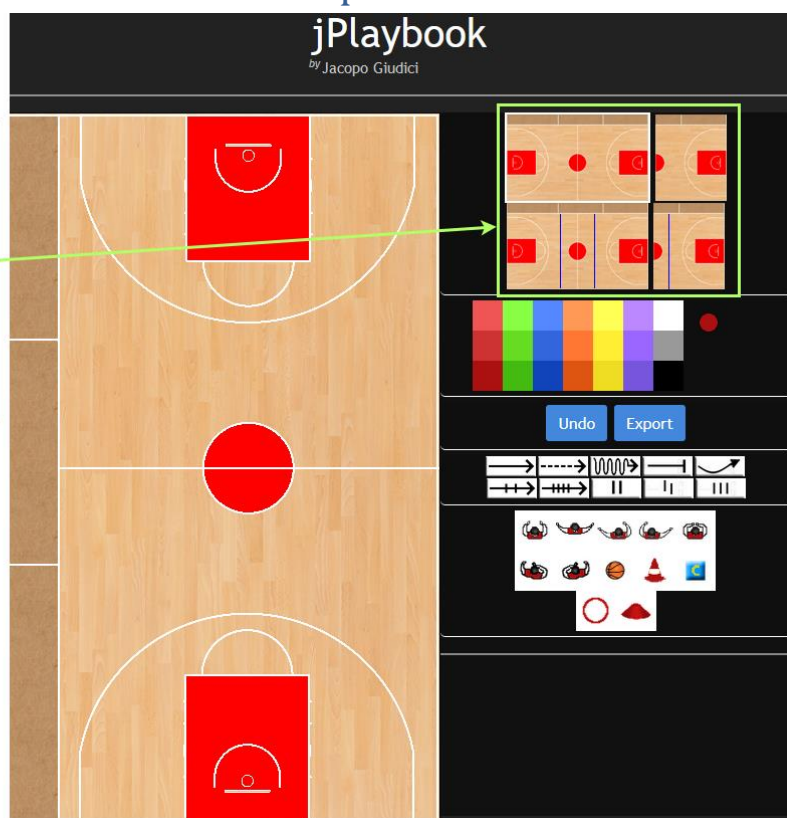


Seleziono il campo

Seleziono una tipologia di campo. Quando seleziono un nuovo campo, cancello il diagramma corrente.



Disegno un giocatore

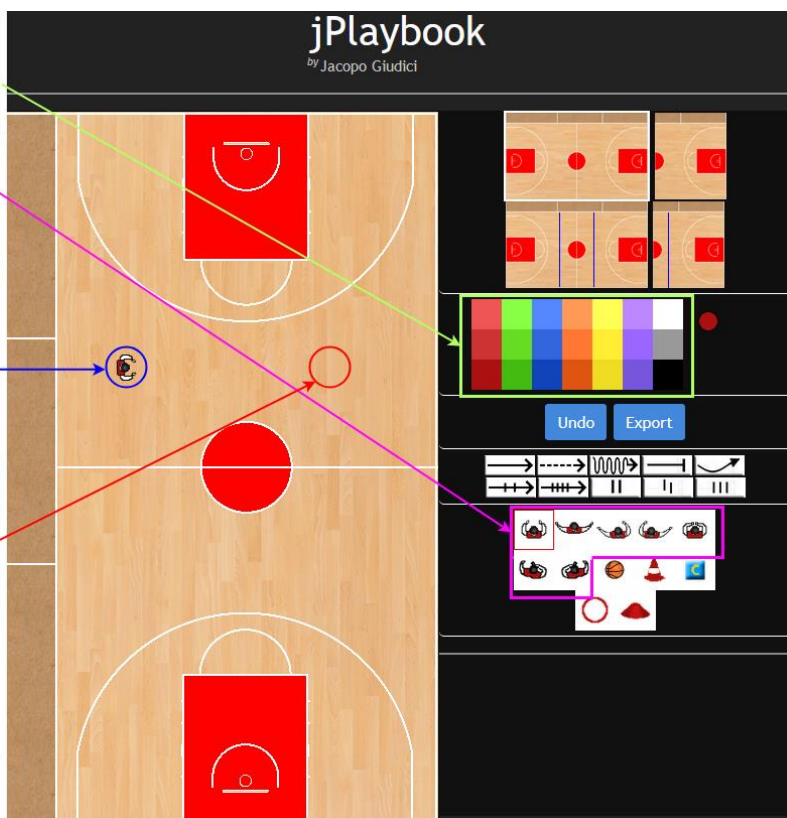
0. Selezione un colore [opzionale]

1. Selezione un giocatore

2. Faccio click nel punto dove voglio posizionare il giocatore

3. Faccio click nella direzione verso cui girare il giocatore.

4. Ripeto dal punto 2 per inserire un altro giocatore.



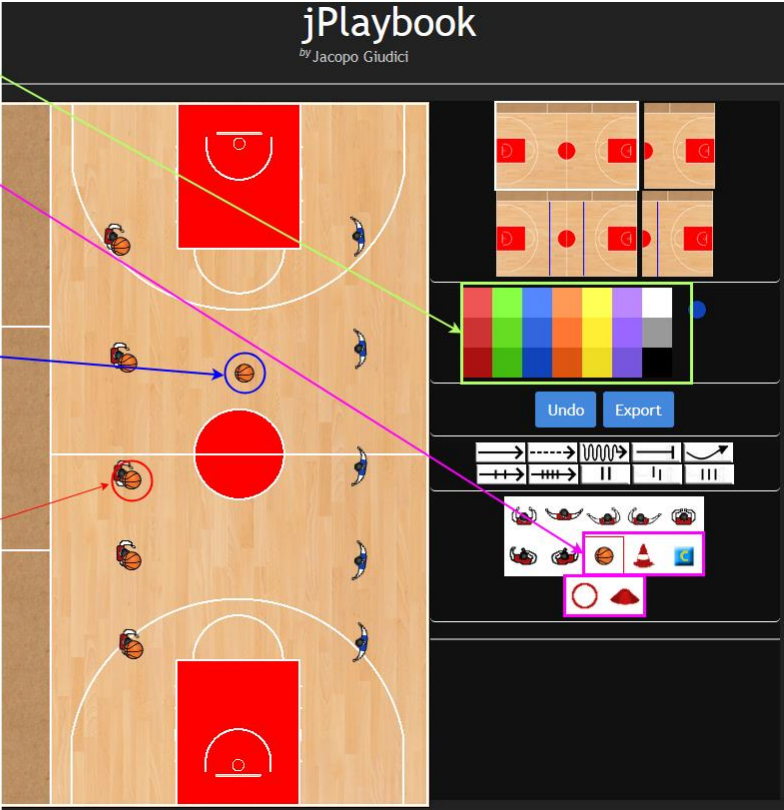
Disegno un simbolo

0. Seleziono un colore [opzionale]

1. Seleziono un simbolo

2. Faccio click nel punto dove voglio posizionare il simbolo

3. Ad ogni click, inserisco un nuovo simbolo.



The screenshot shows the jPlaybook interface with a basketball court diagram. A color palette is visible on the right, and a toolbar contains various symbols. Arrows indicate the sequence of actions: selecting a color, selecting a symbol, clicking on the court to place it, and clicking to add more symbols.

Disegno un movimento (1/2)

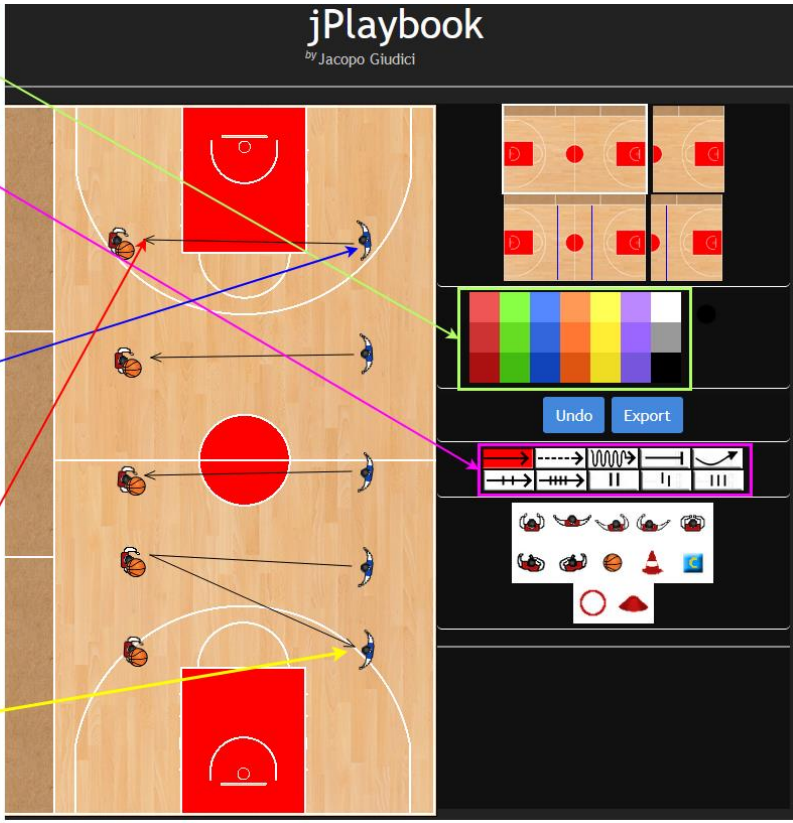
0. Seleziono un colore [opzionale]

1. Seleziono un movimento

2. Faccio click nel punto dove inizia il movimento

3. Faccio click nella nel punto dove termina il movimento

4. Se necessario, faccio un click per la continuazione del movimento in un' altra direzione



The screenshot shows the jPlaybook interface with a basketball court diagram. A color palette is visible on the right, and a toolbar contains various symbols. Arrows indicate the sequence of actions: selecting a color, selecting a movement, clicking on the court to place it, and clicking to add more symbols.

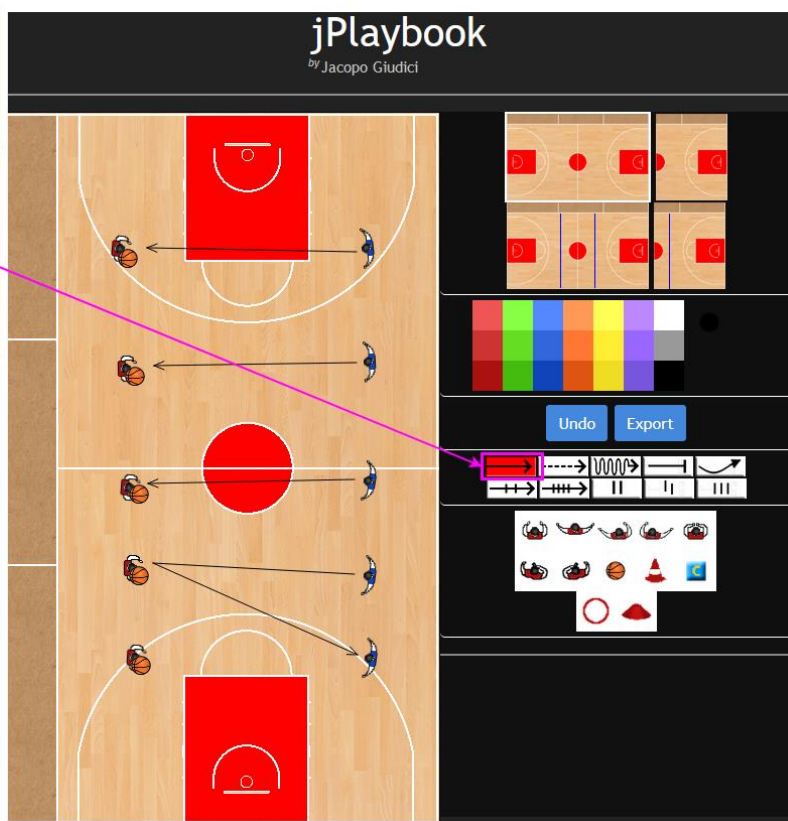
Disegno un movimento (2/2)

Facendo click su un qualsiasi pulsante, si termina il movimento

Se faccio click sul movimento già selezionato, termino il movimento corrente e ne posso iniziare un'altro

Ogni movimento ha le sue regole:

- arresti e passaggio consegnato si disegnano come i giocatori
- passaggio e tiro si disegnano con due click
- il movimento curvo si disegna con 3 click (partenza, verso dove tende, arrivo)



Undo e Export

Se sbaglio a disegnare qualcosa, con il tasto Undo torno indietro nello storico

Terminato il disegno, con il tasto Export lo esporto in PNG

