SCORE READER

볼링 관리 시스템 <u>스코어리더 관리 V.1.0 홈페이지</u> 관리자 가이드

1.로그인

2.관리

- 2.1 회원관리
- 2.2 락커관리
- 2.3 클럽관리
- 2.4 볼관리
- 2.5 일정관리
- 2.6 공지관리

3.통계

- 3.1 회원통계
- 3.2 클럽통계
- 3.3 애버리지통계

4.모니터

- 4.1 화면관리
- 4.2 화면컨트롤

5. SMS

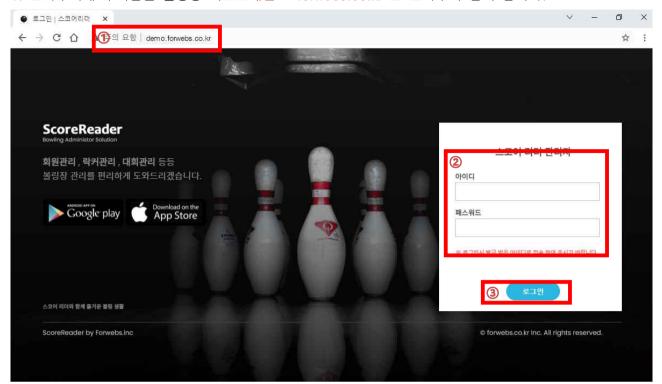
- 5.1 SMS설정
- 5.2 SMS발송
- 5.3 SMS 전송내역
- 5.4 SMS문구관리
- 5.5 회원 연락처관리

6.대회

- 6.1 대회 카테고리
- 6.2 경기기록
- 6.3 코드관리

1. 로그인

1. 브라우저에 부여받은 볼링장 서브도메인 + forwebs.co.kr 로 브라우저 검색 합니다.



- 2. 제공 받는 아이디, 패스워드를 입력 합니다.
- 3. 아이디, 패스워드를 입력 후 로그인 버튼을 클릭 합니다.



4. 위와 같은 화면으로 이동 된다면 성공적으로 로그인된 것입니다.



※ 회원 관리 클릭 시 보여 지는 회원 리스트 화면

④ 회원 검색 : 회원 구분별로 볼 수 있으며 회원 닉네임 , 이름 , 휴대폰번호 , 회원번호 로 검색 할 수 있습니다.

® 회원 분류(등급) : 회원 등급을 관리 할 수 있습니다.

ⓒ 회원 등록 : 회원을 수동 등록 합니다. 기본적으로 App에서 먼저 회원가입을 통해 등록됩니다.

① 회원 수정 : 회원 정보를 확인 및 수정합니다.

2.1.1 회원 분류(회원 등급)



- ® 회원 분류를 버튼 클릭 시 위와 같은 팝업이 보입니다. 관리자가 관리하기 편하게 등록하여 사용 합니다.
- 등급 명을 작성합니다, 구분 순서는 각 회원들 간의 고유 식별코드입니다. 1~15번 사용가능합니다.-> 등록 시 같은 등급 명을 사용하수 없으며 구분순서도 등급 당 1개만 고유로 사용할 수 있습니다.
- © 등급 명 , 구분순서를 선택 후 등록 버튼을 누르면 저장됩니다. -> 구분 순서 0 은 비회원 이며 구분 순서대로 순서가 정해집니다.
- © 기존 등록되어 있는 등급을 수정 합니다. 좌측(수정 완료(확인)버튼) 우측(삭제버튼) -> 삭제 시 해당 등급에 있던 인원은 비회원으로 변경됩니다.

2.1.2 회원 등록



② 회원 등록 버튼을 클릭 시 위와 같은 화면이 보입니다.

작성 순서는 필수 사항인 ① © 작성 후 © 버튼을 클릭하여 중복검사를 진행 후 추가 정보를 작성 한 뒤 확인 버튼② 을 눌러 회원을 저장합니다. (권장 : APP 을 통해 회원 가입을 해주시기 바랍니다)

2.1.3 회원 정보 상세 및 수정

			희원 삭제
회원 번호	닉네임 등록 이름, 별명 사용 *필수	이름 실명 *필수	문자 수신
102778	AAA	중복검사 정정정	
회원 사진	정회원 가입일	회원등급	
~~	2021-10-28	정회원	
122	카입일 : 2021-09-01 16:57:01 연락처		
No Image	연락서 010-9999-9999 번호수정	문자 전송	
	※ 번호 수정시 하단 확인 버튼을 놀라(
아이디	패스워드	총경기수 티	
aaaa	PW 수정하기	① 0계임 상세리스트	
참고 내용			
		확인 목록	
클럽이용 🗇	락커사용[전체 : 0 개 중 현재 : 0 개 이용중	불링명세서 ① 0 개	회원정보이전 선증한 확인이 필요합니다. 복구 불가능 *회원 게임 등립 막게 불편되게 불편된정보 전체이전
0 개 이용중			

회원관리에서 ① 버튼 클릭 또는 회원 이름을 클릭하면 위 화면과 같은 회원에 대한 상세 정보를 확인할 수 있습니다.

- 회원이 경기를 진행한 게임결과를 확인 할 수 있습니다.
- -> 회원의 게임 정보가 아닐시 해당 정보를 다른 이에게 넘겨 줄 수 있으며 삭제 또한 가능합니다.
- -> 회원의 게임 정보에 대해 전체 삭제 하여야 할 경우 전체 삭제를 진행 해주세요.

(※ 복구가 불가능 하오니 신중히 확인 후 처리 하여야합니다)

**->정회원가입일 체크

-> 정회원 가입일 표기가 필요한 경우 가입 일에 표기 해주세요. 설정 일에 문자보내기가 되어 있다면 선택된 안내문자가 자동 발송 됩니다.

회원이 App에서 가입 했을 경우에는 아이디와 패스워드가 표기됩니다.

- -> 해당 아이디 또는 패스워드를 클릭하여 변경이 가능합니다. 필요시 사용해주세요.
- 회원을 수동으로 입력할 때에 초기화면은 아이디만 표기되며 등록하기로 등록 해줄 수 있습니다.
- -> 아이디를 등록하기를 클릭하면 아이디와 패스워드를 입력 할 수 있으며 입력 후 등록을 누르면 등록이 됩니다. 등록이 된 아이디와 패스워드로 App에서 접속이 가능해 집니다.

(※ 수동 가입 후 App에 접근을 요청할시 진행하면 됩니다.)

**-> 문자수신 이미지에 표기

문자 수신에 동의 하였을 경우 체크상태로 동의를 해지할 경우 체크를 해지 해주세요.

- -> 문자 수신에 동의 되었을 경우 광고성 문자 (일괄적 문자, 전체 문자) 에 대하여 문자발송이 됩니다.
- -> 문자 수신에 동의 하지 않았다 하여도 락커 기간 문자 클럽장 문자 개별 문자에 대하여는 문자발송이 됩니다.

**-> 문자전송 이미지에 표기

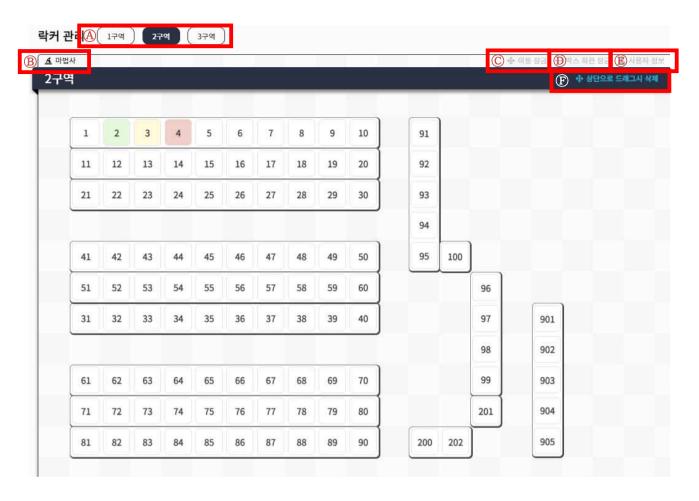
회원 개인에게 문자 메시지를 보낼 수 있습니다.

- 회원이 가입한 클럽 정보를 확인 합니다. (클럽 상세보기 화면 이동)
- -> 클럽장이 App에서 클럽가입을 별도로 진행하나 필요에 따라 여기서 수정 가능합니다.

- -> 클럽이 2개 이상 있다면 클럽 보기 옆에 매인 이라는 버튼이 생성 되며 클릭 시 매인 클럽 설정이 가능합니다. App에서 클럽인 개인이 진행하나 필요시 사용해주세요.
- © 회원이 가입한 락커 정보를 확인 합니다. (락커 상세보기 화면 이동)
- -> 락커 정보에 대해 연장이 필요하거나 시작, 종료일 수정 또는 메모를 위해 수정할 수 있으며 등록은 여기서는 불가능합니다. 왼쪽 메뉴에 "락커관리"를 이용해주세요.
- ② 회원이 구매한 볼링공 정보를 등록 또는 확인 합니다. (볼 관리 상세보기 화면 이동)
- -> 개인에 대한 볼 정보를 등록 및 확인이 가능합니다.
- -> 개인 볼 정보 최초 등록은 여기서 진행 합니다. 1개 이상이라면 볼 관리 에서 수정버튼으로 확인할 수 있습니다.
- ② 회원 정보를 다른 회원에게 이전 시킬 때 사용합니다.
- -> 회원이 App에서 가입되었고 수동 가입으로 추가 하였을 때 둘 중 하나에 정보를 통합 할 때 사용됩니다.
- -> 회원정보이전을 누르고 해당 회원을 찾아 변경하면 현재 정보가 이전을 원하는 쪽으로 정보를 이전합니다. 이전 되는 정보는 회원게임 내역, 클럽가입 내역, 락커정보, 볼 정보, 볼 패턴 정보 입니다. 대회 정보는 이전 되지 않습니다. 이전 후 현재 회원 정보가 있으니 별도 회원 삭제를 진행해 주세요.

(※ 복구가 불가능 하오니 신중히 확인 후 처리 하여야합니다)

- 회원을 삭제합니다. (※ 복구가 불가능 하오니 신중히 확인 후 처리 하여야합니다)
- -> 회원 삭제 진행시 회원이 가진 정보를 모두 삭제합니다. 단 대회 정보는 삭제하지 않습니다.



※ 락커 관리 클릭 시 보여 지는 락커 관리 화면입니다.

- □ 30일 이상 남음 □ 30일 이내 종료 □ 기간 종료
- ④ 구역(1~3 구역 당 160개 총 300개 생성 가능 , 개수는 변동 될 수 있습니다.)
- ® 마법사 : 락커를 생성하기 위한 마법사입니다.
- © 이동 잠금 : 활성화시 락커를 이동, 삭제 가능 합니다.





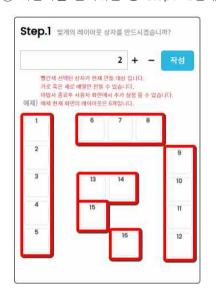
- ⓒ 사용자 정보 : 활성화시 락커 번호 출력 대신 이름, 락커 기간 화면으로 변경 가능 합니다.
- ⑥ 상단 드래그 삭제 : 이동 잠금 해제 후 삭제를 원하는 레이아웃을 상단에 드래그 시 해당 레이아웃을 삭제 합니다.

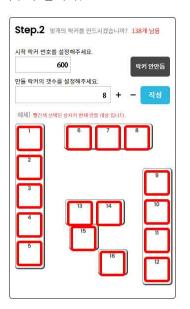
이동 잠금을 활성화 시킨 후 아래 모습처럼 삭제 영역으로 드래그 합니다.



2.2.1 락커 레이아웃 등록 (마법사)

® 마법사를 선택하면 총 Step1~3단계로 이루어 집니다.







Step.1: 위의 예제 화면과 같이 락커가 포함될 외각 박스 개수를 선택. 작성 합니다.

Step.2 : 각 외각 박스에 실제로 배치될 락커의 개수를 작성합니다.

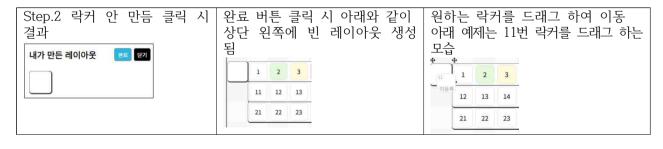
"만들 락커의 개수를 설정해주세요" => 총 만들어질 락커의 개수

레이아웃 2개 + 600번대 8개 락커 = 1레이아웃[600,601,602,603], 2레이아웃[604,605,606,607] 자동으로 총 만들 락커의 개수를 레이아웃 개수에 비례 자동 분할 합니다.

한 개 의 레이아웃에 10개까지 생성 가능합니다. 이후 레이아웃에 10개이상 락커 포함 가능 합니다.

Q) 901~905번 그룹을 [901,902,903][904,905] 2분류로 분리시키고 싶어요.

A) 마법사 -> Step.1 기본값1 작성 클릭 -> Step.2 락커 안만듬 클릭 하면 빈 레이아웃 만들어짐 이후 904,905를 이동 시킵니다.

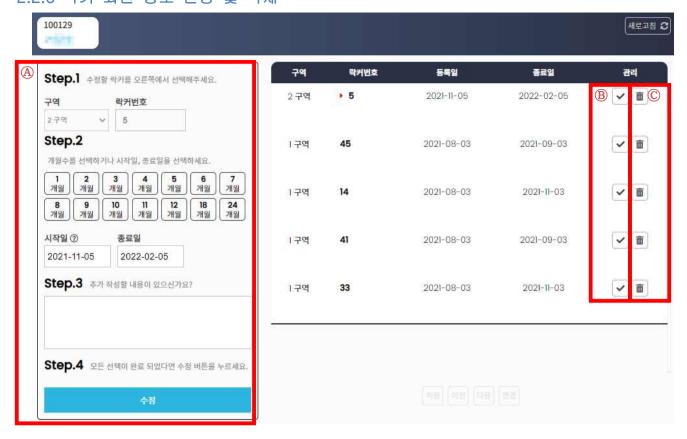


2.2.2 락커 회원 등록



- ① 빈 락커를 선택합니다.
- ② 사용할 회원을 작성 후 검색버튼을 눌러 해당 회원을 선택합니다.
- ③ 락커 사용 기한을 선택 또는 직접 입력합니다.
- ④ 선택 또는 작성된 내용을 확인 후 저장 버튼을 누릅니다.

2.2.3 락커 회원 정보 변경 및 삭제



※ 사용 중인 락커를 클릭 시 나타나는 락커 팝업 화면입니다.

회원이 사용 중인 모든 락커를 확인 할 수 있습니다.

- A 수정 가능한 정보를 보실 수 있습니다. 정보 변경후 step.4 수정 버튼을 눌러야 저장됩니다.
- ®를 선택 하면 ㈜의 정보가 해당 정보로 변경 됩니다.
- ©를 선택 하면 해당 락커를 삭제합니다(복구 불가능 하오니 신중히 확인 후 삭제하시기 바랍니다)



※ 클럽 관리 클릭 시 보여 지는 클럽 리스트 화면

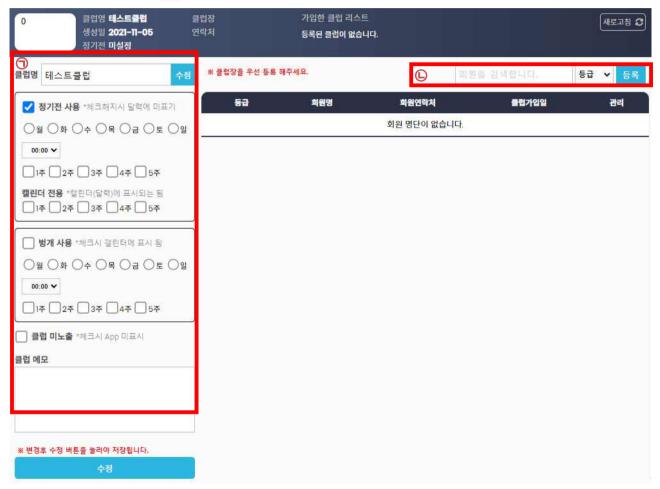
- ④ 전체 스케줄을 볼 수 있는 달력입니다. 정기전과 정기 벙개 단체 등 일정을 한눈에 볼 수 있습니다.
- ® 신규 클럽을 등록 할 수 있습니다.
- © "클럽장 전체": 모든 클럽장 들에게 SMS 발송, "클럽인원 전체"클럽에 가입된 회원 전부 SMS발송 합니다.(모든 클럽 해당)
- ① 해당 클럽장 또는 해당 클럽 회원 전체에게 SMS를 발송 할 수 있습니다. (해당 클럽 인원 해당)
- © 클럽생성 또는 수정에서 적용된 일정이 표시되는 곳입니다.
- F) 클럽에 간단한 메모를 작성합니다.
- ⑤ ◀클럽 상세 정보를 확인합니다.(팝업) ◀클럽을 삭제합니다.(복구 불가능 하니 신중한 확인후 작업하세요.)

2.3.1 클럽 생성

® 클럽 등록 버튼을 작성 하면 아래와 같은 팝업이 나타납니다. 클럽 명 및 설명을 작성하고 클럽 생성 버튼을 누르면 클럽이 생성 됩니다.



클럽 명 또는 해당 클럽에 🗖 버튼을 클릭하여 클럽 상세팝업을 켭니다.



※ 클럽 상세 팝업이 출력된 화면입니다.

반드시 필요한 작업은 클럽 장을 선택 해주어야 합니다.

그래야 이후 클럽장이 자신의 클럽인원들을 모집 할 수 있습니다. 회원 등급 권한은(클럽장, 운영진)만 가집니다.

- 정기전, 벙개 등은 관리자가 선택해 주셔야합니다. 등록 시 달력에서 확인 하실 수 있습니다.
- -> 정기전 2,4주 에 진행 한다 하여 표기 했으나 달력에 표기가 한주씩 잘못 나올 경우 캘린더 전용으로 변경해주세요.
- -> 정기전 벙개로 진행할 경우 해당 일정을 표기해 주세요. (정기전과 정기전 벙개 둘다 표기 가능)
- -> 해당 클럽을 App 리스트에 노출하지 않게 하려면 클럽 미노출을 사용해주세요.

- © 회원을 검색하고 등급을 선택해 등록버튼을 누르면 등록됩니다. (클럽장 , 운영진은 회원관리가 가능합니다.)
- -> 클럽장은 1명만 가능하며 클럽장은 App에서 운영진 , 정회원 , 가입대기 인원을 설정 할 수 있습니다.
- -> 운영진은 정회원, 가입대기 인원을 설정 할 수 있습니다.
- -> 클럽에 최초 가입시 가입 대기 상태가 되며 클럽장 및 운영진에서 정회원으로 변경이 가능합니다.
- -> 클럽장 삭제는 불가능 하며 운영진 이하로 내린후 삭제가 가능합니다.
- -> 클럽장이전이 필요하다면 먼저 현 클럽장 권한을 내린 후 새로운 클럽인원을 클럽장으로 변경하시면 됩니다.
- -> 변경 후 클럽장 표기가 제대로 되지 않는다면 현재창을 닫고 클럽관리를 새로 고침 후 다시 클럽들어가 보세요.

2.3.2 클럽 삭제



해당 클럽의 🔳 을 클릭하여 삭제합니다. 클럽 삭제 시 해당 클럽내 클럽원 전원이 클럽에서 삭제되니 주의해 주세요.

2.4 볼 관리 상단 볼 관리 《로고경 ◆ ※회원 첫 볼등록은 회원관리→회원수정 에서 볼링공 등록을 해주세요. 회원명 🗸 Q 기타 (Remarks부분) 등록일 관리 회원명 메모를 작성하세요. 개나리 메모 저장 2021-10-26 볼명세서 메모 저장 2021-08-26 메모를 작성하세요. **a** 메모 저장 복명세서 2021-08-26 볼명세서 메모 저장 2021-08-26 **a** 메모를 작성하세요. 볼명세서 메모 저장 2021-08-26 **a** 5 6 복명세서 메모 저장 2021-08-26 볼명세서 매모 저장 2021-08-26 **a** 볼명세서 메모 저장 2021-08-26

※ 볼 관리 클릭 시 보여 지는 볼 관리 화면입니다. 마지막으로 등록된 순으로 출력됩니다.

개인 볼 최초 등록은 회원관리에서 회원정보 내 볼 관리를 이용해서 등록 해주세요.

- 📵 아이콘 클릭 시 명세서를 상세히 볼 수 있습니다.
- -> 신규 볼 등록 누르면 상단 Name of Ball 은 필수 입력입니다.
- -> 개별 삭제시 해당 명세서를 삭제 할수 있습니다.
- 🔳 아이콘 클릭 시 해당 명세서를 삭제 합니다.

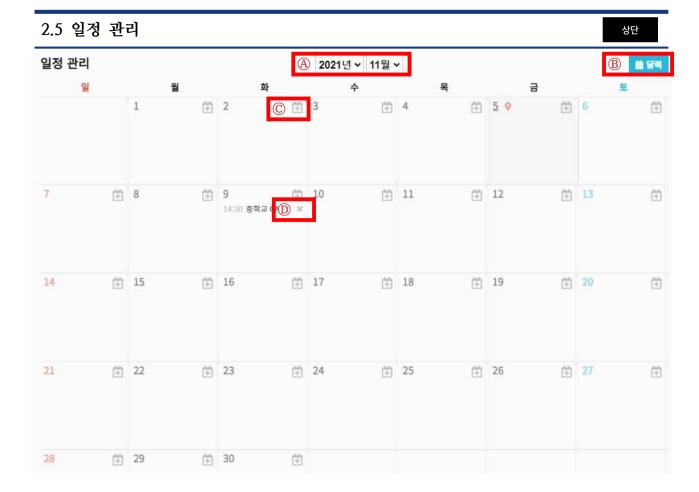
2.4.1 볼 추가 & 삭제



※ 회원 관리 -> 볼을 등록할 회원 선택 A)볼링 명세서를 클릭합니다.



- ⊙의 신규 볼을 등록을 클릭 하면 ⊙과 같은 지공 명세서가 나타납니다.
- ©의 상세 내용을 작성 후 ©저장 버튼을 눌러 저장 합니다.
- ② 버튼 클릭 시 해당 볼을 ○에 출력 합니다.
 - 📵 버튼 클릭 시 해당 볼을 삭제합니다.



- ※ 일정 관리 클릭 시 보여 지는 일정 관리 화면입니다.
- A) 등록할 일정의 년, 월을 선택합니다.
- ® 달력은 모든 일정을 한눈에 볼 수 있는 버튼입니다. (일정관리+클럽)
- ◎ 클릭한 날짜에 일정을 등록합니다.
- -> 등록시 제목, 시작일은 필수로 입력해주세요 시작일만 입력시 당일에 대해서만 적용됩니다.
- -> 반복적으로 일정이 있다면 반복 설정 옵션을 선택해주세요. 단 종료일을 필수로 입력해야 합니다.
- ① 해당 일정을 삭제하는 버튼입니다.

2.6 공지 관리



※ 공지 관리 클릭 시 보여 지는 공지 관리 화면입니다.

공지는 최대 10개까지 작성 하 실 수 있습니다. 공지사항은 회원이 사용하는 APP에서 노출되는 공지 내용입니다.

상단 공지사항 등록란에 등록을 하시면 되며 최대 글자 수는 100자입니다.(변동가능)



회원번호	닉네임(졸업명)	일반게임 🚺	클럽게임 🗓	प्रव 🕽	## 1
100001	NOT STATED			30	30
100459	16.03 381.5980			29	29
101560	THE DEED			24	24
100179	587			24	24
102775	man in ewent			20	20
101561	sapp imen		3	16	19
101022	HER BEREIN			17	17
102776	36.0 to 240.00			17	17
102705	955 (1965)		16		16
102771	22 01400			15	15
100366	1995 (1985)		8	6	14

※ 회원 통계 클릭 시 보여 지는 회원 통계 화면입니다.

->회원 통계, 클럽 통계, 에버리지 통계 등을 확인 할 수 있습니다.

(a) 회원통계

-> 시작일과 종료일을 지정 하여 검색하며 해당 닉네임으로 검색 또는 정렬 기준점 최소 게임수 제한을 줄수 있습니다. 최소 게임수는 10이면 10게임 이상인 경우에만 표기 됩니다. 일반게임은 대회,클럽, 직원 코드 제외한 나머지 코드에 적용 되며 클럽게임은 클럽 코드에 게임을 했을 때 계산됩니다. 대회는 대회에 참여했을 때 계산됩니다. 회원 닉네임을 클릭하면 해당 인원이 친 기록을 볼 수 있습니다.

(b) 클럽통계

-> 클럽 코드가 설정이 되어있고 해당 코드로 클럽이 개별 경기를 진행했다면 일반게임으로 계산되며 클럽정기전 코드로 진행 했다면 클럽게임으로 계산 됩니다. 대회는 클럽인원이 대회에 참여했다면 계산 됩니다.

© Average

-> 시작, 종료일 안에 게임수와 점수를 비교 평균 Average와 총합 , 게임수를 계산합니다. 그 외에 기능은 회원통계와 동일 합니다.

4.1 화면 관리





※ 화면 관리 클릭 시 보여 지는 화면 관리 화면입니다. 현재 4가지 모드 사용가능합니다.

① BANNER : 이미지를 순차적으로 화면에 출력합니다. 해당 이미지 등록은 최대 10개입니다.

② WEBVIEW: 특정 URL를 화면에 그대로 출력합니다.

③ YOUTUBE : 유투브 영상을 화면에 출력합니다.

④ SCORE: 대회 스코어를 화면에 출력합니다.

A 새로운 화면 관리를 작성합니다.

B 화면 관리를 조회 할 때 사용합니다.



※화면 관리 기능을 사용하기 위해선 아래의 TV전용 어플리케이션 ScoreReader TV가 설치되어 있어야하며 해당 TV가 인터넷 연결이 가능해야 합니다.

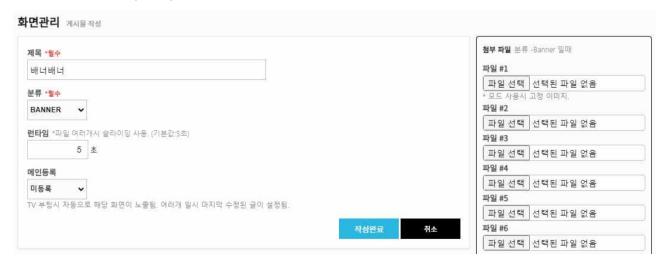
4.1.1 화면 등록



A를 클릭 시 화면관리 게시물을 작성하는 화면입니다.

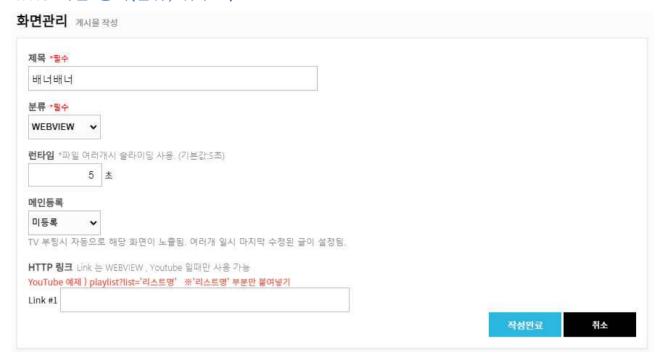
- ⊙ 제목을 작성합니다.(필수입니다)화면에 출력되지 않고 관리자가 확인하기 위한 용도로 사용됩니다.
- © 분류는 BANNER, WEBVIEW, YOUTUBE, SCORE를 선택 할 수 있습니다.
- © 배너 사용 시 해당 이미지가 다음 이미지로 변경되는 초를 설정 할 수 있습니다.(기본값 5초)
- ② 메인 등록 시 화면관리 앱이 설치된 기기는 부팅 시 자동으로 해당 내용이 출력됩니다.

4.1.2 화면 등록(배너)



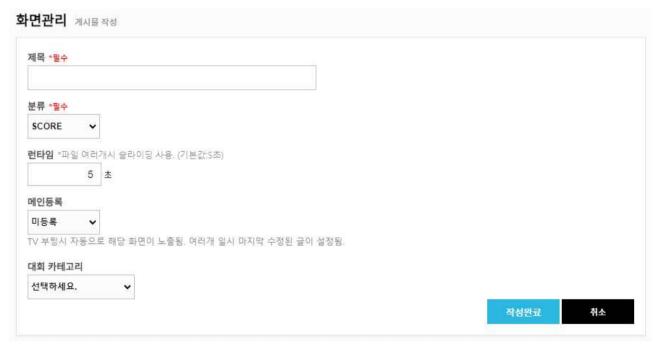
©분류를 BANNER로 선택 시 우측에 첨부파일이 나타납니다. 이미지 파일을 최대 10개 첨부 할 수 있습니다.

4.1.3 화면 등록(웹뷰, 유투브)



②분류를 WEBVIEW,YOUTUBE 선택 시 하단에 HTTP 링크가 나타납니다.

4.1.4 화면 등록(대회)



©분류를 SCORE 선택 시 하단에 대회 카테고리가 나타납니다. 출력을 원하는 대회를 선택하시면 됩니다.

4.2 화면 컨트롤

※화면 관리 기능을 사용하기 위해선 아래의 TV전용 어플리케이션 ScoreReader TV가 설치되어 있어야하며 해당 TV가 인터넷 연결이 가능해야 합니다.



플레이스토어에서 스코어리더TV를 다운받거나 별도의 APK를 제공하여 설치하여 주시기 바랍니다.

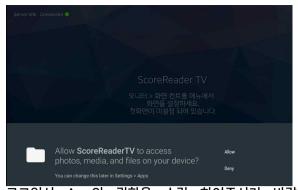


※ 화면 컨트롤 클릭시 보여 지는 컨트롤 화면입니다. 좌측은 화면 관리에서 작성한 리스트들이 보여 지고 우측의 초기화면은 아무것도 나타나지 않습니다.

4.2.1 스코어리더 TV 설정 방법



TV 앱을 작동 시키면 로그인 화면이 나타납니다. 부여받은 domain과 ID, PW를 작성하여 로그인 합니다.



로그인시 App의 권한을 수락 하여주시기 바랍니다. 되수권한: 사진, 파일을 기기에서 읽고, 쓰는 권한이

필요합니다.



권한 수락 시 TV에서의 모든 작업은 종료되었습니다. 이제 관리자 홈페이지에서 제어 가능합니다.



관리자 홈페이지> 화면 컨트롤에 아무것도 없던 우측 화면에 TV가 등록 되었습니다.

※해당 TV 사용 전 Domain 과 ID , PW 가 필요하며 따로 요청 하셔야 합니다.

4.2.2 화면컨트롤 (TV이름 바꾸기)





©원하는 TV이름으로 변경후 ☑ 버튼을 눌러 저장합니다.

4.2.3 화면컨트롤 (연결 확인 , 삭제)



①, ⑥의 ON, OFF로 현재 TV가 연결이 되어있는지 확인 할 수 있습니다.
OFF로 되어있는 의미는 TV가 인터넷이 연결 되어 있지 않거나 서버와 연결이 불안정을 의미합니다.
해당 TV의 연결을 삭제를 원한다면 삭제 버튼을 눌러 삭제할 수있습니다.
삭제를 하더라고 TV APP이 다시 실행이 된다면 다시 No_Name으로 해당 TV가 연결 됩니다.

4.2.4 화면컨트롤 (화면 전송)



○을 선택하여 원하는 화면을 선택하여 ○을 클릭하여 화면을 전송합니다.



좌측의 원하는 영상을 누르면 모든 TV가 일괄적으로 적용됩니다.

SMS 에는 5개의 서브 메뉴가 존재합니다.

우선 SMS를 사용하기 위해서는 별도의 신청이 필요합니다.

ScoreReader 는 현재 아이코드만 사용 중입니다. 추후 상황에 따라 추가될 수 있습니다.

해당 서비스의 요금은 모두 아이코드 SMS 전송 비용에 대해서 사용됩니다.

선불요금제방식으로 사용되며 금액을 충전 후에 충전된 금액이 삭감되는 방식입니다.

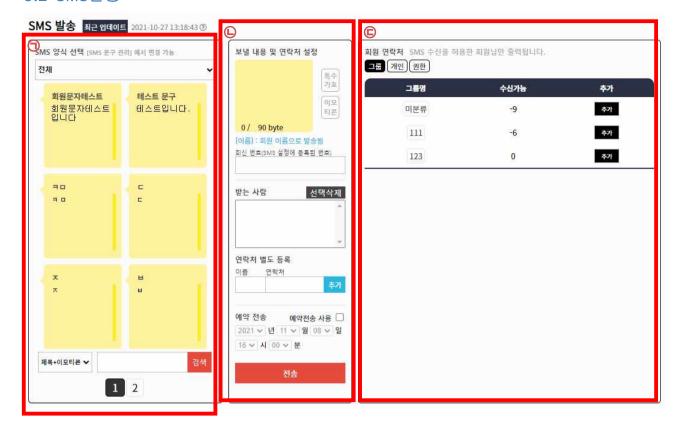
※ SMS 요금제 가입 방법은 별도 안내서를 참고 하여 주시기 바랍니다.



- ※ SMS설정을 클릭하면 위와 같은 화면이 나타 납니다.
- 부여받은 아이디, 패스워드를 입력합니다.
- © SMS발송시 회원관련 문제가 발생될시 회원정보 업데이트 "실행"버튼을 클릭하여 동기화 작업을 진행 합니다.
- © SMS가 발송될 시 해당 연락처 번호로 발송 됩니다.(매장번호, 담당자 번호 등 을 등록 합니다)

※ 회원 정보 업데이트시 "회원관리"에 있는 명부를 동기화 합니다 회원 중 수신 거부한 인원에 대해 서는 수신 거부상태로 동기화 됩니다. 잘못된 핸드폰 번호 일시 동기화 되지 못합니다.

5.2 SMS발송



- ※ SMS 발송에는 3구역으로 나뉩니다.
- ① 미리 만들어진 양식을 선택하는 구역("SMS 문구 관리" 메뉴에 작성 및 변경 할 수 있습니다.) 해당 양식을 선택해 ①보낼 내용에 추가됩니다.
- © 지금 발송 할 문구, 연락처, 발송 시간 등을 확인하여 SMS 전송
- © SMS보낼 그룹 및 개인을 선택하여 ⓒ에 받을 사람을 추가 합니다.("회원 연락처 관리"메뉴를 통해 그룹을 생성 할 수 있습니다.)
- ※ 특정 인원 SMS발송은 SMS발송 화면이 아닌 별도 부분에서도 발송 할 수 있습니다.



관리 - 회원관리 - 회원 정보에서 문자 전송을 통 관리 - 클럽관리에서 클럽장 또는 클럽 회원 전체 해 개별로 SMS 발송 할 수 있습니다.

에게 SMS를 발송 할 수 있습니다.

5.3 SMS 전송내역

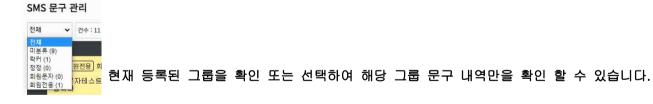


SMS 발송 후 SMS 문자전송 내역에서 발송 내역을 확인 할 수 있습니다.

5.4 SMS 문구내역



- ※ SMS 문구 관리 메뉴 클릭시 나타나는 화면입니다.
- ① 문구 관리 그룹을 선택할 수 있습니다.



- ○에 그룹명을 작성 후 그룹 추가를 클릭하면 ○에 작성한 그룹이 추가됩니다.
- ⓒ 특정 문구를 검색을 원할 시 사용 하실 수 있습니다.
- ② SMS 문구 만들기를 클릭하면 아래와 같은 팝업이 나타납니다.



그룹, 제목, 메시지를 작성 후 확인을 누르면 해당 그룹에 작성한 문구를 저장합니

다.

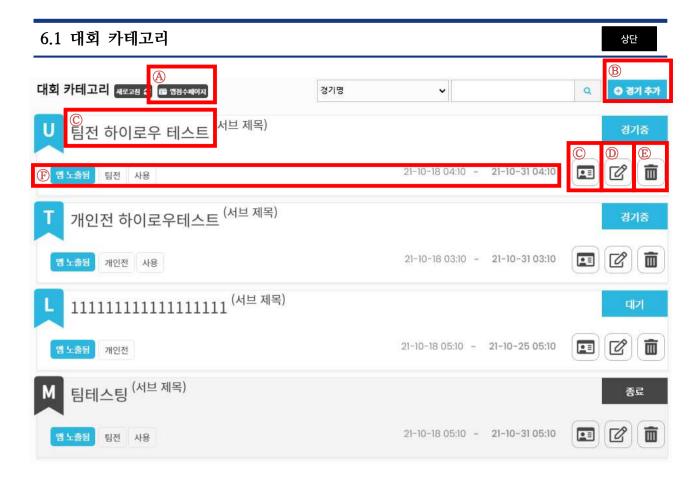
* SMS 문구 만든 것으로 회원 문자 , 락커 , 클럽 등등 에서 사용되며 여기서 관리됩니다.

5.5 회원 연락처 관리



위 5.4 문구 추가 와같이 유사한 방법으로 그룹을 생성하며 별도로 그룹을 생성하여 회원 발송에 쉽도록 제작할 수 있습니다.

기본적으로 락커 기간 안내, 클럽 등 기본은 5.2 참조하여 별도 발송 할 수 있습니다.



※ 대회 카테 고리 선택 시 보이는 화면입니다.

- A) 앱 에서 보여 지는 대회 결과 페이지를 확인 할 수 있습니다.
- B 새로운 대회 경기를 추가 합니다.
- ② 현재 경기 진행 상황, 점수를 확인 하는 상세 페이지로 이동합니다.
- ① 대회 카테고리를 수정 합니다.
- ⓒ 해당 대회를 삭제합니다. 해당 대회에 게임정보 및 플레이어도 같이 삭제 됩니다. (복구 불가능 하오니 신중한 확인 후 선택 하여 주시기 바랍니다.)
- ⑤ 현재 대회의 기본 정보를 보여줍니다.

6.1.1 대회 카테고리(앱 점수 페이지)



④ 클릭 시 위와 같은 앱 에서 사용자에게 보여 지고 있는 정보를 동일하게 보여 확인 할 수 있습니다.

6.1.2 대회 카테고리(경기 추가)

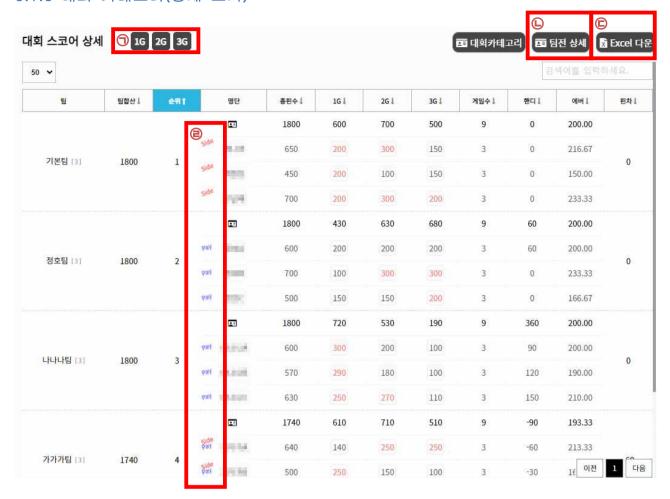


※ B경기 추가 클릭시 나타나는 화면입니다.

선택 사항 필수 영역 대회 명 : 대회 이름 개인전/팀전 : 모드는 개인전/팀전 두 개가 존재 분류 : 대회 현재 진행 상황에 맞춰 관리자가 합니다. 변경합니다. 팀전일시 별도의 팀 구성이 필요합 4가지로 분류됩니다.(대기, 접수 중, 경기 중, 니다. 종료) 동점 순위 기준 : 총점이 동일 할 시 우선순위를 고정코드 : PC에서 분류 할 수 있는 코드를 선택 정합니다. 합니다. 비핸디: 핸디가 적은 사람이 우선 하이로우 : 게임 차수 상관없이 최고점이 높은 매장 상황에 맞는 분류코드를 선택하세요. 경기 시작일: 경기 시작일을 선택 사람 우선 경기 종료일 : 경기 종요일을 선택 최대 참가자 : 경기를 많이 참가한 사람 우 선 APP 미노출 : 선택시 이용자들은 해당 대회를 열람 할 수 없습니다. 사이드 핸디 : 별도 사이드 게임 진행시 사이드 참가자들 순위를 핸디 포함시킬지 말지를 결정합 니다. 입상자 : 입상자 순위를 작성하면 TV화면에 입상 자에 해당하는 참가자를 표시합니다. 해당 순위는 콤마(,)로 구분 합니다. 예) 1,2,3,15,30,50 웹뷰링크 : 기존 게임결과가 아닌 별도 게임결과 를 출력하기 위해 있습니다. 해당 기능은 별도 요 청에 따라 제작 후 추가 됩니다.(여기에 잘못된

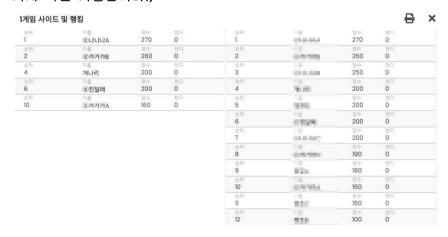
값이 입력될시 대회정보가 출력되지 않습니다.)

6.1.3 대회 카테고리(상세 보기)



※ ○경기 참가자 보기 클릭 시 나타나는 화면입니다.(경기 결과를 확인 할 수 있습니다.)

○ 경기 게임 라운드 마다 개별 점수를 확인 할 수 있는 팝업으로 나타납니다.(개별 사이드 결과도 여기서 확인 가능합니다.)



© 팀 전 으로 진행시에만 보여 지는 버튼입니다. 팀 전 일시 팀원의 상세점수를 보여 지게 하거나 사라지게 합니다.

제거

© 참가자가 참가비를 냈는지 사이드에 참가하였는지 표시입니다. 해당 참가비 설정은 대회 카테고리 > 참가자 리스트 보기에서 설정 할 수 있으며 참가비 표기가 모두 없다면 Pay표시가 없습니다. 최소 1명은 참가비 선택을 해야 표기 됩니다.

- -> 회원 이름 클릭 시 사이드 유/무를 변경할 수 있습니다. 해당 설정은 대회 카테고리 > 참가자 리스트 보기에서도 설정 가능합니다.
- -> 참가비는 경기 수정 참가자등록 참가자리스트 보기에서 변경 가능합니다.

해당 리스트 중 점수 부분을 클릭 시 해당 점수를 별도 수정할 수 있습니다. 수정된 정보는 대회에서만 수정되며 경기기록에는 영향이 없습니다.

6.1.4 대회 카테고리(참가자 등록)

대회 경기를 등록 후 6.1 ⑩ 클릭 시 하단에 4개의 메뉴가 추가 됩니다.

참가자 등록	게임 기록 초기화 ⑦	이전 게임 기록 등록 ②	경기관련내용	
참가자 리스트 보기	게임기록 초기화	이전 게임 기록 등록		
1	현재 데이터 : 36	+ +		

- @ 참가자 등록 참가자 리스트 보기 클릭시 팝업으로 참가자 등록 리스트 보기 팝업이 나나 납니다.
- ⑤ 게임기록 초기화 -> 해당 대회 카테고리에 있는 게임기록을 초기화 합니다.
- © 이전 게임 기록 등록 -> 코드와 경기 시작~ 종료 일시와 일치 하는 게임 기록을 찾아 등록합니다. (경기 기록 에 있는 정보)

경기기록 에 있는 정보를 수정하였다면 이전게임기록 등록 시 수정된 정보로 데이터를 가져옵니다.

심기자 디스트 보기 111	1 (서브 세옥)					참가자추가 참가자 전체 삭제
_		이름	중복불가! 게스트일때 (G이름	표기) 비회원 카운터 이름 등록시 'O' 포	E함 등록해주세요.	미등록 <mark>참가자</mark>
者가자	참가비	side	핸디	핸디사유	관리	(E) 전체등록
<u>©</u>	© 🗆		20	©		
			0			정호A
			0		ā	
				i i	ā	
					a	
				i i	ā	

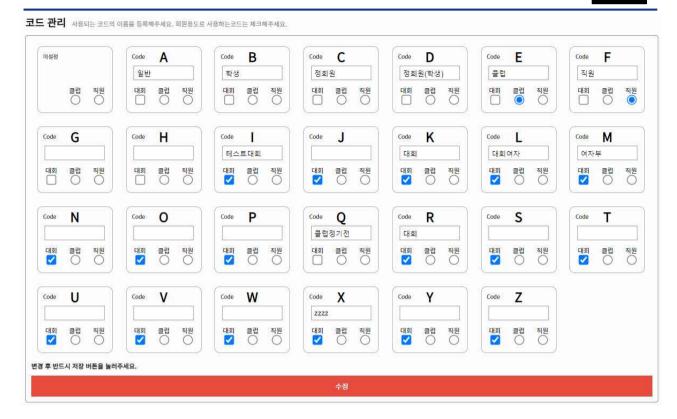
※ 참가자 리스트 보기 클릭 시 나타나는 화면입니다.

- ⊙ 새로운 참가자를 등록 할 수 있습니다. 참가자 리스트에 새로운 칸이 추가됩니다.
 - -> 저장시 비어있는칸이 있으면 저장 되지 않으므로 등록 하지 않을 칸이 있다면 삭제 해주세요.
- © 클릭 시 참가자를 검색 할 수 있습니다.
- -> 이름은 중복 될 수 없습니다. 회원을 등록 시 닉네임이 등록 됩니다. 카운터에서 Game 등록 시 닉네임을 등록해주세요. 비회원 이름이 중복될 경우 A B 등으로 구분해주세요 이름은 최대 한글 4자 영문 8자입니다. 예) 홍길동B
 - -> 카운터 PC에 등록 시 제한되므로 이에 따라 같이 맞춰줘야 합니다.
- © 참가비 또는 사이트 참가 유/무를 체크 합니다. 참가비 체크 및 사이드 사용시 체크 해주세요.
- ② 카운터 PC에서 기본 핸디 외의 추가 핸디를 작성합니다.(경기 진행시 실제 점수의 핸디와 다른 핸디입니다.)
- -> 각 게임당 추가되는 핸디입니다. 단일 게임만 핸디를 주고자 한다면 카운터 PC 또는 대회 상세보기에서 수정해주세요.
- ◎ 추가 핸디의 사유를 작성하는 곳입니다.
- 📵 미등록 참가자를 전부 참가자로 등록 시킵니다.
- 미등록 참가자에 명단이 있는 사람은 사용중인 대회 코드로 경기를 진행 했는데 참가자 명단에 없기 때문에 나타난 참가자입니다. 미등록 참가자가 뜨면 이 참가자가 대회 참가자 인지 확인하고 참가자를 클릭하여 참가자로 등록 시켜야합니다.



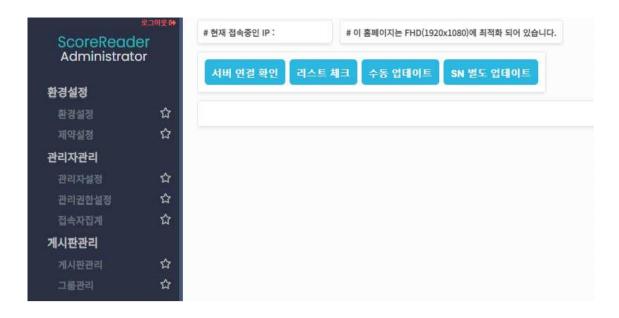
※ 경기 기록 클릭 시 나타나는 화면입니다.

- ※ 게임을 종료 시 대회, 일반, 클럽 등 모든 경기가 이곳에 등록됩니다. 코드를 잘못입력하거나 정보를 변경이 필요 할 시 이곳에서 수정 할 수 있습니다.
- 예) 홍길동 회원이 클럽 회원(E) 인데 일반 회원(A)으로 경기를 진행 하여 변경이 필요한 경우 ->Code 필드에서 A코드를 클릭하여 E코드로 변경
- ※ 경기 기록은 기본 회원들 기준 정보를 볼 수 있으면 상단 왼쪽 비회원 클릭 시 비회원 또는 기타 데 이터를 볼 수 있습니다. 비회원 쪽 정보는 일정기간만 보관하며 자동 삭제됩니다. 회원 테이블과 비회 원 테이블의 구분은 좌측 상단 경기기록 [회원/비회원] 으로 표기가 되어 있습니다. 해당 표기 옆에 변 경 버튼이 있습니다. 변경 시 참고 해주세요.
- ※ 정보를 수정할 수 있으며 Code , 게임수 , 레인 , 레인순서 , 점수를 수정 할 수 있습니다.
- @ SN : 고유한 번호입니다.
- ⓑ 빌오픈시간 : Bill 이 열린 시각입니다.
- ⓒ 종료시간 : 현재 게임의 종료 시간입니다.
- @ Code: 카운터 PC에서 등록 시 사용된 코드
- ④ 게임수 : Bill 이 열린 후 게임 진행된 게임 수입니다.
- (f) 레인 : 게임을 진행한 레인 번호이며 카운터 에서 배정한 번호입니다.
- ⑨ 레인순서 : 레인에서 몇 번째 순서인지 확인할 번호입니다.
- ① 점수 : 해당 게임에서 진행한 점수입니다. 핸디가 있다면 별도 표시됩니다. 수정 시 변경될 값에 핸디가 추가된다면 변경 값에 핸디를 포함된 점수를 넣어야 합니다.
- ① 등록 : 비회원에서 등록 작업을 하였을 때 이전 사람에 대한 정보입니다.
- ① 관리 : 회원 쪽은 변경 및 삭제 버튼이 있으며 변경 시 해당 점수의 등록을 변경 합니다. 비회원에서 등록 했을 경우 등록에 등록자가 표기되며 등록취소는 비회원 점수 테이블에서 별도 취소를 해야 합니다. 삭제는 바로 삭제되며 복구가 불가능 합니다.



※ 코드 관리 클릭 시 나타나는 화면입니다. 코드 변경 후 반드시 하단 수정 버튼을 클릭하여 저장 하세요.

- -> 코드는 필요에 따라 관리자가 변경하여 설정합니다.
- ※ 주의사항: 기존 사용하던 코드를 다른 코드로 바꾸려 한다면 신중히 결정 후 변경하시기 바랍니다. 코드를 변경하면 이전 모든 경기의 기준이 바뀌어 버리기 때문에 신중한 변경을 하여야 합니다.
- 예) 일반코드 A -> 클럽 회원으로 사용하기를 원함 >> 기존 클럽경기가 모두 일반 게임으로 바뀌게 됩니다.
- 예2) 대회 코드를 S로 변경하고 싶다 >> 기존 사용되던 S코드의 모든 대회경기 결과가 일반 경기로 바뀌게 됩니다.
- ※ 기본적으로는 카운터 PC 와 동일화 시켜 주신 후 필요 부분을 체크해주세요.
- ※ 클럽과 직원 코드는 한 개 씩만 사용 가능합니다. 클럽은 클럽정기전 전용코드로 별도 기능을 합니 다.
- ※ 직원코드는 통계 등에서 점수에 포함시키지 않을 코드입니다.
- ※ 대회코드는 체크한대로 대회 카테고리 에서 사용 할 수 있게 됩니다.
- ※ 변경을 완료 하였다면 반드시 수정을 눌러 등록 해주셔야 합니다.



- ※ 카운터 PC에서 로그인 하였다면 볼 수 있는 로그인 후 메인 페이지 화면입니다.
- @ 서버 연결 확인 : 카운터 PC와 서버와의 연결을 확인합니다.
- (b) 리스트 체크: 카운터 PC의 마지막 데이터 상황을 확인합니다. 서버에 데이터가 정상 등록되었다면 등록 이 표기되며 등록되어 있지 않다면 미등록 그 외에 등록 불가 상황에 대해 표기 됩니다. 일정 시간 이상 등록이 되지 않는다면 수동 업데이트를 이용 해주세요. 카운터 PC 상황에 따라 일시적 자동 등록이 되지 않을 수 있습니다.
- ©수 동 업데이트: 기본은 자동으로 등록이 되어야 하나 카운터 PC 상황 등에 따라 작동이 되지 않을때 사용합니다. 버튼을 누른 후 정상 작동 한다면 등록 결과가 나오며 등록 데이터가 없다면 END로 표기 됩니다. 등록은 한번 작업에 최대 30개 씩 진행 됩니다. 잦은 클릭은 오류 및 문제 등이 발생 할 수 있으니 결과가 나온 후에 다시 진행해 주세요.
- ⑥ SN 별도 업데이트: 기본적으로 마지막 업데이트 SN 기준으로 데이터가 등록이 되니 일부 오류 등에 의하여 데이터 일부가 등록이 되어 있지 않은 경우 사용합니다. 필요한 번호 시작 SN 과 종료 SN 기준으로 실행 하시면 그 안에 포함된 SN을 모두 확인하여 등록 되지 않은 데이터를 등록합니다. 최대 100개 까지 동시 진행이 가능합니다.