

Zpracování turnaje programem DUBOV

(autor Petr Kaňovský)

Aplikace pro zpracování turnaje (losování a pořadí) se neinstalují, stačí je nahrát do libovolné složky na libovolném počítači. Jen je potřeba zvolit správnou variantu pro Windows XP (95/98/Vista) nebo Windows 7 nebo 8. Liší se jen spustitelné programy, postup a textové soubory jsou stejné.

Vše je ke stažení na stránkách ČAS.

Jako textový editor doporučuji PSPad (volně ke stažení). V Poznámkovém bloku Windows to myslím od verze WindowsXP už funguje taky, nemám to ale vyzkoušené.

Obsah balíčku:

Spustitelné soubory

MAKNSA.EXE program pro vytvoření souboru PKNSA.DAT před začátkem turnaje
LOS.EXE program pro párování dalšího kola
ZADEJ.EXE program pro rychlejší zadávání výsledků kola
PORADI.EXE program pro určení pořadí a vytvoření souborů pro tisk
REKORDY.EXE program pro určení rekordů na turnaji

Na jejich názvu nezáleží, můžete si je přejmenovat (např. přidat na začátek #, aby se ve složce řadily na začátek).

Textové soubory (s příponou TXT nebo DAT)

KOEF.TXT aktuální koeficienty TURČAS (A B C D) oddělené mezerou, zapsané s desetinnou tečkou. Koeficienty se obvykle mění před MR a jsou uvedené na webu <http://scrabble.hrejsi.cz/pravidla/kriteria/turcas>.
ZMENY.DAT prázdný soubor pro zapsání změn během turnaje

Textové soubory (TXT i DAT) naopak přejmenovat nesmíte, ale můžete je editovat. Jen je potřeba dodržet jejich formátování.

Vstupní datové soubory:

OSOBY.DAT obsahuje čísla a jména všech hráčů v databázi
PKNSA.DAT obsahuje čísla hráčů, kteří se účastní turnaje, jejich sílu a počet sehraných partií (jednotlivé údaje oddělené mezerou, čísla s desetinnou tečkou)

Ty se dají stáhnout z webu (xxx je číslo, které má turnaj na stránkách ČAS :

<http://mrscrabble.hrejsi.cz/turnaje/xxx/osoby.txt> uložíme jako OSOBY.DAT - seznam všech osob v databázi ČAS

<http://mrscrabble.hrejsi.cz/turnaje/xxx/pknsa.txt> uložíme jako PKNSA.TXT – seznam všech osob a jejich síly a počtu partií

<http://mrscrabble.hrejsi.cz/turnaje/xxx/hraci.txt> uložíme jako HRACI.TXT – seznam přihlášených hráčů

Soubor OSOBY.DAT je možné použít z minulého turnaje, případné nováčky lze dopsat ručně. Pro turnaje, které se budou započítávat do žebříčku je důležité je dodržet číslování hráčů podle databáze ČAS, jinak si můžete vytvořit vlastní seznam.

Soubory generované během turnaje

ZMENY.DAT obsahuje po řádcích čísla hráčů a interval kol, ve kterých na turnaji nehráli
randseed.txt soubor s náhodným číslem, podle kterého se losuje (aby se při opakovaném losování vytvořily stejné náhodné dvojice)
PARTIEx.TXT soubory s partiemi hráčů, kam se zapisují výsledky v x. kole
PORADIx.TXT soubor s pořadím hráčů po x. kole
losx.htm soubor s nálosováním pro tisk
partieix.htm soubor s výsledky pro tisk
poradix.htm soubor s pořadím
rekody.txt soubor s rekordy

Příprava turnaje

Založte složku pro turnaj a rozbalte do ní stažené soubory.

Stáhněte (nebo vytvořte) soubory OSOBY.DAT a PKNSA.DAT.

Pokud stáhnete soubory PKNSA.TXT a HRACI.TXT, spusťte soubor MAKENSA.EXE, který vygeneruje soubor pknsa.dat.

Soubory PKNSA.TXT a PKNSA.DAT se liší jen tím, že v jednom (TXT) jsou koeficienty všech osob, v druhém (DAT) jsou jen účastníci turnaje.

V souboru OSOBY.DAT (a PKNSA.TXT) nemusí být všechny osoby z databáze, ale musí tam být všichni účastníci turnaje.

Soubory můžete editovat i ručně, jen je potřeba dát pozor na prázdné řádky na konci, nelze zaměnit oddělovače (místo mezer tam dát tabulátor apod.) a dodržet oddělovače řádků. Pokud byste narazili na problém, nejjednodušší je otevřít a editovat nějaký starší fungující soubor, většinou se při uložení jeho formátování nezmění.

*Pokud se vám soubor HRACI.TXT na webu nezobrazí česky, můžete změnit kódování stránky, nebo to neřešte, je to jen kosmetická vada, program pracuje jen s kódem hráče. Důležité je, aby byl česky soubor OSOBY.DAT. V souboru HRACI.TXT je povinný jen sloupec s čísly hráčů **vzestupně řazený**.*

Před zahájením turnaje tedy musíte mít ve složce :

- datové soubory OSOBY.DAT
 PKNSA.DAT
 KOEF.TXT
 případně ZMENY.DAT (ten se jinak vygeneruje při losování 1. kola)
- spustitelné soubory LOS.EXE
 PORADI.EXE
 ZADEJ.EXE (jinak musíte výsledky zapisovat rovnou do PARTIE.TXT)

Párování 1. kola:

Spusťte LOS.EXE a zadejte číslo kola 1, Výstupem jsou soubory

PARTIE1.TXT obsahuje párování 1.kola (čísla hráčů, výsledek 0:0, čísla stolů a jména hráčů)

LOS1.HTM obsahuje párování 1.kola pro tisk

randseed.txt náhodné číslo

a pokud neexistoval, tak prázdný soubor ZMENY.DAT (program zeptá, zda ho má vytvořit)

Pokud losování opakuje, program zeptá, zda přepsat dřívější párování a zda má použít dosavadní kód generátoru náhodných čísel. V případě kladné odpovědi se párování opětovným spuštěním programu nezmění.

Zadání výsledků kola:

Hodnoty 0 0 ve třetím a čtvrtém sloupci se přepíší skutečným výsledkem v souboru PARTIE.TXT , buďto přímo v textovém editoru nebo prostřednictvím programu ZADEJ.EXE.

V souborech PARTIE.TXT jsou důležité první čtyři sloupce: kód začínajícího a druhého hráče, skóre začínajícího a druhého hráče (hodnoty oddělené mezerou). Za mezerou pak může být cokoliv, s žádným dalším údajem (číslo stolu, jména hráčů) programy nepracují.

Pořadí kola

Spusťte program PORADI.EXE a zadejte číslo kola. Výstupem jsou soubory

PORADI1.TXT

PARTIE1.HTM (výsledky 1.kola pro tisk)

PORADI1.HTM (pořadí po 1.kole pro tisk)

Pokud chcete rekordy, spusťte REKORDY.EXE. Výstupem je soubor REKORDY.TXT

Párování dalšího kola:

Při párování dalšího kola program kontroluje, jestli v minulém kole není nulový výsledek a pokud ano, ptá se, zda je to v pořádku.

Změny během turnaje

Pokud některý **hráč vynechá libovolné kolo**, je třeba kdykoliv před losováním tohoto kola zapsat do souboru **ZMENY.DAT** číslo hráč a čísla vynechaných kol:

Příklady:

801 1 1 *hráč 801 nehraje v 1.kole*

736 10 15 *hráč 736 nehraje od 10. do 15.kola včetně*

236 10 10 *hráč 236 nehraje v 10.kole*

Je samozřejmě možné, aby se stejného hráče týkalo více řádků, např.

801 1 1

801 10 10

801 13 15

značí, že hráč nehraje v 1.,10.,13.,14. a 15.kole.

Pokud během turnaje přijde další hráč, je třeba zkontrolovat, případně doplnit jeho číslo a jméno do souboru OSOBY.DAT, doplnit (na konec) do PKNSA.DAT jeho sílu a počet partií a do souboru ZMENY.DAT zapsat která kola vynechal.

Pokud je potřeba opravit špatně zapsaný výsledek, je třeba opravit příslušný soubor PARTIEx.TXT. Není nutné přepočítávat pořadí po minulých kolech (pokud ho nechcete vyvěšovat), pořadí každého kola se počítá ze všech souborů PARTIEx.TXT, které jsou k dispozici.

Pokud si hráči prohodí začínání, je potřeba v PARTIEx.TXT prohodit kódy hráčů a zapsat výsledek podle skutečnosti.