# ADMINISTRATOR

### czyli jak prowadzić turniej teamów

opis działania programu w wersji 5.0.41 wersja opisu 1.0

#### 1. Wprowadzenie

Autorem ADMINA jest oczywiście Jan Romański. Program powstał w zasadzie na 48. Drużynowe Mistrzostwa Europy – Warszawa 2006. Już rok wcześniej był używany podczas rozgrywek I ligi, a zaraz po mistrzostwach zaczął obsługiwać również zawody II ligi. Wszystko oczywiście zostało spowodowane wprowadzeniem do użycia bridgematów – w Polsce nazywaych "pierniczkami". Urządzonka te, przesyłające do serwera pierniczkowego dane, spowodowały rewolucję w sposobie obliczania i prezentacji wyników. Dane są dostępne chwilę po tym, jak użytkownik pierniczka (najczęściej sam zawodnik) wpisał je do urządzenia. Co następnie daje możliwość prezentacji wyniku prawie natychmiast. Stary dobry KoPS jest programem, który nie daje takich możliwości - dlatego odszedł w odstawkę. Pojawiły się programy, które dają możliwość prezentacji wyników nieomal na bieżąco zarówno na sali gry, jak i w internecie.

Jednym z takich programów jest ADMINISTRATOR.

### 2. Instalacja i konfiguracja

Program ADMIN działa na bazach danych – każdy turniej jest bazą danych (nie będziemy zajmować się szczegółowo strukturą baz oraz programu. Dla użytkownika zapewne te informacje będą nieprzydatne, a zdecydowanie powiększą objętość niniejszego samouczka). Do obsługi baz danych potrzebny jest jeszcze serwer baz danych (*database server*) czyli program, który zarządza bazą danych. W przypadku ADMINA jest to MySQL – najpopularniejszy istniejący serwer DB. Co pewnie nie jest bez znaczenia – jest opcja bezpłatnej licencji.

Musimy więc zainstalować MySQL Server – pełną instalację można ściągnąć z internetu. W chwili obecnej dostępna jest wersja 5.5.8, ale UWAGA! podobno (nie sprawdziliśmy) nie działa – więc szukamy wersji 5.1 lub 5.0. I taką instalujemy. (Z ostatniej chwili: wersja 5.5 podobno działa!).

Przy instalowaniu MySQL należy pamiętać, że musimy wyłączyć ewentualne zapory i firewalla.

Po uruchomieniu instalacji wybieramy standardową instalację i uruchamiamy konfigurację (którą zawsze można powtórzyć: Start/Programy/MySql/MySql 5.0/MySQL Server Instance Config Wizzard).

W konfiguracji w kolejnych okienkach wybieramy:

- Detailed Configuration;
- Developer Machine;
- Non-Transactional Database Only;
- Manual Setting/15 Concurrent connections;
- Enable TCP/IP, port 3306, zaznaczamy Add Firewall Exception For This Port, zaznaczamy Enable Strict Mode;
- Manual Selected Default Character Set / Collation: utf8
- zaznaczamy Install As Windows Sevice, zaznaczamy Include Bin Directory in Windows PATH;
- Podać dwa razy hasło roota, można zaznaczyć Enable root access ...;
- Execute, ma być komunikat, że successfully;
- Finish.

MySQL Server Instance Configuration Wizard	×
MySQL Server Instance Configuration Choose the configuration for the server instance.	$\bigcirc$
Processing configuration	
Prepare configuration	
Start service	
Apply security settings	
Configuration file created. Service restarted successfully. Security settings applied.	
Press [Finish] to close the Wizard.	
< Back Finish	Cancel

ryc. 1 – zakończenie konfiguracji MySQLa

Hasło roota powinno być łatwe do zapamiętania. Nie będziemy go używać zbyt często – w zasadzie będzie nam potrzebne do skonfigurowania ADMINA, ale będzie przydatne, jeśli będziemy musieli udostępnić serwer na naszym komputerze dla innych użytkowników lub powtórnie będziemy chcieli skonfigurować ADMINA.

Po skonfigurowaniu MySQL potrzebujemy jeszcze programu do administrowania serwera DB. Najczęściej spotykanym jest SQLyog. Instalację też można bezpłatnie ściągnąć z internetu.

Instalacja ADMINA nie nastręcza żadnych trudności – trzeba tylko podać hasło otrzymane od Autora programu.

🍓 JFR TeamAdmin 5.0.10 Setup	
Welcome to J <u>FR</u> TeamAdmin 5.0.10 setup. This version was released on 16 grudzień 2008. Copyright © 2006-2008, J.Romanski	
No-Questions-Asked Installation	
More Information	
Select Components and Install	
Advanced Options Installation	
Do Not Install	

ryc. 2 – plansza początkowa instalacji ADMINA

ADMIN instaluje parę programów:

- ADMINISTRATOR program do obsługi turnieju
- GONIEC program do wysyłania plików html na serwer

- KOLEKTOR – program do zbierania danych z bazy (bws) i zapisywania danych do bazy MySQL (turnieju)

- LINEUP program do obsługi Line upów
- LUDEFINE program do definicji Line upów

(jako, że podłączona jest kompletna pomoc nie będziemy się ostatnimi dwoma programami zajmować)

- PLAYERS program do obsługi zawodników (przede wszystkim Cezara)
- WEBMASTER program do tworzenia plików html

### 3. PLAYERS

Na wstępie trzeba skonfigurować program PLAYERS. Bez utworzenia bazy dla nazwisk nie będziemy posiadać podpowiedzi nazwisk a bez pobrania danych z Cezara nasza baza nazwisk będzie pusta, co zdecydowanie utrudni posługiwanie się programem ADMINISTRATOR i pierniczkami.

Uruchamiamy program PLAYERS, z paska narzędzi wybieramy *database* (baza danych) i wybieramy *connect* (połącz).

Pojawia się okienko MySQL server connection.

Jeśli chcemy posługiwać się bazą (bądź utworzyć nową), która znajduje się na naszym komputerze w pole *Server* wpisujemy *localhost* (komputer lokalny). Pole *Protocol* ustawiamy na nasz serwer DB, czyli *mysql*, *Port* na standardowy *3306*, *User ID* to nazwa (najczęściej *root*), *Password* to nasze hasło MySQL. Poniżej mamy konfiguracje językowe. W przypadku języka polskiego ustawiamy:

- MySQL>PC na cp1250

- collation na polish

W pole *Database name* wpisujemy nazwę bazy z nazwiskami graczy. W przypadku nowej bazy należy wpisać nazwę ("nazwiska", "cezar", "zawodnicy" czy kto to tam co chce) i zaznaczyć pole przy *create* (utwórz).

MySQL server conne	ection	
Server	localhost	
Protocol	mysql 💌	🗸 ОК
Port (std=3306)	3306	×
User ID	root	
Password	******	
		collation
MySQL > PC	cp1250 💌	polish 💌
Database name	cezar 💌	🗖 create
	😷 List databases 📗	
-		

ryc. 3 - ustawienia MySQL server connection

Przycisk *List databases* służy do wyświetlenia listy baz. Jeśli nie utworzyliśmy wcześniej żadnych baz, to po jego przyciśnięciu powinny się pokazać bazy, które zostały utworzone przez instalację ADMINA i mysql: *information\_schema* i *mysql*.

Connection test
OK!
Existing databases
information_schema 2liga0809 89ne 89nw 89se 89se
bamel1 bamel2 bamel3

ryc. 4 – lista baz danych

Po wpisaniu nazwy bazy wciskamy <u>zielony przycisk OK</u> i tworzymy bazę. Na chwilę obecną baza jest pusta. Przed ściągnięciem bazy z Cezara spróbujmy dokończyć konfigurację.

Wybieramy drugą opcję z paska narzędzi – Administrator.

Administrator	a <u>b</u> out	
<u>S</u> tart ID: 90	001	Ctrl+I
<u>C</u> olumn's tit	es	Ctrl+T
Sync with: h	http://www.msc.com.pl/cezar/download/baza.csv	Ctrl+S
Link string		Ctrl+L

ryc. 5 –opcje w 'Administrator'

W założonej bazie danych będą znajdować się nie tylko nazwiska z Cezara, ale również i wszystkie przez nas dopisane. Nowe nazwiska również będą miały swoje ID, więc wskazane jest, aby były one inne niż w Cezarze (inaczej po aktualizacji bazy z Cezara nasze dopisane nazwiska zostaną nadpisane tymi z Cezara). Pole *Start ID* określa nam od jakiej liczby PLAYERS mają nadawać nowe ID. Powinniśmy przestawić wartość na 90001 (na razie najwyższa wartość z Cezara to niecałe 16000, więc do 90001 mamy parę lat).

Kolejna opcja to *Column's titles.* Możemy zmienić nazwy kolumn w bazie (jeśli komuś przeszkadza język angielski). Oznaczenie poszczególnych kolumn:

*ID* – cezarowy numer, *gname* – imię, sname – nazwisko, rank – WK, loc1 – okręg, loc2 – klub, *info* - ?? (pole do wykorzystania), *sex* – płeć (w sumie tu pojawia się tylko literka K czyli kobieta), *age* – wiek (tak naprawdę to jest pole informacyjne, w które wpisujemy seniorów, młodzież itp.), *flag1* - składka, *flag2* - zniżka. Po prawej możemy też zaznaczyć, co z danych powinno się pojawiać na wydruku (*Tick below for detailed print-out's*) - ID, nazwisko i imię są zaznaczone domyślnie. Zwykle nie zaznaczamy info (bo na razie jest niewykorzystane), zniżka i składka (zawsze możemy tu przejść i zaznaczyć do pojedynczego wydruku).

Titles for database columns	×
ID gname imię	V OK
sname nazwisko rank WK	Tick below for detailed print-out's
loc1 okręg	
loc2 klub info	
sex płeć	
age wiek	
flag2 składka	

ryc. 6 – ustawienia nazw kolumn w bazie z zaznaczonymi opcjami 'na wydrukach pokazuj ...'

Kolejne dwie opcje to:

- *Sync with* czyli źródło z którego będziemy ściągać dane (z Cezara, powinien pokazać się link: *http://www.msc.com.pl/cezar/download/baza.csv*).

- *Link string* czyli linkowanie pojawiających się w html nazwisk do Cezara (można usunąć, np. jeśli sędziujemy jakiś turniej na którym nie ma graczy zarejestrowanych; standardowo link powinien być następujący:

<a href="http://www.msc.com.pl/cezar/?p=21&pid=:LINK:" target="\_blank"> - można
zawsze przetestować, czy jest prawidłowy)

Ostatnia opcja ...about informuje nas o wersji PLAYERSów i umożliwia sprawdzenie, czy nie ma nowej wersji programu.

Po zapoznaniu się z PLAYERSami, założeniu bazy, i skonfigurowaniu programu klikamy na ikonkę Cezara (po prawej stronie nad ikonką wyjścia) i – jeśli jesteśmy połączeni do internetu – z Cezara ściągniemy bazę z nazwiskami (podczas ściągania postęp będziemy mogli śledzić na najniższym pasku programu).

Na dole mamy opcje edytowania rekordów w bazie:

- skocz do pierwszego rekordu
- przejdź do rekordu powyżej
- przejdź do rekordu poniżej
- skocz do ostatniego rekordu
- dodaj rekord
- usuń rekord
- zaakceptuj (zapisz)
- nie akceptuj (wyjdź bez zapisywania)
- odśwież

ା   ଏ   ୬   ୬   <del>+</del>   <del>-</del>   ଏ   %   ୯
---

ryc. 7 – pasek nawigacji w PLAYERSach

Nie będziemy szczegółowo opisywać poprawiania, czy dodawania nowego rekordu, gdyż polega to na wypełnianiu kolejnych pół w tablicy.

Sławomir Henclik	×
ID <mark>39</mark>	🗸 ОК
gname Sławomir	🗶 Cancel
sname Henclik	
rank 18	
loc1 PM	
loc2 ANDRZEJKI Gdańsk	
info	
sex	
age	
flag1	
flag2	

ryc. 8 – tablica zawodnika

Na samym dole mamy niebieski pasek wyszukiwania i tamże możemy wyszukiwać rekordy poprzez wpisywanie nazwisk lub ID (bez początkowego zera).

	ID	gname	sname	rank	loc1	loc2	info	sex	age	flag1	flag2		
L	29	Krzysztof	Buras	18	MA	AUGURI Warsza							<u>_</u>
L	16	Piotr	Busse	18	WP	CATMAN-TAUR							
L	33	Bartosz	Chmurski	18	MA	AUGURI Warsza							alle.
	20	Jacek	Ciechomski	18	LU	eService							- (43)
⊵	50	Bogusław	Gierulski	18	WM	Mrągowia SI Mra							
	5	Stanisław	Gołębiowski	18	DS	KS AZS POLITE							
	39	Sławomir	Henclik	18	PM	ANDRZEJKI Gd							
	25	Zdzisław	Ingielewicz	2.5	MA	AUGURI Warsza							
	7	Rafał	Jagniewski	18	WP	KS UNIA WINK							
	30	Przemysław	Janiszewski	18	WМ	Mrągowia SI Mra							
	6	Andrzej	Jeleniewski	18	LB	Steinpol Ilanka 1						•	
	H	•	► ►	+	-	-/	8		<del>ر</del>				

ryc. 9 – program PLAYERS z utworzoną własnoręcznie bazą (vide: ID!)

Po ściągnięciu bazy naciskając poszczególne kolumny możemy bazę posortować wg: imion, okręgów, klubów (aby posortować bazę wg ID trzeba w polu wyszukiwania wpisać cyfrę, wg nazwisk – literę).

### 4. ADMINISTRATOR

Po uruchomieniu ADMINISTRATORA pojawia się kontrolny panel, na razie z niewieloma dostępnymi możliwościami.

🏓 Team Admin	
Event Databases Editors Tools Help	
🛅 🖪 🎬 🔿	? 🖬

ryc. 10 – ADMIN po uruchomieniu

Możliwości podane w pasku zadań są powtórzone na ikonkach zaraz pod paskiem zadań. Będziemy omawiali możliwości podane w pasku, przypisując doń pojawiające się <u>ikonki poniżej</u>.

Na chwilę obecną mamy do dyspozycji:

- Event – turniej. Możemy utworzyć nowy (poniżej: ikonka z czystą kartką 凹) oraz otworzyć już

posiadany (<u>ikonka z zapisaną kartką</u>

- Databases - ustawienia baz;

- Help – które nie ma nic wspólnego z pomocą, są tam informacje o posiadanej wersji i możliwość

sprawdzenia nowych wersji programu (poniżej ikonka ze znakiem zapytania Do pomocy (na razie niezbyt wypełnionej) dostajemy się po przyciśnięciu klawisza F1.

Turniej za chwilę założymy, na razie wchodzimy w Databases:

- przy pomocy MySQL connection (ikonka z kilkoma białymi przegródkami w czerwonym

segregatorze (identycznie jak w PLAYERSach) segregatorze (identycznie jak w PLAYERSach)

MySQL server conn	ection	
		Set as default 🗸
Server	localhost	<b>1</b> ov
Protocol	mysql 💌	
Port (std=3306)	3306	×
User ID	root	
Password	****	
MySQL > PC	cp1250 💌	

ryc. 11 – ustawienia połączenia z serwerem MySQL

- przy pomocy opcji BWS (ikonka bridgematów 🖺):

ustawiamy domyślny format tworzonych plików do pierniczków (.bws) *classic BMPro* to klasyczne ustawienia pierniczka a *BM2 features* to dodatkowe możliwości dostępne w najnowszej wersji oprogramowania – wybieramy opcję standardową (uwaga: przy zmianie opcji ze standardowej na dodatkową i kolejnym rozwinięciu *Databases* pojawi się napis, Access1997 lub Access2000 – w zależności od wybranej opcji, ale jest to pozostałość po starszych wersjach programu – w chwili obecnej wszystkie wersje są pod Access2000);

 możemy ustawić numerację stołów na sali (zwykle używa się w pokoju otwartym numerów stołów, a w pokoju zamkniętym nr stołu +100 – tak jest to zresztą ustawione domyślnie);

 - wybrać ustawienia domyślne (ostatni przycisk) do plików dla pierniczka (opcja omówiona przy uruchamianiu Kolektora – patrz str. 41 i następne).

### 5. Aaaaaaaby założyć turniej

Nic prostszego. Wybieramy *Event*, klikamy *New* i pojawia nam się okienko z danymi do wypełnienia.

Wpisujemy *Event's name* - nazwę turnieju (nazwa musi być ciągła, bez spacji oraz nie może zawierać polskich liter). W kolejnych kratkach wpisujemy dane turnieju z ostrzeżeniem *this numbers cannot be changed* – te (liczby) dane nie mogą być zmieniane. Co oznacza, że jeśli zmieni się jakiś parametr będziemy turniej musieli założyć od nowa. Wypełniamy:

- teams - liczba drużyn;

- rounds - liczba rund;

- segment per rund - liczba segmentów w rundzie;

- boards per segment - liczba rozdań w segmencie;

 - way of counting – sposób liczenia; do wyboru – imps+vp (impy z przeliczaniem na VP); imps only (tylko impy) lub board a match (BAM) – przy ostatnim wyborze pojawi się pytanie czy 10 stanowi różnicę – zaznaczamy odpowiednią opcję (tzn. zaznaczyć można ale wybór nie działa – 10 zawsze stanowi różnicę).

W przypadku podania nazwy identycznej jak istniejąca już baza (nazwy istniejących baz – *Existing events* są w okienku po prawej stronie) program zapyta się, czy wykasować stare dane. Jeśli użyliśmy niedozwolonych znaków w nazwie turnieju program zgłosi błąd (nie będzie mógł założyć turnieju).

New event on localhost	×
Event's name	Existing events:
league	2liga0809 🔺
this numbers cannot be changed teams: 16 rounds: 15 segments per round: 2	89nw 89se 89sw bamel1 bamel2 bamel3 bamfi1
boards per segment: 16	🗸 ок
way of counting: 	×
imps only board a match	

ryc. 12 – wypełnianie ustawień turnieju

Po prawidłowym założeniu turnieju pojawi się kolejne okienko z możliwościami wyboru skojarzeń rund dla turnieju:

No matches defined for this event. - Nie ma zdefiniowanych meczów dla tego turnieju.

You can: - Możesz:

- *Use endless howell for the first ... rounds* - Użyć schematu endless howella dla pierwszych ... rund (w opcji liczba podanych rund jest mniejsza o 1 od liczby teamów) – tu dodatkowo można zaznaczyć *in random order* – w losowej kolejności

- Use the .NTP file – Użyć pliku .NTP (wcześniej przygotowanego)

- Manually set rounds - Ręcznie wpisać rozstawienie.

Matches	×
No matches defined for this event. You can:	
Use endless howell for the first 13 rounds:	in random order
Use the .NTP file:	1)
Manually set rounds:	(C)

ryc. 13 – ustawienia rozstawień meczów

W przypadku gdy wybierzemy jedną z dwóch pierwszych opcji zawsze będziemy mogli zmodyfikować ustawienie ręcznie.

Po wybraniu jednej z opcji pojawi się okienko z informacją, iż należy wybrać katalog, w którym będą zapisywane pliki html (*First select directory for local www pages*). Po kliknięciu OK pokaże nam się struktura katalogów. Jeśli chcemy utworzyć nowy katalog należy w ścieżce po prosu go dopisać (np. C:\KoPS\test\) – zostanie utworzony. Jeśli wybraliśmy wcześniej sposób liczenia impy+vp pojawi się nam dodatkowo katalog, aby wybrać odpowiednią tabelę VP (tabele nazwane 14-10-10 to tabele ułamkowe 10-10 z podaną wcześniej liczbą rozdań, tabele nazwane tylko jedną liczbą to tabele 25:0 na daną liczbę rozdań; na samym dole mamy jeszcze tabele włoskie).

Select VP table					<u>? ×</u>
Look in:	C VP		•	🗕 🔁 💣 🔳	•
My Recent Documents Desktop My Documents PLN-WAW-JFR	<ul> <li>04-10-10.tvp</li> <li>05-10-10.TVP</li> <li>06-10-10.TVP</li> <li>07-10-10.TVP</li> <li>08-10-10.TVP</li> <li>08.TVP</li> <li>09-10-10.TVP</li> <li>10-10-10.TVP</li> <li>11-10-10.TVP</li> <li>12-10-10.TVP</li> <li>12.TVP</li> <li>14-10-10.TVP</li> <li>14-10-10.TVP</li> <li>15-10-10.TVP</li> <li>16-10-10.TVP</li> </ul>	<ul> <li>a) 16.TVP</li> <li>a) 20-10-10.TVP</li> <li>a) 20.TVP</li> <li>a) 24.TVP</li> <li>a) 28.TVP</li> <li>a) 30-10-10.TVP</li> <li>a) 30-10-10.TVP</li> <li>a) 30.TVP</li> <li>a) 36.TVP</li> <li>a) 36.TVP</li> <li>a) 40.TVP</li> <li>a) 40</li></ul>	TALIA16.TV  JR.TVP  LECZNA.TVP  SML.TVP	Ρ	
My Network	File name:			•	Open
Places	Files of type:	VP tables (*.tvp)		•	Cancel

ryc. 14 – wybór tabeli VP

Pojawia nam się turniej ... i parę tysięcy dodatkowych ikonek.

📕 Team Admin
Event Databases Editors Tools about
Image: Section of the sectio
Event: Secc08rr @ localhost
Finished round: 5 Change
Full name: ECC'2008 - Round Robin
Files' names prefix: 03
Teams: 12 Rounds: 5 Segments per round: 1 Boards per segment: 20
🕵 Teams 🤵 Players 📰 Rounds 💠 Boards 🕝 Line-up 📐 Scores 💲 +/- VP 💐 Butler 💰 Prizes 🍠 www
Ime-up     ✓       ○ normal       ○ blind       ○ not required
o see help on button navigate to it using TAB and press F1



6. Tools

🏓 Team Admin		
<u>Event</u> <u>D</u> atabases Editors <u>T</u> e	pols <u>H</u> elp	
<u>B</u> B 20 1	Local www.directory:C:\KoPS\4liga\plock\	
Event: 🥐 lo2(	Page language: polski Transmission settings	
Finished round/se	Send frames to www	
Full name: liga okrę	Event's logo editor	Channes was af
Files' names prefix: lo2011	Print logo editor	counting, now it is:
Teams: <b>4</b> Roun	ds: 6 Segments per round: 2 Boards per segment: 10	imps+VP
Teams Players	Ine-up Scores S +/- VF	P 🙀 Butler 🖉 Prizes <i>é</i> www

ryc.16 – ADMIN/Tools

W chwili obecnej zajmiemy się zakładką *Tools* (Przybory). Mamy tam opcje:

- Local www directory - lokalny katalog dla plików www (ikonka ze strukturą katalogów Katalog ten ustawiliśmy już wcześniej, tu istnieje możliwość zmiany.

- *Page style* – styl strony (<u>ikonka z młotkiem i kluczem</u>). Klikając w jeden z przycisków po lewej stronie możemy ustawić sobie: *Font* – Czcionki; *Font colour* – kolor czcionki; *Page background* – kolor tła; *Title background* – kolor tła tytułu; *Header background* – kolor tła nagłówka; *Frame colour* – kolor ramek; *Home colour* – kolor tła dla gospodarzy; *Visiting colour* – kolor tła dla gości. Po lewej stronie mamy przykładowy wygląd strony, który będzie uaktualniany po ewentualnych zmianach. Przy ciemniej (np. czarnej) czcionce proponujemy używać pastelowych (jasnych) kolorów tła – tak, by kontrast nie był za mały, bo wtedy dane mogą być

niewidoczne. Zapisujemy zmiany klikając zielony fistaszek \_\_\_\_\_ (czerwonym wychodzimy

bez zapamiętania zmian \_\_\_\_\_).



ryc. 17 – ustawienia kolorów stron



ryc. 18 – szczegółowe ustawienia kolorów

- *Page language* – język strony (<u>ikonka z flaga</u> – tu angielską ). Jeśli wybieraliśmy tabelę VP będzie podana zła ścieżka. Pod prawidłową C:/Program Files/JFR/Teamy (czyli po prostu katalog wyżej od VP) są dwa pliki: *english* i *polish.language*. W zależności od tego, jaki język wybierzemy opis na stronach www będzie w języku angielskim bądź polskim.

- *Transmission settings* – ustawienia transmisji (<u>zielona ikonka</u> – identyczna jak w programie GONIEC). Na górze mamy dane do programu GONIEC, który wysyła strony www na serwer do sieci. Standardowy adres to *localhost* i port to *8090*. Przy włączonym gońcu możemy przetestować połączenie, ale zrobimy to dopiero po skonfigurowaniu ustawień FTP (*FTP settings*).

Transmission settings	23
Parameters of GONIEC - program sending files to web page: Address: localhost Port: 8090 ? Test	✓ ×
FTP settings	

ryc.19 – ustawienia transmisji

Wciskamy więc dolny przycisk *FTP check/correct* (zmień/popraw) i wprowadzamy ustawienia FTP:

- Server serwer (np. www.polbridge.pl) port (standardowo) 21;
- User ID nazwa użytkownika;
- Password hasło;
- Timeout czas dostępu (standardowo 5sek.);
- Passive połączenie pasywne (zaznaczone);
- Directory katalog (oczywiście na serwerze FTP).

FI	TP Settings			×
	Server:	jakciemoge.pl	port(21) 21	🖌 ок
	User ID:	totylkoja		
	Password:	******		×
	Timeout:	5 seconds		
	Passive:	~		
	Directory:	/public_html/wyniki/liga/	·	<b>?</b> Test

ryc.20 – ustawienia FTP

Gdy wszystkie dane zostaną wprowadzone prawidłowo, to po przyciśnięciu przycisku Test na dolnym pasku pojawi się informacja *change of directory succeeded* (udana zmiana katalogu). Jeśli pojawi się inny napis, to oznacza, że nie połączyliśmy się z serwerem – czyli gdzieś w podanych przez nas danych jest błąd (oczywiście przede wszystkim musimy być podłączeni do internetu...).

Jeśli wszystko jest dobrze, to zaakceptujmy ustawienia (OK) i wyjdźmy akceptując (zielony

### fistaszek \_\_\_\_\_) z transmission settings.

Teraz dwa zdania wytłumaczenia. Wcześniej nie uruchamialiśmy GOŃCA w celu testowania. Otóż jeśli wpiszemy ustawienia FTP w ADMINIE to po ich zaakceptowaniu program zapisuje ustawienia w bazie danych skąd zostaną pobrane przez GOŃCA i WEBMASTERA (czyli nie trzeba będzie wpisywać ich ponownie).

Jeśli chcemy jednak przetestować łączność z GOŃCEM, uruchamiamy go, wybieramy nasz turniej, wchodzimy ponownie do *transmission settings* i klikamy test. Zarówno w GOŃCU jak i obok przycisku *Test* powinien pojawić się napis OK... Do GOŃCA oczywiście wrócimy. Na razie wychodzimy z GOŃCA (uwaga – tylko przy pomocy *Server/Exit* - przy pomocy krzyżyka w lewym górnym rogu nie wyjdziemy z GOŃCA!).

Wracamy do Tools. Kolejne opcje to:

- Send frames to www - wyślij ramki na stronę (omówienie w kolejnym punkcie na stronie 39 - na

razie zostawiamy w spokoju – ikonka WEBMASTERA 🥮

). Możemy - Event's logo editor - Edytor turniejowego logo (ikonka z ręką zapisującą kartkę tutaj zaprojektować nagłówek naszego turnieju. Jeśli wejdziemy do edycji będziemy mogli przy pomocy przycisku Load from file – załadować wcześniej przygotowane logo. Jeśli nie mamy przygotowanego logo możemy zaprojektować własne. Możemy zaznaczyć opcje 'nagłówek w oddzielnym pliku' (Logo in separate file) - wtedy logo będzie w pojędynczym pliku, który będzie przywoływany do poszczególnych stron. Jeśli odznaczymy, to logo będzie dopisane do każdej strony html. Raczej używamy możliwości zapisania nagłówka w osobnym pliku – po prostu reszta plików będzie mniejsza i transfer danych będzie łatwiejszy. Jeśli zmienimy coś w kodzie html po lewej stronie możemy od razu zobaczyć zmiany (Edit HTML code, when Verify).. Jeśli nie używamy obrazka do turnieju możemy drugą linijkę (<td valign="center"><img src="images/yourlogo.png">) po prostu wyciąć. Jeśli natomiast używamy, to logo wcześniej przygotowane powinniśmy skopiować do naszego katalogu (który wybraliśmy podczas pierwszych kroków) w podkatalog /images i poprawić adres w drugiej linijce (np. <img src="images/pzbs.gif">). Na pewno powinniśmy zmienić nazwę turnieju w trzeciej linijce (Event's description na np. I liga 2011/2012). Po zmianie nagłówka program zapyta się, czy ma przesłać nowe logo na serwer (Send new logo to the website?). Nie trzeba tego robić, zawsze będziemy mieli taką możliwość.



ryc. 21 – edytor logo

Ostatnią opcją w Tools jest określenie nagłówka wydruku (Print logo editor - ikonka z drukarką

) Tam możemy zmienić nazwę turnieju w wydrukach.

### 7. Editors



ryc. 22 – ADMIN/Editors

*Editors* (edycja) to już funkcje do prowadzenia turnieju. Tym razem prosimy o zwrócenie większej uwagi na ikonki, gdyż przy ich pomocy po prostu łatwiej prowadzi się turniej.

- *Recalculate* – przelicz (<u>ikonka *change...* z rączką</u> umieszczony pośrodku panelu głównego programu). Jeśli już posiadamy kompletne dane segmentu należy go zakończyć (przeliczyć). Nie oznacza to oczywiście, że danych tych nie będzie można modyfikować, lecz aby np. wydrukować wyniki po jakiejś rundzie musimy mieć w programie tę rundę zakończoną. Program przeliczy wszystkie pełne rundy i napisze której rundy nie mógł przeliczyć i dlaczego (w chwili obecnej jest to nie wypełniony lineup na stole 1 w rundzie 1). Do zakończenia rundy potrzebne są wszystkie zapisy i wypełnione line-upy (chyba, że zaznaczymy, iż ich nie używamy).

em	<u>Teams</u>	Teams	).

- List of teams - lista nazw teamów (	(przy	vcisk	po lewe	i stronie z	napisem	Teams
		, 0.0.1	20 10110		napieein	1 Outrie

Tea	m e	ditor									×
_			>>>	>>>>							
	id	fullna	ame	shortname	gif	score	bye	IOC inter	n group		🗸 ок 📗
		1 TEA	M1	TEAM 1		0	0		0		
		2 TEA	M 2	TEAM 2		0	0		0		E Report
		3 TEA	vi 3	TEAM 3		0	0		0		
		4 TEA	M 4	TEAM 4		0	0		0		
		5 TEA	M 5	TEAM 5		0	0		0		
		6 TEA	M 6	TEAM 6		0	0		0		
		7 TEA	M 7	TEAM 7		0	0		0		
		8 TEA	M 8	TEAM 8		0	0		0		
		9 TEA	M 9	TEAM 9		0	0		0		
	1	IO TEA	vi 10	TEAM 10		0	0		0		
	1	1 TEA	vi 11	TEAM 11		0	0		0		
	1	2 TEA	vi 12	TEAM 12		0	0		0		
										-	
			I < ► H +		٩	bye	<>0:	+VP for bye			

ryc. 23 – Tablica edytora teamów przed wypełnieniem

Wprowadzamy w kolumnę *fullname* – pełną nazwę zespołów i – po zakończeniu wprowadzania przy pomocy górnego przycisku ()) – kopiujemy do *shortname* – nazwy skróconej (używanej podczas niektórych wydruków). Możemy wprowadzić:

- id - numer teamu (pamiętajmy, że numeracja w ADMINIE musi być ciągła i zaczyna się od 1);

- *gif* (czyli nazwę obrazka dla poszczególnego teamu – zwykle używamy na zawodach międzynarodowych – wtedy flagi musimy skopiować do katalogu /images – np. pl.gif);

- *score* – wynik (jeśli np. jest to druga runda i trzeba przenieść carry-over bądź cały wynik do kolejnej rundy),

- bye – pauza (wprowadzamy dla teamu "pauza" wynik powyżej średniej, który będzie otrzymywała drużyna przeciwna – np. 3 oznacza, że drużyna przeciwna grając przeciwko temu teamowi będzie otrzymywała o 3 więcej niż średnia z meczu; na tabelkę VP 25:0 – 18VP; bo 15VP to średnia + wprowadzone 3),

- *IOC* – skrót krajowy (używany na ME i MŚ)

- *internet* – link internetowy (nieużywane)

- group – grupa, jeśli mamy podział na grupy (wprowadzamy oznaczenia numeryczne – jeśli wprowadzimy 1, to pojawi nam się tabelka informująca o liczbie grup. liczbie teamów w poszczególnych grupach oraz przycisk *Groups names* – nazwy grup, gdzie będziemy mogli wprowadzić nazwy – np. Finał A, Grupa D itp.)

Edit Gro	ups Names		×
	groupno	groupname	ור
	Ī	bround robin A	-
	2	<pre>cbr&gt;<b>round robin B</b></pre>	
_		I < ► ► + - ▲ < X C	

ryc.24 – nazwy grup

Oprócz tego możemy zaimportować teamy z innej bazy (zwykle stosujemy, gdy turniej mamy jakiś turniej. który podzielił się np. na play-off).

🟓 Sel	ect teams from another event		
ID	Team	New number	<ul> <li>Image: A start of the start of</li></ul>
1	BINŻ Bełchatów		<b>Y</b>
2	Spójnia II Warszawa	1	<u> </u>
3	AZS UW TG Warszawa		
4	BIN Aleksandrów Kujawski	4	
5	MKS MAZOVIA Mińsk Mazowiecki		
6	KBS LEGIONOWIANIN		
7	KRAJEWSKI Łowicz	2	
8	PRIM Ełk	▼	
	selected teams: 3 / 4		

ryc. 25 – kopiowanie teamów z turnieju do turnieju

Przyciski na dole znamy już z PLAYERSów (vide ryc.7).

ear	n ed	itor										×
_		>>>	>>>>							_		_
	id	fullname	shortname	gif	score	bye	10C	intern	group		🗸 ок	
►	1	QUANTUM BC	QUANTUM BC	bg.png	0	0	BUL		2			-
	2	DENMARK National Champion	DENMARK NC	dk.png	0	0	DEN		2			
	3	FRANCE National Champion	FRANCE NC	fr.png	0	0	FRA		1		Groups: 2	
	4	BRIDGECLUB BAMBERGER RE	BAMBERGER REIT	de.png	0	0	GER		2		Gr.0 = 0	
	5	BRIDGEFÉLAG REYKJAVÍKUR	BF REYKJAVÍKUR	is.png	0	0	ISL		1		Gr.1 = 6	
	6	T.C.P. ANGELINI B.T.	TCP ANGELINI	it.png	0	0	ITA		1		Gir.2 = 6	
	7	A.B. SAN GIORGIO DEL SANNIO	SAN GIORGIO	it.png	0	0	ITA		2			
	8	BRIDGECLUB STAR	BC STAR	nl.png	0	0	NED		1			
	9	THE WHITE HOUSE	THE WHITE HOUSE	nl.png	0	0	NED		2			
	10	HEIMDAL BC TRONDHEIM	HEIMDAL BC	no.png	0	0	NOR		1			
	11	AVALANCHE BC	AVALANCHE BC	ru.png	0	0	RUS		1			
	12	STORSJÖBYGDENS BK	STORSJÖBYGDENS	se.png	0	0	SWE		2			
Г												
												É,
											<b></b>	
										-	Groups name:	s
				~	<b>b</b>	<u>л</u> 0.	ND (	<b>ba</b>				
				G	bye	OU:	+VP for	bye				

ryc.26 – Wypełniona tablica edytora teamów

- *List of players* – lista zawodników (przycisk <u>*Players*</u>). Możemy wcześniej ją wypełnić (wskazane przy rozgrywkach ligowych, gdzie powinniśmy mieć dane wcześniej), lub poczekać na wpisanie ID przez zawodników (generalnie w turnieju, gdzie nie mamy wcześniejszych danych). Jeśli wcześniej dobrze skonfigurowaliśmy PLAYERSów to pojawia się opcja *use PlayersDB* (użyj bazy PLAYERSów). Odznaczenie fistaszka kończy się nie tylko zniknięciem tabeli z podpowiedziami, ale również... zniknięciem opcji. Aby do nie wrócić musimy wyjść z edytora zawodników i wejść doń ponownie Obok mamy *Link usage* – używaj linków. Kwestia omówiona przy linkowaniu w PLAYERSach.

Przy polu *Team* mamy możliwość zmiany edytowanego teamu (rozwijana lista przez strzałkę po prawej stronie). Samo wypełnianie listy startowej jest dość proste – wystarczy w prawym okienku wpisać początek nazwiska (na dole znany już niebieski pasek wyszukiwania) lub PID zawodnika (bez początkowego zera) i naciskając Enter wybrać osobę wprowadzając ją na listę. Po wprowadzeniu zawodnika pojawi nam się w liście startowej kolejny pusty wiersz i będziemy mogli wyszukać i wpisać kolejnego gracza. Można też (jeśli osoby nie mamy w bazie) przejść do listy startowej i po prostu wpisać imię i nazwisko. Tu uwaga – spod listy zawodników w ADMINISTRATORZE nie mamy możliwości edytowania okręgu czy klubu. Te dane będziemy mogli poprawić dopiero w PLAYERSach. Uwaga o pojawiającym się pustym wierszu nie była bezpodstawna, gdyż jeśli wpiszemy zawodnika ręcznie i przejdziemy do okienka bazy

zawodników – kolejny pusty wiersz zniknie. Wtedy wyszukanie zawodnika i naciśnięcie Enter spowoduje zamianę ostatnio wpisanego nazwiska. Można ustrzec się przed tym na dwa sposoby:

po wpisaniu zawodnika ręcznie w liście startowej kursorem zejść w dół (pojawi się pusty wiersz),
 czymś go zapełnić (np. literką "c"), przejść do prawego okienka i wpisać kolejnego zawodnika. W
 ten sposób zamienimy nowym zawodnikiem wiersz z literką, a nie zawodnika;

 Zamiast klawisza Enter będziemy używać klawisza Insert – wtedy bez względu na obecność pustego wiersza zawsze program wstawi zawodnika na nowe miejsce. (Oczywiście możemy używać klawisza Insert nie tylko wtedy, gdy nie ma pustego wiersza – tylko zawsze, wtedy nie będziemy zważać na pojawiający się pusty wiersz bądź jego brak).

Możemy też wpisywać zawodników do drużyny poprzez wpisywanie w polu *link* odpowiedniego ID zawodnika (oczywiście bez zera). Program pobierze odpowiednie id z bazy i wpisze zawodnika na listę.

Uwaga, wszyscy zawodnicy, który nie będą mieli id w polu *link* zostaną dopisani do bazy i zostanie im nadany indywidualny numer. Więc nie zostawiajmy w liście startowej błędnych rekordów. bo zabałaganimy sobie bazę.

W tabelce mamy parę kolumn:

 - id – numer zawodnika w turnieju. Jest nadawany automatycznie przez program po wyjściu z danego temu (aby to zobaczyć możemy przejść do innego teamu i wrócić do wcześniej edytowanego – program nada *id* wcześniej zapisanym do drużyny zawodnikom)

- gname i sname – imię i nazwisko;

- *link* – Cezarowy nr zawodnika;

- *captain* – możliwość zaznaczenia kapitana. Mamy dostępne opcje: Y – tak (*yes*, znaczy kapitan); N – nie (*no*, znaczy nie kapitan), P – player (zawodnik) – czyli grający kapitan; możemy też zostawić pole puste (czyli opcja N). Jeśli wpiszemy Y to program uzna, że jest to niegrający kapitan i nie będzie go na lineupach;

 - coach – opcja zaznaczenia trenera (nie wiem czy już po polsku nie nazywamy takiego osobnika coachem, ale zostaniemy przy polskim nazewnictwie). Możliwe: Y – tak lub puste pole. Generalnie jeśli coach nie jest graczem powinniśmy w poprzednim polu oznaczyć zawodników;

 NorS – North or South (N lub S). Jeśli mamy do czynienia ze ślepym line-upem lub chcemy zaznaczyć, że zawodnik gra zawsze na jednej z literek. Wpisujemy N lub S;

- *EorW* – East or West (E lub W). Jak wyżej. Możemy wpisać *E* lub *W*;

- *partner* – każdy zawodnik ma przydzielony swój numer w turnieju (kolumna *id*). Jeśli para gra stale ze sobą możemy wpisać zawodnikowi nr *id* jego partnera. Wtedy podczas wypełniania lineupów jeśli wybierzemy takiego zawodnika, to na miejsce vis-á-vis program wstawi partnera wg wpisanego *id*. Oczywiście opcja jest modyfikowalna w line-upach - jeśli zawodnik zmieni partnera będziemy mogli to ręcznie zmienić;

- wbfcobe - można wprowadzić nr WBF zawodnika;

*intim* – automatycznie nadawany numer zawodnika w drużynie. Dość potrzebne przy prowadzeniu Butlera i wpisywaniu ID do pierniczka. Zawodnik będzie mógł wpisywać swój ID z Cezara lub numer *intim*. Łatwiej chyba spamiętać jedną cyferkę...;

- *rank* – polskie WK. Pobierane z bazy.

Na dole znany już pasek obsługi zawodników.

ea	m 8	MAŁGOSI	A	•	🔽 use	Player	rsDB		ßL	ink usage	<ul> <li>Image: A start of the start of</li></ul>	ОК	
T	id	gname	sname	link	capta	coacł	NorS	EorW	partner	wbfcode	intim	rank	-
	103	Małgorzata	Sawicka	4823							1	19	
	104	Jerzy	Razik	7595							2	12	
	105	Leszek	Kwiatkowski	2509							3	13	
	122	Jacek	Leśniczak	8978							4	13	
													Π
•						<u>,</u>	1	1	1	1		Þ	

ryc.27 – Tablica edycji zawodników w teamie

- *Print list of players* - drukowanie listy uczestników (<u>ikonka drukarki pod przyciskiem Players</u>). Przydatne, jeśli mamy listę startową z numerami *intim*. Zwykle na lidze drukujemy listę zawodników na każdy stół, aby zawodnicy nie musieli pamiętać swojego numeru, tylko spojrzeć na listę i podać odpowiedni numer do pierniczka.

- *Full name of event* – Pełna nazwa turnieju (<u>najdłuższe pole do wpisania nazwy pośrodku</u> <u>programu</u> Full name: ECC – tam oznaczone nazwą *Full name*). Nie musimy zmieniać nazwy w poszczególnych miejscach (poprzedniego punktu). Program po wpisaniu nazwy sam podmieni ją w nagłówku strony i wydrukach (*tools/print logo editor* i *tools/event's logo editor*) ale trzeba będzie wyjść z ADMINISTRATORA i uruchomić go jeszcze raz, by program zapisał zmiany. Jeśli tego nie zrobimy, to program nadal będzie myślał, że turniej nazywa się *Event's description*. Niestety zmiana musi być dokonana natychmiast. Po wyjściu z programu zmiana nazwy nie będzie powodowała innych zmian (czyli trzeba będzie wszystko inne też zmieniać ręcznie). Prefix for filenames – prefiks dla plików (pole do wypełnienia pod pełną nazwą turnieju
 Files' names prefix 03 – Files' names prefix). Przedrostek wszystkich plików html, które będą tworzone przez program. Oczywiście, program nadaje własny prefiks, ale jeśli prowadzimy dwa turnieje teamów zapisując je do tego samego katalogu, to zakładając najpierw jeden turniej a chwilę później drugi pojawi nam się ten sam prefiks. Co będzie oznaczało, że stworzone pliki z jednego turnieju zostaną pokryte za chwilę plikami z drugiego turnieju... Prefiks musi być inny.

- Favicon – (favorite icon) ikonka turniejowa (czerwony znak zapytania w zielonym kółku ڬ



ryc. 28 – prezentacja pokazywania favicon w przeglądarce

Możemy zmienić ikonkę turnieju, która będzie się pojawiała w pasku adresu przeglądarki www. Wcześniej trzeba po prostu przygotować plik .ico i wczytać go do turnieju. (Po wczytaniu program zapyta się, czy przesłać nową ikonkę na stronę.)

- *Way of counting* – sposób liczenia (<u>przycisk po prawej stronie programu z kalkulatorkiem i</u> <u>napisem zależnym od wybranej opcji</u> – tu impy i VP (). Po wybraniu opcji (lub wciśnięciu przycisku) nad przyciskiem rozwija się opcja zmiany wcześniej zadeklarowanego sposobu liczenia. Możemy podać nową tabelę VP, wydrukować ją (ramka na samej górze: *VP Table* – tabela VP, *Set* – wczytaj, *Print* – wydrukuj). Poniżej mamy rankę ze zmianą sposobu liczenia (*Way of counting*): *imps+VP, imps only, BAM* (Była już wersja z opcją Patton, ale nie została dokończona). Uwaga – inaczej niż w KoPSie zmiana sposobu liczenia (czy też samej tabelki VP) odnosi się do całego turnieju! Czyli nie możemy zagrać paru rund na jedną tabelę VP, a później przejść na inną – musimy założyć inny turniej. Po prawej mamy inną ramkę *Ties* (sposoby różnicowania miejsc). Aby zamknąć pojawiające się ramki trzeba wybrać jeszcze raz *way of counting* lub przycisnąć przycisk z kalkulatorkiem.



ryc.29 – ustawienia sposobów liczenia

- Ties - remis - sposoby różnicowania miejsc. Przycisk Change pojawiający się w opcji sposób

liczenia Change . Na samej górze mamy podane sposoby zmiany różnicowania:

- zaznaczamy potrzebną opcję poprzez zaznaczenie "X" w kolumnie used (używane);

- zaznaczanie/odznaczanie następuje poprzez dwuklik na potrzebnej opcji;

 - zmiana kolejności opcji następuje poprzez przeciągnięcie potrzebnej opcji w górę lub w dół chwytając za nr (#) opcji.

Niektóre metody mają możliwość ustawienia round (runda) w parametrach:

- 0 oznacza iż metoda będzie obowiązywała przez wszystkie rundy;

 liczba większa od 0 będzie wskazywała na uaktywnienie tej opcji przez wpisaną liczbę ostatnich rund;

- zmiany w *round* (w obu możliwych opcjach) dokonujemy poprzez dwukliknięcie na napis *round* (pojawia się okienko z możliwościami: wszystkie rundy; ile ostatnich rund);

Do wyboru mamy następujące możliwości różnicowania miejsc:

- match between VP bezpośrednie mecze w VP;
- match between IMP bezpośrednie mecze w IMP;
- *IMP quotient* iloraz IMP;
- better before wynik przedtem (czyli wyższe miejsce przed daną rundą);
- sum of opp's results suma wyników przeciwników (tzw. Buchholz);
- IMP difference różnica IMP;

- against better teams – suma wyników przeciwników zajmujących wyższe miejsce od porównywanych;

- IMP won - suma zdobytych IMPów;

- *VP without c/o* – suma VP bez carry-over.

Standardowo zaznaczone są pierwsze trzy opcje.

Problem jest tylko w tym, że wszystkie opcje działają jedynie wtedy, gdy tylko dwa teamy zajmują miejsca dzielone. Jeśli tyle samo punktów ma większa liczba drużyn sposoby różnicowania nie działają...

Ties			· ,	×
Ties - sele - reor Some - 0 = - n>0 - cha	will be broken by applying selected (marked X) methor ct/deselect method by double click on it der methods by dragging # field up or down e methods has a "round" parameter: apply this method to all rounds = apply this method to the last n rounds nge this value by double click on "round"	✓ OK X Cancel		
#	description	round	used	
1	match between VP	3	X	
2	match between IMP	3	X	
6	IMP difference		×	
4	better before		×	
3	IMP quotient			
5	sum of opp's results			
7	against better teams			
8	IMP won			
9	VP without c/o			
	sum of opp's results, higher is better			

ryc.30 – ustawienia różnicowania miejsc dzielonych

- *Set rounds* - ustawienia rund (<u>przycisk *Rounds* z tabelką</u> Możemy:

- przejść do rundy (strzałkami obok napisu Round);

nazwać rundę (pole pod napisem *Round name*) Uwaga – jeśli mieliśmy wcześniej nastawiony język angielski pojawi się w pierwszej rundzie napis *ROUND 1* trzeba go zmienić na RUNDA 1;

- określić datę i godzinę rozpoczęcia danej rundy (pola pod napisem Start date and time);

- określić pierwsze rozdania dla segmentu (*First board in each segment*). Bardzo ważne - jeśli źle ustawimy numery pierwszych rozdań, złe numery rozdań będą pojawiać się w pierniczkach! Określamy tylko numer pierwszego rozdania w segmencie, gdyż numeracja granych rozdań musi być ciągła. Jeśli gramy więcej niż jeden segment w rundzie wpisujemy pierwsze rozdania każdego segmentu oddzielając je przecinkiem (*comma separated list*) np. 1,1,16 – pierwsza i druga tercja rozpoczyna się od rozdania 1; trzecia – od rozdania 16. Jeśli gramy tylko jeden segment w rundzie w tabelce poniżej pojawia się dodatkowa kolumna (*fst.b* – first board – pierwsze rozdanie) i możliwe jest wpisanie 0 – wtedy musimy zdefiniować dla każdego stołu numer pierwszego rozdania na danym stole (na razie przypadek tylko z Puli – turniej teamów grany kartami tasowanymi przy stole, czyli bez Butlera – ale na pierniczkach);

- w tabeli poniżej ustawić/zmienić ustawienie rundy poprzez wpisanie numerów teamów w kolumny oznaczone *home* (gospodarz) *away* (gość). Możemy też wyznaczyć teamy na kolejnych stołach (w kolejności stół 1 gospodarz, stół 1 gość, stół 2 gospodarz itd.) dwuklikając na zespół znajdujący się na liście teamów (*Team's list*) znajdujących się po prawej stronie. Ramkę na szczęście można rozszerzyć, tak, by większość listy była widoczna.

W tabeli możemy też wpisać carry-over (w kolumnie *c-over*) plus lub minus w impach dla gospodarza meczu (np. -3.4 oznacza, że c/o mają goście w wysokości 3,4 impa). Możemy też wpisać tytuł każdego meczu (wpisany tytuł znajdzie się nad meczem z tej samej linii tabeli) np. GRUPA A, mecz o 3. miejsce itp.

Możemy ustawić rundy pełnym howellem poprzez użycie przycisku dwóch zielonych strzałek (*Set rounds according to endless howell*), lub rozstawiać automatycznie kolejne rundy poprzez użycie przycisku z tabelką (*Position to selected round according results*).

Oczywiście przycisk ustawia rundę, która jest wybrana w *Round*. Po wciśnięciu przycisku w kolejnym okienku musimy wybrać metodę rozstawienia (*Select method of positioning*):

- no repetitions (swiss) - bez powtórzeń (system szwajcarski - tzw. szwajcar);

- according to result (danish) - dokładnie wg wyniku (system duński - tzw. duńczyk);

- match can be repeated after ... round(s) – czyli KoPSowe: inaczej niż w ostatnich... rundach.

Trzeba tu nadmienić, że wszystkie trzy opcje rozstawiają daną rundę uwzględniając wynik

turnieju do zakończonej rundy (vide: dane koło przycisku *change...* **a change...** na środku programu). Jeśli więc ustawimy rundę 2, 3 i 4 po zakończeniu pierwszej rundy, to w rozstawieniu będą tylko uwzględnione wyniki z rundy 1. Natomiast po zakończeniu rundy nie będziemy mieli dostępu do rozstawień ukończonych rund. Aby je poprawić (np. na obu stołach w meczu teamy usiadły na złych liniach – czyli wynik jest dobry, ale trzeba obrócić drużyny w rozstawieniu), trzeba wybrać wspomniany przycisk *change...* **i** ustawić policzoną rundę na ostatnią

dobrą. Po poprawce rozstawienia kolejny raz trzeba będzie wybrać ten sam przycisk aby zmiany zostały zapisane.

W pierwszej rundzie możemy również zaznaczyć opcję *Check Round-Robin* (sprawdź round-robin), aby program sprawdzał czy rozstawienia się nie powtarzają (jeśli zaistnieje taka sytuacja program nam zakrzyczy, że spotkanie się powtarza i w której rundzie – np. *1 vs 2 – meeting in round#1!*).

🯓 M	lonit	or ed	itor							×
Ro	und:	1	•	Round name ROUND 1	Start date 2010-11-07	and time	e 0:		2	bws 🗖 Recorder 🔽
	A	,			Chec	ck Round	J-Robin		Team	ı's list
	table	hom	awa	home	away	c-over	title ( not display)	frst.b	1	:VIAN
	1	1	2	VIAN	APEK			1	2	: APEK : EDEK
	2	3	4	EDEK	JELEŃ			5	4	JELEŃ
	3	5	6	KAR-EL GORZÓ	JAROSZ			1	5	:KAR-EL GORZOW
	4	7	8	VOLKSWAGENAS	MAŁGOSIA			5	7	VOLKSWAGENAS
	5	9	10	AMATOR	LINKIEWICZ			1	8	: MAŁGOSIA : Amator
	6	11	12	VYTAS	ERIKAS			5	10	LINKIEWICZ
	7	13	14	BATÓG	OPTICAL CHRI			1	11	: VYTAS
	8	16	15	SPG	KIEŁEK			5	13	: BATÓG
	9	17	18	KONTRA MIELN	BUZE			1	14	OPTICAL CHRISTE
	10	19	20	BORUTA	FRANEK			5	16	SPG
	11	21	22	(KAC) MUCHA	NAZWA NIEDOZ			1	17	:KONTRA MIELNO
	12	23	24	KAMYK	CHOJANKOWSKI			5	19	: BORUTA
	13	25	26	CYWIL	BYE			1	20	FRANEK
		-							21 22 23 24 25 26	: (KAC) MUCHA :NAZWA NIEDOZWOL :KAMYK :CHOJANKOWSKI :CYWIL :BYE

ryc. 31 – edytor ustawiania rund

Jeśli już mamy zrobione ustawienie, jesteśmy we właściwej rundzie, mamy prawidłowo ustawione pierwsze numery poszczególnych segmentów (lub po prostu rundy) – przystępujemy do wygenerowania pliku .bws.

Plik .bws jest bazą danych, którą odczytuje program pierniczkowy – BMPro i podaje dane z niego do pierniczków na stole. Jeśli będzie błędny... cóż... wtedy pierniczki nie będą działać.

Przy przycisku .bws istnieje checkbox (Autor mówi, że po polsku takie pole nazywa się polem wyboru) *Recorder* – umożliwia wpisanie rozkładów do pierniczków (potrzebna odpowiednia wersja BMPro). Jako, że gramy na powielanych rozdaniach nie zaznaczamy tej opcji.

Opcjonalnie istnieje też drugi checkbox – *ask for every segment* – pytaj się o każdy segment – i pojawia się, o ile w meczu jest więcej niż 1 segment. Chodzi o nazwy pliku .bws. Pierniczki musimy uruchamiać co segment (każdy segment dla BMPro to będzie jakaś całość). Jeśli będziemy chcieli wygenerować pliki .bws bez zaznaczonej opcji to dla kolejnych segmentów

program doda po naszej nazwie znacznik -1, -2, -3 dla kolejnych segmentów. Jeśli zaznaczymy tę opcję, to będziemy musieli sami nazywać poszczególne segmenty. Jak kto woli. Oczywiście opcja ta jest bardzo przydatna, gdy będziemy prowadzić jednocześnie dwa turnieje - wtedy generujemy pliki .bws dla jednego turnieju (można automatycznie) i przy drugim turnieju zaznaczamy *ask for eyery segment* – i dopisujemy bwsy do już powstałych. Program się zapyta, czy dopisujemy (akceptujemy przez *OK*) i w jednym pliku będziemy mieli dwa turnieje. Pierwszym musi być turniej z ewentualną większą liczbą rozdań (np. play-off, gdzie w jednym gramy 10 rozdań w segmencie, a w drugim 8). Pamiętajmy, że w każdym segmencie numer pierwszego rozdania musi być taki sam. Przy takim turnieju pierwszy turniej to stoły A1-A101 a drugi B1-B101. Tak należy również ustawić sektory w pierniczkach.

Tu potrzebna jest jeszcze jedna ważna uwaga – tak naprawdę ważne są pierwsze numery rozdań i odpowiednia runda. Rozstawienie (jako, że na pierniczkach go nie uświadczymy) nie ma większego znaczenia. Możemy je nawet zmieniać w czasie meczu.

Przyciskamy więc .bws i pokazuje nam się okienko do zapisania plików .bws. Najpierw wybierzmy katalog (może być ten sam, w którym zapisują się piki html – wtedy wszystkie dane będziemy mieli w jednym katalogu), po czym wpiszmy nazwę pliku. Nie wiemy dlaczego, ale zwykle używamy dla rundy pierwszej jakiejś nazwy z cyfrą 1, dla drugiej...

Mamy pliki .bws!

Rozstawienie można też wydrukować (przycisk z drukarką ) – wydruk będzie omówiony dokładnie w podpunkcie *www*.

- *Use .NTP file* – użyj pliku .NTP (do rozstawienia). <u>Ikonka z napisem .NTP pod przyciskiem</u> <u>Rounds</u> \_\_\_\_\_\_. To omawialiśmy podczas zakładania turnieju – jeśli mamy przygotowany plik do kolejnych rund to możemy cały czas jeszcze go wczytać.

Import hands – wczytaj rozdania. Przycisk Boards
 Przycisk Boards
 Jeśli generujemy rozdania przy pomocy programu Hansa van Staverena (program jest oficjalną rozdawaczką EBL i WBF – generalnie nie używamy innej) do którego Jan Romański (a jakże) dorobił bardzo użyteczną okładkę, to przy wyborach plików nie ma możliwości wyrzucić plików .pbn (*portable bridge notation*). I ten podstawowy plik (.pbn) dla programu BigDeal jest używany przez ADMINISTRATORA. Przy pomocy BigDeala możemy go przeanalizować (program ma zaszytą w sobie część DeepFinessa – do analizy rozdań).

Tak uprzednio wygenerowany (uprzednio – bo wcześniej jednak są potrzebne rozkłady do powielenia) i ew. (bardzo jednak ewentualnie – to w tej chwili standard) przeanalizowany – wczytujemy do ADMINISTRATORA.

Wczytanie rozkładów do ADMINISTRATORA nie jest związane z ich publikacją. Publikowanie rozkładów może dopiero zacząć się wtedy, kiedy w danym rozdaniu pojawi się jakiś zapis (tu uwaga – również sędziowski, więc z tym też uważamy). Może – nie oznacza 'zacznie się' – więcej w opisie Webmastera.

Na razie spokojnie wczytujemy rozdania (nawet do całego zjazdu). Wybieramy *Load boards* (wczytaj rozdania) uprzednio ustawiając odpowiednią *Round* (rundę) i *Segment* (odmawiamy

tłumaczenia). W okienku mamy też (dla kontroli – to ustawiamy w przycisku Rounds numer pierwszego rozdania w tym segmencie (*Number of the first board in that segment*).

Zmieniając segment/rundę możemy wczytać potrzebne rozdania. Program jest napisany w ten sposób, że podpowiada poprzednio używany plik (zresztą słusznie – bardzo często w tym samym pliku mamy więcej niż jeden segment). Ale przy wczytywaniu trzeba uważać.



ryc.32 – wczytywanie rozkładów

Możemy też – po wczytaniu oczywiście – eksportować rozdania do plików: .pbn (bo na przykład plik nam... zginął?); jednego pliku .html (*One .HTM* file) - tu możemy ustawić tablicę (*x*,y) na odpowiednią dla nas liczbę rozdań w rzędzie i kolumnie; oraz do pliku .html (*Separate .HTM for each board*) każde rozdanie w innym pliku.

Wystarczy po naciśnięciu klawisza *Export* wybrać odpowiednią białą kartę, znaleźć odpowiedni katalog i wpisać nazwę (w przypadku wybrania ostatniej opcji program doda do nazwy plików sufiks \_1, \_2 itd. dla poszczególnych rozdań – *program will add \_number suffix to given name*).

Kolejna uwaga (zaczynamy podejrzewać, że niniejszy opis programu za chwilę będzie się składał z samych wtrąconych uwag) – po zakończeniu rundy nie będziemy mieli dostępu (jak w przypadku *Rounds*) dostępu do poprzednich rund. Więc trzeba będzie zmienić *change...* 

a change... na odpowiednią rundę i wczytać rozdania. Dlatego warto to zrobić wcześniej.

🕝 Line-up Czyli wpisujemy line-upy. Generalnie, jeśli wcześniej - Lineup – przycisk Line-up przygotowaliśmy lige (dla turnieju teamów w Polsce na razie nie ma zapisów na tydzień wcześniej - jak np. we Włoszech) i wydrukowaliśmy (bądź nie – to tylko opcja, ale dla nas lepiej) listę z intim to po uruchomieniu pierniczków prosimy, aby wszyscy wpisali swój intim bądź IDPZBS. W turnieju teamów oczywiście nie mamy żadnych nazwisk i wtedy gracze wpisują w pierwszym meczu swoje numery Cezarowe. Odczytując te dane w KOLEKTORZE ADMINISTRATOR automatycznie nada numery intim dla zawodników na sali, w następujący sposób: zawodniczy grający na pozycji N otrzymają nr 1, na S – 2, na E – 3 i na W – 4. Te numery będą obowiązywać przez cały turniej i od następnej rundy wpisujemy do pierniczków nr intim na nie Cezarowe (choć te też działają). Jeśli uznamy, że wszyscy wpisali swoje dane w pierniczki to odczytujemy dane (opis w KOLEKTORZE) i tylko poprawiamy błedne/braki wpisów. Dlatego też kartkowe line-upy obowiazuja! – inaczej jak ktoś nie wpisze nru w pierniczkach, to albo zgadujemy, albo znamy, albo ... czasami losujemy – czyli niedobrze (chyba, że używamy programów LINEUP i LUDEFINE – do obsługi line-upów przez kapitanów).

Na razie możemy wybrać rundę, segment – i niekoniecznie – stół. Jak w dwóch poprzednich przypadkach – jeśli rundę już zakończyliśmy (sławetny przycisk *change...* 

**Change...**) nie możemy bez zmiany zakończonej rundy poprawić line-upów. Dopiero zmiana zakończonej rundy (na ostatnią zakończoną dobrą) pozwala na ingerowanie w line-upy poprzednich rund.

Round: 5 Table: 1 Change match clicking on the left t	able 🧹 🖺		all lineups	Dpen Closed Both		
Home team: 11:VYTAS C Home	11:VYTAS	table	home	away	н	А
Away team: 9:AMATOR C Away	Vainikonis Vytau Olański Wojciec	1 2	VYTAS JELEŃ	AMATOR KIEŁEK	×	
	Russyan Jerzy Klapper Wit	4	JARUSZ EDEK	KAMYK VOLKSWAGE	X	x
W E		5 6 7	MAŁGOSIA OPTICAL CHF BUZE	apek Chojankow Cywil		
S Klapper Wit	Player NS WE Partner	8 9 10	ERIKAS NAZWA NIED FRANEK	KONTRA MIE BATÓG (KAC) MUCHA	X	×
🗙 Clear	Joniec Tadeusz Chromy Marian Zembrzuska Har	11 12 13	VIAN KAR-EL GORZ LINKIEWICZ	SPG BORUTA BYE	×	X
N     E     Olański Wojciech       Vainikonis Vytauta     W     E	Talaga-Drabik A					
CLOSED ROOM	9:AMATOR					

ryc. 33 – tablica wypełniania line-upów

Możemy też wydrukować wszystkie line-upy (dość wygodne dla prowadzącego ligę) lub – mamy nadzieję okazjonalnie – dany stół. Wydruk (omówiony dokładnie w podpunkcie *www*) daje nam możliwość wydrukowania line-upów z wszystkimi nazwiskami obu drużyn. Wtedy wypełnianie line-upów ogranicza się do zaznaczenia odpowiedniej literki dla danego zawodnika.

Stół – niekoniecznie – gdyż, jeśli wejdziemy do kolejnej tabelki (przyciskiem *OK*) pojawi nam się cały turniej z wszystkimi stołami i klikając w stół (kolumna *table*) w tabelce po prawej stronie będziemy mogli zmienić stół na dowolny inny.

W tabelce do wypełniania line-upów mamy podaną rundę/segment oraz numer stołu. Obok nazw teamów jest ramka *Sitting rights* - tego ustawienia nie zmieniamy (zmiana spowoduje obowiązek zaakceptowania lub brak możliwości innych zmian – a tego nie potrzebujemy). Możemy teraz uzupełnić/wypełnić line-up – mając w pamięci ustawienia w *Players* (chodzi o opcję w ADMINIE a nie program). Jeśli tam napisaliśmy, że jakiś zawodnik jest przypisany do partnera (i vice versa, bo wtedy to zależy od wybranego zawodnika – jeśli jeden ma – to partner się pojawi, jeśli zawodnik nie ma – partner nie będzie automatycznie wpisany – ustawienia zresztą widać w tabelce teamowej) to partner pojawi się na pozycji vis-á-vis.

Pod nazwami teamów mamy możliwość zaznaczenia *Set towel* – rzuć ręcznik (team się poddał). Jeśli zaznaczymy tę opcję to nie wypełniamy już line-upów na tym stole, stół nie będzie pokazywany w wynikach (bo i po co), zaś w rezultatach pojawi się gustowny... ręcznik.

W tabelce teamowej (po prawej) mamy (o ile wcześniej wypełniliśmy rekordy) zawodników i możemy ich wpisać dwuklikiem (w kolejności N-S-W-E lub – dla gości – W-E-N-S).

Jeśli tego nie zrobiliśmy, mamy do wypełnienia oba stoły (strzałka po prawej stronie przy wyborze zawodnika) w *OPEN ROOM* i *CLOSED ROOM*. Wybieramy więc z podpowiedzi odpowiednich zawodników. Po wypełnieniu/uzupełnieniu line-upu musimy każdorazowo

zaakceptować wybór na każdym stole (zielony fistaszek **1** nad składami zespołów). Po akceptacji możemy wydrukować (omówienie wydruku w podpunkcie *www*):

- wydrukować wypełnione line-upy z komentarzami (ikonka drukarki nad teamami

- wydrukować wypełnione line-upy (<u>ikonka nad rozstawieniem teamów</u> ) z opcją: *Open* (pokój otwarty); *Closed* (pokój zamknięty); *Both* (oba pokoje). Wybór obu pokoi powoduje powrót do szczegółów – trzeba parokrotnie klikać *OK*.

Kliknięcie przycisku drukarki z napisem <u>all lineups</u> bez wybrania opcji po prawej spowoduje sprzeciw programu (*Select Open, Closed or Both!*) - aby zaznaczyć pokój otwarty, zamknięty lub oba pokoje.

Wydruk wypełnionych lineupów stosujemy wtedy, gdy takowe chcemy umieścić na stołach do gry(zwykle używamy tej opcji na ME lub MŚ).

Set lineup type – sposoby ustawienia line-upu (<u>mały przycisk pod przyciskiem Line-up z</u> <u>czerwonym fistaszkiem</u>). Po wybraniu opcji ukazuje się ramka pod przyciskiem Line-up.
 Możemy ustawić line-up:

- normal - normalny, zwyczajny line-up wypełniany i poprawiany przez sędziego;

 - blind – ślepy. Co wcale nie oznacza, że pusty. Po prostu widok meczu w line-upie ograniczy się do jednej drużyny. W ten sposób line-up mogliby wypełniać kapitanowie teamów (teraz mamy do tego osobne programy), nie wiedząc, jak wygląda rozstawienie drużyny przeciwnej;

not required - nie używamy line-upów (czyli nie będzie klasyfikacji Butlera). Opcja potrzebna, by
 w razie nie prowadzenia line-upów – móc zakończyć rundę.



ryc. 34 – edytor zapisów

Tutaj również możemy wydrukować wyniki ze stołu (przycisk drukarki) albo wszystkich stołów (przycisk drukarki z napisem *all* – wszystkie). Mamy do wyboru wydruk z objaśnieniami lub bez (przy zaznaczeniu *no explanation*). Wydruk z objaśnieniami stosujemy wtedy, gdy potrzebujemy podpisów kapitanów drużyn do oficjalnej dokumentacji (najłatwiej sprawdzić co nam potrzebne kilkając pojedynczy druk bez wybranego checkboxa i z wybranym - przy nie zaznaczonej opcji na dole kontrolek będą opisy i prośba o podpisy, z zaznaczoną opcją – wydruk nie będzie obejmował tychże opisów, ale – błąd w programie – stracimy podział na strony). Możemy też zaznaczyć opcję wydruku z pełną dokumentacją – rozkładów, licytacji i wistów (*add hands, bidding and leads*). O ile mamy taką dokumentację – zależy to od wersji BMPro i obsługi pierniczków – zwykle jej nie posiadamy, gdyż stosuje się ją nad wyraz rzadko – praktycznie każdy z pierniczków musiałby obsługiwać scorer (w zasadzie przypadki, gdzie nie mamy pełnego BBO – taką dokumentację np. stosowaliśmy na Pucharze Europy).

Jeśli będziemy chcieli wydrukować protokoły pojawi się opcja ustawienia liczby protokołów w rzędzie – *protocol in row* – standardowo ustawiona na 3.

W tym miejscu możemy również edytować zapisy (prosimy nie edytować zapisów podczas trwania sesji – a jeśli już – to bardzo ostrożnie – wytłumaczenie przy opisie programu KOLEKTOR). Dwuklikając na odpowiedni zapis rozwinie nam się ramka z możliwością edycji kontraktu. Uwaga – w ADMINIE nie wpisujemy zapisów, tylko je korygujemy. Jeśli nieszczęśliwie stałoby się tak, że musimy jakiś zapis wprowadzić w puste pole, to robimy to w ... WEBMASTERZE (można by było i w KOLEKTORZE – chodzi o dostęp programów do pliku bws). W ADMINIE nie będziemy mogli wpisać rozdania do protokołu, jeśli na danym stole nie zostało wpisane już jakiekolwiek rozdanie. Jeśli już zostało wpisane jakieś rozdanie – zapis innego będzie możliwy. Chodzi o kwestię bezpieczeństwa, wyobraźmy sobie, że przypadkowo wpiszemy jakiś kontrakt w jakiejś przyszłej rundzie, a później tenże (wraz z przewidzianym rozkładem) pojawi się w internecie... Dlatego też wpisujemy rozdania w WEBMASTERZE (zwykle mamy otwarty ten program tylko na bieżącą rundę).

Przykłady zapisów widać po rozwinięciu strzałki z napisem *Contract* (sposób wpisywania: wysokość kontraktu, spacja, miano kontraktu, spacja, ewentualna kontra lub rekontra – każdy inny zapis może spowodować niezapisanie poprawki). Oczywiście wszystkie jednoliterowe skróty miana należy zapisywać po angielsku (NT – no trump, S – spade, H – heart, D – diamont, C – club). Rozgrywającego (*By*), wist (*Lead*) oraz liczbę lew (*Results*) możemy wybrać z podpowiedzi. Po zaakceptowaniu zmian (*OK*) musimy nacisnąć przycisk z dwiema zielonymi strzałkami – inaczej nasze zmiany nie zostaną zaakceptowane. Najłatwiej sprawdzić zmiany kilkając przycisk z drukarką – jeśli na wydruku pojawi się zmieniony zapis, będzie to oznaczało, że zapis został zapisany (wydruk opisany w opcji *www*).

Możemy też wpisać wynik rozjemczy. Wynik rozjemczy zaczyna się literą A (average – średni) po czym następuje rezultat dla gospodarzy (A – średni, M – średnia minus, P – średnia plus) i gości (jw.). Czyli np. zapis AMA – oznacza średnią minus dla linii NS na danym stole (druga litera) i średnią dla pary zajmującą linię EW (trzecia litera). Istnieje możliwość wprowadzenia innego zapisu sędziowskiego. Po wpisanych literach ARB (arbiter) możemy podać wartość w impach dla pary NS (np. ARB-7 – będzie to oznaczało, iż wynik w tym rozdaniu wynosi 7 imp dla pary EW na danym stole). Jeśli wynik jest rozdzielny, musimy zastosować separator – dwukropek. Zapis ARB-7:-3 będzie oznaczał, że NS stracił w tym rozdaniu 7 imp, a para EW straciła 3 impy. ADMINISTRATOR nie oblicza zapisów rozdzielonych lub ważonych – zapisy te po prostu obliczamy ręcznie (co przy dwóch stołach raczej nie powinno stanowić problemu) i wynik obliczeń wpisujemy do protokołu. Program w tym miejscu (w odróżnieniu od c/o) nie przyjmuje ułamków impów.

Przycisk z możliwością wydrukowania wszystkich kontrolek (na jednym wydruku znajdą się kontrolki z obu stołów) stosujemy po każdym segmencie, aby rozdać zainteresowanym wyniki segmentu do sprawdzenia. W opcji drukowania wszystkich kontrolek możemy posortować je wg stołów (*sort by tables*) – wydruki pojedyncze; lub wg rundy (*sort by round …*) – wydruki podwójne (co zapewne jest zrozumiałe, bo jeśli mamy rozdać kontrolki do sprawdzenia dwóm teamom grającym w danym momencie na dwóch różnych stołach, to wydruk musi być dany i gospodarzom i gościom). Jeśli mamy kolejną rundę i wydrukujemy np. kontrolki rundy 1 wg rozstawienia rundy 2 – to program posortuje tak wydruk, by każde dwie kolejne kartki były dla teamów granych na kolejnych stołach (na stole 1 – pierwsze dwie kartki – bo tam grają zainteresowane teamy, na 2 – kolejne itd.).

- *Penalties in VP* - kary w VP (<u>przycisk z paragrafem</u>) – napis nie zależy od wyboru opcji liczenia, ale możemy wpisywać kary w imp tylko w przypadku zaznaczonego sposobu liczenia 'tylko impy' (na górze na pasku mamy informację – *imps if only imponly selected*). Możemy więc przyznać karę (wyrównanie) wypełniając kolumnę +/-*VP* w danej rundzie. Tu uwaga generalna – MySQL zapamiętuje zmiany, jeśli WYJDZIEMY z poprawianej komórki. Jeśli poprawimy/zmienimy/wpiszemy (np. karę) to MUSIMY przejść do innej komórki, bo inaczej po prostu zmiany nie będą zapisane. Tak samo jest z opisem (*reason*) kary/wyrównania (bo program daje taką możliwość) – trzeba przejść do innej komórki.

Możliwość zmiany daty i godziny (przy poczynionym zapisie w karach) powoduje zmianę rozpoczęcia rundy (docelowo ma nie zmieniać, ale określać godzinę kary/wyrównania). Na razie zmian daty/godziny nie stosujemy. Tu też mamy ograniczenie wpisywania kar/wyrównań – możemy tylko wpisać dane dla rund niezakończonych. By wpisać coś w zakończonej rundzie

musimy wcześniej zmienić (jak zwykle) w *change…* opcję na ostatnią dobrą rundę – wtedy będziemy mieli możliwość edycji.

- Configure Butler – (skonfiguruj Butlera) opcja dostępna przy grze na impy (możliwe również VP)

- przycisk Butler Butler. Pojawiają się opcje Butlera:

- *no butler* – bez Butlera – bez komentarzy;

- cavendish – sposób obliczania wyników rozdania – Cavendish;

*#scores discarded from each side* – liczba zapisów odrzucanych do liczenia średniej z obu stron.
 Generalnie stosujemy opcję odrzucania, ale w zależności od rodzaju turnieju i różnicy od średniej siły gry na sali (inna liczba zostanie wpisana zapewne w ekstraklasie a inna w IV lidze).

- *Prize* – nagrody (<u>przycisk Prizes z takim tam woreczkiem</u> <sup>Prizes</sup>). Możemy przy miejscach wpisać PKLe (*master points*), PDF (*congress points*) oraz nagrody (ostatnia kolumna – *prize*) i opis tychże (kolumna *description*).

Printouts and www – wydruki i www (ostatni przycisk po prawej stronie z logo IE w napisem www
 Przed omówieniem musimy omówić tylekroć zapowiadaną kwestię wydruków.

W ADMINISTRATORZE wydruk nie jest wysyłany bezpośrednio do drukarki, tylko jest generowany jako strona html i otwierana w IE. Jak wszystkim wiadomo (bardzo lubimy to sformułowanie przed zaczęciem tłumaczenia) strona html jest zbudowana z jakiegoś tam tekstu (najczęściej), jakiegoś określenia formatowania (np. ramki) oraz ewentualnych obrazków. Obrazki są określone (najczęściej) jako link do plików z obrazkami. W naszym wypadku obrazkami są wszelkie miana w kontraktach czy wistach. Jeśli określiliśmy jakiś katalog w początkowej fazie tego programu to tamże znajdzie się (program sobie poradzi, naprawdę) m.in. katalog /images.

W tymże katalogu znajdą się m.in. obrazki z mianami kontaktów (również np. obrazki do rozdań z założeniami, wcześniej wczytane tam inne obrazki etc). Jeśli uda nam się zmiana katalogu początkowego, to nie będzie widać m.in. miana kontraktów i wistów). W związku z powyższym zawsze prosimy sprawdzać, czy w katalogu (czy na komputerze lokalnym, czy na serwerze) znajdują się katalogi: /images; /css (jeśli tego nie będzie wtedy wygląd będzie niesformatowany); oraz składy (nie będą się pojawiać składy drużyn kiedy najedziemy kursorem na nazwę drużyny – oczywiście zaczynamy rozmawiać wyłącznie o plikach html). Jeśli katalogi te nie istnieją – należy wrócić do opcji *Tools/Local directory…* wybrać – i nie nawet nie zmieniając - zaakceptować katalog. Poniższe katalogi zostaną ponownie wygenerowane w odpowiednim dla nas miejscu.

Przy wydruku stron wygenerowanych w html możemy zawsze wybrać drukarkę oraz zmienić jej ustawienia (ikonka z młotkiem i kluczem), podejrzeć wydruk (przycisk z lupą), lub wydrukować (pojawia się znana z innych programów opcja obsługi wydruku).

Aby przesyłać dane na stronę musimy uruchomić GOŃCA (opis pracy w punkcie GONIEC). Generalnie program ten jest odpowiedzialny za przesyłanie danych na nasz serwer www.

Klikamy więc przycisk *www* i pokazuje nam się okienko w kolejnymi wieloma opcjami. Możemy:

- wydrukować Butlera

Printouts and www													X
🖺 🦽 🔽 FTP 🔼	,	Butler											
	_ place		team	imp/brd	#brd	01_1	01_2	01_3	01_4	01_5	01_6	01_7	01_8
Butler	1	Piotr Gawryś	AUGUR	1.04	48			+3	+17			+18	+12
from to Show	2	Bogusław Pazur	KS WI	0.67	48	+22	-13	+25	-2				
		Marek Wójcicki	KS WI	0.67	48	+22	-13	+25	-2				
Round results		Michał Kwiecień	KS WI	0.67	48	+26	-25	+29	+2				
round 📃 🛄 Show		Rafał Jagniewski	KS WI	0.67	48	+26	-25	+29	+2				
	6	Grzegorz Narkiewicz	AUGUR	0.61	72		-1	+2	+13		-1	+18	+13
Leaderboard		Krzysztof Buras	AUGUR	0.61	72		-1	+2	+13		-1	+18	+13
with names I	8	Jacek Kalita	AUGUR	0.57	72	-10		+3	+17	+1		+18	+12
	9	Mariusz Puczyński	AUGUR	0.1	48	-6	+13			-1	-1		
Crosstable		Bartosz Chmurski	AUGUR	0.1	48	-6	+13			-1	-1		
E Show	11	Sławomir Zawiślak	MYONI	-0.17	12				-2				
	12	Marek Jeleniewski	MYONI	-0.28	36		+13	-25	+2				
VP penalties/awards		Piotr Tuszyński	MYONI	-0.28	36		+13	-25	+2				
§ Show	14	Leszek Sztyrak	MRĄGO	-0.29	48	+6		-3		+1		-18	
		Przemysław Janiszewski	MRĄGO	-0.29	48	+6		-3		+1		-18	
from to	16	Krzysztof Kotorowicz	AUGUR	-0.38	24	-10				+1			
round round 🥭 Send	17	Bogusław Gierulski	MRĄGO	-0.4	96	+10	+1	-2	-17	-1	+1	-18	-12
with crosstable		Jerzy Skrzypczak	MRĄGO	-0.4	96	+10	+1	-2	-17	-1	+1	-18	-12
Frames	19	Marcin Krupowicz	MYONI	-0.58	48	-22	+25	-29	-2				
rianes	20	Piotr Lutostański	MYONI	-0.72	36	-22	+25	-29					
🥭 Send	21	Mirosław Cichocki	MRĄGO	-0.79	48		-13		-13		+1		-13
		Krzysztof Pikus	MRĄGO	-0.79	48		-13		-13		+1		-13
	23	Lech Ohrysko	MYONI	-2.17	12	-26							
		Adam Ratyński	MYONI	·2.17	12	-26							

ryc. 35 – tablica wydruków i stron www z wybraną opcją 'butler'

z możliwością wyboru od rundy (*from round*) do rundy (*to round*) – jeśli zostawimy pola puste, Butler będzie drukowany od 1 do ostatniej zakończonej (jeśli nie mamy w kolumnie ostatniego segmentu, to sprawdzamy, jaka runda jest zakończona – główne menu i dane obok sławetnego

już przycisku change... \_ astępne opcje są również z tym związane);

 wydrukować wyniki rundy (*Round results*) – musimy wpisać numer rundy – oczywiście dana runda musi być zakończona.;

- wydrukować wyniki (*Leaderboard*) - oczywiście zakończonej rundy. Przy zaznaczeniu checkboxa z imionami (*with names*) pojawia się dodatkowa opcja – wygeneruj CVS (*make CSV*) –

generuje ona nie tylko plik .csv ale również plik .pdf – do KoPSowej punktacji długofalowej. Przy tej opcji pojawia się również nowy wybór – przycisk (logo IE) z opcją wygenerowania html – pozostałość ze starszych wersji – w chwili obecnej i tak generowany jest html - oraz checkbox *FTP* – możliwość szybkiego przesłania do internetu (przy włączonym GOŃCU) – tylko tabeli z wynikami rundy (tu musimy wcisnąć przycisk z logiem IE - można przejść do GOŃCA i zobaczyć, że plik prefix\_leaderb.html zostanie przesłany);

 tzw. krzyżówkę (*crosstable*) – czyli tabelę 'każdy z każdym' – też jest opcja IE i checkbox – wyślij na serwer www;

- kary/wyrównania (VP penalties/awards) – do wydruku i ewentualnie do wysłania na serwer.

Dwie ostatnie opcje wymagają szczegółowego omówienia.

Nie są to opcje do wydruku, tylko przesyłają dane na stronę (serwer www). Jeśli nie ustawiliśmy uprzednio ustawień FTP, to przyciski utworzą nam tylko strony internetowe na lokalnym komputerze.

Strona do wyświetlenia w przeglądarce internetowej jest zbudowana na ramkach (jeśli ich nie będzie będziemy mieli pojawi się komunikat 404-strona nie została znaleziona) i – uogólniając – na ich wypełnieniu. Więc – przy włączonym GOŃCU (oczywiście odpowiednio ustawionym FTP) – najsamprzód wciskamy ostatni przycisk – *Frames* (ramki). Program zapyta się, czy chcemy przesłać foldery (/images, /css, /sklady). Oczywiście wyrażamy zgodę i nie przesyłamy ich ponownie. Tu uwaga – przesyłanie *Frames* czy *Static www pages* nie wyśle (niestety) nagłówka imprezy. Musimy więc wrócić do *Tools/Event's logo editor* – i po wybraniu zielonego fistaszka – zaakceptować wysłanie logo na stronę (przy uruchomionym GOŃCU).

Po tym przydługim wstępie, uruchamiamy GOŃCA (o ile jeszcze nie działa), i wybieramy Frames (pominięta opcja w omówieniu *Tools/Send frames to www*).

Jeśli ramki są już na serwerze www, możemy wysłać tam strony statyczne (*Static web pages*). Czyli wypełnienie wysłanych uprzednio ramek.

Wysyłanie statycznych stron www (*Static web pages*) jest z tylko z nazwy statyczne. Ze względu na umieszczoną poniżej możliwość (*with refresh* – z odświeżaniem) oznacza, że strona nie jest do końca statyczna – będzie odświeżana (wg zaszytego w programie czasu – co 1 min.). Mamy tu również opcję *with crostable* – razem z krzyżówką. Przy prowadzaniu ligi nie ma to większego znaczenia – bo i tak taką tabelę trzeba wysłać – ale przy turnieju teamów (powiedzmy 100) może być to dość ważne (zarówno czas generowania takiej tablicy, jak i sama jej objętość mogą przyjmować spore wartości).

Generalnie po wysłaniu ramek na stronę (obowiązek), proponujemy wysłanie stron bez zaznaczonej opcji *with refresh* (z odświeżaniem). Jest to spowodowane transferem danych (odświeżanie jest automatyczne, więc strona będzie się odświeżała cały czas – co np. może 'zjeść' odbiorcy cały transfer). Przed samym zjazdem proponujemy wybrać 'od rundy-do rundy'

jeszcze raz (np. gramy pięć meczów w zjeździe, czyli od 1 do 5) i wysłać te strony jeszcze raz – z opcją odświeżania (*with refresh*). Wtedy przeglądający będzie miał pewność, że strony się mu odświeżą, Po zakończeniu meczu – należy przesłać (wybierając odpowiednio – np. od meczu 4. do meczu 4.) strony statyczne (dokładniej: bez odświeżania) całego meczu, by nie zniszczyć transferu oglądającym (po każdej zmianie wyniku również trzeba wysłać strony 'nieodświeżające się').

Tu jedna uwaga – w zależności od liczby drużyn i liczby rund w turnieju (ADMINISTRATOR tylko generuje strony .html) i mocy komputera może to chwilę potrwać (mając tzw. niezły komputer samo generowanie stron na 100 teamów przy 12 rundach sześciorozdaniowych trwało ok. 15. min. – prosimy się nie przejmować przez pierwsze 30 min. jeśli program wygląda na zawieszony).

NA PEWNO O CZYMŚ (jeśli chodzi o opis ADMINISTRATORA) ZAPOMNIELIŚMY. W razie uwag – BARDZO prosimy o nie – i oczywiście o zrozumienie/wybaczenie.

# 8. KOLEKTOR



ryc. 36 – KOLEKTOR w pracy

Podczas instalowania ADMINISTRATORA zainstalowało nam się parę innych programów między innymi KOLEKTOR. Podstawowym zadaniem tego programy jest przenoszenie danych do ADMINISTRATORA. Dodatkowo przy jego uruchomieniu możemy ustawić inne dane.

Jak tylko ustawimy KOLEKTORA prosi on o wybranie pliku .bws dla danego turnieju (na górnym pasku *Open .bws for the event*) ze zwyczajnej tablicy eksploratora. Po wybraniu odpowiedniego katalogu (o ile pliki .bws – które generujemy w ADMINISTARTORZE w *Rounds* – są cały czas generowane w tym samym katalogu, to program zapamiętuje wcześniejszy wybór; czyli w zasadzie wystarczy raz wybrać katalog) pojawi nam się tablica do wyboru opcji pierniczkowych.

Jeśli wybierzemy nie ten plik (lub inną bazę niezgodną z założeniami KOLEKTORA) to program zgłosi sprzeciw (bardzo wyraźny) wtedy trzeba zgasić KOLEKTORA i uruchomić go ponownie, bo zapamięta wcześniejsze (błędne) ustawienia.

W tablicy opcji (identycznej jak we wspomnianej opcji przy wyborze *MySQL connection*) mamy do wyboru:

(*Before running BMPro you can changes behaviour of Bridgemates for this event:*) Przed uruchomieniem BMPro możesz zmienić ustawienia BMPro dla pierniczków dla tego turnieju - meczu/segmentu):

 Show board results – pokaż wyniki rozdania – Zgonie z Regulaminem Zawodów - zawodnik nie ma mieć możliwości poznania wyników z innego stołu (w związku z tym standardowo opcja jest wyłączona);

- podopcja *poosibility to repeat the results after all previous results have been show* – możliwość przeglądania wyników po ich całkowitym przejrzeniu (dla nas to opcja wielokrotnego przeglądania wyników) przy nadrzędnym negatywnym wyborze niedostępna;

- podopcja *show* % - pokaż % - w meczu ligowym bezsensowna (przy nadrzędnym negatywnym wyborze niedostępna);

podopcja separate scoring of each sestion – pokazuj tylko wyniki z danego sektora.
 Pamiętamy o tym, że dany turniej teamów ma stoły typu <numer stołów> oraz <100+numer stołów>. Jeśli natomiast prowadzimy dwa turnieje (ustawiamy sektor A dla jednego i sektor B dla drugiego) oraz chcemy pokazywać rezultaty mamy możliwość rozdzielić pokazywanie rezultatów dla poszczególnych sektorów. Wcale niegłupia opcja, dość często jej używamy prowadząc równocześnie dwa turnieje par na osobnego maxa (przy nadrzędnym negatywnym wyborze niedostępna);

- *Show results from perspective on NS* - pokaz rezultat dla NS. Tu szczęśliwie zostały przez Autora programu określone standardy na Polskę ponad 30 lat temu (KoPS). Zapis w pierniczku + jest zapisem dla NS, - jest zapisem dla EW. Można odznaczyć opcję – wtedy wszelkie zapisy będą generowane dla rozgrywającego (wbrew standardom). Opcja standardowo zaznaczona;

- *Results as* +/-/+ - wynik wprowadzany jako+/-/= - również standard KoPSowy (wynik nie jest wpisywany w liczbie lew tylko+/-+ w stosunku do kontraktu). Można odznaczyć, wtedy trzeba będzie wprowadzać liczbę lew (wbrew standardom) – standardowo zaznaczone;

- *Show pairs numbers on startup screen* – pokaż numery par przy nowej rundzie. Przy teamach bezsensowna;

- ... Seconds to automatic swich (5-60) – po ... sekundach pierniczek gaśnie. Mamy nadzieję, że za dwa – pięć lat będziemy mogli ten standard (25) zmienić na 15 (może 10?). Na razie 25 to standard;

- ... Second before showning verification screen (1-7) – tyle sekund ma strona przeciwna do zaakceptowania wyniku. Ale – jeśli nie zaakceptuje, to wyniki nie jest wpisany a w pierniczku pojawia się migający wiersz – akceptacja przez EW. Bez tejże akceptacji nie zostanie wprowadzony wynik. Więc 1 sec wystarczy (bo jeśli nie, to i tak nie ma możliwości przejścia do następnego rozdania w pierniczku – będzie się on 'budził' na ekranie akceptacji);

- *Show bridge symbols* – pokaż symbole brydżowe. U nas standardowe (od zawsze). Można odznaczyć, wtedy będą pokazywanie literki (wg opcji *Score*s);

Enter lead card – wpisz kartę wistu – opcja jak przy protokole. Jeśli gramy na tasowanych rozdaniach to odznaczamy (bo w protokole, gdzie każdy gra inne rozdanie jest bez sensu), ale przy powielanych opcja jest przydatna. Uważamy przy tym, czy wszystkie wisty nie są takie same typu +2 (trzeba przy tym pamiętać, że zawodnik ma obowiązek wprowadzania prawidłowych danych – mogą się one przydać np. przy upewnieniu się, czy ręce nie były obrócone).

Następna opcja to – *Enter players' IDs* – wpisz swoje ID. Można wpisać swoje ID – lub: łatwiej – swój numer w drużynie (*intim*). Standardowo jest odznaczone- powinniśmy zaznaczyć. Jeśli mamy wydrukowane karteczki na stołach z *intimami* – to kwestia wypełnienia line-upów jest

łatwiejsza – i lineupy będą wypełnione z mniejszą liczbą błędów. Przy tej opcji mamy podopcję *Player's ID can not be empty* (Wypełniany numer zawodnika nie może być pusty). Może to zdopingować do nauczenia się numeru (pierniczek nie przejdzie dalej dopóki nie zostanie wypełniony numer zawodnika), ale numerem może być również '0'. Co niewiele nam daje, a może zdenerwować graczy. Odradzamy jednak zaznaczenie tego checkboxa.

Następną opcją jest *Check boards for order entry* – sprawdź, czy rozdania są grane w kolejności (po kolei). Jeśli mamy powielone rozdania na każdy stół – obowiązkowo zaznaczamy. (W pierniczku pojawi się pytanie, czy akceptujemy, że gramy rozdanie nie po kolei – przy powielonych na każdy stół może się zdarzyć, byle nie za często to się wydarzyło przy tej samej parze. O konsekwencjach nie będziemy wspominać.) Jeśli gramy na stołach sprzężonych opcji nie zaznaczmy (standardowo odznaczona).



ryc. 37 – ustawienia pierniczków

- *Gather inermediate results* – częściowe przesyłanie wyników. Program pozwala na przesyłanie do bazy (i na stronę internetową) dwukrotnie: pierwszy raz wpisanego kontraktu, litery rozgrywającego i wistu, a później również wyniku (w ten sposób widz może śledzić, jaki kontrakt jest aktualnie rozgrywany, a później jaki padł wynik w rozdaniu). Standardowo w meczach opcja jest zaznaczona.

- Automatically shut down BMPro after session – automatycznie zamknij BMPro po zakończeniu sesji. Jeśli będziemy mieli wprowadzone wszystkie wyniki BMPro po paru chwilach zakończy się automatycznie (na jednym komputerze może być uruchomiony tylko jeden program BMPro – co oznacza, że przed uruchomieniem kolejnej sesji trzeba zamknąć program BMPro – inaczej nowy program się nie uruchomi. Opcja ta więc pozwala na "zapominanie" o konieczności zamykania BMPro po każdej sesji). Opcja standardowo jest zaznaczona.

- Use settings above as default for new databases – użyj powyższych ustawień jako domyślnych przy uruchamianiu kolejnych (nowych) sesji. Jeśli raz poprawnie ustawimy sobie opcje uruchomienia i zaznaczymy tę opcję – przy uruchomieniach kolejnych sesji KOLEKTOR domyślnie będzie wskazywał te ustawienia. Oczywiście, do czasu, aż nie zmienimy ustawień i nie zaznaczymy tej opcji.

Po wprowadzeniu interesujących nas ustawień możemy przy pomocy KOLEKTORA uruchomić BMPro (pytanie nad przyciskami – *Run BMPro now?*) – przyciskiem *Yes* z zielonym fistaszkiem. Możemy też włączyć KOLEKTORA bez uruchamiania BMPro - np. wtedy, gdy z jakiegoś powodu musieliśmy zamknąć KOLEKTORA i chcemy go ponownie uruchomić a BMPro cały czas działa.

Pamiętajmy o tym, że jeśli wybierzemy opcję uruchomienia BMPro, to KOLEKTOR zresetuje (wyczyści) serwer pierniczkowy i dane wpisze od nowa. Jeśli więc zdarzy się, że komputer się zawiesił/padł/wymaga wyłączenia, to najpierw uruchamiamy BMPro, wybieramy wcześniejszego .bwsa (natychmiast zacznie zbierać dane) a dopiero później bierzemy się za KOLEKTORA, ADMINA, WEBMASTERA i GOŃCA. Z prostego powodu – jeśli uruchomimy już BMPro, to komputer nie pozwoli uruchomić programu po raz drugi, więc nie popełnimy błędu z resetowaniem serwera (jeśli serwer ma zasilanie, to zbiera dane cały czas - nieważne, czy jest podłączony do komputera, czy nie).

Jeśli uruchamiamy daną sesję po raz pierwszy – wybieramy OK.

Ukaże nam się tablica stołów/rozdań w KOLEKTORZE, która podczas trwania sesji będzie zapełniana. Na samej górze obok logo BMPro zobaczymy ścieżkę do pliku .bws a poniżej – obok logo z delfinkiem nazwę turnieju, po znaczniku @ - nazwę naszego hosta (zapewne localhost) numery rundy i segmentu. Po prawej stronie możemy ustawić czas 'nasłuchiwania' nowych danych z bazy (*Read every ... second* – czytaj co każde ... sekund). Standardowo ustawione jest

na 10 sekund (i to jest proponowany przez nas czas). Aby KOLEKTOR zaczął odczytywać dane i wpisywać je do ADMINISTRATORA musimy wcisnąć przycisk z dwoma zielonymi strzałkami. Przycisk zmieni wygląd na znak STOP (użyjemy go jeśli będziemy chcieli zatrzymać czytanie) a pod tabelką pojawi się wtedy napis *waiting…* (czekam..) co będzie oznaczało, że program czeka na dane.

Po przyciśnięciu przycisku *OK* na pytanie czy uruchomić BMPro uruchomi się również ten program. Przez chwilę będzie widać, jak dane zostają przetwarzane przez BMPro: program doda dane do klienta, a następnie wyśle dane na serwerek pierniczkowy. Po czym opuści się do paska na dole.

Podczas czytania danych przez KOLEKTORA po wypełnieniu kontraktu w pierniczku będą sukcesywnie pojawiać się krzyżyki w tabeli stół/rozdanie. Będzie to oznaczało, że wynik danego rozdania został wprowadzony do systemu. Klikając prawym klawiszem myszki na daną kratkę możemy edytować dane (Change selected - zmień zaznaczone; możemy również edytować dane dwuklikając na daną kratkę), zgasić zaznaczenie (Clear selected) oraz zgasić wszystkie zaznaczenia - Clear all). Zgaszenie zaznaczenia (czy to jednego pola, czy wszystkich) spowoduje odznaczenie w bazie znaku przeczytania danego rekordu – a KOLEKTOR po chwili odczyta te dane zapisując je w ADMINISTRATORZE. Jeśli będzie odczytywał ponownie (po odznaczeniu przeczytania) dane – to poprzednie po prostu nadpisze. Edycja danych i zaakceptowanie ewentualnych zmian (wyjście z edycji danych przez OK) powoduje również odznaczenie przeczytania danych (dość naturalnie), co powoduje nadpisanie wcześniejszych danych. To determinuje miejsce ewentualnych poprawek (jeśli oczywiście nie chcemy, bądź już nie możemy wycofać zapisu w pierniczku). Jeśli poprawimy coś w ADMINISTRATORZE a później (choćby przypadkowo) odznaczymy przeczytanie rekordu – wszelkie zmiany w ADMINISTRATORZE zostaną nadpisane. W związku z tym proponujemy - dopóki KOLEKTOR jest uruchomiony – aby zmian dokonywać w KOLEKTORZE. Jeśli już dokonujemy zmian w ADMINISTRATORZE (bo KOLEKTOR nie wszystkie zmiany przyjmie – zwłaszcza wyniki typu ARB), to bardzo uważamy na KOLEKTORA w czasie trwania sesji (można zostawić sobie karteczkę ze zmianą do czasu wyłączenia KOLEKTORA, aby w razie czego mieć dane zmian).

Jeśli gracze wpisują identyfikatory będziemy mieli też opcję ich odczytania (i wpisania do ADMINISTRATORA). Odczytujemy identyfikatory dopiero wtedy, gdy na każdym stole pojawi się co najmniej jeden zapis (wtedy mamy pewność, że każdy już wpisał swoje ID.

Po wypełnieniu wszystkich pół w tabelce wychodzimy z KOLEKTORA przez okienko na świat.

### 9. WEBMASTER



ryc. 38 – WEBMASTER przy pracy

WEBMASTER ma za zadanie pobieranie danych z ADMINISTRATORA, tworzenie plików html i przekazywanie ich do GOŃCA w celu wysłania ich na serwer. Po uruchomieniu WEBMASTERA musimy wybrać bazę danych (turniej), program podpowie, którą rundę mamy przekazywać. (Uwaga – program ustawi się domyślnie na następnym segmencie po zakończonym w ADMINISTRATORZE. Jeśli uruchomiliśmy WEBMASTERA przed zakończeniem poprzedniej rundy musimy zmienić ręcznie podpowiadane ustawienia. A tak naprawdę najlepiej wyjść z WEBMASTERA, zakończyć poprzedni segment i uruchomić WEBMASTERA ponownie. Uruchomienie WEBMASTERA przez zakończeniem poprzedniego segmentu spowoduje wysyłanie stron bez zakończenia poprzednich – nieczytelnie wygląda to w Internecie.)

Po wybraniu danej rundy i segmentu pokazuje nam się znajoma tabela. Przy niej przycisk do określenia czasu odczytywania i przekazywania danych. Czas, który możemy ustawić zależy od wielkości turnieju oraz od możliwości internetowych. Jeśli turniej nie jest za duży i połączenie z internetem mamy dobre raczej nie zmniejszamy proponowanych 60 sekund. Choć nam zdarzało się już ustawiać i 360 sekund...

W tym programie pojawia się na pasku narzędzi opcja Tools.

A w niej mamy zaznaczoną opcję *Don't send boards* – nie wysyłaj rozdań. Jeśli mamy zaznaczoną tę opcję - program nie będzie przesyłał protokółów do internetu. Spowodowane jest to dbałością o tajność rozdań – wiadomo, iż zawodnicy grają rozdania w różnym tempie. Rozkład (i zapis w rozdaniu) jest przesyłany przy pierwszym odebranym rezultacie. Jeśli odznaczymy *Don't send boards* to razem z pierwszym wynikiem w danym rozdaniu przesłany będzie do internetu również rozkład, który będzie dostępny nawet na przeglądarkach w telefonach komórkowych. Dlatego proponujemy odznaczać tę opcję dopiero pod sam koniec gry danego segmentu (np. gdy grane jest ostatnie rozdanie). Trzeba wiedzieć, że program wysyła tylko ostatnie przeczytane

rekordy. Więc po odznaczeniu opcji nie wysyłaj rozdań powinniśmy zgasić wszystkie zaznaczenia (tak jak w KOLEKTORZE – prawy klawisz na jakąś kratkę w tabeli i wybieramy *Clear all marks* – odznacz wszystkie zaznaczenia). Wtedy program wyśle wszystkie oczytane na nowo rozdania.

Mamy tu też opcję *Round results to projector* – ustawienia projektora (w danej rundzie). Jako, że turnieje teamów potrafią być duże (np. 100 teamów) wyświetlanie danych na projektorze może być nieczytelne (w internecie zawsze możemy przesunąć widok). Mamy tam ustawienia: *Change page every … seconds* – odświeżaj stronę co … sekund; *Matches per page* – meczów na stronie; *Columns per page (1 or 2)* – kolumn na wydruku (1 lub 2); możliwość zaznaczenia wysyłania plików projektora do internetu (jeśli np. obsługujemy projektor z innego komputera niż ten na którym prowadzimy turniej). Pliki będą nazywać się tak samo jak pliki rundy, tylko na końcu nazwy program doda znaczniki -1, -2 itd.

Tu ciekawostka – ustawienie to nie tylko ustawia strony rundy (wyświetlanie wyników poszczególnych meczów) ale również i ... wydruk ustawienia rundy! (Czyli to co drukujemy w ADMINISTRATORZE spod przycisku *Round*). Pliki będą nazywać się tak samo jak pliki ustawienia rundy, tylko na końcu nazwy program doda znaczniki -1, -2 itd.

Możemy też przesłać poprawione rozdanie (rozdania) na stronę.

Przy wypełnianiu tabelki najpierw mogą się pojawiać plusy. Są to (o ile wcześniej tak zaznaczyliśmy w ustawieniach w KOLEKTORZE) częściowe wyniki – jeszcze bez rezultatu.

W prawym dolnym rogu mamy ikonkę GOŃCA. Jeśli ikonka jest czerwona – program nie ma łączności z GOŃCEM (bo ten jest np. wyłączony). Jeśli jest czerwona – jest komunikacja z GOŃCEM. Jeśli GONIEC jest włączony i mamy czerwoną ikonkę możemy w nią kliknąć – WEBMASTER ponownie sprawdzi połączenie z GOŃCEM (i – jeśli wszystko gra – zmieni ją na zieloną).

Jeśli już zaczynamy przesyłać dane do internetu – wciskamy klawisz czytania. Tak samo jak w KOLEKTORZE.

## 10. GONIEC

🕺 8090 - working	_D×
Server Threads about	
374: Bytes sent:5855 of 5955	
374 finished	
374: Ultrunda I. mmi 374: sendina	
374: Bytes sent 8264 of 8264	
374: finished	
1	<b>_</b>

ryc. 39 – pracujący GONIEC

To ostatni omawiany program. No, prawie...

Ale ostatni potrzebny do wysyłania plików do internetu. GONIEC najpierw sprawdza połączenie z internetem. Jeśli go nie ma – nie zechce się uruchomić. Zresztą poprawnie – odpowiedzialny jest za przesyłanie do internetu plików otrzymanych od ADMINISTRATORA bądź WEBMASTERA.

Jeśli już mamy połączenie z internetem – GONIEC zacznie swą pracę.

Na górnym pasku mamy:

wybór Server.

- możemy wstrzymać/wznowić przesyłanie Stop/Start;

- sprawdzić ustawienia portu (musi być taki sam jak w ustawieniach w ADMINISTRATORZE);

- sprawdzić ustawienia FTP;

- zminimalizować GOŃCA do paska po prawej stronie (tray);

 wyjść z programu. Uwaga – jest to jedyny prawidłowy sposób wyjścia z programu. Jeśli użyjemy w tym celu prawego górnego krzyżyka to GONIEC zagnieździ się nam w prawym dolnym pasku, a nie zamknie.

wybór Threads (wątek)

- tu mamy tylko jedną opcję kill FTP thread (zabij wątek FTP) – zrywa przesyłanie plików do internetu. Goniec jest programem, który może obsługiwać jednocześnie wiele przesyłanych wątków (podczas przesyłania każda próba przesłania pliku będzie na początku oznaczona cyfrą: 0, 1, 2 etc). Jeśli następny wątek zacznie się, nim skończy się poprzedni, GONIEC oznaczy go kolejną cyfrą. Powinniśmy jednak mieć ustawiony taki czas przesyłania danych, by wątek zdążył się zakończyć, nim ruszy ponowny (czyli cały czas wątek 0). Jeśli tego nie dopilnujemy liczba wątków będzie się zwiększać, co może spowodować 'zmęczenie' komputera, aż do jego zamknięcia. Jeśli zauważymy niepokojący objaw numerów wątku (nam zdarzyło się raz zaobserwować wątek 89 i komputer odmówił współpracy), trzeba przerwać wysyłanie FTP.

### 11.SQLyog

### lub inny administrator serwera DB

Instalowaliśmy program do administrowania serwera DB – czyli do obsługi MySQLa.

Uruchamiamy program (Start/Wszystkie programy/SQLyog/SQLyog - ikonka z delfinkiem).



ryc. 40 - SQLyog

W programie na razie musimy zapisać swoje ustawienia. Klikamy w *New..* (lewy górny przycisk), wpisujemy nazwę ustawienia (np. root) oraz resztę:

- MySQL Host Adress - localhost

- User Name (nazwa użytkownika) root
- Password (hasło) to samo co przy instalacji MYSQLa (pamiętamy je jeszcze?)
- oraz *Port* 3306

i po naciśnięciu Connect łączymy się z serwerem DB.

W okienku po lewej stronie pokaże nam się lista baz (tam też powinien się znaleźć nasz turniej). Klikając na plusik przy nazwie turnieju (bazy) zobaczymy strukturę bazy. Znajdziemy tam np. opis bazy (admin). Jeśli klikniemy na napis i przejdziemy do Table data (w okienku po prawej stronie na górze jest pasek zadań – tam pod punktem trzecim mamy Table data – dane tablicy). Możemy tam zobaczyć opis turnieju. I uprzejmie prosimy o nie zmienianie danych.

W zasadzie wszelkich operacji dotyczące turnieju dokonujemy w programie ADMINISTRATOR. Poza paroma.

Jeśli chcielibyśmy usunąć bazę (uwaga – operacja nieodwracalna) np. z powodu ich nagromadzenia, lub błędu w bazie – należy na nazwę bazy kliknąć prawym klawiszem – rozwinie się menu.

Może przed usunięciem bazy zróbmy jednak jej kopię bezpieczeństwa. W tym celu z rozwiniętego menu wybieramy *Backup Database As SQLDump*. Po wybraniu przycisku [...] na końcu wiersza *export to file* (eksportuj do pliku) wybieramy katalog gdzie chcemy przechowywać bazę, wpisujemy nazwę i wracamy do poprzedniego okienka. Wszystko powinno być ustawione domyślnie, powiedzmy, że nie zaszkodzi sprawdzić, czy nad wypełnioną właśnie linijką jest zaznaczona opcja *Structure and data* – struktura i dane. Jeśli jest, to wybieramy na dole przycisk *Export* – wyeksportuj. Powstanie w danym miejscu plik o naszej nazwie i rozszerzeniu .sql. To nasza baza danych. Możemy ją dla potrzeby wczytać ponownie (prawy klawisz na pierwszy wiersz w prawym okienku – root@localhost – i wybór *Restore From SQL Dump...* - wczytaj bazę z ..... Jeśli tu wpiszemy poprzednią ścieżkę (lub znajdziemy zrzut bazy przy pomocy klawisza [...]) to odzyskamy bazę.

Usuwamy bazę klikając prawym klawiszem na jej nazwę i wybierając opcję *Drop Database*. Przypominamy, że jeśli wcześniej nie zrobiliśmy zrzutu bazy ta operacja pozbawi nas wszystkich danych dotyczących tego turnieju – i jest nieodwracalna.

Nie można zmienić nazwy bazy danych. Aby to zrobić trzeba trochę się pobawić – utworzyć nową dowolną bazę danych (prawy klawisz na Root@localhost i wybór create database) i wpisać potrzebą nazwę. Teraz przejść do niechcianej nazwy, rozwinąć menu prawym klawiszem, wybrać *Copy Database To Different Host/DB* (skopiuj bazę na inny host/bazę), wybrać nową nazwę z rozwijającej się listy (listę rozwija strzałka w dół po prawej stronie okienka), można zaznaczyć *Drop Table If Existis In Target*, koniecznie zaznaczyć pięć obiektów poniżej (*Drop 5.x Objects, Copy views, Coppy triggers, Copy procedures, Copy functions*) i wykonać *Copy.* Wtedy dane przekopiujemy do nowej bazy danych (powiedzmy, że de facto nowej nazwy) i będziemy mieli dwie identyczne na daną chwilę bazy – tylko pod inną nazwą. Powinniśmy usunąć tę niepotrzebną...

### **12.KROK PO KROKU**

Teraz spróbujemy opisać potrzebne kroki do założenia/prowadzania rozgrywek ligowych (do turnieju procedury troszkę się zmieniają). Ale już bez poprzednich wyjaśnień.

### ZAKŁADAMY LIGĘ

Zakładamy przy tym, że mamy wcześniej potrzebne dane.

- przygotowujemy logo ligi (może być np. logo związku) opcjonalnie
- przygotowujemy ikonkę ligi opcjonalnie
- zakładamy turniej w ADMINISTRATORZE
- wybieramy katalog do plików www (Tools/Local directory
- ew. opracowujemy wygląd strony (Tools/Page style
- ew. zmieniamy język (Tools/Page language 🖾
- edytujemy logo turnieju (Tools/Event's logo editor 🖄)
- zmieniamy ustawienia FTP (Tools/Transmission settings 🛄
- zmieniamy nazwę turnieju (*Editiors/Full name of event*
- sprawdzamy i ewentualnie zmieniamy prefiks turnieju (*Editiors/Prefix for filenames*
- ZAMYKAMY PROGRAM ADMINISTRATOR (w celu zapamiętania ustawień)
- otwieramy program ponownie
- wpisujemy nazwy teamów (Editiors/List of teams
- kopiujemy nazwy do krótkiej nazwy (>>>>>)
- wpisujemy nazwiska graczy (Editiors/List of players
- drukujemy nazwiska z intim dla graczy (do wywieszenia lub na stoły)
- wypełniamy rozstawienia w Rounds (*Editiors/Set rounds*) wraz z datą, godziną, numerami początkowych rozdań

Players

📰 imps+VP

imps+VP

- sprawdzamy ustawienia imp/VP (Editiors/Way of counting

- sprawdzamy ustawienia dzielenia miejsc (Editiors/Ties

- sprawdzamy/zmieniamy ustawienia Butlera (Editiors/Configure Butler

- uruchamiamy GOŃCA

- wysyłamy na stronę ramki (Tools/Send frames to www

- wysyłamy na stronę statyczne strony (Editiors/Printouts and www

### PROWADZIMY ZJAZD

- generujemy bwsy na wszystkie rundy w zjeździe (Editiors/Set rounds
- wczytujemy rozdania do wszystkich rund (Editiors/Import hands
- drukujemy line-upy na wszystkie mecze (lub tylko pierwszy) (Editiors/Lineup
- rozkładamy/wywieszamy listę zawodników z infim
- programujemy i rozstawiamy pierniczki

### PROWADZIMY MECZ

 uruchamiamy KOLEKTORA wybierając potrzebny .bws i – po sprawdzeniu ustawień uruchomienia – uruchamiamy BMPro

🥭 www

Boards

- włączamy czytanie w KOLEKTORZE

- uruchamiamy WEBMASTERA i włączamy czytanie

- uruchamiamy GOŃCA (o ile mamy połączenie z internetem)

po rozpoczęciu meczu i wpisaniu na każdym stole przynajmniej jednego zapisu odczytujemy
 Cezarowe numerki

- poprawiamy line-upy (zgodnie z wypełnionymi przez kapitanów kartkami line-upów)

- w trakcie rundy wpisujemy kary, poprawiamy w KOLEKTORZE zapisy

- jeśli nie mamy – drukujemy line-upy na kolejny mecz (Editiors/Lineup

- pod koniec segmentu odznaczamy *Don't send boards* w WEBMASTERZE i gasimy wszystkie przeczytane rekordy

- po zakończeniu segmentu:

- zamykamy KOLEKTORA i WEBMASTERA
- ew. zamykamy GOŃCA (nie jest to konieczne)

- przeliczamy (*Editiors/Recalculate* **a change...**) lub – jak kto woli – zmieniamy nr zakończonego segmentu

- drukujemy kontrolki z ostatniego segmentu do rozdania (w celu kontroli)
- drukujemy Butlera
- po zakończeniu meczu:
  - zamykamy KOLEKTORA i WEBMASTERA
  - ew. zamykamy GOŃCA (nie jest to konieczne)
- przeliczamy (*Editiors/Recalculate* **a change...**) lub jak kto woli zmieniamy nr zakończonej rundy
  - drukujemy kontrolki z ostatniego segmentu do rozdania (w celu kontroli)
  - drukujemy wyniki
  - drukujemy tabelkę
  - drukujemy Butlera
  - przesyłamy strony statyczne zakończonej rundy do internetu

I to chyba w zasadzie tyle...

grudzień 2010-luty 2011

Jan Romański & Maciej Czajkowski