is a 'Ustawienia turnieju' (Tournament Settings) window showing details for 'Turniej 1' and 'Turniej 2', including player names, team names, and positions.

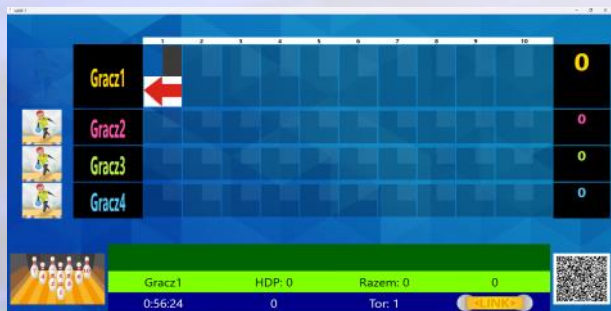
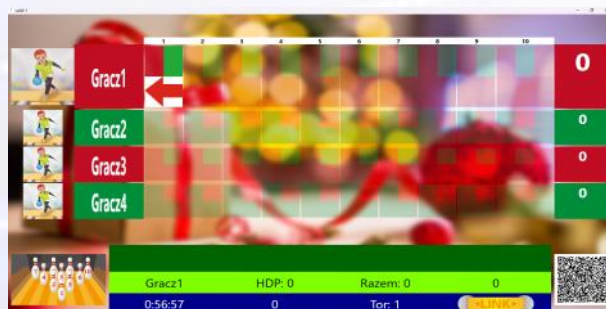
System - zawartość

Nic nie sprawia większej przyjemności niż interaktywne animacje 3D. System zawiera wiele animacji 3D w rozdzielczości HD, które są łatwe do odczytania zarówno przez dzieci jak i pozostałych graczy. System oprócz podstawowego zawiera dedykowane pakiety graficzne dla takich wydarzeń jak: **Urodziny**, **Boże Narodzenie**, **Halloween**. System umożliwi tworzenie własnych animacji.

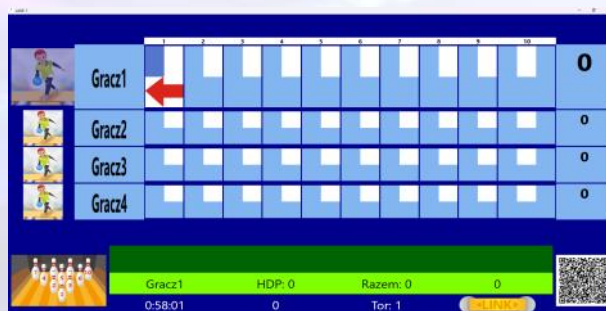
PAKIETY GRAFICZNE



Urodzinowe



Podstawowe



ANIMACJE 3D





VIA BOWLING POLAND

