

# İFET Hakem Paneli - Kullanım Kılavuzu

Hakem Paneli, sahada müsabaka yöneten hakemlerimizin veri girişini en hızlı ve hatasız şekilde yapabilmesi için özel olarak tasarlanmıştır.

Lütfen sisteme veri girmeye başlamadan önce aşağıdaki adımları ve özellikleri inceleyiniz.

## 1. Sisteme Giriş ve Oyun Seçimi

Sayfayı açtığımızda karşınıza "**HAKEM İFET OYUN SEÇİMİ**" ekranı gelecektir.

- Ekranda yer alan 8 farklı oyundan, görevli olduğunuz oyunu seçin (Seçtiğiniz oyun yeşil renkle vurgulanacaktır).
- Seçiminizi yaptıktan sonra en alttaki mavi "**BAŞLA**" butonuna basarak hesaplama (veri giriş) ekranına geçiş yapabilirsiniz.

[istanbulokul.org](http://istanbulokul.org) ©

**HAKEM İFET OYUN SEÇİMİ**

1. Bowling
2. Puanlı Hedef
3. Fasulye Torbası Atma
4. Çift Ayak Atlama
5. Uzağa Top Fırlatma
6. Çemberle İş Birliği
7. Top Yuvarlama
8. El Değdirerek Bayrak Koşusu

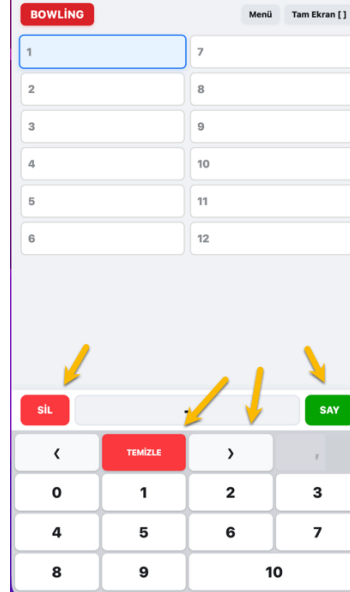
**BAŞLA**

Program Yardım (PDF)

## 2. Arayüz ve Temel Butonlar

Hesaplama ekranı, telefonunuzun kendi klavyesini açmaz. Bunun yerine, ekranın alt kısmında hatalı veri girişini (harf veya sembol yazılmasını) engelleyen **Özel Hakem Klavyesi** bulunur.

- **Yön Oıkları ( < ve > )**: Öğrencilerin veya süre kutularının arasında ileri-geri gitmenizi sağlar.
- **TEMİZLE (Klavyedeki Kırmızı Tuş)**: Sadece o an seçili olan (mavi çerçeveli) kutunun içindeki rakamı siler. Hatalı girdiğiniz tek bir veriyi düzeltmek için kullanılır.
- **SİL (Sol Alttaki Büyük Kırmızı Buton)**: Ekranda girilmiş olan **TÜM verileri** aynı anda silmek içindir. Yanlışlıkla basılmasını önlemek için **Çift Onay** sistemiyle çalışır:
  - İlk bastığınızda buton **"ONAY"** yazısına dönüşür ve 3 saniye bekler.
  - 3 saniye içinde tekrar basarsanız tüm sayfa sıfırlanır. Basmazsanız silme işlemi iptal olur.
- **SAY / ÇEVİR (Sağ Alttaki Büyük Yeşil Buton)**: Tüm veriler girildikten sonra genel toplamı veya süreyi hesaplamak için kullanılır. Eğer boş bıraktığımız bir kutu varsa, sistem o kutuyu kırmızıya boyayarak sizi uyarır. Öğrenci oynamadıysa boş bırakmak yerine mutlaka **"0"** girmelisiniz.
- **Menü (Üst Bar)**: Farklı bir oyuna geçmek için ana sayfaya dönmenizi sağlar. Veri kaybını önlemek için SİL butonu gibi **"ONAY"** sistemiyle çalışır (İki kere basmanız gerekir).
- **Tam Ekran [ ] (Üst Bar)**: Ekrandaki dikkat dağıtıcı tarayıcı çubuklarını gizleyerek uygulamayı tam ekran yapar (Özellikle Android cihazlarda kusursuz çalışır).



## 3. Oyun Türlerine Göre Veri Giriş Kuralları

Sistem, seçtiğiniz oyuna göre veri giriş şeklini otomatik olarak ayarlar ve sizi hızlandırır.

### A. Tam Sayı Oyunları (Bowling, Puanlı Hedef, Fasulye Torbası)

Bu oyunlarda sadece tek haneli tam sayılar veya "10" puan girilir.

- Klavyedeki virgöl (,) tuşu pasif (soluk) hale gelir, basılamaz.
- Siz bir rakama (örneğin 5'e) bastığınız an, sistem **otomatik olarak bir alt öğrenciye geçer**. Ok tuşuna basmanıza gerek yoktur.
- 10 puanlık atışlar için klavyenin en altındaki geniş **"10"** butonunu kullanmalısınız. "1" ve "0"a ayrı ayrı basmanıza gerek yoktur; "10" butonuna basınca sistem 10 puanı yazar ve otomatik olarak diğer kutuya atlar.

## B. Virgüllü Oyunlar (Çift Ayak Atlama, Uzağa Top Fırlatma)

Bu oyunlarda dereceler virgüllü formatta (Örn: 1,55 veya 12,40) girilir.

- Klavyedeki virgöl (,) tuşu aktiftir.
- Virgülden sonraki **ikinci rakamı** girdiğiniz an (Örn: 1,5 ve 5'e bastığınız an) sistem otomatik olarak bir alt öğrenciye geçer.
- **Otomatik Düzeltme:** Eğer bir öğrencinin derecesi tam sayıysa (Örn: 5 metre), kutuya sadece "5" yazıp sağ ok (➤) tuşuna basarak geçebilirsiniz. Sistem bunu resmi formata uygun olarak otomatik **"5,00"** şeklinde düzeltecektir.

## C. Süreli Oyunlar (Çemberle İşbirliği, Top Yuvarlama, Bayrak Koşusu)

Bu oyunlar seçildiğinde ekranda 12 öğrenci kutusu yerine sadece 3 kutu belirir: **Dakika**, **Saniye** ve **Salise**.

- Kronometredeki değerleri sırayla bu kutulara giriniz.
- Saniye kutusuna 59'dan büyük bir rakam girilmesine sistem izin vermez, otomatik olarak 59'a sabitler (Çünkü 60 saniye 1 dakikadır).
- Veriyi girdikten sonra alttaki yeşil **"ÇEVİR"** butonuna basınız. Sistem toplam süreyi resmi saniye cinsinden hesaplayarak ekrana yansıtır. (Örn: 1 Dakika 27 Saniye 34 Salise -> ÇEVİR -> Sonuç: 87,34)

The screenshot shows the BOWLING application interface. At the top, there is a red header with the word "BOWLING" and a "Menü Tam Ekran []" option. Below the header is a grid of 12 input fields arranged in two columns of six. The first field in the first column is highlighted with a blue border and a yellow arrow pointing to it. The second field in the second column is also highlighted with a yellow arrow. Below the grid is a numeric keypad with a red "SİL" button, a green "SAY" button, and a "TEMİZLE" button. The keypad also includes a left arrow, a right arrow, and a decimal point button. The keypad buttons are arranged in a 4x4 grid: Row 1: <, TEMİZLE, >, .; Row 2: 0, 1, 2, 3; Row 3: 4, 5, 6, 7; Row 4: 8, 9, 10.

## Sıkça Sorulan Sorular (SSS)

- **Telefonumun ekranı küçük, alttaki satırları göremiyorum, ne yapmalıyım?** Özel klavye ve butonlar ekranınızda her zaman sabit kalır. Göremediğiniz kutulara ulaşmak için ekranın ortasındaki kutuların bulunduğu alanı parmağınızla **aşağı-yukarı kaydırabilirsiniz.**
- **İnternetim kesilirse verilerim silinir mi?** Hayır. Program sadece sizin telefonunuzun içinde (çevrimdışı mantıkla) çalışır. İnternetiniz anlık olarak kesilse bile girdiğiniz veriler silinmez ve hesaplama yapmaya devam edebilirsiniz.
- **Yanlışlıkla tarayıcıda (Chrome/Safari) sekmeler arasına geçtim, geri döndüğümde verilerim durur mu?** Sayfayı tamamen yenilemediğiniz (Refresh) veya tamamen kapatmadığınız sürece, diğer sekmelere gidip gelseniz bile girdiğiniz tüm veriler bıraktığınız gibi ekranda kalacaktır.