

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 v sekci Příslušenství.

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

- MAKENSA.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://scrabble.hrejsi.cz/turnaje/xxx/osoby.txt> uložíme jako OSOBY.DAT - seznam všech osob v databázi ČAS
- <http://scrabble.hrejsi.cz/turnaje/xxx/pknsa.txt> uložíme jako PKNSA.TXT – seznam všech osob a jejich síly a počtu partií
- <http://scrabble.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
- partiox.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.

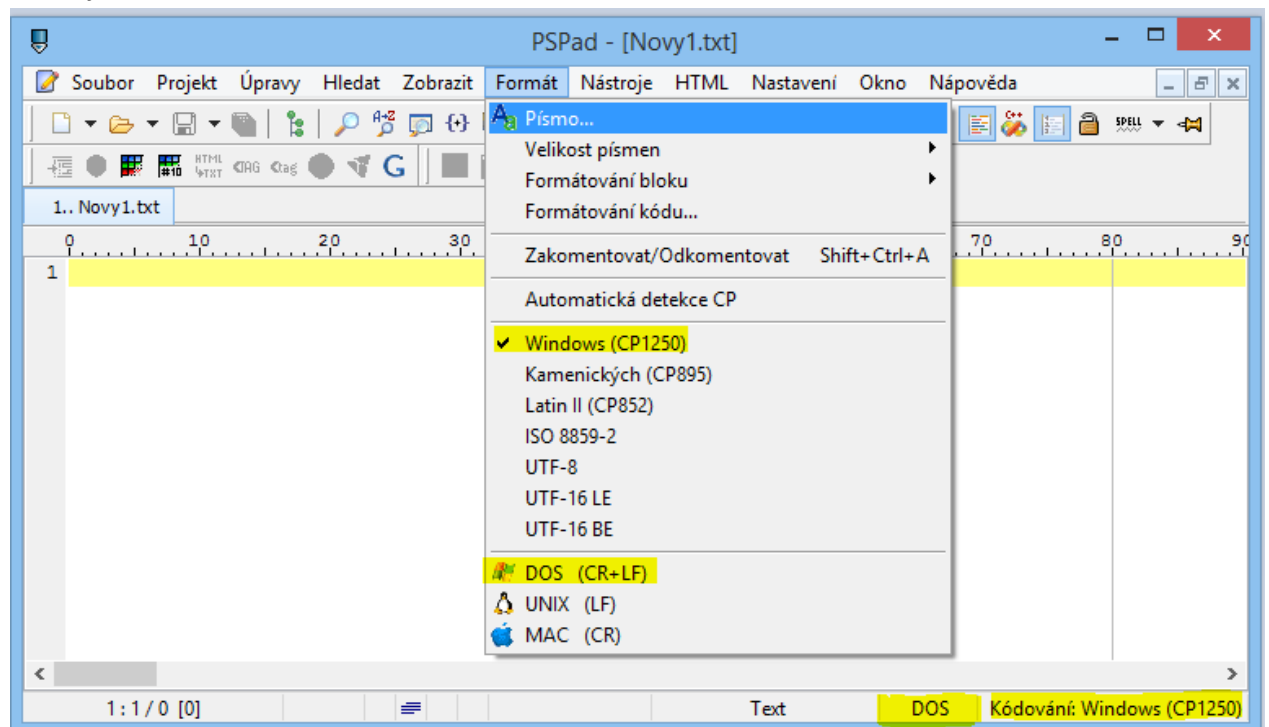
Soubory PKNSA.TXT a PKNSA.DAT se liší jen tím, že v jednom (TXT) jsou koeficienty všech osob, v druhém (DAT) jsou jen účastníci turnaje.

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, ale musí být **vzestupně řazený**.*

U všech souborů je třeba dodržet formát (DOS CR+LF) a kódování (Win1250), které se např. v editoru PSPad nastavuje v menu Formát a aktuální hodnoty jsou zobrazeny dole na stavovém řádku. Kódování má vliv jen na diakritiku, ale jiný formát než DOS způsobí, že programy nic nedělají.



Před zahájením turnaje tedy musíte mít ve složce :

- datové souboru 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 PARTIEx.TXT)

Párování 1. kola:

Spustíte 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 opakujete, 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 PARTIEx.TXT , buďto přímo v textovém editoru nebo prostřednictvím programu ZADEJ.EXE.

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

Pořadí kola

Spustíte 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, spustíte 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.

Po turnaji

Po turnaji je potřeba odeslat všechny soubory partieX.txt a poradix.txt (anebo zabalit všechny soubory ze složky, kromě *.exe souborů) co nejdříve mailem na adresu dana.kucova@volny.cz.