

Stručný popis funkcí programu Turnaje


Program Turnaje umožňuje řídit turnaje v šipkách, ale i ve fotbálku a v podstatě v jakémkoliv podobném sportu, který se hraje systémem jedno nebo oboustranného pavouka. Řídí registraci hráčů do nového turnaje, je schopen načíst aktuální žebříček hráčů z textového souboru [CSV](#), umožňuje provozovat několik turnajů najednou, nabízí správu terčů (nebo hracích míst), přiřazuje terče turnajům, vyřazuje terče v případě poruchy, losuje a nasazuje hráče do pavouka, tiskne štítky s obsazením terčů, tiskne celého pavouka, umožňuje upřednostněné nasazení na terč, hledá, aby nedošlo k nasazení hráče na terč ve dvou turnajích současně, graficky zobrazuje pavouka a nabízí možnost exportu pavouka do HTML pro další prezentaci průběhu turnaje, atd...

Systémové požadavky jsou: Windows 9x/Me/2000/XP, Celeron 500 MHz nebo vyšší, rozumná velikost paměti (spíše pro běh Windows než pro samotný program), volitelně tiskárna (doporučená kvalita tisku 300 dpi)



Program je k dispozici ve dvou verzích. Volně dostupná demonstrační verze neumožňuje načítat soubory s turnaji a má omezený počet registrovaných hráčů na 16. Registrovaná verze není nijak omezená a zpracovává turnaje až do 2048 hráčů.

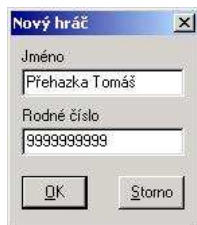
Vytvoření nového turnaje

Z menu "Turnaj/Nový", klávesou F2 nebo tlačítkem  vyvolej úvodní okno pro založení turnaje. Název, který zadáš, bude použit pro navržení jména souboru, kde bude turnaj uložen a zároveň se tento název zobrazí i v okýnku všech terčů, které budou k turnaji přiřazeny. Proto (v případě že se bude hrát víc paralelních turnajů najednou) doporučuji krátké a výstižné názvy, neboť do okénka terče se vejde jen omezený počet počátečních znaků z názvu turnaje. Po odklepnutí OK program nabídne volbu souboru pro uložení turnaje. Turnaj je třeba uložit hned při jeho vytvoření, neboť program do souboru průběžně ukládá, aby se zabránilo ztrátě dat při výpadku systému. Neukládej více turnajů do jednoho souboru, každý soubor může obsahovat jen jeden turnaj a více turnajů s jedním souborem by si data navzájem přepisovaly.

Pozor, parametry turnaje nelze již změnit.

Registrace hráčů


Z menu "Akce/Registrace hráčů", klávesami Ctrl+R nebo tlačítkem  vyvolej registraci hráčů do turnaje. Do horní vstupní řádky zadej rodné číslo. Zadané hodnoty se porovnávají s rodnými čísly hráčů uložených v souboru [HRACI.CSV](#) a pokud existuje shoda, vypíše se jméno hráče nad vstupní řádek. Pokud je jméno hráče zobrazeno červeně, je již tento hráč v turnaji registrován. Stiskem klávesy Enter nebo kliknutím na tlačítko **Registruj** se hráč zaregistruje a jméno se přeneslo do seznamu ve spodní části okna. Zvýrazněním hráče v seznamu a stisknutím tlačítka **Vymaž** se zruší registrace hráče. Registrační okno v případě turnaje dvojic obsahuje dvě vstupní řádky pro zadání rodného čísla.



Pokud hráč není znám (není v souboru HRACI.CSV), zobrazí se okno "Registrace nového hráče". Zde je zadáno jméno hráče a přiřazeno k dosud neznámému rodnému číslu. Tyto informace jsou uloženy do souboru aktuálního turnaje. Předpokládá se, že ový hráč není znám, tj. není umístěn na žebříčku jednotlivců, tedy nemůže být v turnaji nasazen.



Práce s terčí


Z menu "Akce/Počet terčů", klávesami Ctrl+T nebo tlačítkem  vyvolej funkci pro určení počtu terčů, které jsou k dispozici pro všechny běžící turnaje. Počet terčů musí být mezi 1 a 64 včetně. Program poté na pravé straně okna vytvoří sadu "terčů" - obdélníkových polí. Každý terč je svázán s turnajem. Protože program umožňuje zpracovávat najednou více paralelně běžících turnajů, je každý terč přiřazen vždy jednomu aktivnímu turnaji. Pokud není terč obsazen, je v jeho poli zeleným písmem zobrazen název turnaje, jemuž je přiřazen. Pokud je terč obsazen, jsou v jeho poli zobrazena jména hráčů, kteří na něm právě hrají. Je-li terč vyřazen z používání (např. z technických důvodů, nebo je určen pro rozehráčku apod.), je v jeho poli červený nápis "VYŘAZEN". Kliknutím myši na pole terče se děje následující:

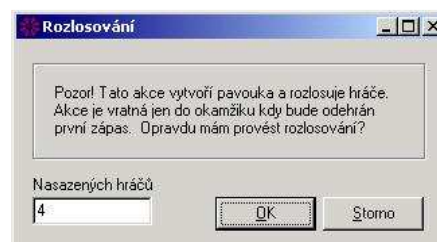
- je-li terč obsazen hráči, zobrazí se dialogové okno pro zadání výsledku (viz vedení turnaje)
- je-li terč neobsazen, přepíná se mezi stavem "vyřazen" a stavy kdy je přiřazen jednotlivým turnajům

Počet terčů lze kdykoliv změnit. Pokud zadáš menší počet terčů, než jich momentálně je, program je odebere od konce. Odebrané terče však musí být před tím ve stavu VYŘAZEN.



Rozlosování a nasazení hráčů do pavouka

Položka menu "Akce/Rozlosuj pavouka", klávesy Ctrl+P nebo tlačítko  spustí rozlosování registrovaných hráčů a jejich nasazení do pavouka. Po zadání počtu nasazených (od 0 do 32) jsou hráči seřazeni dle svého aktuálního umístění v žebříčku (informace z HRACI.CSV), je vybrán zadaný počet nasazených a zbývající hráči jsou náhodně prohazeni a poté umístěni do pavouka. Tato akce je vratná do okamžiku, než je odehrán první zápas a turnaj je tímto zahájen. Zrušení rozlosování a návrat do režimu registrace hráčů lze provést opětovným vyvoláním stejné funkce, tedy stiskem tlačítka na nástrojové liště, z menu "Akce/Zruš rozlosování" nebo klávesami Ctrl+P. Je třeba mít v patrnosti, že zrušení rozlosování a poté spuštění nového rozlosování vytvoří pavouka s jiným umístěním hráčů kromě těch, kteří byli nasazeni.



Turnajový pavouk

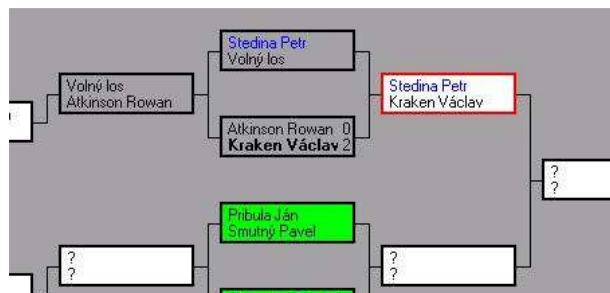
Turnajový pavouk je graficky zobrazen v okně turnaje. Každé okénko představuje jeden zápas. Podbarvení okna vyjadřuje stav zápasu:

- bílá: zápas se ještě neodehrál
- zelená: zápas se právě hraje
- šedá: zápas je již odehrán


Font, kterým je napsáno jméno hráče vyjadřuje:

- modrá barva: nasazený hráč
- tučné písmo: vítěz zápasu

Červený rámeček u neodehraného zápasu znamená že zápas je upřednostněn před ostatními v umístění na terč.



Řízení turnaje


Položkou menu "Akce/Obsad' terče", klávesou F8 nebo tlačítkem  začne program nasazovat dvojice (nebo čtveřice) hráčů na jednotlivé terče. Pro každý zápas je zobrazeno informační okno tak, aby vedoucí turnaje mohl zápas vyhlásit a zároveň je volitelně vytištěn "štítek", na který po návratu od terče hráči zapisují výsledek. Zápas je odeslán na volný terč, který je přiřazen turnaji, pole v pavouku změni barvu na zelenou a příslušné pole terče se vyplní jmény hráčů. Po stisknutí tlačítka OK nebo klávesy ENTER program pokračuje v umísťování dalších zápasů na volné terče. Pokud po vyvolání této funkce není možné umístit ani jeden zápas, program na to upozorní. Funkce je spouštěna ručně a opakovaně operátorem. Tím má operátor plnou kontrolu nad tím kdy a na v kterém turnaji umísťovat zápasy.

Pokud je třeba některý ze zápasů odeslat na terč mimo pořadí, kliknutím na ještě neumístěný zápas v pavouku (bílá barva) se tento označí pro přednostní umístění (červený rámeček) a při příštím vyvolání funkce obsazení terčů bude zpracován před ostatními. Opětovným kliknutím se označení zruší.

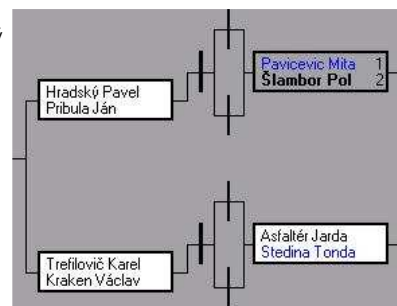



Kliknutím na obsazený terč nebo na zelené pole v pavouku se zobrazí dialogové okno pro zadání výsledku turnaje. Po zadání výsledku se aktualizuje pavouk a hráči postoupí podle struktury pavouku. Tlačítko "Zrušit zápas" stáhne zápas z terče, jako by se vůbec nehrál, odpovídající pole v pavouku se přebarví zpět na bílo.

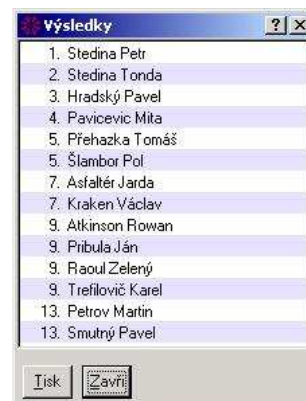
Kliknutím na ODEHRANÝ zápas je možné změnit již zadaný výsledek, ale pouze do okamžiku, než někdo z hráčů účastnících se tohoto zápasu odehraje další zápas, pak již výsledek nelze měnit.

Pro větší přehlednost je na liště tlačítko  a odpovídající funkce "Zredukej pavouka" v menu. Ta způsobí, že pokud je celý sloupec zápasů v pavouku odehraný, zredukuje se na šířku jednoho bodu a tím umožní na obrazovce vidět okrajové části pavouka najednou bez nutnosti rolovat do stran. Tlačítko pracuje jako prepínač, tedy vypíná a zapíná tuto funkci.


S přehledností pavouka souvisí i "šoupátko" na liště  kterým se nastavuje šířka okénka v pavouku pro případ, že se do nich nevejdou jména, nebo jsou zkrácena tak, že jsou nečitelná. Nastavení šoupátka je lokální pro každý turnaj a ukládá se do souboru turnaje, takže toto nastavení se po načtení ze souboru obnoví.



Tlačítko  a položka menu "Akce/Výsledky turnaje" zobrazí seznam již vypadnuvších hráčů s jejich finálním pořadím v turnaji. Tento seznam lze zobrazit kdykoliv během turnaje. Je zde i tlačítko "Tisk", které výše zmíněný seznam odešle na tiskárnu.



Nastavení programu

Tlačítkem  položkou menu "Akce/Nastavení programu" nebo klávesou F10 se vyvolá okno pro nastavení programu. Zde se nastavují parametry, které platí pro celý program globálně:

Registrace hráčů:

Bez omezení - lze registrovat jednoho hráče ve všech paralelních turnajích

Pouze v jednom turnaji - je-li hráč registrován v jednom turnaji, nemůže být registrován v jiném

Nasazování do hry:

je-li zaškrtnuto "Jen v jednom turnaji", není hráč nasazen do hry (odeslán na terč) dříve, než vypadne z paralelního turnaje.

Není-li zaškrtnuto, může být poslán na terče v obou turnajích (program ohlídá, aby se tak nestalo současně)

Oddělovač v CSV:

určuje, který znak odděluje položky v záznamu v souboru HRACI.CSV. Vzhledem k tomu, že ten je generován většinou Excelem, záleží na nastavení regionálních parametrů, zda je použita čárka, středník nebo jiný znak.

Tisk:

Je-li zaškrtnuto, tiskárna vytiskne při každém umístění zápasu na terč i štítek, který hráči vyplňují po odehrání zápasu.

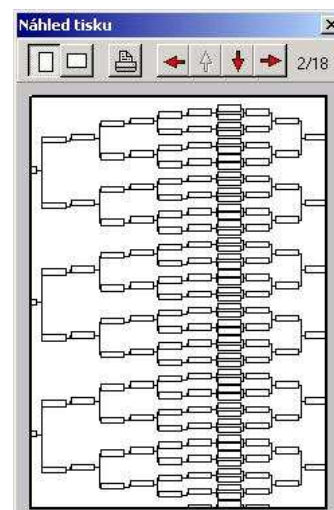
Tlačítko "Plná verze" slouží pro registraci zakoupené plné verze programu.



Tisk a export do HTML

Funkce tisku se spouští tlačítkem z lišty nebo příkazem z menu. Zobrazí se okno s náhledem. Program se u menších turnajových pavouků snaží vytisknout vše na jednu stránku. Pokud by ovšem písmo bylo již příliš malé, rozloží tisk na více stran. V takovém případě předpokládá kvalitu tisku 300 dpi. V rámci náhledu tisku lze zobrazovat jednotlivé stránky a nastavit orientaci tisku (svlele nebo vodorovně). Na každou stránku je v rohu vytištěna mřížka, která u větších pavouků usnadňuje sestavení jednotlivých listů do správného pořadí.

Program rovněž nabízí možnost vyexportovat pavouka do HTML. Aby byla poté stránka správně zobrazena, je nutné do stejného adresáře umístit i soubor **line.bmp**, který je součástí programu. Stránka je vygenerována pro Internet Explorer, neboť používá absolutní umístování elementů pomocí stylů. Netscape Navigator ani jiné prohlížeče nejsou podporovány...



Registrace programu

Rozhodneš-li se zakoupit plnou verzi programu Turnaje, je potřeba kliknout na tlačítko "Plná verze" v dialogovém okně *Nastavení programu*, opsat registrační kód z okna *Registrace programu* a ten odeslat s objednávkou na sgtpepik@volny.cz. Obdržíš instalační klíč odpovídající registračnímu kódu, který zadej do vstupní řádky ve spodní části dialogového okna a stiskni OK.



Soubor HRACI.CSV a PARY.CSV

Soubor **HRACI.CSV** obsahuje jmenný seznam hráčů, jejich rodných čísel a aktuální umístění v žebříčku. Toto umístění se využívá pro nasazování hráčů do pavouka. Vnitřní struktura souboru je jednoduchá: jedná se o textový soubor s oddělovačem. Každý záznam je na jedné řádce, položky jsou v pořadí Příjmení a Jméno, rodné číslo, pořadí v žebříčku a jsou odděleny jedním z rozpoznávaných oddělovačů (čárka, středník, "pipe" - tedy , ; |

Přípona CSV napovídá, že takový soubor jde vytvořit např. pomocí Microsoft Excelu, ale např. též z FoxPro nebo jiných databází. Při vytváření takového souboru je potřeba dodržet pořadí položek v souboru. Oddělovací znak lze nastavit v dialogovém okně *Nastavení programu*. Pokud se změni znak oddělovače, je nutné program ukončit a znova spustit, protože soubor HRACI.CSV se načítá při spuštění. Informace o umístění hráče v žebříčku není povinná. Textové položky (jméno) můžou být uzavřeny v uvozovkách.

Rodná čísla mohou být v souboru s lomítkem i bez lomítka, ale při registraci se zadávají **vždy** bez lomítka.

Soubor **PARY.CSV** obsahuje v každém řádku vždy tři položky. První dvě položky jsou rodná čísla hráčů v páru, třetí položka je jejich umístění v žebříčku párů. Tento soubor se používá v případě turnaje dvojic, kdy je třeba rozhodnout které páry nasadit.

Příklad souboru HRACI.CSV

```
Stedina Petr,6666666666,1
"Stedina Tonda",1111111111,2
Šlambor Pol,3333333333,18
Pavicevic Mita,4444444444,8
Trefilovic Karel,1212121212,36
Asfaltér Jarda,5656565656
Hradský Pavel,7878787878,87
Petrov Martin,1414141414,33
Atkinson Rowan,5896541236,77
Smutný Pavel,7474125463,17
Kraken Václav,9965845236,17
Raoul Zelený,3333366666,9
```

Kontakt

Program Turnaje byl vytvořen v rámci myšlenkového trustu SGT.Pepik's Band (sgtpepik@volny.cz), www.volny.cz/sgtpepik

© 2003 Bocian Software

