

n01 点数修正の仕方

n01にて点数入力を間違えてしまった場合

例：3ラウンド目(7~9 ダーツ)の点数が60なのに100で入力してしまった

* テストチーム		LLテストダブルス1 (2 Leg先取)		テストチーム2	
		(0) 0 - 0 (0)			
100	301	6	60	381	
100	201	9			

201

381

Exit Finish Stats ...

上記の場合カーソルが相手にあります。

まず相手に点数を修正したい旨を伝え、相手に3ラウンド目(7~9 ダーツ)を通常通り投げてもらいます

* テストチーム		LLテストダブルス1 (2 Leg先取)		テストチーム2	
		(0) 0 - 0 (0)			
100	301	6	60	381	
100	201	9			

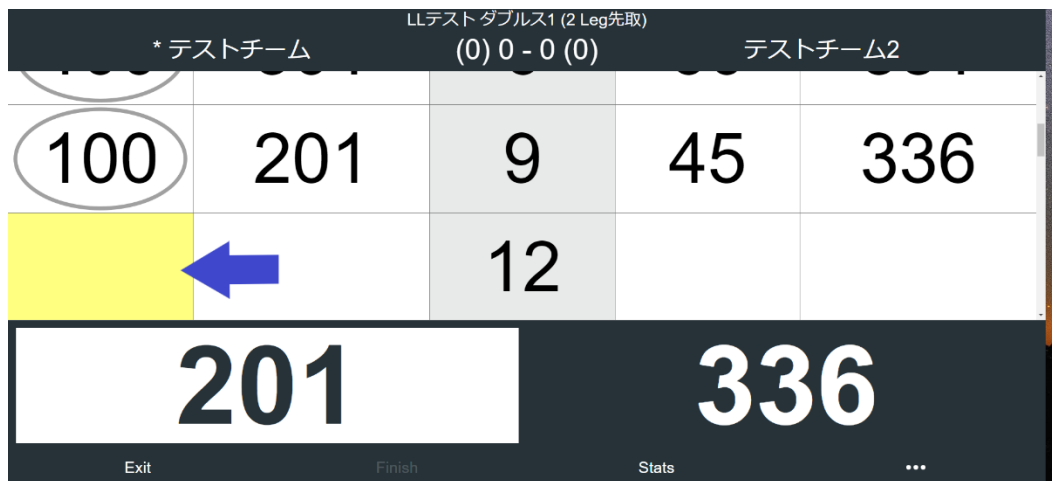
201

381

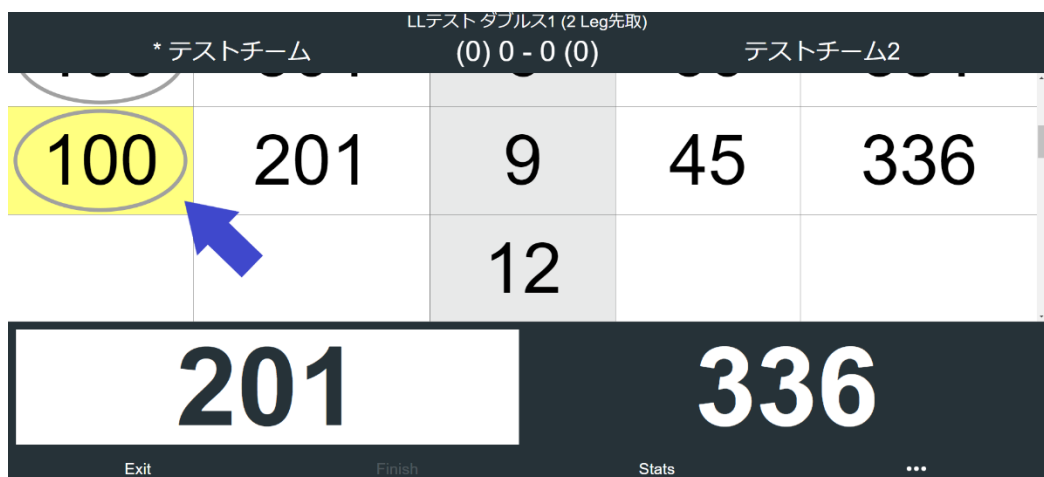
Exit Finish Stats ...

相手が投げて点数入力をしてもらいます。

相手の入力が終わると下記写真のようにカーソルが自分のチームに来ます。



カーソルが自分のチームに来たら



PC の場合

上矢印で3ラウンド目(7~9 ダーツ)の点数に戻るか、マウスで3ラウンド目の点数をクリックし3ラウンド目(7~9 ダーツ)の点数に戻り正しい点数を入力する。

スマホ・タブレットの場合

マウスで3ラウンド目(7~9 ダーツ)の誤った点数をタッチし3ラウンド目(7~9 ダーツ)の点数に戻り正しい点数を入力する。

修正が終わったら

* テストチーム		LLテストダブルス1 (2 Leg先取)		テストチーム2	
60	201	9	45	336	
		12			

201	336		
Exit	Finish	Stats	...

上記のように正しい点数を入力したら黄色いカーソルをしたに降ろし
ゲームを再開する。

* テストチーム		LLテストダブルス1 (2 Leg先取)		テストチーム2	
60	241	9	45	336	
		12			

241	336		
Exit	Finish	Stats	...

以上