

Uitleg bij het programma ‘vierkamp’

Dennis Breuker, 31 mei 2013

Inhoud

1	Inleiding	1
1.1	Wat kan het programma wel.....	2
1.2	Wat kan het programma niet	2
1.3	Bugs	2
2	Indelen van ronde <ronde nummer>	3
2.1	Voer aanwezig in	3
2.2	Maak de indeling met het zomerprogramma	4
2.3	Print de gemaakte indeling.....	4
3	Uitslagen invoeren van ronde <ronde nummer>.....	5
3.1	Pas eventueel de indeling aan.....	5
3.2	Voer de uitslagen in het zomerprogramma in	6
3.3	Reken de uitslagen door met het keizerprogramma	7
3.4	Genereer “ronde.html”	7

1 Inleiding

Dit document beschrijft een aantal basisopties van het programma “vierkamp.exe”. Dit programma is geschreven door Dennis Breuker, omdat er geen indelingsprogramma bekend is dat vierkampen en zeskampen kan genereren. Het wordt gebruikt voor de zomercompetitie van Caïssa.

De eerste versie van het programma is gemaakt op 14 juni 2001. In de loop der tijd is er steeds meer functionaliteit bij gebouwd. Omdat het programma ooit alleen gemaakt was voor Dennis Breuker is er niet veel aandacht besteed aan de interface (het is een eenvoudig DOS-programma) en aan de uitleg. Dit document probeert wat meer uitleg te verschaffen voor anderen die het programma willen gebruiken. Maar **het blijft aan te bevelen dat de scheidende wedstrijdleider intern de werking van het programma overdraagt aan de nieuwe wedstrijdleider intern**. Een paar gezamenlijke sessies zijn nodig om het programma onder de knie te krijgen.

Het programma maakt gebruik van “heks.dat”. Dat is hetzelfde bestand waarvan het programma “heks.exe” (dat de winterindeling maakt) gebruikt maakt. Dat is bewust gedaan, zodat “heks.exe” wat taken van “vierkamp.exe” kan overnemen. Zie § 3.3.

1.1 Wat kan het programma wel

- De aanwezigen invoeren (optie 1). Zie § 2.1.
- Een indeling genereren (optie 2). Dit doe je pas als alle aanwezigen zijn geregistreerd. Zie § 2.2.
- Uitslagen invoeren (optie 3). Dit doe je pas als een ronde is gespeeld. Zie § 3.2.
- Een nieuwe speler invoeren (optie 4). Zie § 2.1.
- Verwijderen van inactieve spelers (optie 5). Dat staat niet in dit document beschreven.
- Veranderen van parameters (optie 6). Het programma gebruikt parameters die in het bestand “vierkamp.ini” staan. Deze bepaling onder andere hoe de indeling wordt gemaakt. Zie § 2.2.
- Stand tonen (optie 7). Dat staat niet in dit document beschreven.
- Uitslagen van een gespeelde ronde tonen (optie 8). Dat staat niet in dit document beschreven.
- HTML uitslagen van eerder gespeelde ronde maken (optie 9). Zie § 3.4.

Het programma maakt gebruik van een ini bestand, “vierkamp.ini”. Daarin staan allerlei opties. Deze worden niet in dit document besproken, maar dit bestand kan gewoon met “kladblok” worden geopend en bekeken worden. De opties worden daar kort in uitgelegd.

1.2 Wat kan het programma niet

- Een gemaakte indeling printen. Dat dient te gebeuren met Microsoft Word. Zie § 2.3.
- Een gemaakte indeling aanpassen. Zie § 3.1.
- Het doorrekenen van de uitslagen en daarmee een nieuwe stand genereren. Hiervoor is het programma “heks.exe” van Vincent Steemers nodig. Zie § 3.3.
- Uitslagen wijzigen. Hiervoor is het programma “heks.exe” van Vincent Steemers nodig. Dat staat niet in dit document beschreven.

1.3 Bugs

Als er een bug in het programma is gevonden, meld deze dan aan Dennis Breuker (dennis@dennisbreuker.nl). Hij zal dan proberen deze snel te fixen en een nieuwe versie van het programma te maken.

1.4 Start

Voor het begin van de eerste ronde dient een heks.dat aanwezig te zijn zonder ronde-info! Dus alleen een bestand met namen, knsb-nummers en elo's. Per regel zijn dat de eerste 47 karakters. Dat is dus hetzelfde startbestand als waarmee je de wintercompetitie start (met heks.exe).

2 Indelen van ronde <ronde nummer>

Deze paragraaf beschrijft het indelen van een ronde. Dit is wat er op het begin van een speelavond dient te gebeuren. Het bestaat uit het invoeren van aanwezigen (§ 2.1), de indeling maken (§ 2.2) en de indeling printen (§ 2.3).

2.1 Voer aanwezigen in

- Start het zomerprogramma: dubbelklik op “vierkamp.exe”.
- Kies optie 1 (voer aanwezigen in).
- LET OP: de eerder ingevoerde aanwezigen voor deze ronde worden bewaard (in de map “aanwezig” onder de naam “aanwezig<ronde nummer>.txt). Dit is zo gemaakt voor wanneer het programma (of de computer) onverhoopt uitvalt. Dan zijn de gemarkeerde aanwezigen niet verloren gegaan en kan je verder gaan waar je bent gebleven. Als je met een schone aanwezigenlijst wil beginnen, sluit dan “vierkamp.exe” af, verwijder het bestand waar de aanwezigen in staan (aanwezig/“aanwezig<ronde nummer>.txt”) en start “vierkamp.exe” opnieuw.
- Typ (een deel van) de achternaam in. Het programma toont een voor een de spelers die hieraan voldoen, met steeds de optie (j/n/q).
 - Als de getoonde speler niet de gewenste speler is, kies dan n (nee). De volgende speler die aan de ingetypte achternaam voldoet wordt getoond.
 - Als de getoonde speler wel de gewenste speler is, kies dan j (ja). Als deze speler nog niet was aangemeld, dan wordt deze automatisch aangemeld. Als deze speler al was aangemeld, wordt er gevraagd of deze afgemeld moet worden.
 - Als de ingetypte naam niet de naam is die bedoeld werd, kies dan q (quit). Er kan een nieuwe naam worden ingevoerd.
- Wanneer een nieuw persoon moet worden ingevoerd, doe dan het volgende:
 - Stop met invoeren van aanwezigen (typ quit).
 - Kies optie 4 (voer nieuwe speler in).
 - Voer de naam in.
 - Voer de (KNSB of geschatte) rating in.
 - Afhankelijk van de instellingen in “vierkamp.ini” (automatisch = 0 of automatisch = 1) wordt er nu nog gevraagd op welke plaats deze speler moet komen te staan. Indien dat wordt gevraagd worden er twee suggesties gedaan. Kies een van deze twee, of kies er zelf een. Indien niets wordt gevraagd dan is de speler automatisch op een plaats gezet.

- De nieuwe speler is ingevoerd. Maar hij is nog niet aangemeld. Ga dus weer terug naar optie 1 (voer aanwezig in), en voer nieuwe speler als aanwezig op.
- Als iemand wil meedoen die maar twee ronden kan meespelen, deel hem dan gewoon in. Dit betekent dan dat iemand in die groep maar twee partijen speelt. Het zij zo. Het zomerprogramma kan hiermee rekening houden met het invoeren van de uitslagen. Beide spelers krijgen dan het resultaat oneven. Zie §3.2 voor meer informatie.
- Als alle aanwezige spelers zijn ingevoerd, stop met invoeren (typ quit). Alle aanwezigen zijn nu geregistreerd in het bestand “aanwezig<ronde>.txt” in de map “aanwezig”. Je kan dit bestand gewoon in “kladblok” openen om te controleren of alle spelers zijn ingevoerd.

2.2 Maak de indeling met het zomerprogramma

- Kies optie 2 (genereer indeling van ronde <ronde>). Het programma probeert nu in te delen. Afhankelijk van de instellingen in “vierkamp.ini” (automatisch = 0 of automatisch = 1) wordt er allerlei info op het scherm getoond.
- Het kan zijn dat het indelen te lang duurt. Dit kan gebeuren wanneer de indelingparameters te streng zijn gekozen (eloverschil te laag, plaatsverschil te laag, etc.). Het indelen kan dan onderbroken worden door CTRL-C te toetsen. Het zomerprogramma wordt dan afgebroken. Start het programma opnieuw op door op “vierkamp.exe” te dubbelklikken. Verander één van de parameters voordat je opnieuw gaat indelen (zie volgende punt)
- Als het indelen niet gelukt is, of als het indelen te lang duurde, verander dan één van de parameters (herhaal dit net zolang totdat het indelen wel lukt):
 - Kies optie 6 (verander parameters)
 - Maak eventueel eloVerschil iets hoger, maar dat is waarschijnlijk niet nodig.
 - Maak aanwezigVerschil iets hoger dan het nu is.
 - Probeer opnieuw in te delen.
- Als het indelen wel gelukt is, dan staat de indeling in twee bestanden, beide in de map “indeling”. Het gaat om de bestanden “indeling<ronde>.txt” en “indeling<ronde>.csv”. Het txt bestand is nodig om in Word een mooi geprinte indeling te genereren. Het csv bestand is nieuw sinds versie 1.18 van “vierkamp.exe.”
- De indeling is gereed. Stop het programma met optie 0 (stoppen)

2.3 Print de gemaakte indeling

- Start Microsoft Word

- Kies File | Open
- Onderin, bij files of type, kies voor Text files (*.txt)
- Navigeer naar de “indeling” directory
- Dubbelklik op bestand indeling<ronde>.txt
Het bestand wordt nu in Word geopend.
- Kies Tools | Macro | Macros. Selecteer MaakAlleTabellen en klik op Run.
Alle tabellen worden nu in een mooi formaat gezet (dit duurt eventjes).
- Kies File | Print.
- Sluit Word af (File | Exit).

3 Uitslagen invoeren van ronde <ronde>

Deze paragraaf beschrijft hoe uitslagen ingevoerd en verwerkt moeten worden. Dit is wat wordt gedaan nadat een speelavond is afgelopen en alle uitslagen zijn verzameld. Het bestaat uit het eventueel aanpassen van de indeling (§ 3.1), het invoeren van de uitslagen (§ 3.2) en het doorrekenen van de uitslagen om een nieuwe stand te maken (§ 3.3).

3.1 Pas eventueel de indeling aan

LET OP: Dit kan vanaf versie 1.18.

Het kan zijn dat de gespeelde ronde iets afwijkt van de gemaakte indeling. Bijvoorbeeld omdat vergeten was om iemand in te delen, of omdat spelers ineens toch afhaakten. Dat moet aan het programma kenbaar worden gemaakt. Dat wordt hieronder beschreven.

Indien niets aan de indeling hoeft te worden veranderd, sla dit dan over en ga naar paragraaf 3.2.

Het programma leest de indeling uit het bestand “indeling<ronde>.csv” dat in de map “indeling” staat. Dat bestand heeft een zeer eenvoudige vorm. Zie hier een voorbeeld.

```
4 ; Rob Bodicker ; Gianantonio Me ; Peter Doggers ; Gertjan vd Hoeven
4 ; Angelo Spiler ; Robert Kikkert ; Wim Nijenhuis ; Camilo Guzman
5 ; Dennis Breuker ; Eric Coppoolse ; Olaf Ephraim ; Tony Lith ; Maurice Aue
```

Iedere regel is een vierkamp of zeskamp. Aan het begin van de regel staat altijd het aantal spelers in een groep. Dat is dus 3, 4, 5 of 6. Vervolgens staan er precies zoveel namen als dat er spelers in de groep zijn, gescheiden door puntkomma's (;).

Als je de groeplijst wilt wijzigen kan je de namen en/of aantal spelers in een groep naar hartenlust veranderen. Dit kan met ieder programma. Je kan dit bestand bijvoorbeeld openen

met “kladblok”. Voordat je dit doet moet eerst het programma “vierkamp.exe” worden afgesloten!

Let op!

Maak geen spelfout (dus ook niet ineens twee spaties tussen voornaam en achternaam), want dan wordt een speler niet meer door het programma herkend. De namen moeten identiek zijn aan de namen in de stand. Zorg er ook voor dat het aantal namen op een regel precies zo groot is als getal aan het begin van de regel (het aantal spelers in een groep). Tot slot, zorg dat je geen namen dubbel opschrijft. Een speler kan niet in twee groepen tegelijk spelen.

Als het bestand is aangepast, sla dit dan op onder dezelfde naam. Start vervolgens “vierkamp.exe” weer op.

3.2 Voer de uitslagen in het zomerprogramma in

- Start het zomerprogramma: dubbelklik op “vierkamp.exe”.
- Kies optie 3 (verwerk uitslagen van gespeelde ronde).
Let op! Het programma probeert eerst in de map “indeling” het bestand “indeling<ronde>.csv” te openen. Indien dit niet bestaat, probeert het programma het bestand “indeling<ronde>.txt” te openen. Indien dit ook niet bestaat is de indeling niet bekend en kunnen de uitslagen niet worden ingevoerd.
- Voer uitslagen in.
 - Per groep kan je de uitslagen net zo overnemen als ze op papier zijn ingevuld, met 1 voor winst, = voor remise, 0 voor verlies, en v voor vrij. Dit laatste is nodig als iemand meedoet (meestal een jeugdspeler), die alleen de eerste twee ronden speelt. Bij de derde ronde vul je dan dus v in voor de jeugdspeler en zijn tegenstander. Dit wordt verwerkt als oneven.
 - De uitslagen voer je regel voor regel in. Dus eerst voer je de uitslagen van speler 1 in, van links naar rechts. Dan van speler 2, etc. Na afloop van het invoeren van een groep wordt het resultaat op het scherm afgedrukt en gevraagd of dit correct is. Dan kan je nog controleren of het overeen komt met het papier.
 - Als je iets verkeerd hebt ingevoerd (bijvoorbeeld omdat iemand het papiertje niet goed heeft ingevuld), dan zal het programma zeggen dat een ingevoerde uitslag niet klopt. Bijvoorbeeld 1-2 is 1-0, maar 2-1 is niet 0-1. In dat geval dient de uitslag van de hele groep opnieuw te worden ingevuld.
- Als de resultaten van alle groepen zijn ingevuld worden nog drie extra vragen gesteld. Dit gaat over spelers die 3x oneven waren, 3x afwezig/match en 3x extern/sga rapid waren. Deze krijgen dan respectievelijk 3x oneven, 3x afwezig, 3x extern. Dit is vaak in het begin van de zomercompetitie nodig, als er nog een ratingmatch of match om het

clubkampioenschap wordt gespeeld. Idem voor SGA rapidavonden die samenvallen met onze eigen zomercompetitie. Die spelers worden dan gecompenseerd.

- Kies optie 0 (stoppen)

Let op! Nu zijn de uitslagen ingevoerd, maar nog niet doorgerekend! Er is dus nog geen nieuwe stand aanwezig. Het maken van een nieuwe stand staat in de volgende paragraaf beschreven.

3.3 Reken de uitslagen door met het keizerprogramma

- Start het keizerprogramma: dubbelklik op “heks.exe”.
- Kies optie Administratie | Doorkeizeren, gevolgd door Kom op, rekenen met die hap!
- Kies optie Overzichten | HTML-Files.
- Kies optie Quit

Nu zijn de uitslagen echt doorgerekend. Tevens is het bestand “heks.htm” in de map “html” aangemaakt.

3.4 Genereer “ronde.html”

Als de uitslagen zijn ingevoerd (zie § 3.2) kan een html bestand worden gegenereerd van de vierkampen. Kies hiertoe optie 9 (genereer HTML uitslagen van een gespeelde ronde), en kies een rondenummer. Het programma probeert de indeling in te lezen van het bestand “indeling<ronde>.csv”, of –als dat niet bestaat– van het bestand “indeling<ronde>.txt”. Indien dat ook niet bestaat probeert het programma de groepondeling zelf te ontdekken aan de hand van de uitslagen. Vervolgens wordt een bestand “ronde.html” gemaakt in de map “html”.

Let op! Het bestand “ronde.html” wordt iedere keer wanneer het programma wordt opgestart verwijderd.