

OCF-Flag 2.0

Da ich gerne und oft am MagFed Turnier [Operation Cedar Falls](#) teilnehme, sehe ich dort immer die sog. Flaggen, bei denen man einen Schalter umlegen muss um das Signal auf entweder Rot oder Blau zu stellen (je nach Farbe meines Teams).

Jede Flagge wird immer von einem Schiedsrichter überwacht, der mittels einer Stoppuhr die Zeiten ermittelt, in der die Flagge in je einer der beiden Farben geleuchtet hat. Daraus ergibt sich dann hinterher eine Punktzahl, die zur Gesamtpunktzahl des ganzen Events hinzugerechnet wird.

Spielprinzip: [Centerflag](#)



Holzkreuz, wie man es auf vielen Paintballfeldern findet

Die bestehende OCF-Flagge (nennen wir sie Version 1.0) ist bereits eine elektronische Weiterentwicklung der häufig anzutreffenden Holzflaggen oder Drehkreuze.

Wie bei allen Projekten auf dieser Webseite gilt auch für die OCF-Flag 2.0, dass alles Nötige zum Nachbauen hier zur Verfügung gestellt wird.

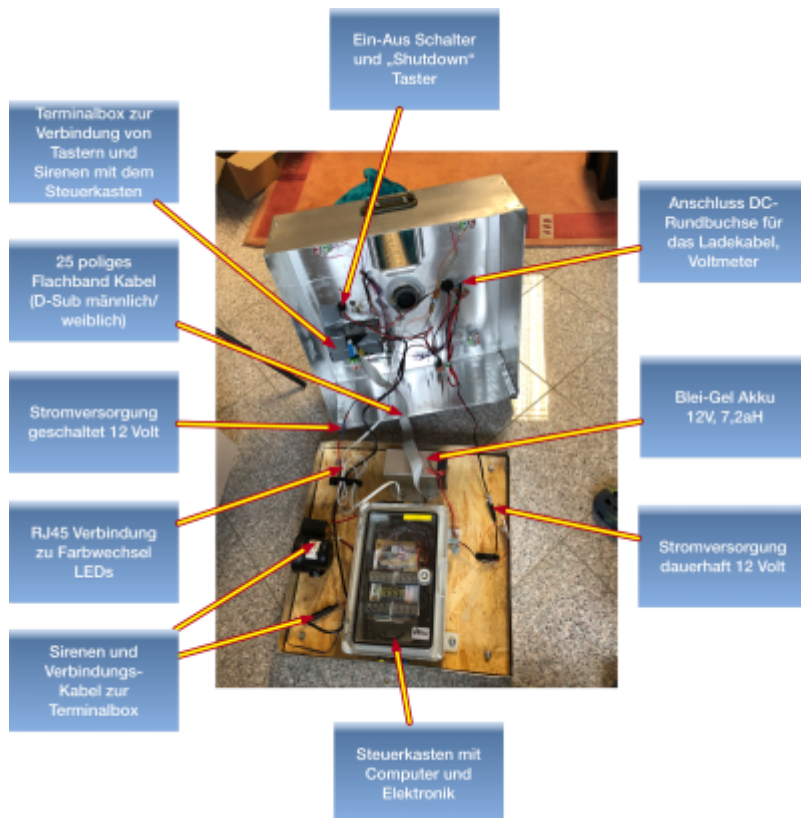
Obwohl in der Regel bei allen Conquest Spielarten nur von zwei Teams ausgegangen wird, kann die OCF-Flag 2.0 2, 3 oder 4 Teams bedienen. Jeweils in den Farben rot, blau, grün und gelb.



Die Flagge im Praxiseinsatz. Das senkrecht aufragende Acrylrohr beinhaltet die RGB Leds, die den jeweiligen Farbzustand anzeigen. Rechts im Bild ist auch das Fenster zu sehen, durch das man die Spielzeiten der einzelnen Teams und die Gesamtzeit ablesen kann. Jeweils ein Taster für jedes Team, wobei im Spiel der zu drückende Taster in der jeweiligen Farbe aufleuchtet. Im Bild ist es rot.

Aufbau

Die OCF-Flag 2.0 ist eine Kombination aus Bedienelementen, Displays, Sirenen, einer Steuer-Elektronik, einem Computer und einer Betriebssoftware.



Übersicht über den Aufbau der geöffneten Flagge

Betriebssoftware

Die Software zum Betrieb der Flagge ist in Java geschrieben. Dadurch läuft sie auf allen gängigen Betriebssystemen. Ich habe das Programm so geschrieben, dass es von selbst erkennt, ob es auf einem Standard-PC oder auf einem Raspberry PI Computer läuft. Ein Standard-PC (bzw. Mac) benutzt Windows, Linux oder macOS als Betriebssystem. Für jedes dieser Systeme gibt es im [Download-Bereich](#) je ein Installationspaket.

Mehr über die [Software und deren Bedienung](#).

Benutzung

Die Spielzeiten

Die Flagge arbeitet mit 5x 7-Segment Anzeigen, die jeweils 4-Stellig sind. Eine Anzeige für jedes Team (in der jeweiligen Farbe) und eine für die Restspielzeit (weiß).



Anzeigen aus einem laufenden Spiel. Das Team grün hat bisher 1 Minute und 3 Sekunden die Flagge gehalten. Die Restspielzeit beträgt noch 18 Minuten und 37 Sekunden. Die anderen Teams konnten bisher die Flagge noch nicht auf ihre Farbe umschalten.

From:

<https://flashheart.de/> - **Flashheart.de**

Permanent link:

<https://flashheart.de/doku.php/de:rlg:ocfflag20>

Last update: **2024/12/28 12:53**

