

HKK sorsolóprogram felhasználói útmutatója

Tartalomjegyzék

Futtatás.....	2
Állományok.....	2
A program futtatása.....	2
Program Felépítés.....	2
Nyitó ablak.....	2
Menüsor.....	3
Fájl menü.....	3
Verseny menü.....	3
Játékos lista menü.....	4
Program felület/Használat.....	4
Verseny adatok/nyitó képernyő.....	4
Versenyzők.....	5
Versenyzők fül gombjai:.....	5
Tiltott párok megadása.....	5
Párosítás.....	6
Eredménylista.....	6
Játékos Lista.....	6
A Játékos Lista fül gombjai:.....	7

Futtatás

Állományok

A program egy fájlból áll, a *Hkk_<ver>.jar* állományból.

A későbbiekben a program több fájlt hozhat létre (.sav, .txt, .csv) abban a könyvtárban ahol a „Hkk_<ver>.jar” állomány tartózkodik.

A program futtatása

A programot dupla kattintással kell elindítani.

A program platform független Java nyelven íródott így program hibátlan futásához ajánlott a legfrissebb Java Runtime Environment(JRE) környezetet telepíteni, melyet ingyenesen letölthet az alábbi honlapról: <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html>

megjegyzés: érdemes a programnak saját könyvtárat kreálni, mert a futás során több egyéb állományt készít, melyeket így könnyebben megtalál, pl.: mentés fájlok (.sav), eredmények (.txt).

Program Felépítés

Nyitó ablak

Hkk Sorsoló program - 0. kör

Fájl Verseny Játékos Lista

Verseny Adatok Versenyzők Párosítás Eredménylista Játékos lista

Add meg a verseny adatait, majd kattints az "Mentés" gombra.

Verseny Helye:

Verseny szervező:

Verseny Bíró:

WWW.HKK.HU

Mentés

Menüsor

Fájl menü

Az első menüpont a „*Fájl*” menüpont itt új verseny indítására (program indításakor ez az alap állapot), régebbi mentés betöltésére, és a kilépésre van lehetőségünk.

Új Verseny: Ezzel a menü ponttal kezdhet új versenyt.

FIGYELEM: Az „*Új Verseny*” menüpont **minden** már beírt adatot töröl!

Betöltés: Itt a régebbi mentéseinket tölthetjük be.

Kilépés: A program terminálására van lehetőségünk.

FIGYELEM: A nem mentett adatok elvesznek.

Verseny menü

A „*Verseny*” menü ponttal, a verseny lebonyolítását kezelhetjük, lehetőségünk van a verseny köreinek kisorsolására, a párosítás lementésére, és a verseny befejezésére. Ez a menüpont csak akkor válik elérhetővé ha minden verseny adatot kitöltöttünk és a mentés gombra kattintottunk a „Verseny Adatok” fülön.

Következő kör: Ezzel a menü ponttal tudja a verseny köreit kisorsolni. A program az első körben véletlenszerűen, utána a beírt adatok és eredmények alapján automatikusan sorsolja a párosítást. **Minden kör előtt automatikusan menti a verseny állását.**

Párosítás lementése: Itt az aktuális párosítást tudjuk lementeni Text formátumban nyomtatás céljából.

Verseny vége: Erre a menüpontra kattintva a versenyt befejezve megkapja a végső eredményt valamint egy eredmény fájlt generál, a program könyvtárába.

FIGYELEM: Csak akkor használja mikor már a verseny az utolsó fordulójában van és beírta az eredményeket a párosítás fülön, mert ezután nincs lehetőség további párosításra (régebbi kör mentését ugyanúgy betöltheti és folytathatja onnan a versenyt).

Játékos lista menü

A „Játékos lista” menüben a játékosokat tartalmazó fájlt importálhatjuk, és exportálhatjuk.

A játékosokat tartalmazó fájlnek a következő formátumúnak kell lennie:

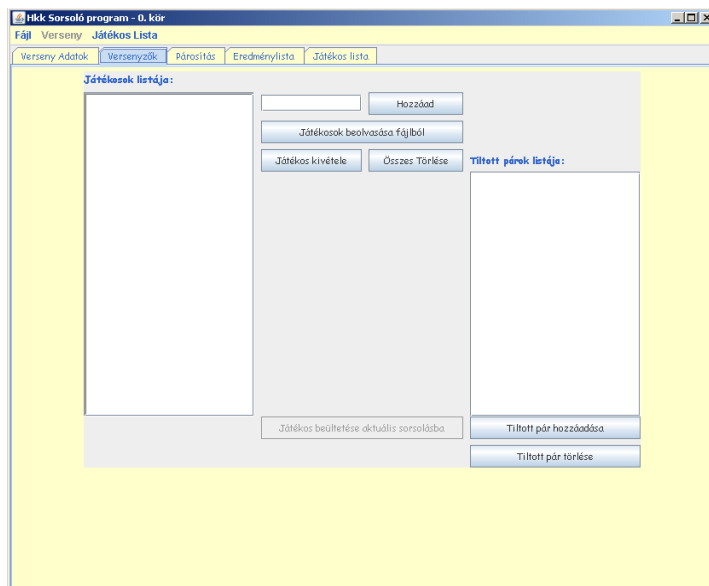
1. *sor(fejléc):* „,HSZ sorszám;Név;Írányítószám;Város;Utca/házzszám;Email;Születési dátum;HSZ tag(igen/nem);HSZ tagság kezdete;Bírói vizsga dátuma;Bírói vizsga siker(igen/nem);Bírói vizsga érvényes „,
2. *sortól n. sorig: adatok „;” elválasztva végén sorvége jellel.*

Program felület/Használat

Verseny adatok/nyitó képernyő

A nyitó képernyőn a verseny adatok bevitelére szolgáló fül fogadja a felhasználót, melyek megadása kötelező, a „Mentés” gombbal tudjuk elfogadni a betáplált adatokat.

Versenyzők



A Versenyzők fül, a versenyzők bevitelére szolgál, van lehetőségünk, egyesével, vagy akár fájlból beolvasva betölteni a játékosokat. Valamint a tiltott párok megadására is itt van lehetőség.

Versenyzők fül gombjai:

Hozzáad:

Ezzel a gombbal a mellette lévő szövegmezőbe gépelt játékost adhat hozzá a játékosok listájához. A verseny közben hozzáadott játékosok a következő körtől automatikusan besorsolódnak.

Játékosok Beolvasása Fájlból:

Itt kiválaszthat a számítógépről egy tetszőleges fájlt, ami a játékosok neveit tartalmazza és semmi más. Ékezetes karaktereket kezel a program, de csak akkor ha ANSI kódolással van lementve a megnyitott dokumentum.

Játékos kivétel gomb:

Ezzel a gombbal lehet kivenni játékost a versenyből, ezt bármikor megtehetjük, ekkor a következő körben már nem veszi figyelembe a kivett játékost.

Összes törlése:

Ez a funkció az összes nevet törli a listáról.

Játékos beültetése aktuális sorsolásba:

Ennek a gombnak a használatával van lehetőségünk az **aktuális** sorsoláshoz újabb résztvevőt hozzáadni.

Tiltott párok megadása

A versenyben megadhatunk tiltott párokat, ezt azt jelenti hogy ezeket a játékosokat a program nem sorsolja össze egymással. Bármikor megadhat ill. törölhet tiltott párt. A listában fentről lefelé kell nézni a párokat.

Tiltott párok hozzáadása:

Ezzel a gombbal adhat a Tiltott listára játékost, ehhez először jelöljön ki egy játékost a játékosok listájából. **A tiltás fentről lefele lép életbe páronként a játékosokra, páratlan elemszám esetén a Tiltott lista utolsó elemét nem veszi figyelembe.** A lista tartalmát a verseny folyamán bármikor módosíthatjuk, a módosítás a következő körben lép életbe.

Tiltott pár törlése:

Törli a kiválasztott tiltott párt a listából.

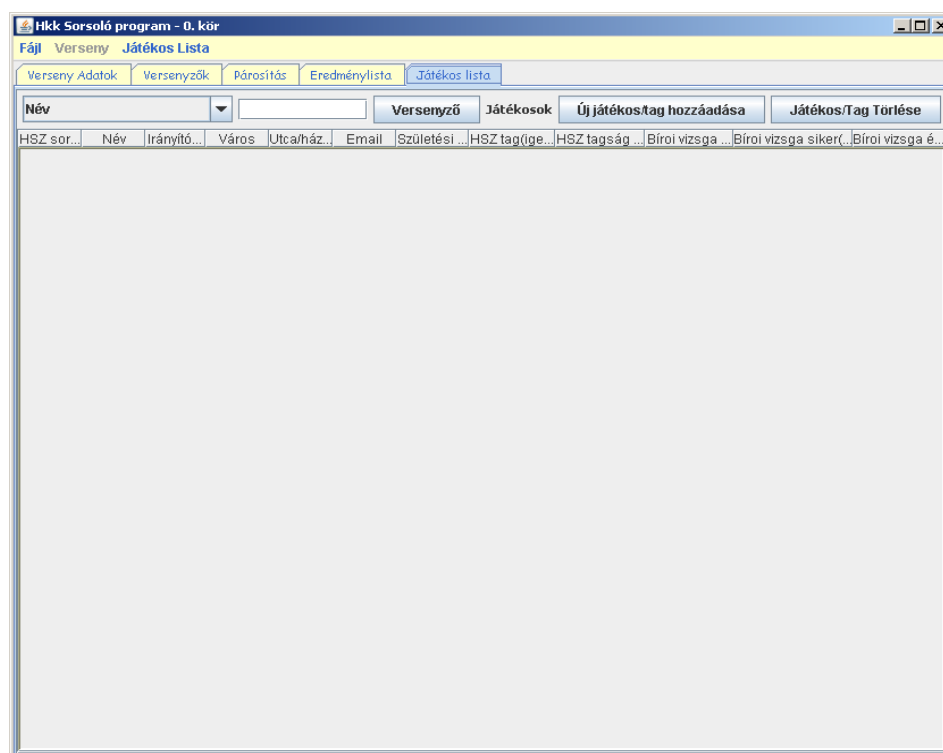
Párosítás

A párosítás fül az adott kör párosítás táblázatát tartalmazza, melybe regisztrálhatjuk a játszmák eredményeit. Figyeljünk a helyes eredmény megadásra. Minden értéket töltsünk ki, még a 0 pontértéket is. A programban bármilyen pontrendszer használható (pl.: ha a győztes játszma 2 pont, így a 2:1 -es eredményt azt 4:2 -ként kell beírni)

Eredménylista

Mindig az aktuális eredményt mutatja, így követni lehet a verseny állását.

Játékos Lista



A Játékos lista fülön találjuk meg a beimportálható játékosok listáját, táblázatba rendezve. A táblázat módosítható, a különböző oszlopok szerint a kívánt oszlop fejléc részére kattintva rendezhető. Külön beviteli mezővel a kiválasztott oszlopra szűrhető.

A Játékos Lista fül gombjai:

Versenyző: Ezzel a gombbal a kijelölt játékost az aktuális versenybe importálhatjuk.

Új játékos/tag hozzáadása: Itt a táblázatunkba tudunk új sort beszúrni amit kitölthetünk a megfelelő adatokkal. **Megjegyzés: A HSZ sorszám oszlop automatikusan kitöltésre kerül a soron következő sorszámmal.**

Játékos/Tag törlése: Ezzel a gombbal, törölhetünk egy sort a táblázatunkból.

FIGYELEM!: Ne felejtsük a verseny végeztével exportálni a Játékos Lista menüben az Export.. menü pontal a táblázatunkat hogy megmaradjon minden változtatásunk.