

Tournament Calculator – zajęcia praktyczne

Konferencja techniczna PZBS, 07-09.12.2018 r.

Stanisław Mączka

Instalacja

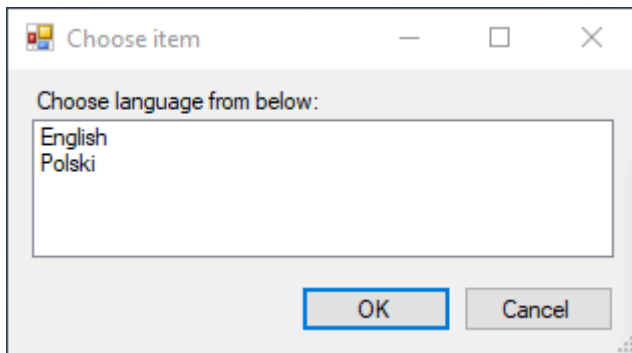
W archiwum mamy 2 ważne pliki i jeden folder:

- 1) vcredist_x86.exe
- 2) AccessDatabaseEngine.exe
- 3) TournamentCalculator

W pierwszej kolejności instalujemy pliki 1 i 2. Dalej, kopiujemy folder „TournamentCalculator” do wybranej przez siebie lokalizacji – np. do „Program Files”. Następnie wchodzimy do folderu programu, przechodzimy do „TournamentCalculator.exe”, klikamy na ten plik prawym przyciskiem i „Utwórz skrót”. Utworzony skrót możemy przenieść na pulpit.

Pierwsze uruchomienie i konfiguracja

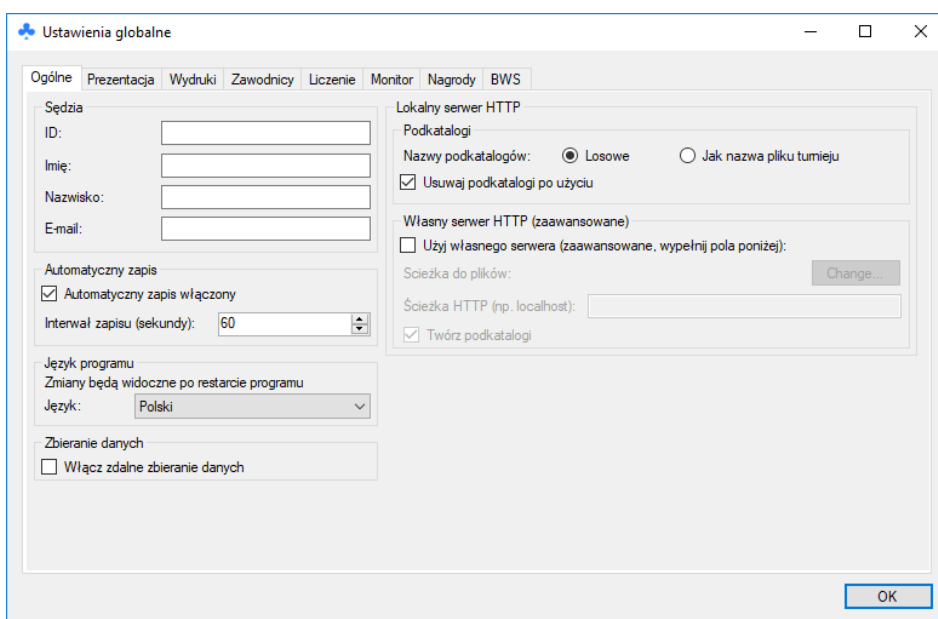
Po wykonaniu tych wszystkich kroków, możemy wreszcie uruchomić program. Pierwszy start może zająć trochę czasu, ale po chwili powinniśmy mieć możliwość wyboru języka.



Rysunek 1 - okno wyboru języka

Wybieramy polski i klikamy „OK”.

Następnie pokaże się okno wyboru ustawień. Warto poświęcić w tym momencie kilka minut, przejrzeć wszystkie ustawienia i dostosować je do swoich potrzeb.



Rysunek 2 - okno wyboru ustawień

Po przejrzaniu wszystkiego i wybraniu odpowiednich wartości, znowu klikamy „OK”.

Następnie program zapyta o „Zdalne zbieranie danych”. Jest to opcja, która w żaden sposób nie pomoże w prowadzeniu turnieju (przynajmniej bezpośrednio). Jednak jej włączenie pozwoli mi zobaczyć co użytkownicy robią w programie i w konsekwencji prace nad najbardziej istotnymi rzeczami.

Po wybraniu odpowiadającej nam opcji przechodzimy dalej i wreszcie odpalamy program.

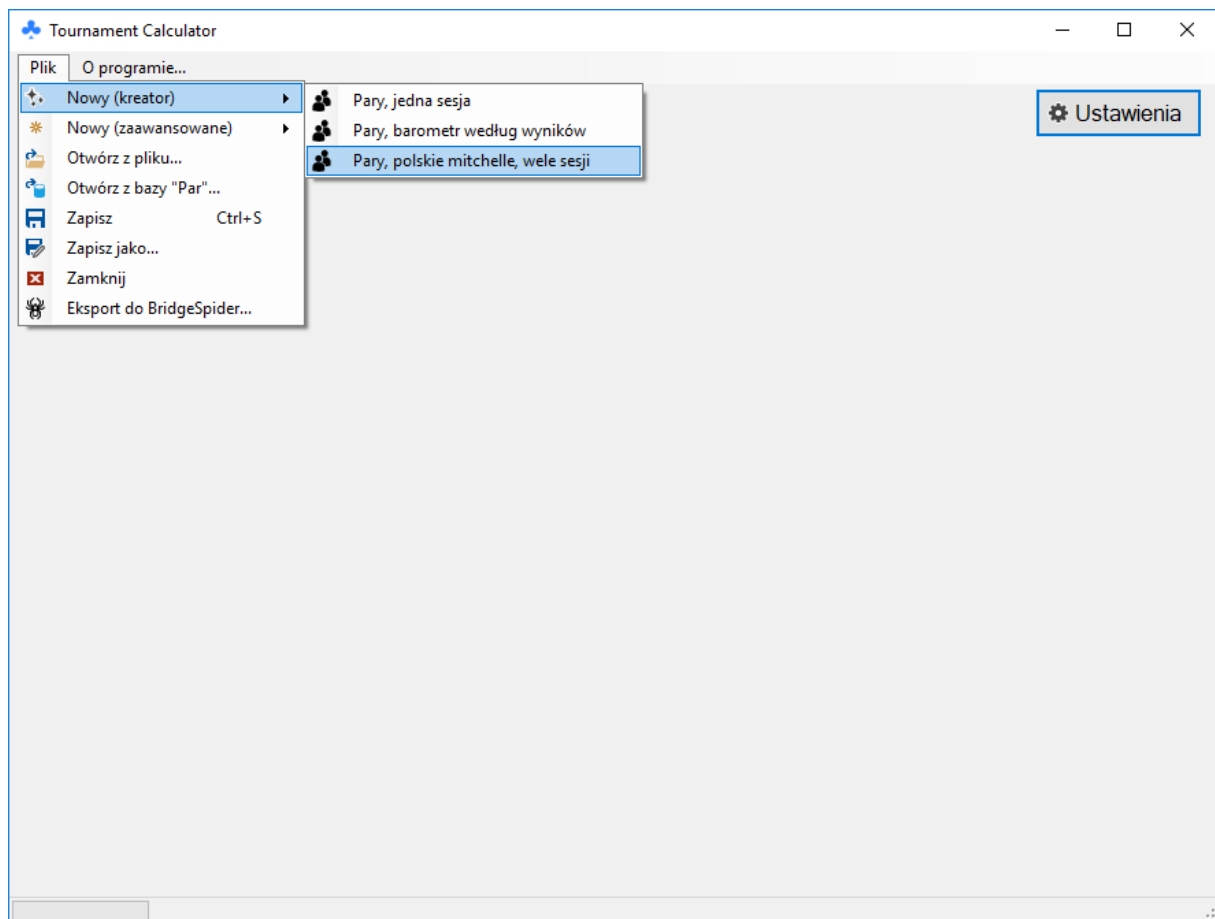
Jako ostatnią rzecz konfiguracji warto zrobić jeszcze jedną rzecz, którą wyjaśnię później. Klikamy Plik -> Nowy (zaawansowane) -> Pary. Następnie przechodzimy do zakładki „Uczestnicy”, zaznaczamy „Użyj bazy” i klikamy „Pobierz bazę”. Następnie zamykamy program.

Pierwszy turniej – kreator

Program uruchomiony i skonfigurowany! Co dalej? W tej części opiszę jak założyć nasz pierwszy turniej, a także co zrobić, aby wysłać wyniki do internetu, a na koniec wygenerować CSV.

Zakładanie turnieju

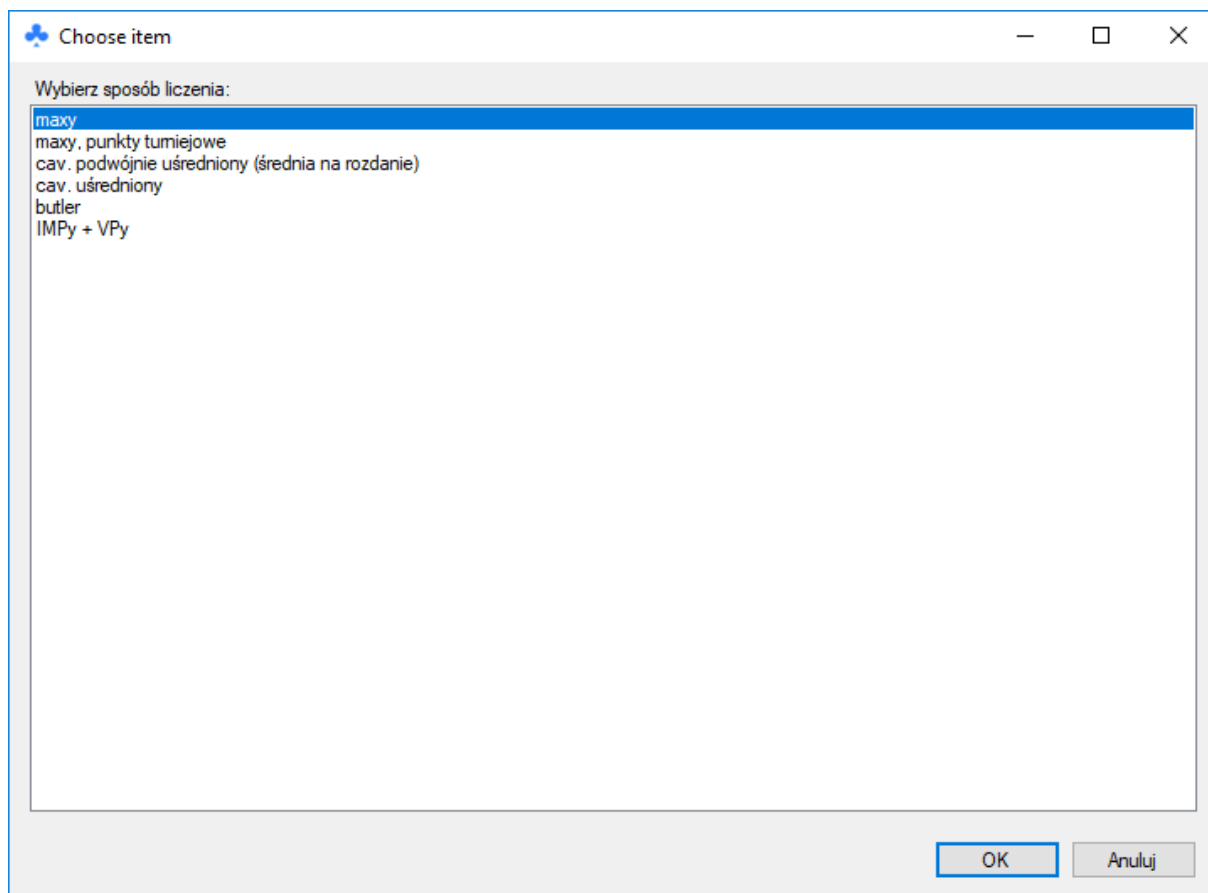
W pierwszym kroku, po otwarciu programu, klikamy Plik -> Nowy (kreator) -> Pary, jedna sesja.



Rysunek 3 - uruchamiamy kreator turnieju jednosesyjnego

Pierwszym etapem będzie pytanie o nazwę pliku – mimo że zapisanie turnieju nie jest wymagane, warto to zrobić już teraz. Jeśli tego nie zrobimy, w momencie gdy coś się nie uda, nie będziemy mogli odzyskać turnieju – system automatycznego zapisu po prostu nie działa. Wybieramy więc nazwę turnieju i klikamy „Zapisz”.

Kolejnym etapem jest wybór sposobu liczenia – dla potrzeb tego tutoriala wybrałem maxy.



Rysunek 4 - wybór sposobu liczenia

Wybierz rotację

Przelicz rotacje!

Liczba par: 2 Jeśli w turnieju jest pauza, wybierz nieparzystą liczbę.

Liczba rozdań: Od: 20 Do: 32

Pokaż 5 najlepszych rotacji Pokaż wszystkie rotacje

Sektor	Liczba rund	Wskaźnik jakości	Zrównoważenie	Regularność	Minimum rozdań granych	Procent pozycji stacjonarny	Potrzebne zestawy	Różnica liczby zapisów

OK Wybierz NTPN z rotacją... Anuluj

Rysunek 5 - wybór rotacji turnieju

Kolejne okienko jest chyba najważniejsze w całym kreatorze – trzeba wybrać rotację turnieju. Na szczęście nie jest to takie skomplikowane – wpisujemy liczbę par i minimum i maksimum rozdań przewidzianych do zagrania.

Gdy mamy nieparzystą liczbę par, warto wpisać tu dokładną liczbę, a nie zaokrągloną dla pełnych stołów – wtedy program zapyta (a także podpowie) o pozycję pauzy.

W tym miejscu ostrzeżenie – liczba rozdań nie jest liczbą rozdań w komplecie które mamy dostępne. Zamiast tego jest to liczba rozdań przewidzianych do zagrania. Jeśli wpiszemy max 30 rozdań, program może zaproponować np. Mitchell 17 stołów, gdzie 15 jest granych.

W moim przykładzie wybrałem 27 par i od 24 do 28 rozdań. Klikamy enter i... pojawiają się rotacje.

Wybierz rotację

Przelicz rotacje!

Liczba par: Jeśli w turnieju jest pauza, wybierz nieparzystą liczbę.

Liczba rozdań: Od: Do:

Pokaż 5 najlepszych rotacji Pokaż wszystkie rotacje

Sektor	Liczba rund	Wskaźnik jakości	Zrównoważenie	Regularność	Minimum rozdań granych	Procent pozycji stacjonarnym	Potrzebne zestawy	Różnica liczby zapisów	Powtórzenia	Średnio grał przeciwko	Wymieszanie
Mitchell (karuzela), 14 stołów, 14 rund	14	86.6	2.35	0.85	1.00	0.50	2	1.00	0	0.52	1
Zwykły Appendix, 13+1 stołów, 13 rund	13	97.0	1.85	0.83	1.00	0.07	2	1.00	0	0.48	1
Mitchell z przeskokiem, 14 stołów, 13 rund	13	108.7	2.27	0.67	0.93	0.50	1	1.00	0	0.48	1
Zjazd: para 7 z 108 w rundach 1-9 Mitchell, 9 stołów, 9 rund Normalny Howell, 6 stołów, 9 rund	9	116.1	1.52	0.75	1.00	0.40	2	1.00	0	0.29	1
Mitchell, 9 stołów, 9 rund, Normalny Howell, 5 stołów, 9 rund	9	118.4	1.57	0.75	1.00	0.36	2	1.00	0	0.33	2

OK Wybierz NTPN z rotacją... Anuluj

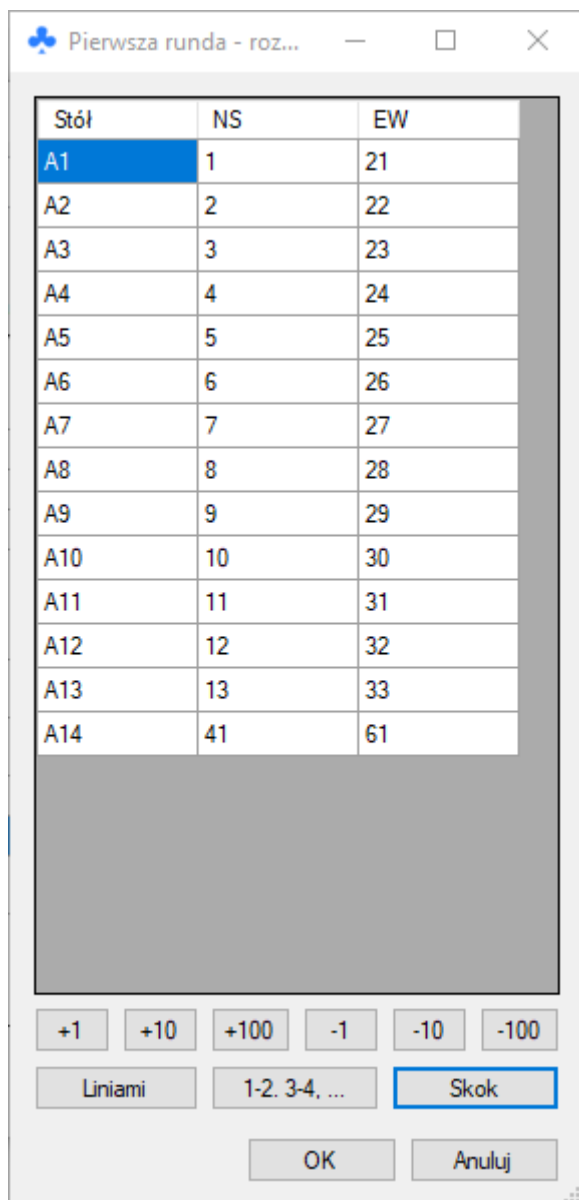
Rysunek 6 - rotacje dla 27 par i od 24 do 28 rozdań

Program podaje sporo różnych wskaźników, jednak najważniejszym jest „jakość” – czym mniej tym lepiej. Program jednak nie uwzględnia łatwości prowadzenia turniejów, więc większość sędziów wybrałaby pewnie Mitchella z przeskokiem, a nie karuzele. W naszym przykładzie wybierzemy rotacje spoza pierwszej piątki – klikamy „Pokaż wszystkie rotacje” i wybieramy Odwrotnego Appendixa 13+1 stołów – zaznaczamy odpowiedni wiersz i klikamy „OK”.

Kolejne okno które się pojawi to wybór ustawienia w pierwszej rundzie. Gdyby był to Howell, domyślne byłoby ustawienie tego Howella. W przeciwnym przypadku domyślnie program podpowiada 1-2, 3-4, Możemy zmienić ustawienie w następujący sposób:

- 1) Liniami – 1NS – 1, 2NS – 2 i tak dalej, dalej 1EW – liczba stołów + 1 i dalej po EW.
- 2) Skok – podajemy dwa parametry:
 - a) Wartość skoku – ja zmieniają się numery par
 - b) Skok po każdym – co ile par występuje skok numeracji.

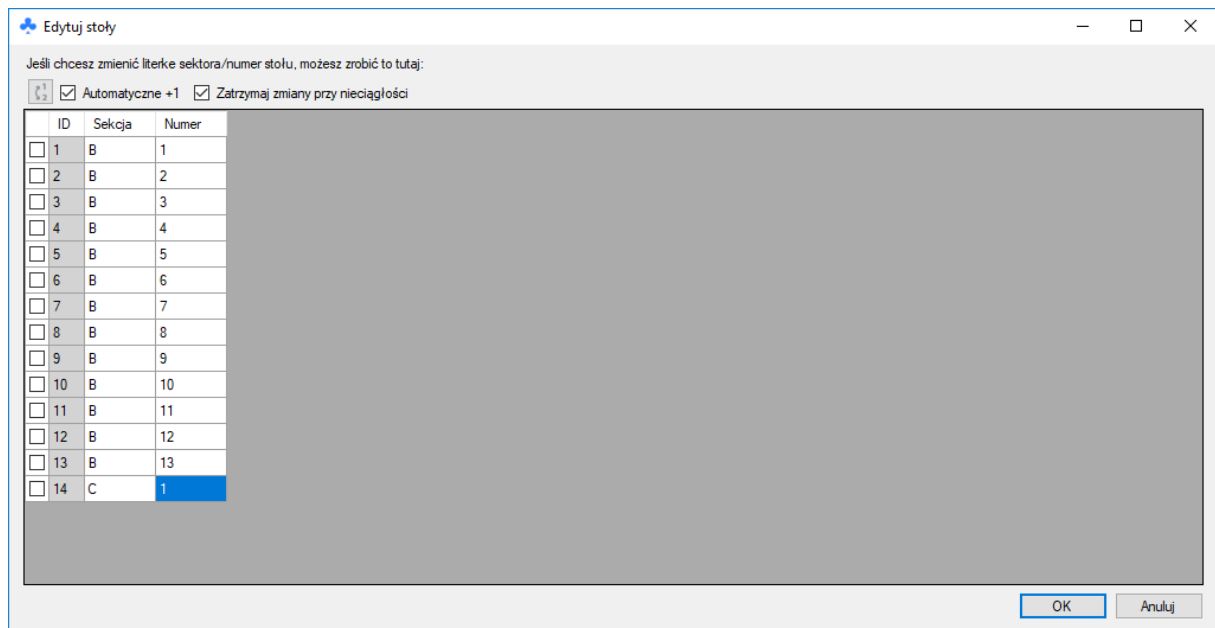
Przenumerujmy więc pary używając „Skoku” z wartością 20 po każdym 13. Następnie klikamy „OK”.



Rysunek 7 - ustawienie par po ustawieniu skoku z wartością 20 i co 13 par

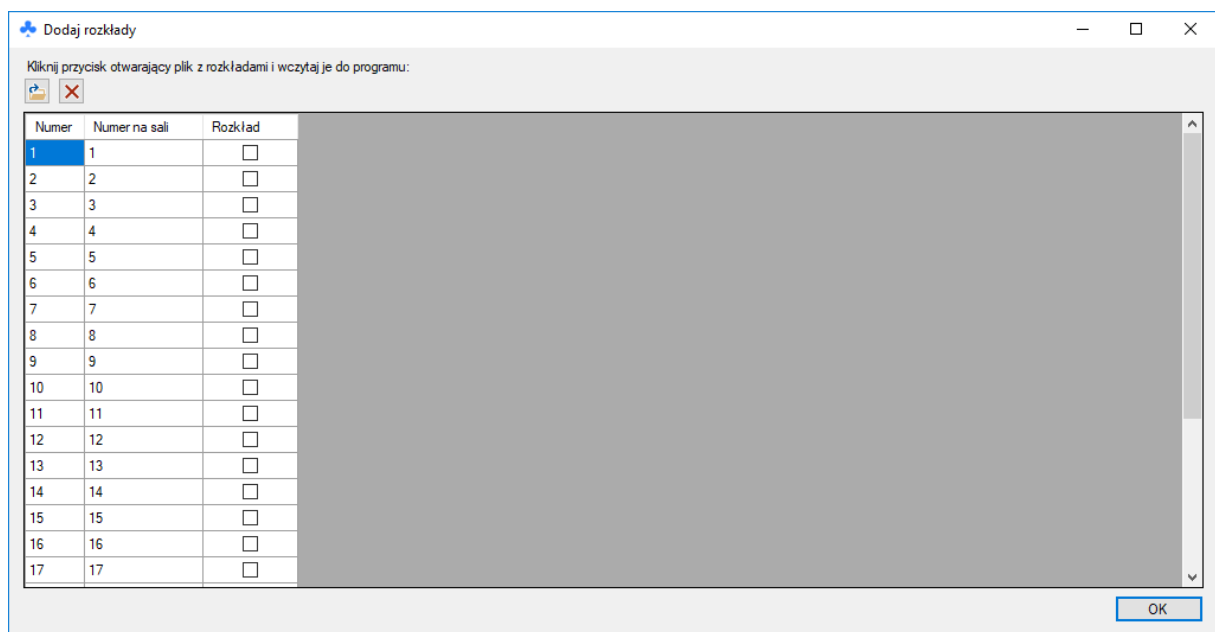
Następnie zostaniemy zapytani o liczbę rozdań w rundzie (wybieramy 2) i ile rund chcemy zagrać (wybieramy 13).

Kolejnym ekranem jest zmiana numeracji stołów. W ramach ćwiczeń zmienimy stół o ID 14 na stół C1, a sektor główny na B. W tym celu zmieniamy najpierw sekcję pierwszego stoły na B, co powoduje zmianę wszystkich (mamy włączone „automatyczne +1”). Następnie zmieniamy ostatni stół.



Rysunek 8 - widok zmiany stołów

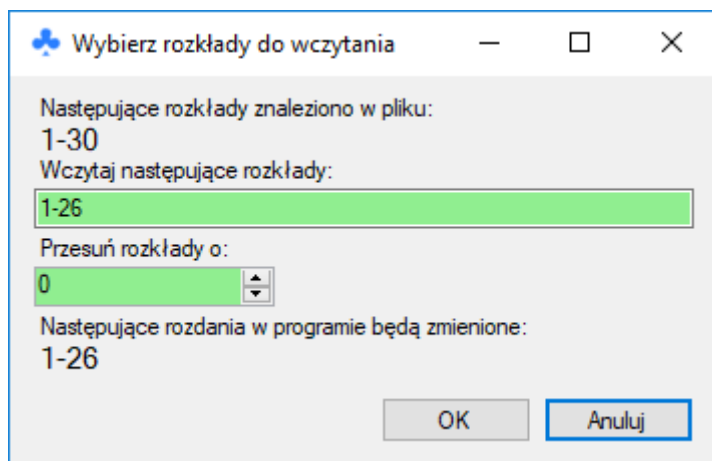
Dalej program powinien zapytać o pozycje pauzy – na liście znajdują się pozycje stałe, wybieramy jedyną taką (C1 EW) i klikamy „OK”.



Rysunek 9 - widok wczytywania rozkładów

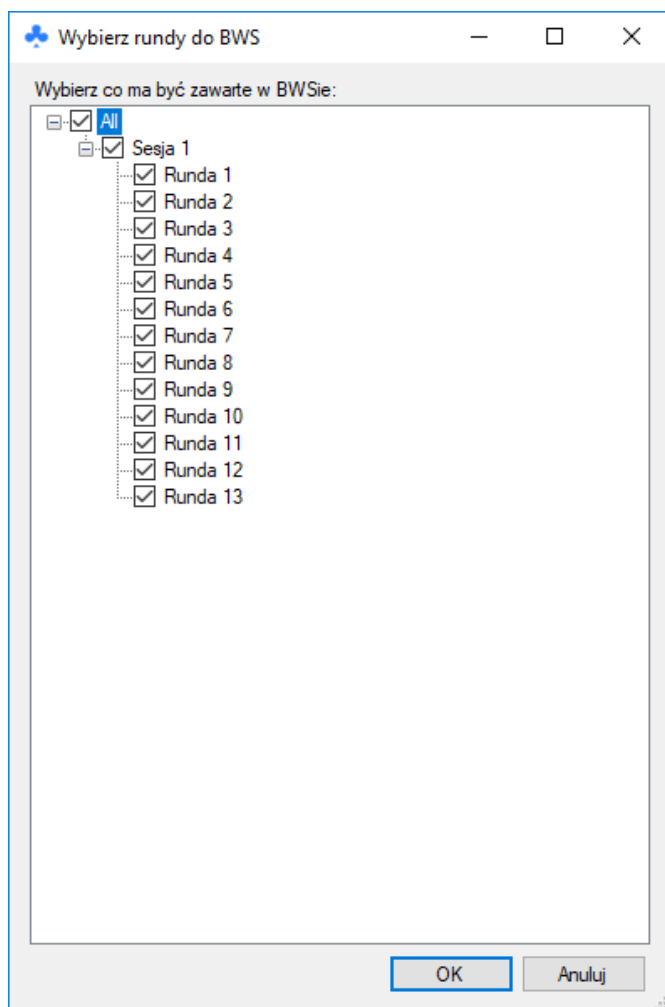
Dalej możemy wczytać rozdzania. Klikamy przycisk „Otwórz” na górze i wybieramy plik.

Musimy wybrać pod jakimi numerami wczytać rozdzania. Nasza sytuacja jest prosta – ponieważ puszczaemy prosty turniej klikamy po prostu „OK” i niczym się nie przejmujemy.



Rysunek 10 - wybór pod które numery wczytać rozdania

Ostatnim już etapem kreatora jest tworzenie BWSa – sprowadza się to do odpowiedzi „Tak” na pytanie czy chcemy stworzyć BWSa, wybrania nazwy pliku, wybrania rund do BWSa (zaznaczamy wszystkie, czyli „All”) i jeśli nie chcemy kombinować z ustawieniami BCSa, kliknięcia „OK” po raz ostatni. Program powinien zakończyć kreator, a zawodnicy mogą zacząć wpisywać dane do pierniczków (przynajmniej jak ruszy BCS 😊).

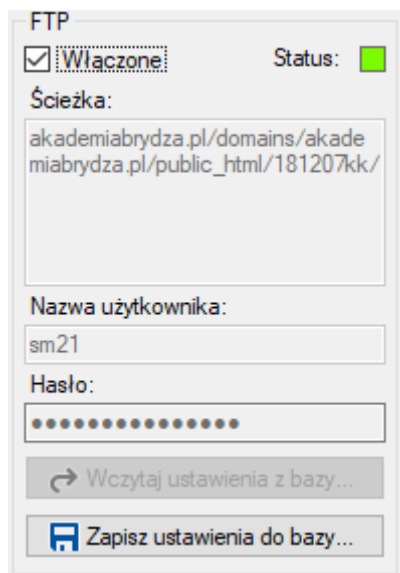


Rysunek 11 - wybieranie rund zawartych w BWSie

Turniej puszczoney – wprowadzenie reszty informacji

Uruchomiliśmy pierniczki, znaczy jest już dosyć dobrze. Wypada teraz np. ustawić nazwę turnieju, zrobić jakiś nagłówek i w końcu wysłać wyniki do internetu.

W tym celu przechodzimy do zakładki „Prezentacja” i wpisujemy ustawienia naszego ulubionego serwera FTP. Musimy podać serwer razem ze ścieżką, nazwę użytkownika i hasło. Dla przyszłej wygody klikamy „Zapisz ustawienia do bazy...”, a następnie zaznaczamy „Uruchom FTP”.



Rysunek 12 - widok uruchomionego połączenia FTP

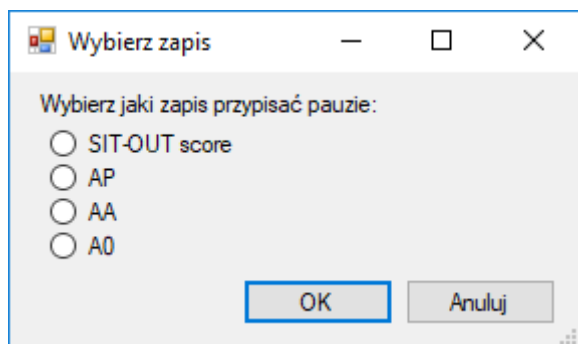
Następnie przenosimy się w lewo i patrzymy na ustawienia wyników na żywo – zaznaczamy wyniki na żywo i upewniamy się, że jest zaznaczone okienko „pokazuj tylko wyniki”. Dalej klikamy przycisk „Wyślij wymagane pliki na FTP”, aby wysłać pliki statyczne – na dole programu powinien pojawić się pasek pokazujący postęp wysyłania.

Ostatnią rzeczą którą możemy zrobić w tym oknie jest podanie pełnej nazwy turnieju i ewentualnie edycja nagłówek HTML.

Gdzieś w między czasie może udało nam się już zebrać startówki – wtedy przechodzimy do karty „Uczestnicy” i wpisujemy brakujących ludzi.

Tak naprawdę ostatnią rzeczą którą możemy zrobić w czasie turnieju jest wpisanie PDFów, PKLi i nagród – zrobimy to w zakładce „Nagrody”. Aby wygenerować PKLe wystarczy kliknąć na odpowiedni przycisk i wybrać rangę turnieju. Trzeba wykonywać tą operację już po wpisaniu listy startowej, wtedy mamy pewność, że suma WK jest dobrze policzona.

Pozostaje jeszcze ostatnia sprawa – ustawienie zapisów z pauzą. Przechodzimy więc do zakładki „Liczenie”, klikamy „Ustaw zapisy z pauzą”, wybieramy rundy w których ustawić pauzę i typ zapisu.



Rysunek 13 - wybieranie zapisu dla pauzy

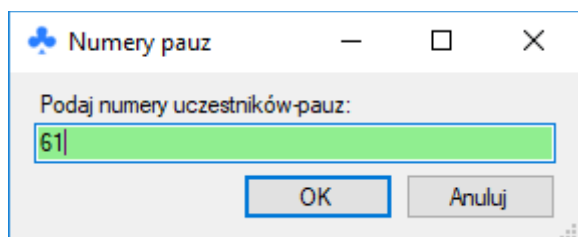
Po turnieju

Ostatni zapis właśnie spłynął, a my musimy zakończyć turniej. Pierwsze co robimy, to wysyłamy wyniki ostateczne. W tym celu przechodzimy do zakładki prezentacja, odznaczamy „Na żywo”, odznaczamy „Pokazuj tylko wyniki” i klikamy „Wyślij na FTP teraz”. Jeśli dobrze skonfigurowaliśmy program, to wszystkie te operacje mogą zostać wykonane automatycznie.

Wreszcie możemy wygenerować CSV. Klikamy „Nagrody” i „Stwórz CSV do Cezara”.

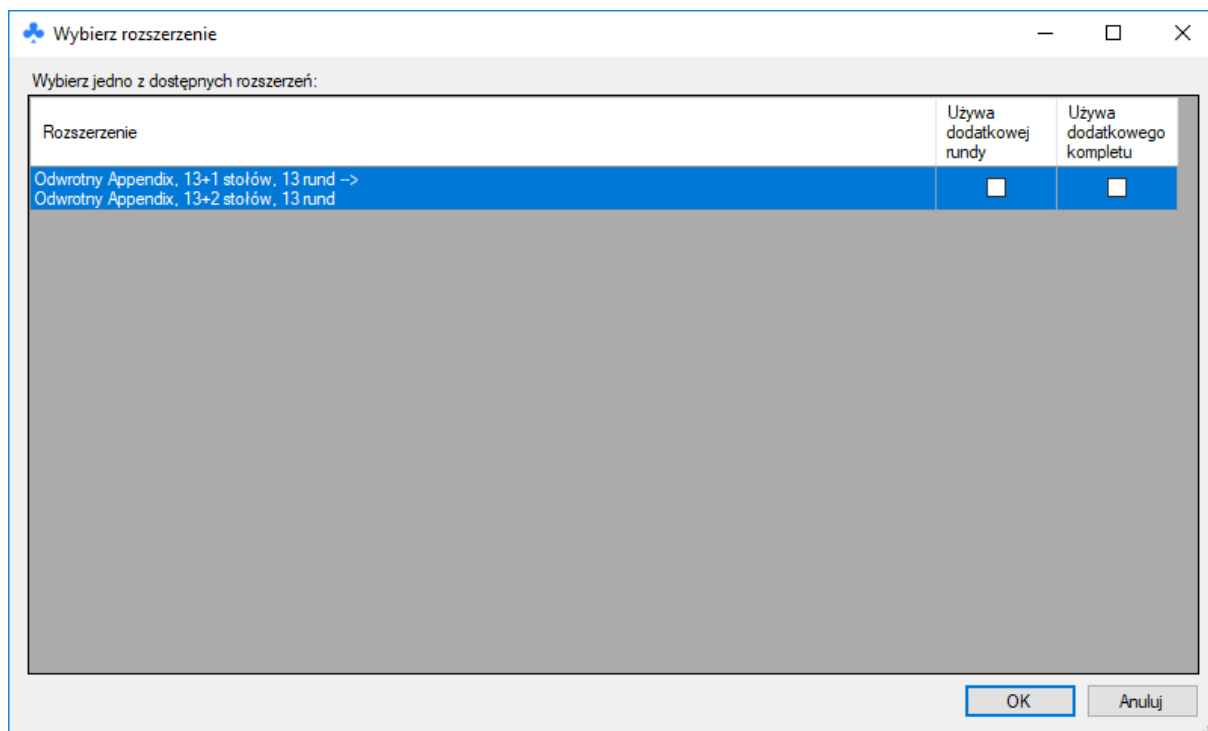
Sytuacja nietypowa – dodatkowe pary po rozpoczęciu turnieju

Puściliśmy turniej, a nam nagle doszła dodatkowa para. Gdy w naszym przykładowym turnieju przybyli jedni spóźnialscy, to nic się nie stało – wystarczy usunąć pauzę. Jak? Przechodzimy do zakładki uczestnicy, klikamy „Zarządzaj pauzami” i usuwamy wpisany tam numer.



Rysunek 14 - widok zarządzania pauzami

Jednak co zrobić gdy par przyszło więcej, albo założyliśmy turniej bez pauzy? Wtedy przechodzimy do zakładki „Monitor” i klikamy przycisk „Dodaj zawodników do sesji”. Program powinien automatycznie zaproponować możliwe zmiany rotacji, a wtedy wystarczy już tylko wybrać tą, która najbardziej nam odpowiada.



Rysunek 15 - przykład podpowiedzi zmiany rotacji dla turnieju testowego

Zaawansowane tworzenie turnieju

Mimo, że tworzenie turnieju z kreatora jest najłatwiejsze i pozwala na uniknięcie większości błędów, nie zawsze jest wystarczająco elastyczne aby spełnić wszystkie wymagania. Dlatego w tym miejscu zamieszczę bardzo skrótową instrukcję tworzenia turnieju od 0.

- 1) Wybieramy Plik -> Nowy (zaawansowany) -> Pary
- 2) Przechodzimy do Monitora
 - a. Dodajemy nową sesję
 - b. W nowej sesji przechodzimy do sektory
 - c. W sektorach dodajemy interesujące nas sektory
 - d. Klikamy „Zsynchronizuj monitor z zapisami”
- 3) Przechodzimy do Liczenia
 - a. Wczytujemy rozkłady rozdań
 - b. Ewentualnie zmieniamy numerację rozdań na Sali
- 4) Przechodzimy do uczestników
 - a. Wybieramy „Używaj bazy”
- 5) Przechodzimy do BWS
 - a. Tworzymy BWSa