

Congress Score 1.3+

Instrukcja obsługi

Michał Zimniewicz
<http://michzimny.pl/>

13 października 2009

Spis treści

1	Informacje ogólne	2
1.1	Ważne informacje dot. programów liczących	2
2	Wymagania systemowe	2
3	Obliczanie wyników długiej fali	2
4	Szczegółowy opis funkcji programu	4
4.1	Grupy turniejów	6
4.2	Klasyfikacje grupowe	6
5	Możliwe błędy	7
6	Informacje końcowe	7

1 Informacje ogólne

Congress Score służy do obliczania wyników klasyfikacji długofalowych liczonych w PDF-ach lub jako suma procentów nagranych w poszczególnych turniejach. Program pobiera dane o turnieju z pliku *.csv w formacie MSC Cezar (wygenerowanym przez program liczący, m.in. KoPS czy Teamy J.Romańskiego).

Obliczone wyniki klasyfikacji zapisywane są w formacie html, co umożliwia ich umieszczenie w Internecie czy też wydruk na drukarce.

Program przechowuje poszczególne klasyfikacje w serwerze MySQL, każdy jako osobną bazę. W celu dokonania bardziej zaawansowanych działań może być przydatny klient MySQL - np. SQLyog.

Plik 'kolorki.css', opisujący wygląd wygenerowanych przez CongressScore wyników, jest autorstwa Jana Romańskiego.

1.1 Ważne informacje dot. programów liczących

Aby KoPS generował plik *.csv zawierający PDFy należy odnaleźć w pliku kops.ini linijkę [CSVKLUBPDF] * zapisuj klub i pdf do csv, TAK lub NIE i ustawić jej wartość na „TAK”.

JFR Teamy generują poprawny *.csv dopiero od wersji 5.0.29. W przypadku korzystania z wersji poprzednich należy odpalić *.csv w Excelu i dodać brakujące kolumny (choćby puste) lub ew. zamienić już istniejące tak, by PDFy znalazły się w kolumnie dziesiątej (kolumna J).

2 Wymagania systemowe

Do działania programu bezwzględnie wymagane są:

- Microsoft .NET Framework 2.0 - <http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=0856eacb-4362-4b0d-8edd-aab15c5e04f5>
- Serwer MySQL (w wersji co najmniej 5.0; zalecana 5.1) - <http://www.mysql.com/>
- separator dziesiętny: . (kropka) - można zmienić w Ustawieniach regionalnych

3 Obliczanie wyników długiej fali

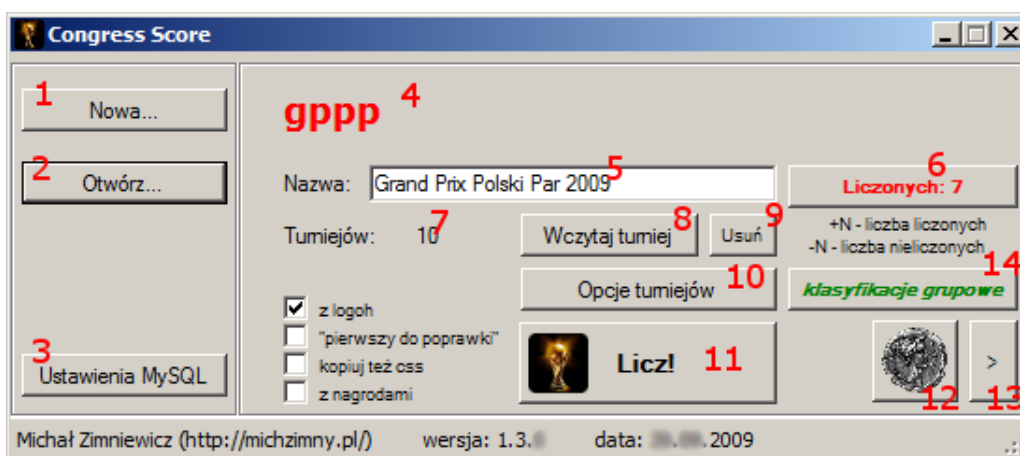
Liczenie fali krok po kroku (tu tak „na szybko”; bardziej szczegółowe opisy w rozdziale „Opis interfejsu”):

1. Przy pierwszym uruchomieniu program zapyta o dane dostępowe do serwera MySQL, który jest konieczny do działania programu. Podajemy nazwę serwera, użytkownika, hasło oraz port (domyślnie 3306). Dane te można zmienić klikając na przycisk „Ustawienia MySQL”.
2. Tworzymy nową klasyfikację. Klikamy „Nowy”, podajemy wewnętrzną nazwę (nazwę bazy danych) - bez spacji, polskich znaków i znaków specjalnych, oraz wybieramy co będzie sumowane (PDF-y czy procenty).

3. W kolejnym oknie decydujemy skąd pobrać bazę zrzeszonych zawodników (do wyboru: bezpośrednio z Cezara, lokalnie z pliku baza.csv lub z programu J.Romańskiego Teamy, o ile mamy go zainstalowanego w systemie). Zależnie od dokonanego wyboru (i ew. szybkości połączenia z internetem) może to chwilę potrwać. Po wczytaniu bazy zawodników okienko zniknie.
4. Pojawia się okienko z pytaniem o liczbę zaliczanych turniejów. Możemy wpisać 0, oznaczające „zaliczamy wszystkie turnieje”, liczbę dodatnią - tyle turniejów zaliczać - lub liczbę ujemną, mówiącą ile najgorszych wyników odrzucać.
5. Wróciliśmy do głównego okna programu. Zaczynamy od wypełnienia pola Nazwa (nazwa klasyfikacji). Możemy także kliknąć przycisk „»” i wybrać „logoh”, co pozwoli nam za pomocą HTML'a zdefiniować nagłówek dołączany do wyników fali.
6. Turnieje wczytujemy za pomocą „Wczytaj turniej” z plików *.csv wygenerowanych przez programy liczące, np. KoPS lub Teamy.
7. Jeżeli punkty w danym turnieju zdobyli niezrzeszeni (ID>90000 lub ID=„@”) to program sprawdzi czy istnieją w bazie już zawodnicy o takim samym imieniu i nazwisku. Jeśli tak to o każdego takiego zawodnika zapyta: czy jest to ktoś z listy czy zupełnie nowa osoba. Jeżeli program w bazie nie znajdzie nikogo o tym samym imieniu i nazwisku to doda takiego zawodnika do bazy automatycznie.
8. W „Opcje turniejów” można edytować m.in. nazwę turnieju. Nazwy mają do kilku znaków, są wyświetlane na wynikach klasyfikacji jako nagłówki kolumn, domyślnie są tworzone na podstawie nazwy pliku csv. Pole „link” służy do podania linku (bezwzględnego - z „http://”, lub względnego) do wyników danego turnieju. Pola „priorytet” i „grupa turniejów” zostały opisane niżej.
9. Możemy jeszcze wybrać parametry generowanych wyników. Szczegółowy opis poniżej. Jeśli to pierwsze generowanie wyników to zazwyczaj należy także zaznaczyć „kopiuj też css”.
10. Aby wygenerować stronę z wynikami klikamy „Licz...”. Program zapyta jeszcze gdzie zapisać ów plik, po czym kilka sekund zajmą mu obliczenia, których postęp można śledzić na pasku stanu.
11. Teraz wygenerowaną stronę otwieramy w przeglądarce (aby była właściwie wyświetlana to w tym samym katalogu musi być folder css, a w nim plik kolorki.css - w razie czego wygenerować jeszcze raz z zaznaczonym „kopiuj też css”). Z poziomu przeglądarki możemy wyniki klasyfikacji wydrukować lub za pomocą klienta ftp wrzucić na stronę internetową.

4 Szczegółowy opis funkcji programu

Główne okno programu:



Opis elementów interfejsu:

1. „Nowy...” — utworzenie nowej klasyfikacji, czyli utworzenie nowej bazy MySQL. Wybieramy co będzie sumowane:

- PDF — sumowane będą PDF-y, czyli zawartość 10-tej kolumny pliku *.csv; pola przechowujące PDF-y będą typu całkowitego
- % — sumowane będą procenty nagrane w turnieju, czyli 7-ma kolumna pliku *.csv; pola przechowujące punkty będą typu zmiennoprzecinkowego

Sumowane punkty (czy to PDF-y czy procenty) muszą być liczbami nieujemnymi.

2. „Otwórz...” — otwarcie już istniejącej klasyfikacji

3. „Ustawienia MySQL” — zmiana danych dostępowych do serwera MySQL (jeżeli dane są błędne, to tylko ten jeden przycisk w programie będzie działał prawidłowo, dopóki dane nie zostaną poprawione)

4. nazwa bazy — klasyfikacji (nazwa wewnętrzna)

5. pełna nazwa prowadzonej klasyfikacji; będzie wyświetlana jako domyślne Logoh, także przy wydruku bez Logoh'a, oraz jako tytuł strony (w <title>)

6. liczba turniejów zaliczanych każdemu zawodnikowi; możliwe wartości

- „wszystkie”
- N — gdzie $N > 0$; liczba zaliczanych turniejów
- N — gdzie $N < 0$; liczba odrzucanych (najgorszych) wyników
- „GRP” — patrz dział „Grupy turniejów”

7. liczba dodanych do klasyfikacji turniejów

8. „Wczytaj turniej” — wczytanie turnieju z pliku *.csv; format tego pliku musi być zgodny ze specyfikacją MSC Cezar

Program rozróżnia zawodników tylko po numerze ID (pierwsza kolumna w *.csv). Dopiero gdy ID>90000 lub ID=„@” (czyli zawodnik jest niezrzeszony) wyświetlone zostanie okienko z pytaniem, co z takim zawodnikiem zrobić. Jeśli wskazujemy, że dany zawodnik już w bazie istnieje to mamy możliwość zadecydowania również czy poprawić jego nazwisko i dane (np. WK i okręg) na „nowe” (tzn. te wczytane z *.csv) poprzez zaznaczenie lub nie tej opcji na dole okienka (domyślnie dane poprawiane na „nowe”).

Zawodnicy niezrzeszeni, o nazwisku nieistniejącym w bazie, są do niej dodawani automatycznie.

Jeżeli posiadamy *.csv bez polskich znaków w imionach i nazwiskach (tak się NIE stanie jeśli używamy KoPS+WinLista lub Teamów) to możemy skorzystać w programie z funkcji „bez_polskich” (opis funkcji: http://michzimny.pl/download/cs_bez_polskich.txt).

9. „Usuń” — usunięcie turnieju z klasyfikacji (usuwany jest wpis z tabeli 'tournaments' oraz wszystkie odpowiadające mu wpisy z 'data')

10. „Opcje turniejów” — tu mamy możliwość zmiany parametrów poszczególnych turniejów, takich jak: nazwa, priorytet turnieju, decyzja czy pokazywać kolumnę z turniejem na wynikach czy nie (przydatne, gdy jest już dużo turniejów), ew. link do wyników tego turnieju oraz ew. przynależność do grupy turniejów (patrz dalej)

- priorytety turniejów - priorytet turnieju rozstrzyga o kolejności w przypadku miejsc zajętych ex-aequo (tzn. przy równej sumie punktów); w klasyfikacji może istnieć dowolna liczba turniejów o priorytecie 0, oraz maksymalnie po jednym turnieju o priorytecie wyższym niż 0

11. „Licz...” — oblicza wyniki klasyfikacji; ustawienia dot. generowania pliku wynikowego:

- „z logoh” — czy na wynikach pokazywać nagłówek zdefiniowany po kliknięciu przycisku „logoh” czy nie (w tym drugim wypadku na wydruku jako nagłówek ukaże się: <h2>PEŁNA NAZWA KLASYFIKACJI</h2>)
- „pierwszy do poprawki” — czy pokazywać na końcu kolumnę N(X), gdzie N — liczba turniejów, w których zawodnik zapunktował, X — najgorszy zaliczany wynik, czyli „pierwszy do poprawki”; przydatne zazwyczaj gdy część wyników jest odrzucana (opcja niedostępna jeśli używamy grup turniejów)
- „kopiuj też css” — czy w miejsce gdzie powstanie wynikowy plik html ma być skopiowany także folder css z plikiem kolorki.css w środku, wymagane do właściwego wyświetlania strony
- „z nagrodami” — czy jako ostatnią kolumnę wyświetlić kolumnę nagrody, a w niej zawartość tabeli 'prizes' (edytować należy z poziomu klienta MySQL - np. SQLyog)

12. otwiera okienko pojawiające się przy zakładaniu nowej klasyfikacji; umożliwia aktualizację bazy zrzeszonych zawodników z Internetu (prosto z Cezara), z pliku baza.csv zapisanego na dysku (a pobranego wcześniej z Cezara) lub z programu JFR Teamy w wersji co najmniej 5.0. Aktualizacja przebiega w ten sposób, że najpierw usuwane są wszystkie rekordy z 'players' zawodników zrzeszonych (id<90000), a następnie na nowo kopiowane ze wskazanego źródła

13. inne funkcje:

- „logoh” — tutaj za pomocą HTML możemy edytować nagłówek umieszczany na wynikach
- „Usuń błędy” — jeżeli wczytywanie turnieju zostało przerwane (błąd lub ręcznie przez użytkownika) lub ktoś ręcznie edytował bazę turnieju to może się zdarzyć, że w tabeli przechowywującej informacje o zdobytych punktach ('data') mogą znajdować się rekordy, należące do nieistniejącego turnieju (tzn. takiego, który nie ma wpisu w 'tournaments'), co nie pozwala na prawidłowe przeliczenie klasyfikacji. Głowy tym nie trzeba sobie zaprzętać - jeśli tak się stanie to program nas o tym poinformuje. Wystarczy wtedy użyć tego przycisku, a błędy zostaną usunięte.
Operacja ta nie jest wykonywana automatycznie z tego względu, że ktoś może próbować ręcznie edytować tabelę 'data', a potem zapomni dodać odpowiedni wpis w 'tournaments'. Automatyczne usunięcie „błędów” spowodowałoby wtedy utratę wyników pracy.
- „podmień turniej” — podmieniamy istniejący w bazie turniej nowym plikiem *.csv (np. gdy zmieniły się wyniki turnieju)
- „transfer punktów” — przenoszenie punktów między zawodnikami i ew. usuwanie zdobytych punktów lub zawodników z bazy

14. patrz niżej w „Klasyfikacje grupowe”

4.1 Grupy turniejów

Najprościej na przykładzie.

Mamy następujący regulamin: gry 10 turniejów. Do długiej fali zaliczamy 4 najlepsze na maksy (z 5), 2 najlepsze na impy (z 3), turniej teamów i indywiduala.

W okienku „Liczonych..” zaznaczamy „używaj grup turniejów”. Klikamy „dodaj grupę”, wprowadzamy jej numer (najlepiej 1), wewnętrzną nazwę (np. maksy) i liczbę zaliczanych turniejów z tej grupy (4). Analogicznie tworzymy grupę dla turniejów na impy (podając nr=2, nazwa=impy, liczonych=2). Następnie w „Opcje turniejów” musimy przypisać odpowiednie turnieje do nowoutworzonych grup.

Dla turnieju teamów i indywidualnego możemy również utworzyć grupy, ale jest to opcjonalne - turnieje nieprzypisane do żadnej grupy będą zawsze zaliczane do klasyfikacji. Dla pewności czy wszystkie turnieje, które chcieliśmy, dodaliśmy do odpowiednich grup, wracamy do okienka „Liczonych..”. Ostatnia kolumna tabelki mówi, ile turniejów jest w danej grupie. Przy wychodzeniu z okienka „Liczonych” otrzymujemy też informację o liczbie turniejów nieprzypisanych do żadnej grupy (jeśli takie są) - w naszym przykładzie powinny być 2.

W ten sposób klasyfikacja została przygotowana do liczenia fali zgodnie z powyższymi ustaleniami.

4.2 Klasyfikacje grupowe

Gdy mamy już założoną klasyfikację, tzn. wczytane turnieje, ustaloną liczbę liczonych turniejów itd., możemy dla takiej klasyfikacji policzyć różne klasyfikacje grupowe - np. klubów, miast, szkół etc.

Aby to zrobić wchodzimy do okna „klasyfikacje grupowe” i dla każdej z nich wykonujemy kolejno:

- nowa klasyfikacja - na liście obok zostanie dodana nowa klasyfikacja (na jednej „fali” może być prowadzonych kilka różnych klasyfikacji grupowych)
- wybieramy z listy żadaną klasyfikację (po kliknięciu „nowa klasyfikacja” mamy ją już wybraną), jeśli trzeba wprowadzamy jej nazwę i logoh
- wybieramy „generuj plik csv z danymi” i następnie otwieramy go w Excelu; na liście znajdują się zawodnicy, którzy zapunktowali w tej fali, lub którzy mają już przypisaną już grupę (np. klub) w tej klasyfikacji; wypełniamy w kolumnie PARTY brakujące grupy/kluby, ew. dopisujemy kolejnych zawodników (istotne są tylko kolumny id oraz party); na koniec wczytujemy plik z powrotem do Congress Score’a przyciskiem „importuj plik csv z danymi”; tę operację można wykonywać wielokrotnie
- klikamy Licz (pod uwagę brane są ustawienia „z logoh” i „kopiuj też css” z głównego okna programu)
- jeśli istnieją zawodnicy, którzy zapunktowali, a którym nie przypisaliśmy klubów, to program wyświetli ich liczbę (nie zostaną oni oczywiście uwzględnieni w liczonej klasyfikacji grupowej)

5 Możliwe błędy

Przede wszystkim 2 sprawy.

Primo: Jeżeli w czasie wczytywania turnieju nastąpi jakikolwiek błąd to może to oznaczać, że jakieś informacje do bazy nie zostały wczytane (jakie to zależy od rodzaju błędu). Najlepiej wtedy taki turniej z bazy usunąć, poprawić przyczynę błędu (np. 2 razy ten sam zawodnik - patrz dalej) i wczytać turniej raz jeszcze.

Secundo: „Błąd MySQL - Duplicate entry 'NNNNN-X' for key Y” - oznacza to, że wg pliku *.csv w turnieju jedna osoba (o id=NNNNN) grała jako dwóch różnych zawodników. Taki turniej zostanie wczytany, jednak drugi (i ew. każdy kolejny) wpis o zawodniku, który już wystąpił zostanie zasygnalizowany błędem i pominięty. Należałoby w takim przypadku poprawić błędny *.csv, usunąć turniej z bazy, a następnie wczytać na nowo.

6 Informacje końcowe

Jeżeli masz pytania, wątpliwości lub jeśli w programie coś działa dziwnie/nieprawidłowo/nieintuicyjnie - pisz: michzimny@michzimny.pl

Pewnie coś poradzę.