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

* 5 2 h 5 - L (0) 0 - 0 (0)
5 2 h 5 - L2

100
301
6
60
381

100
201
9
0
381

100
201
9
381
381

100
201
9
381
381

100
201
9
381
381

100
201
9
100
381

100
201
9
100
100
100

100
201
9
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100
100</

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

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

エテストダブル * テストチーム (0) 0 -			^{ス1 (2 Leg先取)} - 0 (0) テストチーム2		
100	301	6	60	381	
100	201	9	0 -		
201			381		
Exit	Finish		Stats		

相手が投げて点数入力をしてもらいます。

上記の場合カーソルが相手にあります。

LLテストダブルス1 (2 Leg先取) * ニフトエー (0) 0 0 (0) ニフトエー (2					
- FXNF-A		(0) 0 - 0 (0			
100	201	9	45	336	
	-	12			
201			336		
Exit Finish			Stats		

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

^に * テストチーム		テスト ダブルス1 (2 Leg先取) (0)0 - 0(0) テン		、トチーム2	
100	201	9	45	336	
		12			
201			336		
Exit			Stats		

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

*デ	ぃ ストチーム 	テストダブル: (0) 0 -	^{ルス1 (2 Leg先取)} - 0 (0) テストチーム2		
60	201	9)	45	336
		12	2		
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。

ш _{テストダブ} * テ ストチーム(0) 0			ルス1 (2 Leg先取) - <mark>0 (0)</mark> テストチーム2		
60	241	9	4	-5	336
-		12	2		
241			336		
Exit Finish			Stats		•••

