

FukiyaSB 説明書

最初に：

使用開始前及び定期的に、**6.設定**から「**プライバシーポリシー**」と「**使用規約**」をお読みください。

1. 概要：

スポーツ目的の吹矢ゲームで、練習得点を素早く記録、集計、保存が行えるアプリです。

2.得点の入力：

得点の記録形式は試合と同等のルール、形式としています。

⑦..
得点ボタン（7、5、3、1）で得点が入り、合計を表示します。

①..

得点ボタン下のマイナスボタンでその得点が削除されます。

*0点ボタンはありません。

得点は高い順に並べ替えて表示されます。

“確定” ボタン後” OK” するとそのラウンドの得点が確定し、同時に端末にデータ保存されます。

“確定” OKは取り消しできず、修正もできません。

ラウンドが確定すると、ゲームの合計点と、平均点の表示が更新されます。

各ラウンド確定後に“NEW”ボタンを押すと、次のゲームに移行します。

*得点入力途中とメモデータ編集中は移行できません。

3. メモ機能：



ゲーム中にメモアイコンで、そのゲームにメモを記録することができます。

有効になるのは1R目確定から6R目確定までの間で、追記編集が可能です。

“メモ保存”で端末にメモデータが保存されます。

*追記編集毎に必ず保存してください。

メモは1R目データの後ろに追記されます。
(CSV形式参照)

4. 履歴機能：

“履歴”でゲームの得点履歴とメモデータを参照できます。

5. CSV データ記録：

概要：

得点データを表計算アプリ等で読めるCSV形式に変換してファイルを作成します。

*CSVファイルは全ての表計算アプリ等との互換性を保証するものではありません

CSVファイルは
Itunes(Windows)または
Finder(Mac)にて端末からPC
にコピーして保存できます。

同じデータをメール本文として
送信もできます。

CSVファイルには
日付、累計ゲーム数、ゲーム
数、競技者、採点者、場所、距
離、得点、ラウンド合計、メモ
内容が記録されます。

ゲーム毎の合計点と平均点は表
計算アプリ等での計算を考慮し
て記録されません。

操作：

〈履歴〉画面の“CSVで保存”ボ
タンとその後の“保存を開始す
る”ボタンにより保存が開始さ
れます。

保存に時間を要する場合は保存作業中を示
す“回転マーク”が表示されます。

メール送信：

保存が終わると、データの内容と“メールで送信”ボタンが表示されます。

“メールで送信”でSNS共有画面に切り替わりますので、
*「メール」を選びます。

メッセージに得点データが記載されたメールアプリが開きますので、送信先アドレスと、件名、送信元アドレスを編集して送信ください。

*メール以外は非対応です。

6. 設定：

場所、競技者、採点者、競技距離、的の種類、ゲーム数（リセット）を設定できます。

バージョンナンバーと、
「プライバシーポリシー」、「使用規約」、「Q&A」が確認できます。

“場所”の新規を選ぶと場所を追加できます。
追加した場所名はラウンドが確定されると端末に記録され次回からも表示されます。

“的”は最高点（5から10点）及び点数間隔（1または2点）を選びます。
初期設定は、標準の「7,5,3,1」ですので、最高点=7, 間隔=2と設定されています。

得点入力画面には的設定に応じた点数ボタンが表示されます。

的は一度変更すると次回も同じ的になります。

7. 開始合図：



〈Fukiya得点表〉画面左下の時計アイコンで〈開始!〉画面が開きます。

“開始!” を押すと5秒前(03:05)から3分間の競技カウントを開始します。カウント中に押すと強制終了となります。

“秒数音なし”で秒数音の有無が切り替えられます。

端末の*自動ロックは解除するか、4分以上に設定ください。

*自動ロックが働くと開始合図が停止するので注意願います。

8.得点データの削除：
アプリをアンインストールするとデータも削除できます。

アプリを再インストールすると設定データを含め初期値で起動されます。