



Manual OBR: Tournamenter

Do zero à um torneio 100% digital.

v2017.2

Ivan Seidel Gomes, João Pedro Vilas Boas e Otacílio Neto

Olá,

Tournament é um gerenciador de torneios Web. Criado em 2013, foi usado na RoboCup Mundial 2014 (João Pessoa) e desde então foi utilizado em todos os eventos da OBR realizados em SP e Nacional.

A maior dificuldade de utilizar o software, era a necessidade de realizar várias operações pela linha de comando (Terminal). Por conta disso, em 2016 foi criado o "**TournamentApp**": Uma aplicação Desktop que possibilita a instalação e execução do **Tournament** no **Windows**, **Linux** e **Mac OSx** sem nenhuma interação com o Terminal.

Junto com ele, foi inserido o modelo de "**Extensões**", permitindo desenvolvedores estenderem o funcionamento do **Tournament** e usuários instalarem extensões facilmente com alguns cliques.

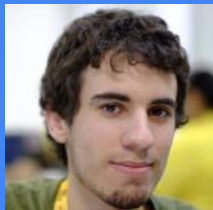
Foi desenvolvido uma **extensão** especialmente para a **OBR**, que permite importar e sincronizar as equipes diretamente do Sistema Olimpo. Além de oferecer um sistema de pontuação digital para os Juízes, que em segundos já mostra o resultado para todos os participantes.

Caro Organizador,

Se você é o responsável da organização regional de um evento da OBR, leia integralmente este manual. Está contido aqui, informações importantíssimas sobre o **Tournament** e sua devida utilização em um evento, como questões organizacionais, de segurança e configuração.

Bom evento!

Desenvolvimento



Ivan Seidel Gomes

(Desenvolvedor do Tournamenter)



João Pedro Vilas Boas

(Documentação e Testes)



Otacílio Saraiva Maia Neto

(Documentação e Testes)

Open-Source

Tournamenter, **Tournamenter App** e a **Extensão OBR** são projetos Open Source. Utilizam tecnologias como:

- **Nodejs**
- **Electron JS**
- **Web** (HTML, CSS, JS, Angular...)

Todos os projetos estão hospedados no **GitHub**:

Tournamenter:

<https://github.com/ivanseidel/Tournamenter>

TournamenterApp:

<https://github.com/ivanseidel/TournamenterApp>

Extensão OBR:

<https://github.com/ivanseidel/tournamenter-obr>

Se tem interesse em ajudar, entre em [contato](#) ;)

Índice de Conteúdo

Este manual é interativo. Navegue clicando onde deseja ir.

1. Requisitos e Configurações

2. Instalação



Windows



Mac OSx



Linux

3. Uso

TournamenterApp

Tournamenter

Plugin OBR

Pontuador

4. Segurança e Indicações



Requisitos e Configurações



Termos Técnicos



Requisitos

Acesso na Rede



Layout da Rede

✓ TERMOS TÉCNICOS



- **Servidor**

Computador responsável por executar o Tournamenter a todo instante durante a competição.

- **Scorer (Pontuador)**

Aplicativo de pontuação da OBR, incluso na extensão da OBR para o Tournamenter

- **Tournamenter**

Gerenciador de torneios Web

- **TournamenterApp**

Interface Visual de configuração, execução e gerenciamento de servidores do Tournamenter

- **Extensão/Plugin da OBR**

Aplicação instalável pelo **TournamenterApp** que permite Importar/Exportar Equipes e Pontuar no **Tournamenter**. Seu identificador: "**tournamenter-obr**"

- **Sincronização**

Envio das pontuações para o Sistema Olimpo automaticamente, pelo Plugin da OBR

- **Table (Tabela)**

Tabela de pontuação gerida pelo Tournamenter

- **View**

Entidade do Tournamenter que permite inserir Tabelas, Mensagens e Imagens, a serem mostrados para o público. Como um "Power Point" dinâmico.

- **localhost**

Alias para o seu próprio IP (127.0.0.1). Usado para facilitar o acesso ao próprio computador.

- **Port (Porta)**

Porta de acesso. Portas abaixo de 1024 requerem permissões de administrador. Ela deverá ser usada para acessar o **Tournamenter**. ex: 192.168.0.2:3000

✓ REQUISITOS



Computador/Notebook (servidor):

Sistemas Suportados:

- Linux
- Mac OSx
- Windows (64bits)

Rede:

- Placa de Rede
(WiFi ou Cabo Ethernet)

Obs.: Este computador deverá permanecer conectado continuamente à rede local. Evite utilizar computadores que não possam permanecer estáticos durante todo o evento.

Equipamentos Gerais:

- Roteador WiFi
(Leia mais em "[Segurança e Indicações](#)")
- Notebook/Computador do Tournamenter
(Atuando como servidor)

Para cada Arena de competição:

- 1 Tablet/Smartphone
(Deve ser usado o Google Chrome)

Para cada Display de pontuação:

- 1 Projetor/Display de TV
- 1 Computador com acesso à Rede do Tournamenter
(Deve ser usado o Google Chrome)



ACESSO NA REDE

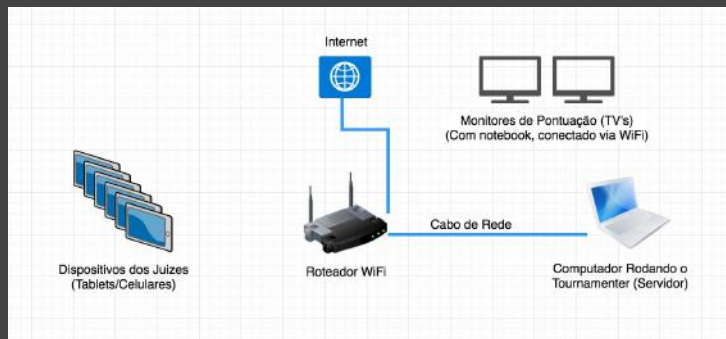


Para que outros dispositivos na rede possam acessar o Servidor, é necessário que:

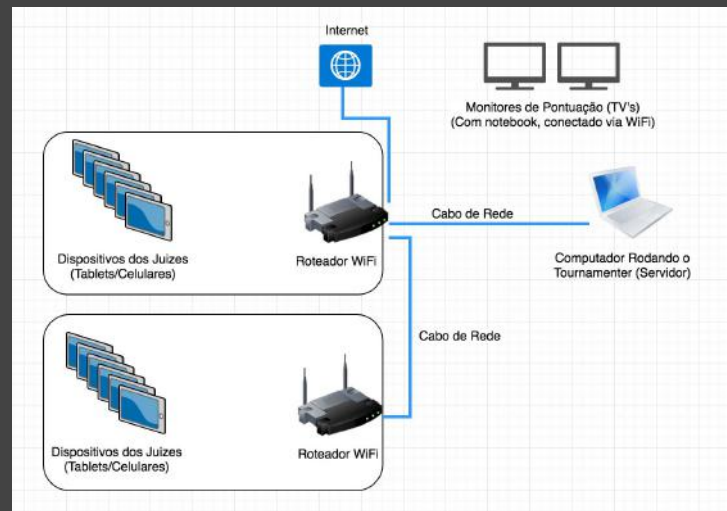
- O servidor esteja executando
- O Roteador não bloqueie o acesso à porta configurada
(Normalmente, todas as portas são abertas por padrão)
- Os dispositivos estejam na mesma rede local (Ex: Conectados ao mesmo Roteador)
(Em casos de dois ou mais roteadores, o roteador secundário deve estar conectado ao principal)
- Seu Firewall não esteja Bloqueando o acesso à porta específica
(No windows, normalmente uma janela de permissão aparece na primeira vez que é executado. Permita o acesso para que o tráfego de dados não seja bloqueado)



LAYOUT DA REDE



Até 10 dispositivos conectados, com 1 roteador



Até 20 dispositivos conectados, com 2 roteadores



Instalação



Windows



MacOS



Linux



1

Faça o download do Tournamenter App através do link:
<http://bit.ly/Tournamenter-App>

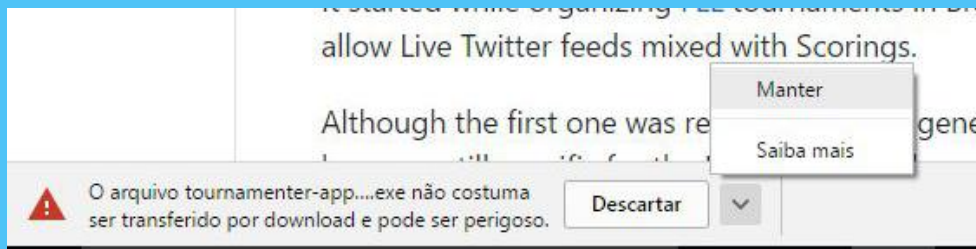
Escolha qual o seu sistema operacional e clique em "**(Latest)**" para executar o download.

Download and Install

The App is in BETA, and should work fine on Mac and Windows. Download the latest version for your OS:

- [Windows x64 \(Latest\)](#)
- [Mac OSX \(Latest\)](#)
- [Linux \(Latest\)](#)

2

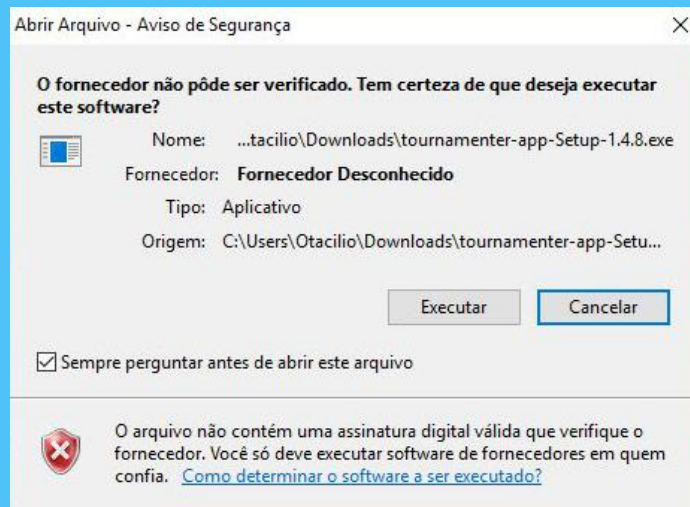


Caso o seu navegador bloqueie o download do arquivo, clique em "**Manter**"

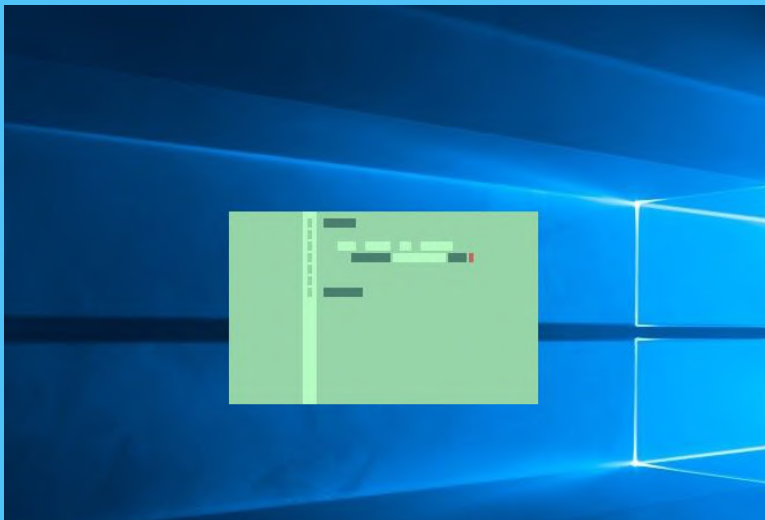
3

Faça o clique duplo com o botão esquerdo do mouse no arquivo "**tournament-app-Setup-1.x.x.exe**"

Clique em "**Executar**" quando o aviso de segurança aparecer.



4

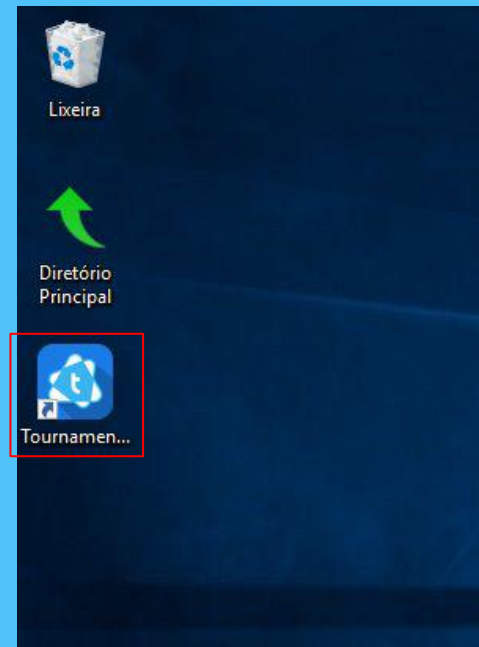


Uma animação de instalação deverá aparecer. Aguarde até que a animação termine, **não é necessário clicar em nada!**

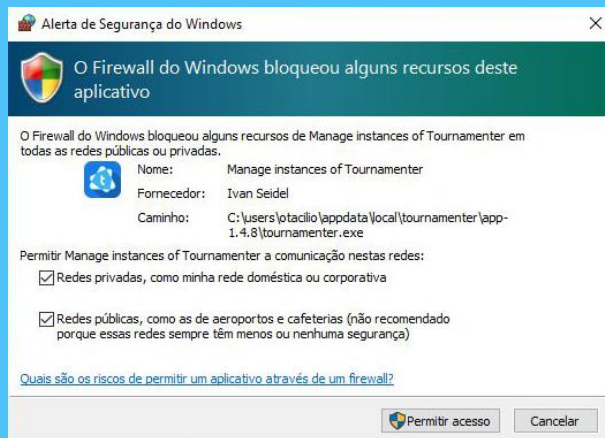
5

Um atalho será criado na sua "**Área de Trabalho**", faça um clique duplo com o botão esquerdo do mouse no atalho para abrir o aplicativo.

Atalho



5



Após abrir o aplicativo, caso uma mensagem de **Bloqueio do Firewall** do windows apareça, marque as caixas de redes privadas e redes públicas, e clique em Permitir acesso.



Instalação



Windows



MacOS



Linux



1

Faça o download do Tournamenter App através do link: <http://bit.ly/Tournamenter-App>

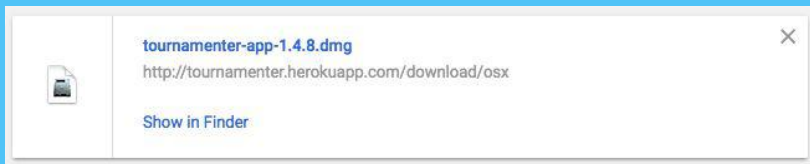
Escolha qual o seu sistema operacional e clique em "**(Latest)**" para executar o download.

Download and Install

The App is in BETA, and should work fine on Mac and Windows. Download the latest version for your OS:

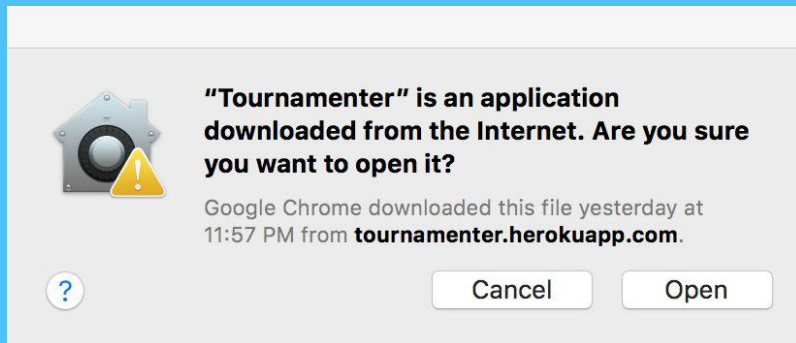
- [Windows x64 \(Latest\)](#)
- [Mac OSX \(Latest\)](#)
- [Linux \(Latest\)](#)

Faça um clique duplo com o botão esquerdo no arquivo **tournament-app-1.x.x.dmg**



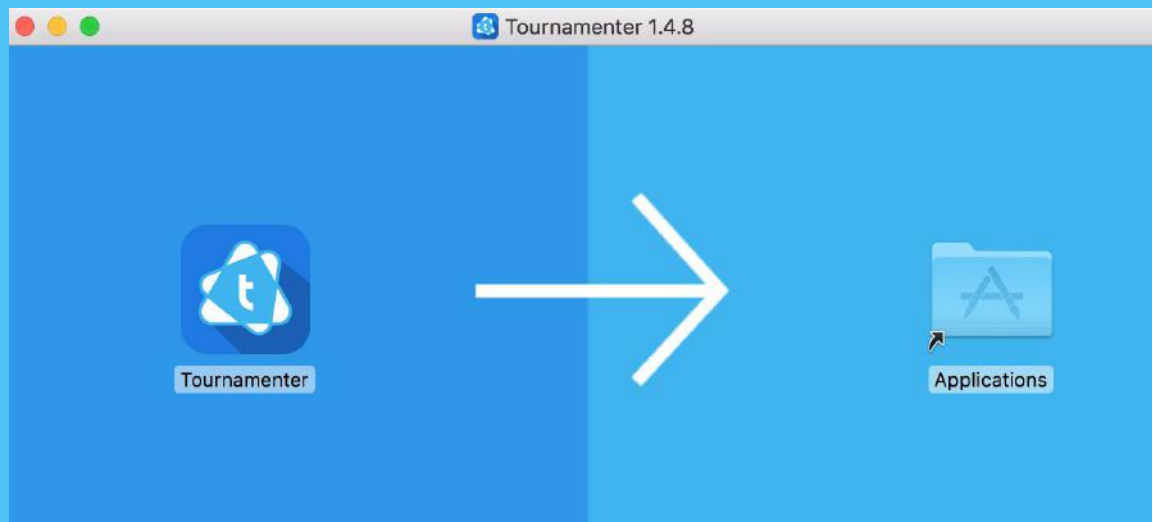
2

Então a seguinte mensagem deve aparecer, clique em **"Open"**.



3

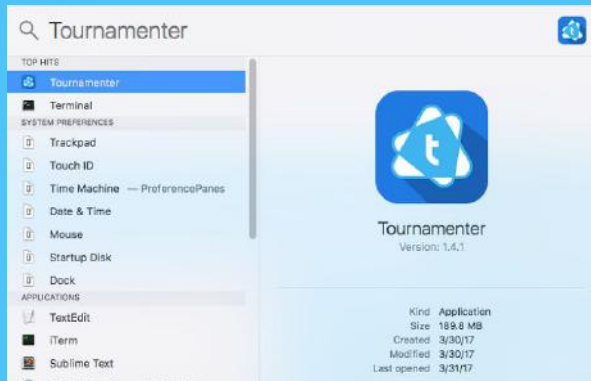
Na tela de instalação arraste o ícone do Tournamenter para dentro da pasta Applications.



INSTALAÇÃO



4



Para abrir o **"Tournamenter"** tecle **"Command + Espaço"** e digite Tournamenter

Navegue até encontrar a aplicação e Pressione **"Enter"**.

Caso ela não apareça, Navegue até a pasta **"Applications"** e abra-o por lá.



Instalação



Windows



MacOS



Linux



1

Faça o download do Tournamenter App através do link: <http://bit.ly/Tournamenter-App>

Escolha qual o seu sistema operacional e clique em "**(Latest)**" para executar o download.

Download and Install

The App is in BETA, and should work fine on Mac and Windows. Download the latest version for your OS:

- [Windows x64 \(Latest\)](#)
- [Mac OSX \(Latest\)](#)
- [Linux \(Latest\)](#)



2

Abra o **Terminal**, navegue através do comando `cd` até a pasta que encontra-se o arquivo baixado, execute o comando (onde x.x.x é a versão do app baixado) .

```
$ sudo dpkg -i tournamenter-app.x.x.x.deb
```

É recomendável inicializar o aplicativo com permissão de "**Superusuário**", utilizando o comando "**sudo**".



Uso

TournamenterApp

Tournamenter

Plugin OBR

Pontuador

VISÃO GERAL

EXTENSÕES

NOVO SERVER

EXECUTANDO

DEBUG

VISÃO GERAL

EXTENSÕES

NOVO SERVER

EXECUTANDO

DEBUG



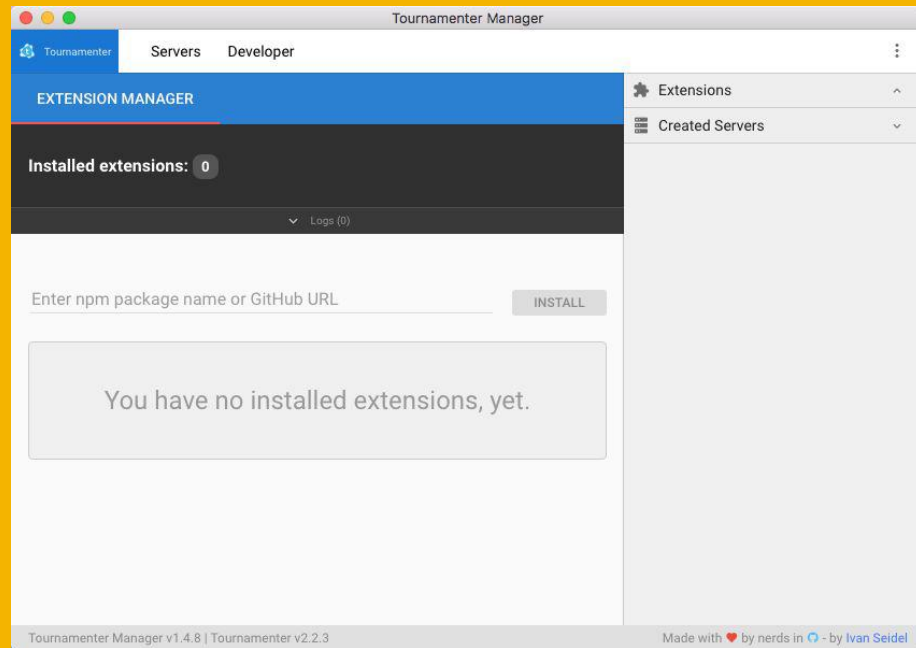
TournamentApp

VISÃO GERAL

Menus e Telas do TournamentApp

A tela principal do **Tournamenter App** possui áreas como:

- Menus Server e Developer
- Extension Manager
- Servers Manager
- Log Window
- Created Servers



VISÃO GERAL

EXTENSÕES

NOVO SERVER

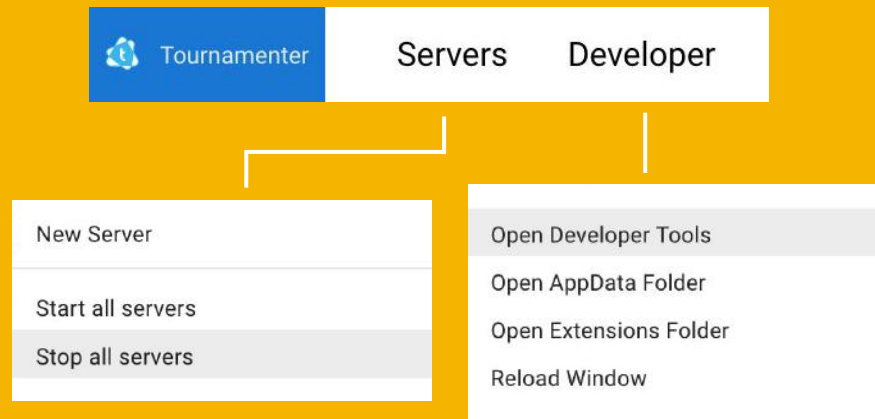
EXECUTANDO

DEBUG

TournamenterApp

Em "**Servers**", você pode criar novos Servidores para competições. Também é possível iniciar e parar todos de uma vez.

Em "**Developer**" se encontram as ferramentas de Desenvolvedor para aqueles que desejarem se aventurar mais a fundo no sistema.



VISÃO GERAL

EXTENSÕES

NOVO SERVER

EXECUTANDO

DEBUG



TournamentApp

EXTENSÕES

Instalando a Extensão da OBR

[VISÃO GERAL](#)[EXTENSÕES](#)[NOVO SERVER](#)[EXECUTANDO](#)[DEBUG](#)[TournamenterApp](#)

Certifique-se que tenha acesso a internet para instalar a "**Extensão da OBR**".

Clique sobre o nome "**Enter npm package**" e digite exatamente "**tournamenter-obr**", depois clique em "**Install**".

Após alguns minutos a extensão aparecerá abaixo, com sua descrição e versão.

Enter npm package name or GitHub URL INSTALL



Enter npm package name or GitHub URL INSTALL

Após Instalação



Installed extensions: 1

▼ Logs (3195)

Enter npm package name or GitHub URL INSTALL

tournamenter-obr v3.0.3

Plugin da OBR Regional para o Tournamenter. Importa e exporta diretamente do Sistema climpo.

UPDATE UNINSTALL

VISÃO GERAL

EXTENSÕES

NOVO SERVER

EXECUTANDO

DEBUG



TournamentApp

NOVO SERVER

Criando e Configurando um servidor do Tournament

VISÃO GERAL

EXTENSÕES

NOVO SERVER

EXECUTANDO

DEBUG

TournamenterApp



Clique em **Servers** > **New Server**. Digite um nome para seu servidor. Clique em **OK**.

(Seu servidor deverá aparecer em "**Created Servers**" com seu estado atual: **Parado**)

[VISÃO GERAL](#)[EXTENSÕES](#)[NOVO SERVER](#)[EXECUTANDO](#)[DEBUG](#)[TournamentApp](#)

Acesse a janela de configuração de seu servidor clicando sobre ele no painel "**Created Servers**" a direta.


Um painel de configuração se abrirá na janela principal.

Esta janela mostra as configurações de seu servidor e seu estado atual, no caso: "**Stopped**".

Para alterar as configurações, certifique-se de que o servidor está "**Stopped**". Pare-o se estiver "**Running**".

EXTENSION MANAGER SERVER [OBR REGIONAL]

☐ Stopped

OPEN APP 

SAVE

Logs (0)

Server Name

obr regional


PORT

3001

Admin Password


☐ Show password

Application Logo Path

 SELECT

Database folder path

/Users/joaopedrosilva/Library/Application Support/Tournament/obr regional.1

 SELECT

Use Extensions

☐ tournamenter-obr

DELETE SERVER

VISÃO GERAL

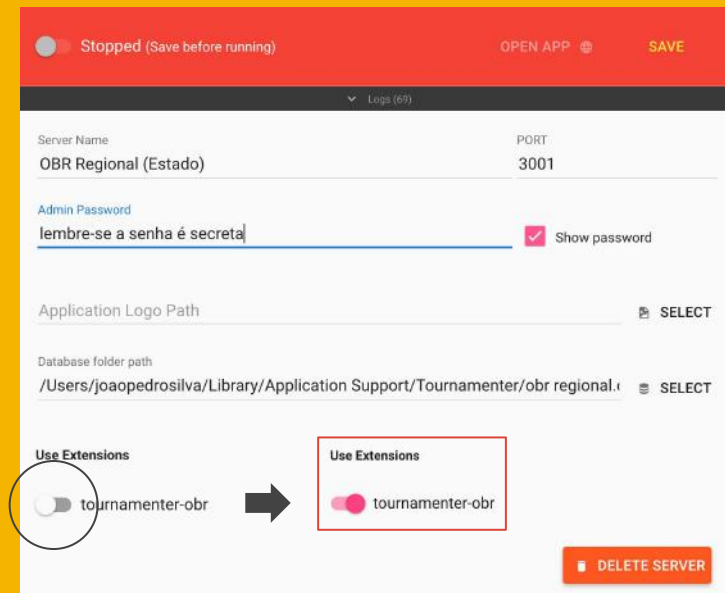
EXTENSÕES

NOVO SERVER

EXECUTANDO

DEBUG

TournamenterApp



(Marque Show Password para ver a senha)

Habilite a **"Extensão da OBR"** no servidor criado, clique no botão cinza abaixo de **"Use Extensions"**. O botão deve ficar rosa.

"Server Name" é o nome que aparecerá nas suas views. Insira **"Regional <Estado>"**

Não modifique a **"PORT"** padrão, apenas se houver algum conflito. Memorize esse número, ele será usado posteriormente.

A senha é algo de **EXTREMA IMPORTÂNCIA** e deve ser entrada no campo **"Admin Password"**.

VISÃO GERAL

EXTENSÕES

NOVO SERVER

EXECUTANDO

DEBUG



TournamentApp

EXECUTANDO

Executando e acessando o Servidor

[VISÃO GERAL](#)[EXTENSÕES](#)[NOVO SERVER](#)[EXECUTANDO](#)[DEBUG](#)[TournamenterApp](#)

Sempre antes de iniciar o servidor, é preciso salvar as configurações. Clique em "**Save**" para salvar qualquer alteração.

Após salvar, clique no botão ao lado de "**Stopped**" para iniciar nosso servidor.

Enquanto o servidor estiver funcionando, a barra ficará verde.



VISÃO GERAL

EXTENSÕES

NOVO SERVER

EXECUTANDO

DEBUG

TournamentApp

 Running

OPEN APP 

SAVE

(Clique em "**OPEN APP**" para abrir o Tournament)

localhost:3001



(IP Loopback - Acesso Local apenas)

LOCALHOST: <PORTA>

Acessível apenas pelo computador executando o servidor. Não necessita saber o IP da rede

192.168.178.155:3001



(IP Público - Tablets/Smartphones/TV's)

<IP> : <PORTA>

Acesso por outros dispositivos conectados a mesma rede do servidor. Também é possível acessar do mesmo computador que o servidor.

VISÃO GERAL

EXTENSÕES

NOVO SERVER

EXECUTANDO

DEBUG



TournamentApp

DEBUG

Visualizar Logs e arquivo do Banco de dados
(Para interessados e entendedores)

VISÃO GERAL

EXTENSÕES

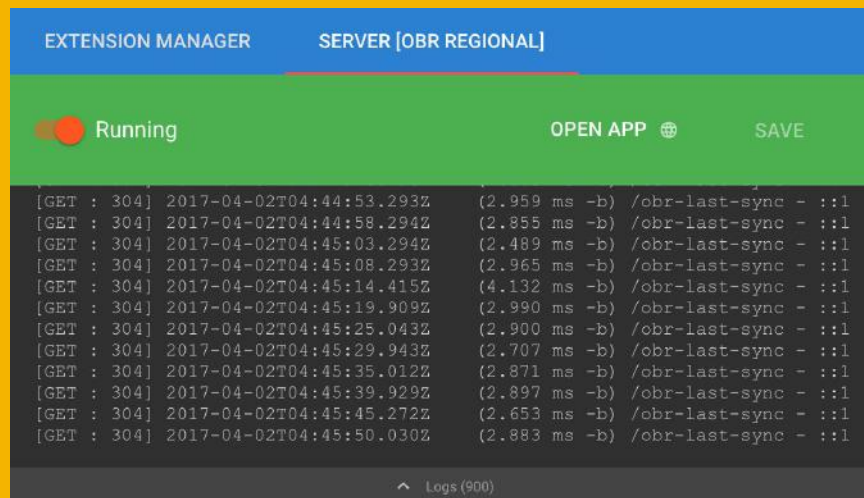
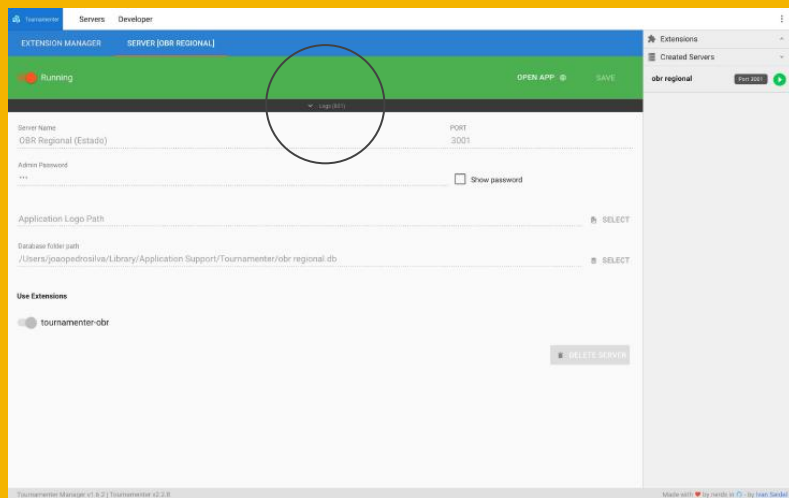
NOVO SERVER

EXECUTANDO

DEBUG

TournamenterApp

Para visualizar os Logs do Tournamenter em tempo real enquanto o servidor estiver ligado, clique em "**Logs**".



VISÃO GERAL

EXTENSÕES

NOVO SERVER

EXECUTANDO

DEBUG

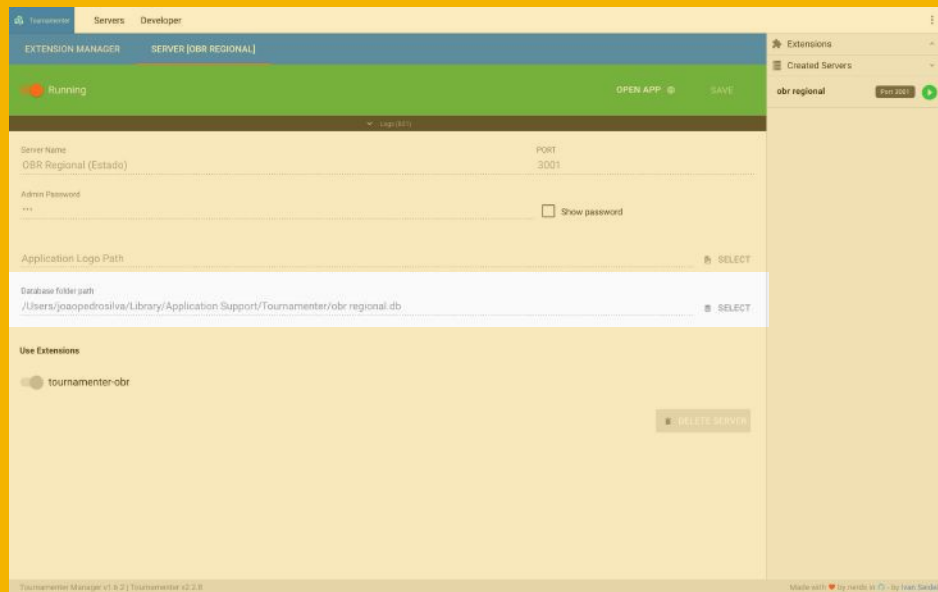
TournamentApp

O local do banco de dados a ser utilizado pelo Tournament pode ser modificado ao se utilizar o botão **"Select"** em **"Database folder path"**.

Nele você pode escolher uma pasta diferente da padrão para o Banco de dados. Os dados são salvos em **"JSON"**.

Caso precise **movimentar um servidor** para outra máquina, copie o arquivo de banco de dados e selecione ele na configuração de outra máquina.

(Lembre-se de parar o servidor antes)





ACESSANDO

EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

VIEWS



Tournament

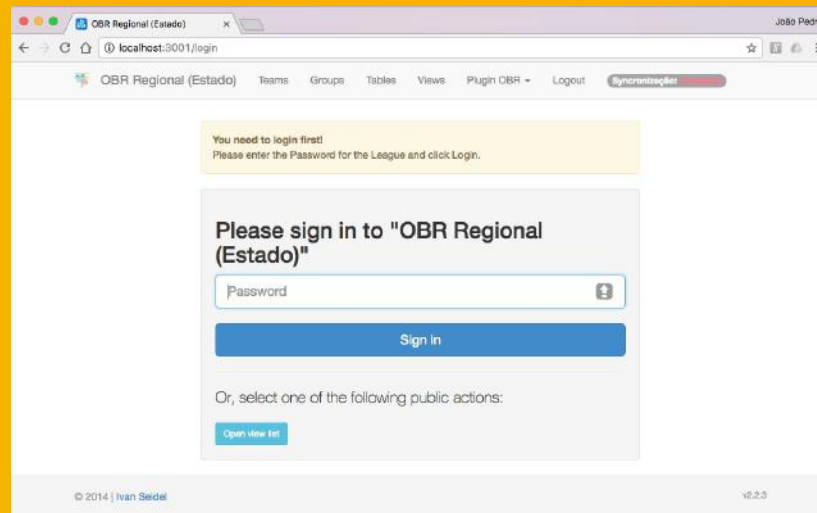
ACESSANDO

Acessando o Tournament pelo Navegador Web

[ACESSANDO](#)[EQUIPES](#)[GRUPOS](#)[TABELAS](#)[VIEWS](#)[Tournamenteer](#)

No computador servidor clique em **"OPEN APP"** > **"localhost:<porta>"** para que uma janela do seu navegador padrão se abra. Você terá que utilizar a **senha** previamente cadastrada para entrar no sistema.

Todos os dispositivos usando o **Tournamenteer** deverão logar com a senha. Todo cuidado é pouco ao repassar a senha, mesmo em uma rede Wi-Fi protegida.



ACESSANDO

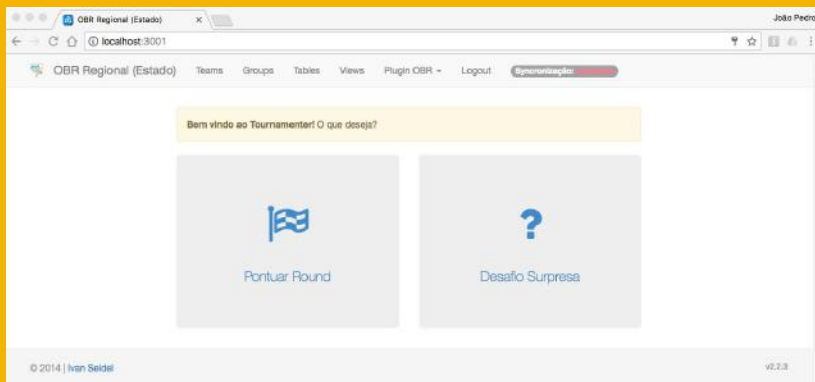
EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

VIEWS

Tournamenteer



Ao Fazer Login, visualize a tela principal. Nesse momento concentre-se nos menus superiores. Exploraremos todas as opções para melhor entendimento do sistema.

Juízes devem acessar **sempre** uma das opções **"Pontuar Round"** ou **"Desafio Surpresa"**.

ACESSANDO

EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

VIEWS



Tournament

EQUIPES

Gerenciando as equipes de seu torneio

ACESSANDO

EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

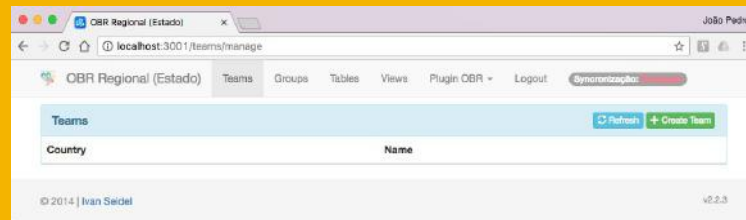
VIEWS

Tournamenteer

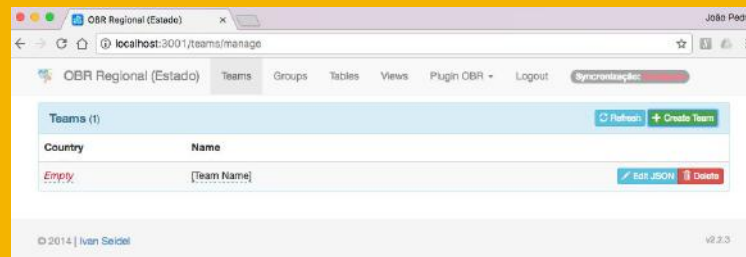
No Menu "**Teams**" configure todos os times que participam do campeonato. Para criar um novo time acesse "**+ Create Team**". Um novo time aparecerá na lista e poderá ser modificado.

Clique sobre o nome "**[Team Name]**" para abrir a caixa de texto para modificação.

Após digitar o nome criativo da equipe, é **NECESSÁRIO** apertar enter para "**Salvar**" as modificações.



Nenhum time cadastrado



Após clicar em Create Team

ACESSANDO

EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

VIEWS

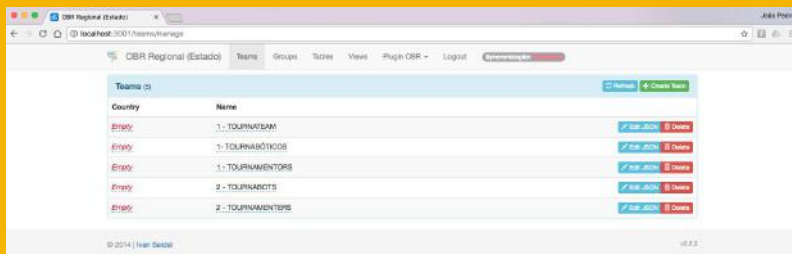
Tournamenteer



Clicando sobre o nome



Depois de apertar Enter



Country	Name
Empty	1. TOURNATEAM
Empty	1. TOURNABÓTICOS
Empty	1. TOURNAMENTORS
Empty	2. TOURNABÓTOS
Empty	2. TOURNAMENTERS

A lista deve incluir todas as equipes participantes. Por convenção, utilize "1 - <Equipe>" ou "2 - <Equipe>" para discernir entre equipes do **Nível 1** ou **Nível 2**.

Mais à frente em "**Plugin OBR**", mostraremos como importar as equipes de seu evento oficial diretamente do **Sistema Olimpo**.

ACESSANDO

EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

VIEWS



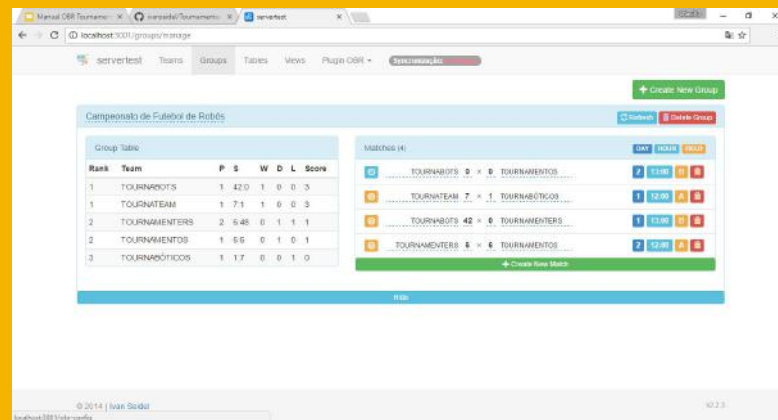
Tournament

GRUPOS

Organizando partidas de confrontos
(Não utilizado na OBR)

O Menu "**Groups**" não será utilizado durante a OBR, o mesmo serve apenas para competições na qual existam confrontos diretos entre as equipes, como por exemplo em uma competição de futebol de robôs ou *humanos*.

Através do Menu de grupos é possível marcar as pontuações de confrontos diretos, definir os horários da partida, e informar sobre o andamento da partida.



ACESSANDO

EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

VIEWS



Tournament

TABELAS

Criando Tabelas dinâmicas de pontuação

Uma tabela no Tournamenter funciona como uma folha do Excel dinâmica. Você pode definir o número de colunas, nomes das colunas, e o mais importante: **A função de ranqueamento**.

A função de ranqueamento é responsável por organizar na ordem que reflita "**melhores no topo**". Por conta disso, o Tournamenter conta com uma sintaxe de ranqueamento, como:

- **"remove:worst.sum"**: Remove a pior nota, e soma as restantes.
- **"best:2.min"**: Seleciona as duas maiores notas e retorna a menor nota das duas.
- **"avg"**: Média das notas.

Porém, o cálculo utilizado pela **OBR** é complexo. Por conta disso, a **Extensão da OBR** oferece uma configuração como **"obr2017"**, utilizado para as tabelas.

Para que a tabela seja válida para este cálculo, ela deve conter **6** ou **4** colunas, e ter a sequência de colunas: **"Round 1"**, **"Tempo 1"**, **"Round 2"**, **"Tempo 2"**, **"Round 3"**, **"Tempo 3"**.

Para mais informações, abra o **"Help"** ao lado da área de configuração da Tabela.

ACESSANDO

EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

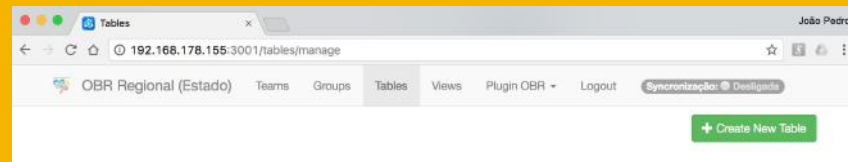
VIEWS

Tournamenteer

No Menu **Tables** crie as tabelas que vão armazenar as pontuações dos times. Para criar uma nova tabela clique em **"+ Create New Table"**. Uma nova tabela aparecerá na lista e poderá ser modificada.

Clique sobre o nome **"[Table Name]"** para abrir a caixa de texto para modificação. Após entrar com o nome da tabela, é **OBRIGATÓRIO** apertar enter para Salvar as modificações.

Utilize **"Nível 1"** e **"Nível 2"** como nome nas tabelas.



Visão inicial do Menu Tables

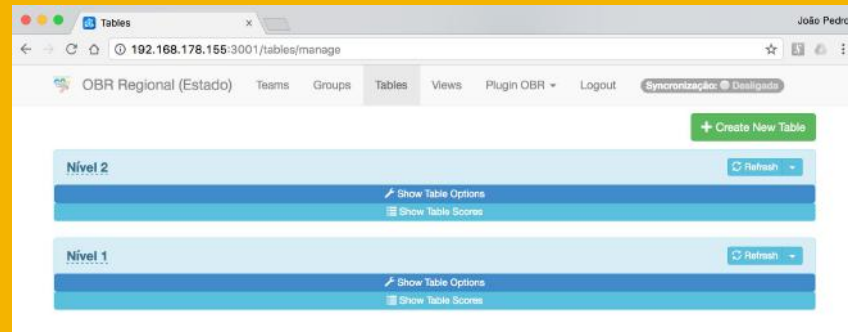


Tabela com o nome de Nível 2 criada

ACESSANDO

EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

VIEWS

Tournamenteer

Nível 1 Refresh

Options Help

Final Score sort: DESCENDING

Final Score function: ser2017

Score Columns: 6

Score Columns (View): Empty

Score Column names: Round 1, Tempo 1, Round 2, Tempo 2, Round 3, Tempo 3

Other column names: Click on the column header in the table below.

Show Help

Hide Table Options

Rank	Equipe	Round 1	Tempo 1	Round 2	Tempo 2	Round 3	Tempo 3	Final	+ Add Team
1	1 - TOURNATEAM							0	Remove
1	1 - TOURNABÓTICOS							0	Remove
1	1 - TOURNAMENTORS							0	Remove

Hide Table Scores

Clique em "**Show Table Options**", as opções de configuração da tabela deverão aparecer.

O parâmetro "**Final Score sort**" define se a lista de pontuações será mostrada em ordem crescente ou decrescente.

"**Final Score function**" define como será calculada a colocação dos times.

"**Score Columns**" define quantas colunas de pontuação deverão existir na tabela.

"**Score Columns**" define quantas colunas de pontuação compõem a tabela.

"**Score Columns (View)**" Modifique para esconder colunas do público, para aqueles momentos como manter o suspense do round final para a premiação. Se no lugar de "**Empty**" estiver "**4**", apenas os rounds **1** e **2** serão mostrados.

"**Score Columns names**" define os nomes das colunas, separados por vírgula.

"**Other Columns Names**" define o nome de colunas auxiliares, que não as de pontuação.

Options

Final Score sort:	DESCENDING
Final Score function:	obr2017
Score Columns:	6
Score Columns (View):	Empty
Score Column names:	Round 1, Tempo 1, Round 2, Tempo 2, Round 3, Tempo 3
Other column names:	Click on the column header in the table below.

ACESSANDO

EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

VIEWS

Tournamenteer



The screenshot shows a web interface for a tournament table. At the top right is a green button labeled '+ Create New Table'. Below it is a header bar with 'Nível 2' on the left and a 'Refresh' button on the right. A 'Show Table Options' link is centered in the header. The table has columns: Rank, Equipe, Round 1, Tempo 1, Round 2, Tempo 2, Round 3, Tempo 3, and Final. There is an 'Add Team' button and a 'Remove' button at the end of the table. A single row is visible with Rank 1, Equipe 'Empty', and a final score of 0. Each data cell has a pencil icon for editing. At the bottom is a 'Hide Table Scores' button.

Rank	Equipe	Round 1	Tempo 1	Round 2	Tempo 2	Round 3	Tempo 3	Final	
1	Empty							0	Remove

Tabela com um time vazio "Empty"



The screenshot shows the same tournament table interface, but now with two teams. The first team is '2 - TOURNABOTS' with a final score of 0. The second team is '2 - TOURNAMENTERS' with a final score of 0. Each data cell has a pencil icon for editing. The 'Add Team' and 'Remove' buttons are still present.

Rank	Equipe	Round 1	Tempo 1	Round 2	Tempo 2	Round 3	Tempo 3	Final	
1	2 - TOURNABOTS							0	Remove
1	2 - TOURNAMENTERS							0	Remove

Tabela com os times e as pontuações inseridas

Clique em **"Show Table Scores"**, para mostrar o botão de **"+ Add Team"**, ao clicar um novo time será adicionado à sua tabela. Clique em **"Empty"** para selecionar o nome da equipe, e tecle **"Enter"** para confirmar.

Clicar no Ícone de Lápis ao lado ou no lugar da pontuação permite a modificação daquele valor.

[ACESSANDO](#)[EQUIPES](#)[GRUPOS](#)[TABELAS](#)[VIEWS](#)[Tournamenteer](#)

Ao criar uma tabela com o **Plugin OBR** com o **tournamenteer-obr** devidamente instalado, automaticamente os parâmetros são preenchidos de forma a criar uma tabela adequada à competição!

Options

Help

Final Score sort:	DESCENDING
Final Score function:	old2017
Score Columns:	6
Score Columns (View):	Empty
Score Column names:	Round 1, Tempo 1, Round 2, Tempo 2, Round 3, Tempo 3
Other column names:	Click on the column header in the table below.

Show Help

ACESSANDO

EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

VIEWS



Tournament

VIEWS

Mostre para o público os resultados, em Tempo Real

ACESSANDO

EQUIPES

GRUPOS

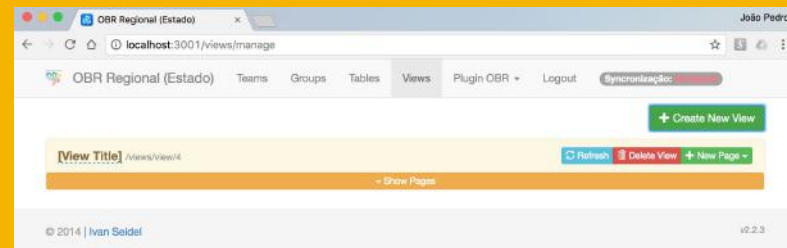
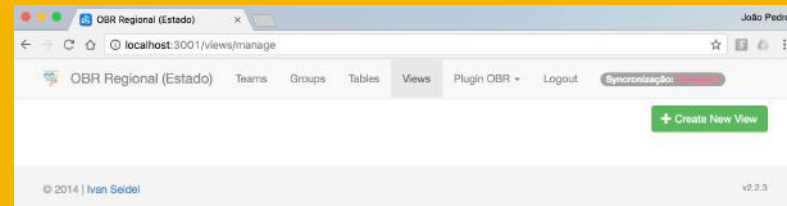
TABELAS

VIEWS

Tournamenteer

O Menu "**Views**" permitirá a criação de "**slides**" para visualização dos dados em **televisores** e **projetores** por exemplo.

Clique em "**+Create New View**" para criar um novo "**slide**", nele podem ser adicionadas mensagens, visualização de tabelas, imagens e outros tipos de visualização ligados a aba Groups. Podemos dar um título a essa view clicando em "**[View Title]**" digitando o novo nome e pressionando "**Enter**" para salvar as alterações.



ACESSANDO

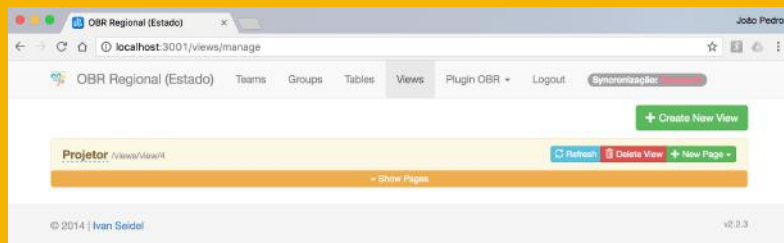
EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

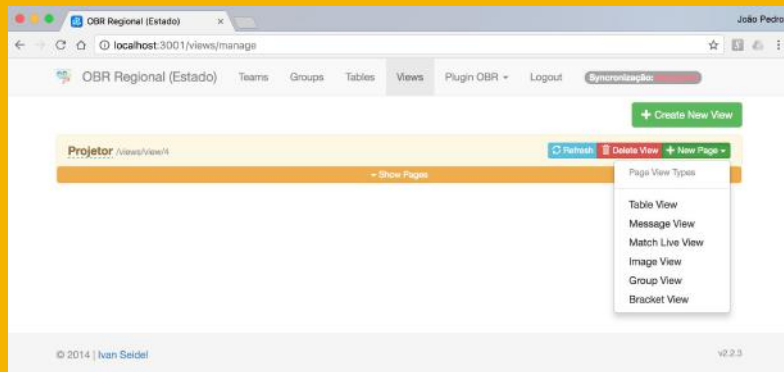
VIEWS

Tournamenteer



Na View que foi nomeada **Projeto** para este exemplo, crie uma nova página de view em "+ **New Page**".

Ao clicar em "+ **New Page**" vamos criar para exemplificar uma mensagem de boas-vindas clicando em "**Message View**".



ACESSANDO

EQUIPES

GRUPOS

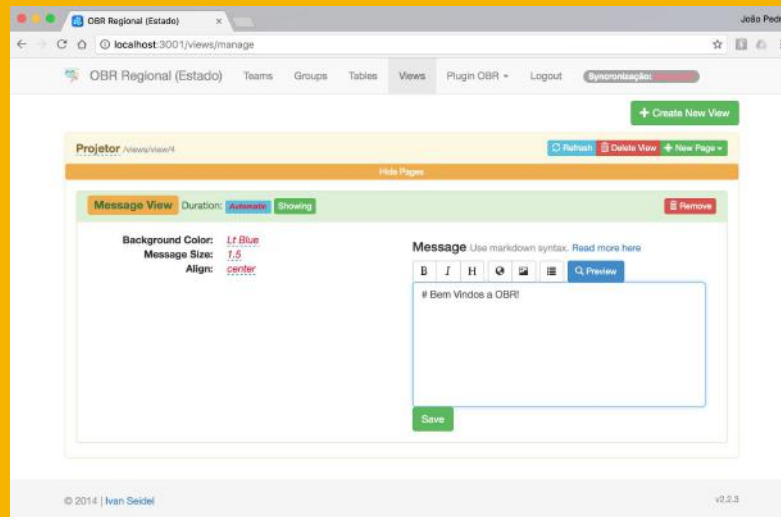
TABELAS

VIEWS

Tournamenteer

Uma "**Message View**" foi criada, porém ela não recebeu nenhum texto, escreva na caixa de texto ao lado a mensagem que deseja. Nesse caso: **Bem Vindos a OBR!**

Um atributo que pode ser modificado é a cor de fundo da imagem final, que como padrão está em "**Lt Blue**" (Light Blue).



ACESSANDO

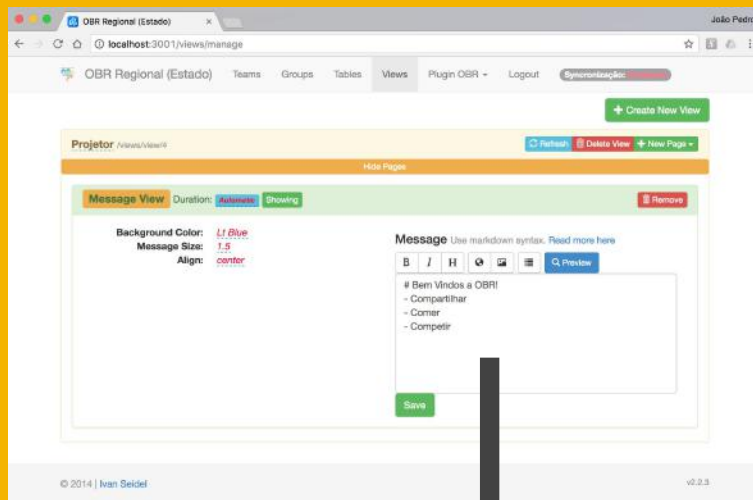
EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

VIEWS

Tournamenteer

**Bem Vindos a OBR!**

- Compartilhar
- Comer
- Competir

A caixa de texto funciona com "**Markdown**", podendo modificar o texto com alguns comandos:

- # antes do título modifica seu tamanho. Nesse caso #, ##, ### modificam o tamanho do texto que os seguem.
- ****sua palavra****: **Negrito**
- **sua palavra**: *Itálico*
- Use traços no início da linha para criar listas

Clique em **"Save"** para salvar as alterações feitas. Para visualizar esse slide que acabamos de criar com a mensagem clique no link da view ao lado do seu nome.

Geralmente o link é: **"/views/view/<número>"**

Note que outra Aba se abrirá no seu navegador. O slide mostrará o fundo azul e a mensagem.

O ponto Branco no semi-círculo preto abaixo mostra que essa view só possui 1 página.



ACESSANDO

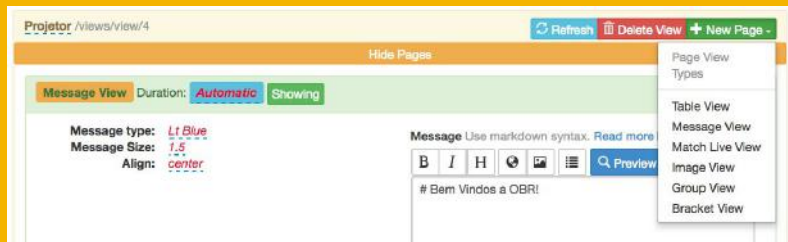
EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

VIEWS

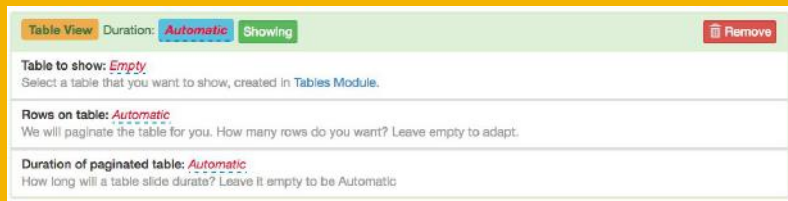
Tournamenters



Por mais que nossos visitantes adorem mensagens, mostrar a tabela com as pontuações parece muito mais atrativo.

Na mesma view que já foi criada (**Projektor**) clique em "+ New Page" > "Table View".

Uma nova "Table View" foi criada, até o momento ela não está ligada a nenhuma tabela.



Na parte de tabelas do tutorial foi criada a tabela **Nível 1**. Selecione esta tabela em **"Table to Show"** clicando sobre a palavra **"Empty"** e depois em **"Select Table"** para abrir a lista onde ela se encontra.

A característica **"Rows on table"** em seu formato automático já se adapta ao número de linhas por tela necessário, assim como **"Duration of paginated table"**. Geralmente modificações não são necessárias.

Porém, se necessário, **"Rows on table"** muda o número de linhas e **"Duration"** ajusta a duração de cada página do slide de tabela.

Select Table

OBR - Nível 1

Showing

Remove

Table to show: Empty

Select a table that you want to show, created in Tables Module.

Rows on table: Automatic

We will paginate the table for you. How many rows do you want? Leave empty to adapt.

Duration of paginated table: Automatic

How long will a table slide durate? Leave it empty to be Automatic

Table View

Duration: Automatic

Showing

Remove

Table to show: OBR - Nível 1

Select a table that you want to show, created in Tables Module.

Rows on table: Automatic

We will paginate the table for you. How many rows do you want? Leave empty to adapt.

Duration of paginated table: Automatic

How long will a table slide durate? Leave it empty to be Automatic

ACESSANDO

EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

VIEWS

Tournamenters

Projetor /views/view/4

Refresh Delete View New Page -

Hide Pages

Table View Duration: Automatic Showing Remove

Table to show: OBR - Nível 1
Select a table that you want to show, created in Tables Module.

Rows on table: Automatic
We will paginate the table for you. How many rows do you want? Leave empty to adapt.

Duration of paginated table: Automatic
How long will a table slide durate? Leave it empty to be Automatic

Message View Duration: Automatic Showing Remove

Message type: Lt Blue
Message Size: 1.5
Align: center

Message Use markdown syntax. Read more here

B I H [icon] [icon] [icon] Preview

Bem Vindos a OBRI!

Save

A página de views deve se parecer com a forma ao lado.

Outras características que cada tipo de view pode ter são **"Duration"** (duração) que pode ser modificada para qualquer valor em segundos clicando sobre **"Automatic"**. E a propriedade **"Showing"** que ao ser clicada se transforma em **"Hidden"** e esconde aquele tipo de view do Slide.

Lembre-se: Cada tabela deve ter sua própria **"Table View"**: uma para **Nível 1** e outra para **Nível 2** por exemplo.

ACESSANDO

EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

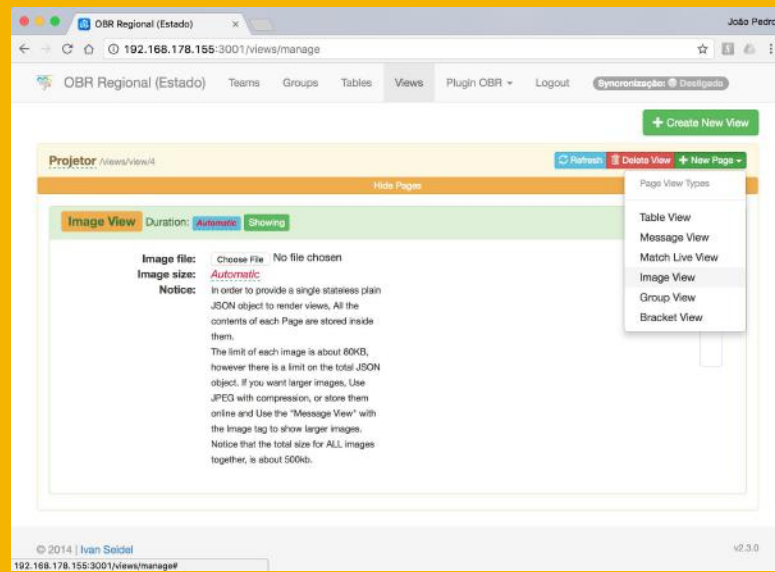
VIEWS

Tournamenteer

Adicione uma imagem, como a do cronograma do seu Evento por exemplo, criando em "+ New Page" > "Image View".

O tamanho de cada imagem deve ser de no máximo 80 KB.

Para escolher a imagem clique em "Choose File" e a encontre em seu computador.



ACESSANDO

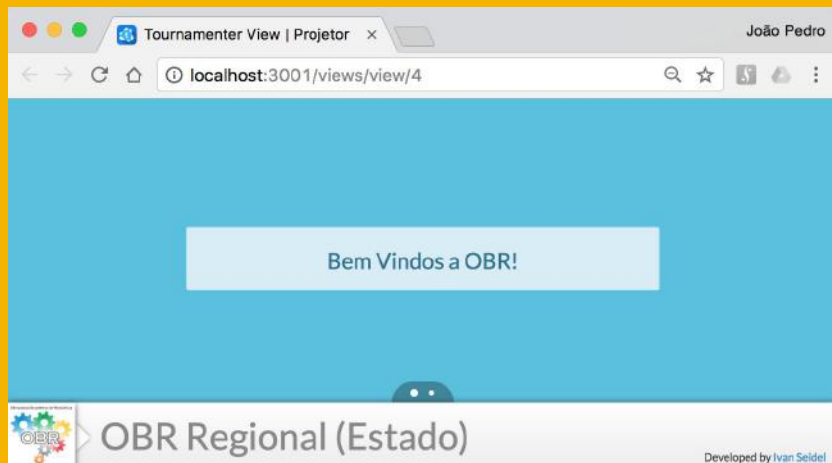
EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

VIEWS

Tournamenteer



The screenshot shows the same web browser window, but the main content area displays a table titled "OBR - Nível 1" with a "Scores" header. The table lists the top 5 teams and their scores across 3 rounds and a final score.

Rank	Equipe	Round 1	Tempo 1	Round 2	Tempo 3	Round 3	Tempo 3	Final
1	TOURNAMENTERS	-	-	-	-	-	-	0
1	TOURNABOTS	-	-	-	-	-	-	0
1	TOURNAMENTORS	-	-	-	-	-	-	0
1	TOURNABÓTICOS	-	-	-	-	-	-	0
1	TOURNATEAM	-	-	-	-	-	-	0

At the bottom, there is a footer with the OBR logo, the text "OBR Regional (Estado)", and "Developed by Ivan Seidel".

Clique novamente no link da view **Projektor** em **"/views/view/<número>"**

(Note que agora temos duas páginas, representadas pelos dois círculos brancos na parte inferior)

ACESSANDO

EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

VIEWS

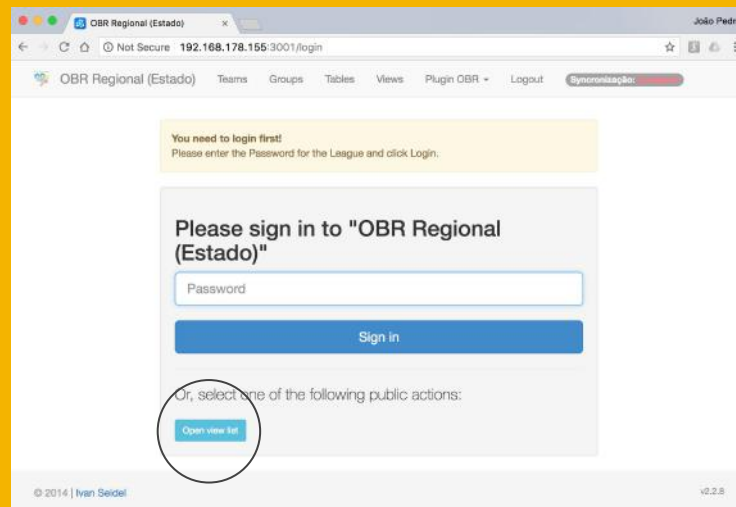
Tournamenteer

Acesse a view **Projetor** de um Computador ligado a um Projetor ou Televisão pelo endereço "**IP Público**" que foi mostrado no botão "**OPEN APP**".

No caso do nosso exemplo acessamos o endereço ao lado.

Não é necessário fazer "**Login**", apenas clique em "**Open View List**" para listar as views (slides) já criadas. E selecione aquela que deseja visualizar, nesse caso, **Projetor**.

192.168.178.155:3001



Current Created Views

Projetor

ACESSANDO

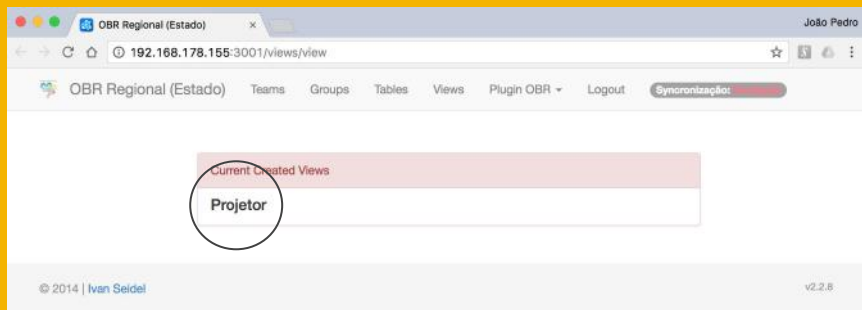
EQUIPES

GRUPOS

TABELAS

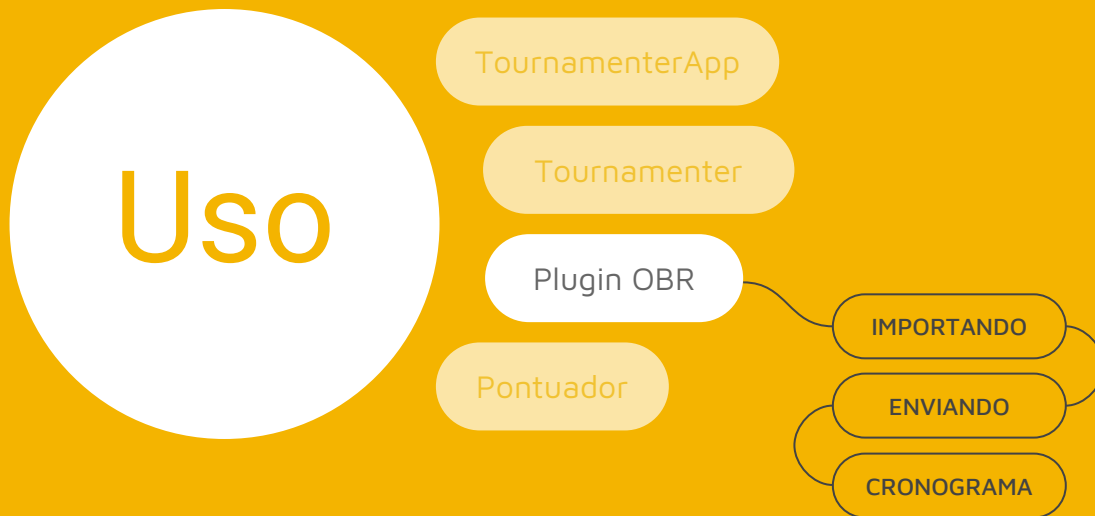
VIEWS

Tournamenteer



Clique em **Projetor** para acessar a view criada para esse fim, e se necessário use os comandos de "**Zoom**" do seu navegador, geralmente "**Control +**" ou "**Control -**", para adequar a visualização a tela e centralizar mensagens.

Deixe a janela em modo full-screen (tecla F11).



IMPORTANDO

ENVIANDO

CRONOGRAMA

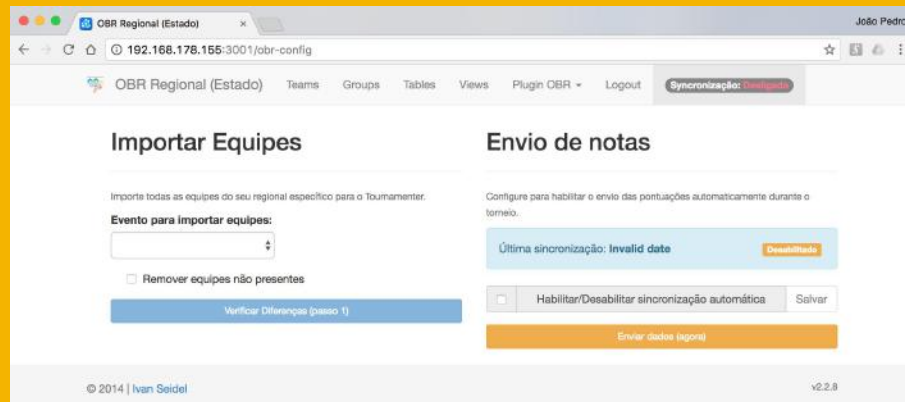


Plugin OBR

Clique em **Plugin OBR** e depois no Menu **Configurar (Importar/Exportar)**.

Primeiro do lado esquerdo procure dentre os Eventos o que pertence a sua região. O número de equipes inscritas para todas as modalidades estará logo ao lado.

Em seguida, clique em **Verificar Diferenças**. Esse processo busca no Sistema Olimpo as equipes inscritas e confere com as equipes registradas localmente no Tournamenter.

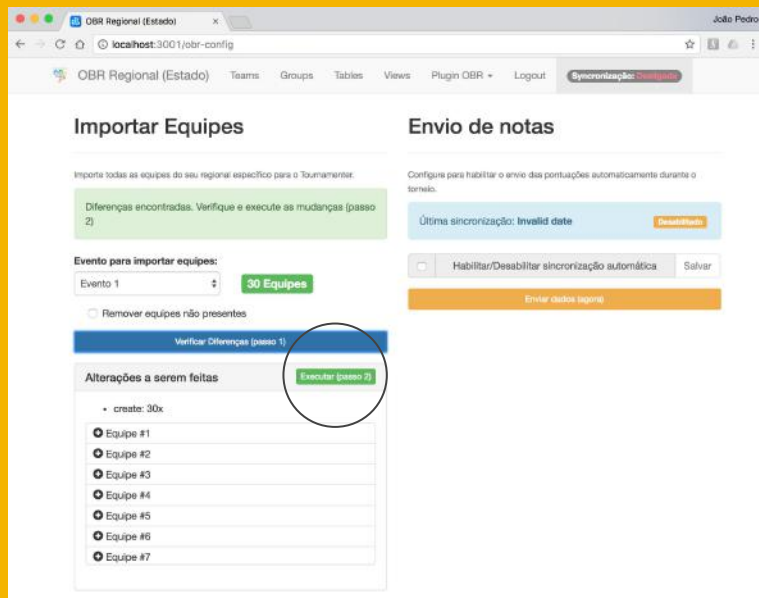


IMPORTANDO

ENVIANDO

CRONOGRAMA

Plugin OBR



Após clicar em **Verificar Diferenças**, veja que o **Tournament** precisa criar 30 equipes. Se **Remover Equipes não Presentes** estiver marcado o sistema procura equipes que estão no **Tournament** mas não no **Sistema Olimpo** e as exclui.

Para que a **importação** aconteça clique em **Executar**.

As equipes importadas corretamente mostram o símbolo Verde como na imagem.

+ Equipe #1



IMPORTANDO

ENVIANDO

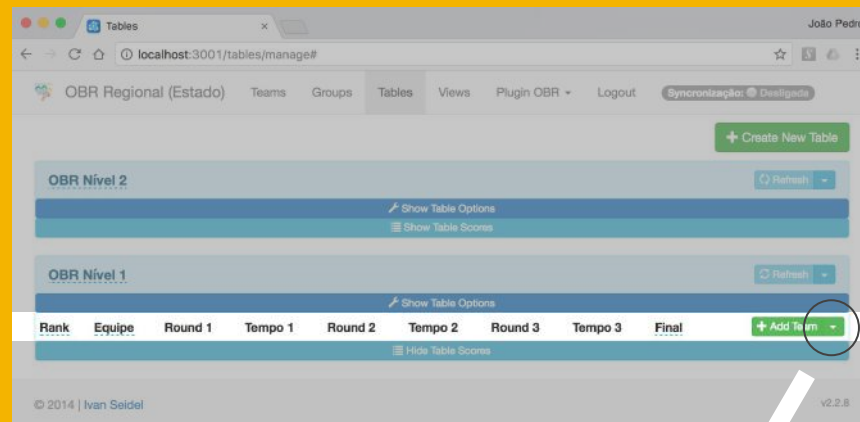
CRONOGRAMA

Plugin OBR

Com todos os times adicionados clique no menu superior "**Tables**". Crie novas tabelas se já não existentes para **Nível 1** e **Nível 2**.

Clicando em "**Show Table Scores**" em **Nível 1** liberamos a funcionalidade "**+ Add Team**".

Para adicionar vários times de uma só vez, clique na seta à direita de "**+ Add Team**", e depois clique em "**Import teams**".



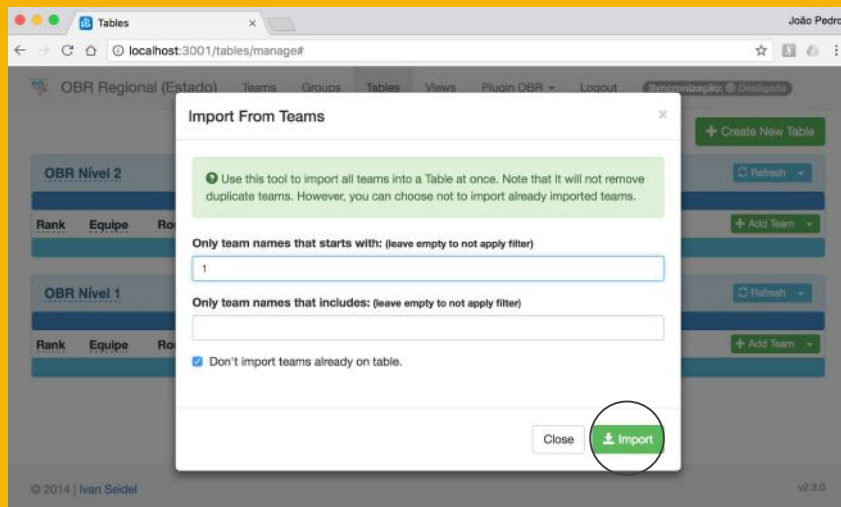
↓ Import/Export
Import teams

IMPORTANDO

ENVIANDO

CRONOGRAMA

Plugin OBR



A tela "Import From Teams", aparecerá.

Para filtrar para a tabela **Nível 1**, onde foi clicado para importar, preencha "**Only team names that starts with**" com o padrão usado pela OBR para diferenciar equipes, "**1**" ou "**2**", no caso do Nível 1, "**1**".

Clique em **Import** para que automaticamente todas as equipes que começam com "**1**", sejam importadas.

IMPORTANDO

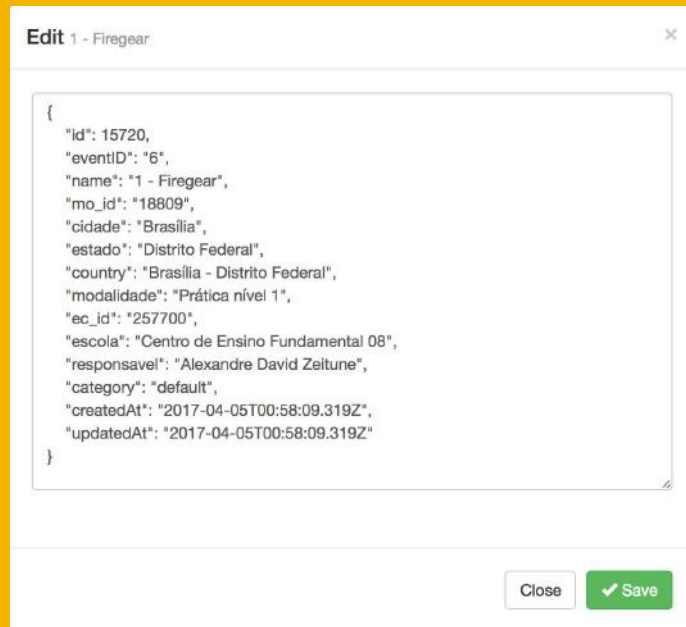
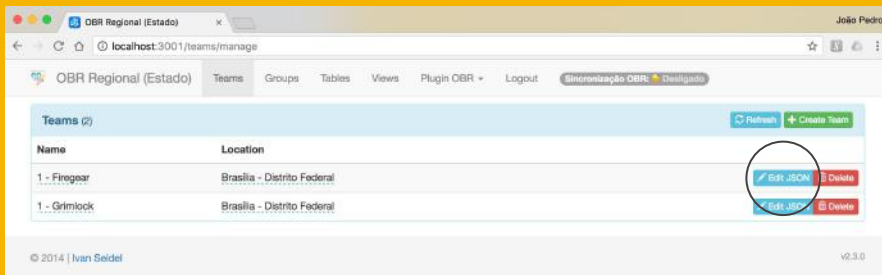
ENVIANDO

CRONOGRAMA

Plugin OBR

Após importar os times diretamente do sistema olimpo, podemos verificar informações como **Escola, Representante, Cidade** ao clicar em **Edit JSON** a direita.

Uma janela como esta ao lado aparecerá contendo esses dados.



IMPORTANDO

ENVIANDO

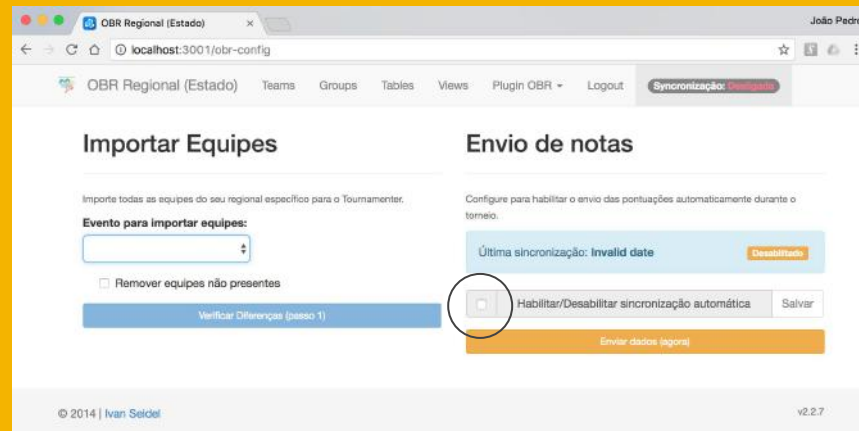
CRONOGRAMA



Plugin OBR

As configurações ao lado direito ("**Envio de notas**") são usadas para habilitar o envio automático das pontuações das equipes em **tempo real** para o **Sistema Olimpico**.

Marque o *Checkbox* "Habilitar/Desabilitar sincronização automática" para poder configurar o envio.



IMPORTANDO

ENVIANDO

CRONOGRAMA

Plugin OBR

Envio de notas

Configure para habilitar o envio das pontuações automaticamente durante o torneio.

Última sincronização: **Invalid date**

Salve as Configurações



Habilitar/Desabilitar sincronização automática

Salvar

URL de envio (Somente a organização nacional da OBR pode fornecer-la)

URL de envio

Intervalo de sincronização (em segundos)

600

Enviar dados (agora)

No campo **URL de Envio** coloque a **URL de Sincronização** enviada pela **Organização Nacional** da OBR para o organizador de seu evento.

Se necessário mude apenas o **Intervalo de sincronização**.

Clique em **Salvar**, e depois em **Enviar dados (agora)**, para iniciar a Sincronização. Note se na barra superior o estado mudou para **Ligada**.

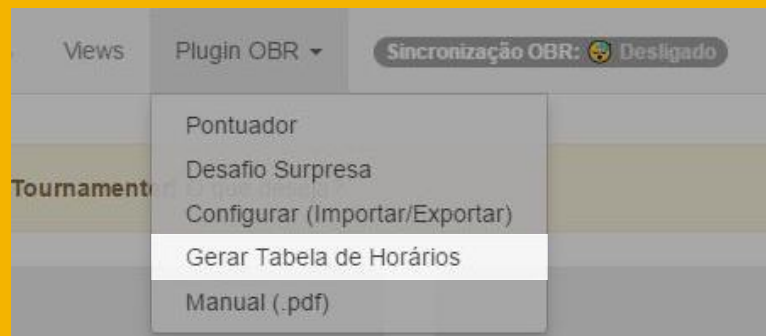
IMPORTANDO

ENVIANDO

CRONOGRAMA

Plugin OBR

É possível gerar o cronograma do seu evento através da **Ferramenta Gerar Tabela de Horários** contida no **Plugin OBR**.



IMPORTANDO

ENVIANDO

CRONOGRAMA

Plugin OBR

Gerador de horários de Rounds

Gere tabelas de horários para cada um os 3 rounds, com suas configurações.

Tabela do Tournamenter para gerar: (Nível)

Duração do round total, em minutos:

Arenas disponíveis:

(Ex: "1, 2, 3, 4, 5, 6" ou "D, E, F, G")

No campo **Tabela do Tournamenter para gerar**, selecione a tabela em que os horários devem ser gerados.

No campo **Duração do round total**, selecione qual a duração de minutos entre cada rodada, recomendamos um intervalo de 10 minutos entre cada rodada.

No campo **Arenas disponíveis**, escreva separado por vírgula, os **números**, **nomes** ou **letras** respectivos de cada arena.

IMPORTANDO

ENVIANDO

CRONOGRAMA

Plugin OBR

Horários de Pausa

Insira os períodos de pausa, ex: "12:00-13:00, 16:00-16:30".
Estes horários serão descartados no momento de gerar os rounds.

12:00-13:00

12:00 até 13:00

Insira aqui todos os horários em que não haverá partidas. O formato é sempre **"HH:mm-HH:mm"**.

Para inserir mais horários de pausa, separe-os por vírgula como: **"12:00-13:00, 16:00-16:30"**.

Note que: Os horários iniciais apenas impedem "Partidas comecem" dentro daquele horário, mas ainda é possível que partidas comecem antes dele.

Ex: É possível ter Round começando às **11:59** caso mesmo com o horário de pausa configurado para **12:00**

Dentro das configurações de rodada selecione entre os níveis de “Fácil”, “Médio” e “Difícil”, das respectivas arenas.

Defina também o **horário de início da rodada**, ao clicar no horário é possível alterá-lo, **digite sempre um horário no formato HH:MM**, por exemplo, para início às 8 horas e meia da manhã, digite **08:30**, então o **horário de término da rodada é calculado automaticamente**.

Rodada 1

🕒 Início	09:00	Término: 10:20		
Arena 1	Vazia	Fácil	Médio	Difícil
Arena 2	Vazia	Fácil	Médio	Difícil
Arena 3	Vazia	Fácil	Médio	Difícil
Arena 4	Vazia	Fácil	Médio	Difícil
Arena 5	Vazia	Fácil	Médio	Difícil
Arena 6	Vazia	Fácil	Médio	Difícil

O algoritmo fará com que cada equipe tenha **um round na arena fácil, um médio e um difícil**. Portanto **tente equilibrar a quantidade de arenas em cada nível**.

IMPORTANDO

ENVIANDO

CRONOGRAMA

Plugin OBR

Imprimir Tabelas

OBR - Rodada 1

[Baixar CSV](#)
[Copiar Markdown \(Views\)](#)
[Imprimir](#)

	Arena 1	Arena 2	Arena 3	Arena 4	Arena 5	Arena 6
09:30	Rebellion	Hexus	Spartan	Monsters High	EPSABOTIC G2	RobôCerrado 2
09:40	RobôCerrado 3	RobôCerrado 4	EPSABOTIC G1	Team Prodiixy 3	Team Prodiixy #1	Firegear
09:50	Grimlock	Alphabot	RobôCerrado 1	701 - MARTHA FALCÃO	801	801 - MARTHA FALCÃO
10:00	901	901 - MARTHA FALCÃO	902	Team Genius	Team Prodiixy #2	Winners Junior Ragnarok
10:10	FIRE EAGLE	Godofredo	Equipe Legal	Gupo teste	OMEGA	701
10:20	Techologas	Tiboticos	Winners Junior Einstein	Winners Junior Enter Laranja	Winners Junior Galactos	Winners Junior Gigante do Aço
10:30	Winners Junior Leonil	Black Star	HARDCORE PLAYERS	Maker	MAKER 42	OUEL 1
10:40	OUEL 2	TOURNATEAM	TOURNABÓTICOS	TOURNABOTS	TOURNAMENTOS	TOURNAMENTERS

Após configurar todos os parâmetros, as tabelas com os horários e arenas de cada equipe serão geradas, clique no botão **“Imprimir Tabelas”**, para realizar a impressão das tabelas dos 3 rounds, ao clicar no botão de **“Imprimir”** dentro da tabela dos rounds, é possível imprimir isoladamente cada round.

Ao clicar em **Copiar Markdown (Views)**, deverá abrir uma tela, onde é possível copiar utilizando o **“ctrl + c”** a tabela em formato Markdown, depois é possível colar a tabela em uma **MessageView** para mostrar aos competidores os seus respectivos horários e arenas em alguma **View**.



Uso

TournamenterApp

Tournamenter

Plugin OBR

Pontuador

PONTUAR ROUND

VERIFICAR PONTUAÇÃO

DESAFIO SURPRESA

PONTUAR ROUND

VERIFICAR PONTUAÇÃO

DESAFIO SURPRESA



Pontuador

PONTUAR ROUND

Pontue cada Round e envie para a tabela

PONTUAR ROUND

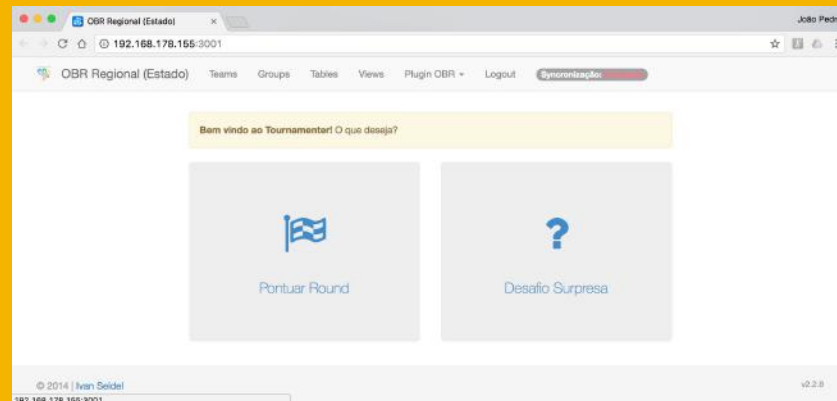
VERIFICAR PONTUAÇÃO

DESAFIO SURPRESA

Pontuador

Os **Juízes de Arena** e de **Desafio Surpresa** devem acessar o "<IP Público>:<port>" nos dispositivos utilizados para pontuar.

Ao entrar no endereço devem digitar a senha e acessar sua respectiva função na página como na imagem ao lado.

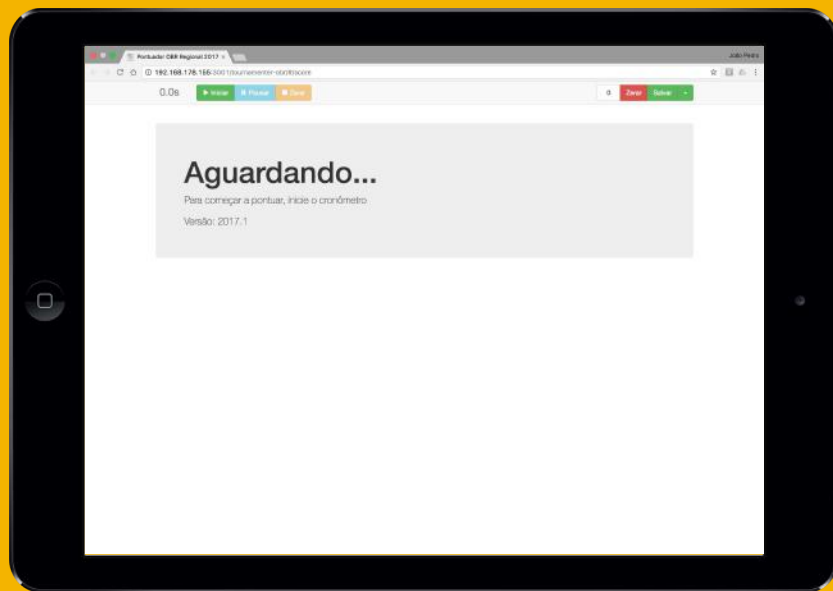


PONTUAR ROUND

VERIFICAR PONTUAÇÃO

DESAFIO SURPRESA

Pontuador



Em seu dispositivo, nesse caso simulado com um tablet, o juiz tem acesso ao **Pontuador de Round**.

Na barra superior a esquerda está o temporizador, os botões de **Iniciar**, **Pausar** e **Zerar**. A direita está a somatória da pontuação e botões para **Zerar** e **Salvar**.

Clique em **Iniciar** quando o Capitão estiver pronto para iniciar o Round.

PONTUAR ROUND

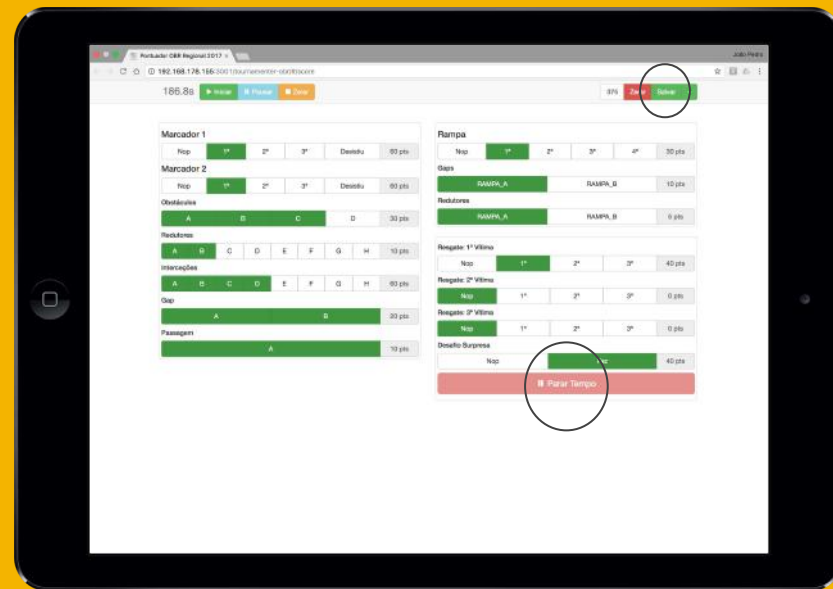
VERIFICAR PONTUAÇÃO

DESAFIO SURPRESA

Pontuador

Após o início da contagem do tempo o juiz deve **marcar em tempo real** a sequência do que for superado pelo robô.

Neste exemplo, o robô superou na 1ª tentativa os 2 marcadores, desviou com sucesso de 3 obstáculos, passou por 2 redutores, 4 Interseções, 2 Gaps e a Passagem. A rampa foi finalizada na primeira tentativa e no seu decorrer superou o Gap e o Redutor. Nesta arena só havia uma vítima na Sala de resgate e foi resgatada na primeira tentativa. O juiz deve clicar no botão **Parar Tempo** e após em **Salvar**.



PONTUAR ROUND

VERIFICAR PONTUAÇÃO

DESAFIO SURPRESA

Pontuador

Obstáculos

A	B	C	D	20 pts
---	---	---	---	--------

Redutores

A	B	C	D	E	F	G	H	10 pts
---	---	---	---	---	---	---	---	--------

Interceções

A	B	C	D	E	F	G	H	60 pts
---	---	---	---	---	---	---	---	--------

Gap

A	B	20 pts
---	---	--------

Passagem

A	10 pts
---	--------

Perceba que se o robô passou pelo **1º Redutor Disponível** no percurso, a **letra A** do pontuador deve ser marcada.

Se passou pelo **3º redutor**, a **letra C** deve ser marcada e assim sucessivamente.

O mesmo procedimento deve ser seguido para todos os itens pontuáveis.

PONTUAR ROUND

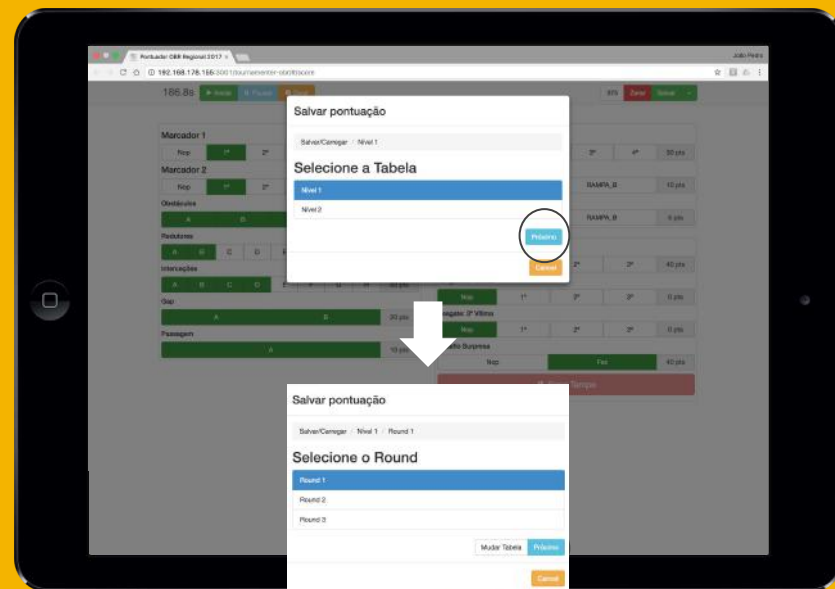
VERIFICAR PONTUAÇÃO

DESAFIO SURPRESA

Pontuador

Para Salvar a pontuação que a equipe fez, selecione a que **tabela** ela pertence. Para exemplo selecione **Nível 1** e clique próximo.

Na próxima janela, selecione o **Round** que está pontuando e clique em **Próximo**. O Round 1 foi selecionado para Exemplo.



PONTUAR ROUND

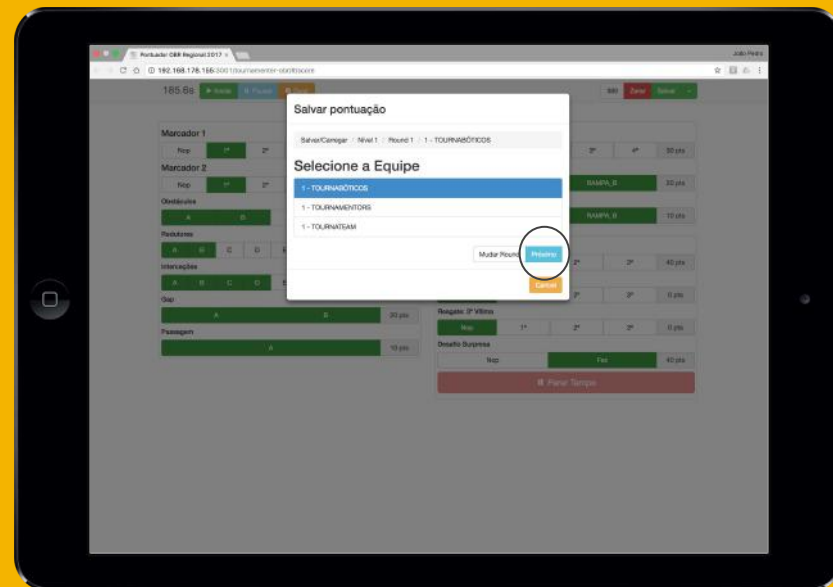
VERIFICAR PONTUAÇÃO

DESAFIO SURPRESA

Pontuador

Agora **selecione a equipe** que deseja atribuir os pontos. Confira pelo Número (**1** -) antes do nome da equipe se ela realmente pertence ao **Nível 1**. Após a seleção da equipe clique em Próximo.

No exemplo, **1 - TOURNABÓTICOS** foi a equipe selecionada.



PONTUAR ROUND

VERIFICAR PONTUAÇÃO

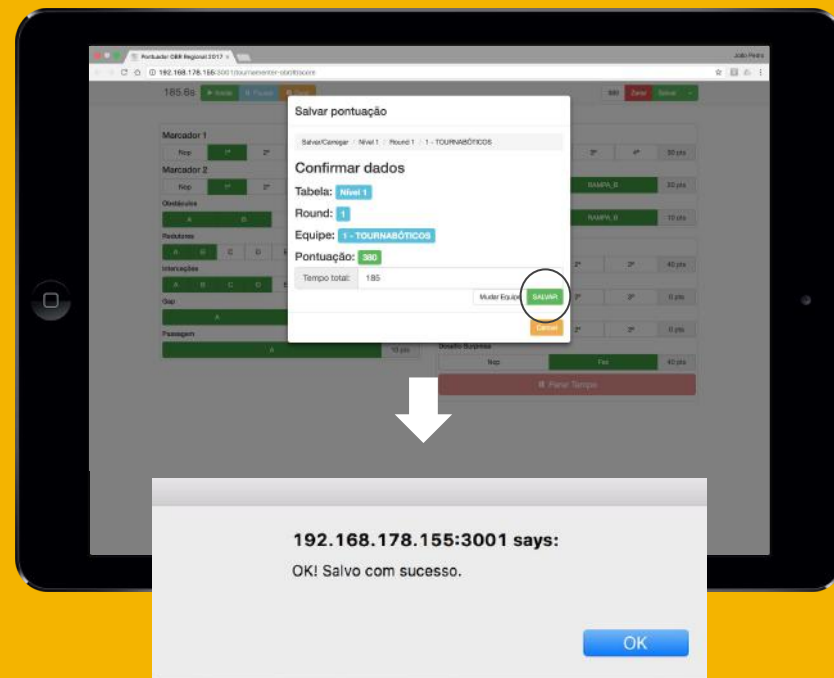
DESAFIO SURPRESA

Pontuador

O último passo é crucial. **Confira com cuidado a tabela** em que está inserindo a pontuação, o **Round**, o **NOME DA EQUIPE**, a **Pontuação** e o **Tempo**.

Se tudo estiver correto clique em **SALVAR**. Uma mensagem irá te alertar que o processo foi concluído com sucesso.

Por segurança, caso o Juiz esteja **sobrescrevendo** alguma nota já armazenada, uma senha será requisitada. Essa senha é diferente da senha de Acesso.



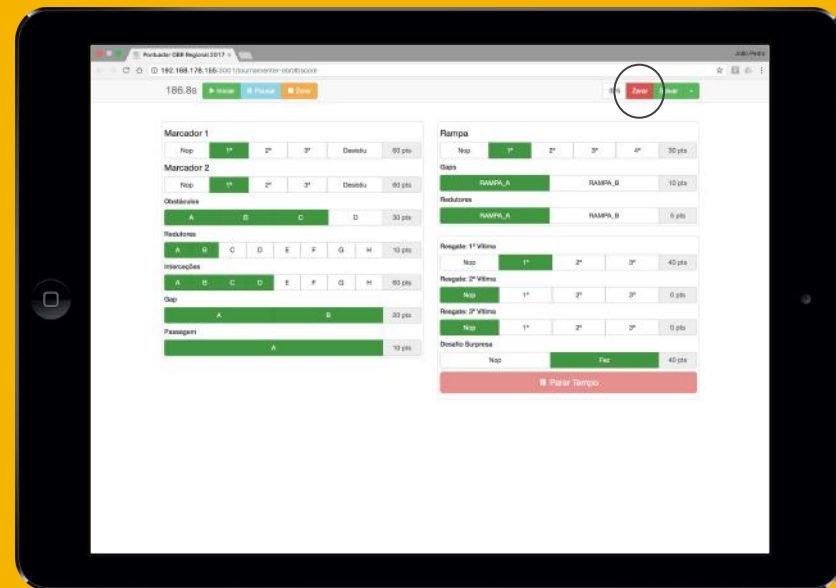
PONTUAR ROUND

VERIFICAR PONTUAÇÃO

DESAFIO SURPRESA

Pontuador

Para pontuar outras equipes após **SALVAR** clique em **Zerar**.



PONTUAR ROUND

VERIFICAR PONTUAÇÃO

DESAFIO SURPRESA



Pontuador

VERIFICAR PONTUAÇÃO

Verificando o que foi pontuado

PONTUAR ROUND

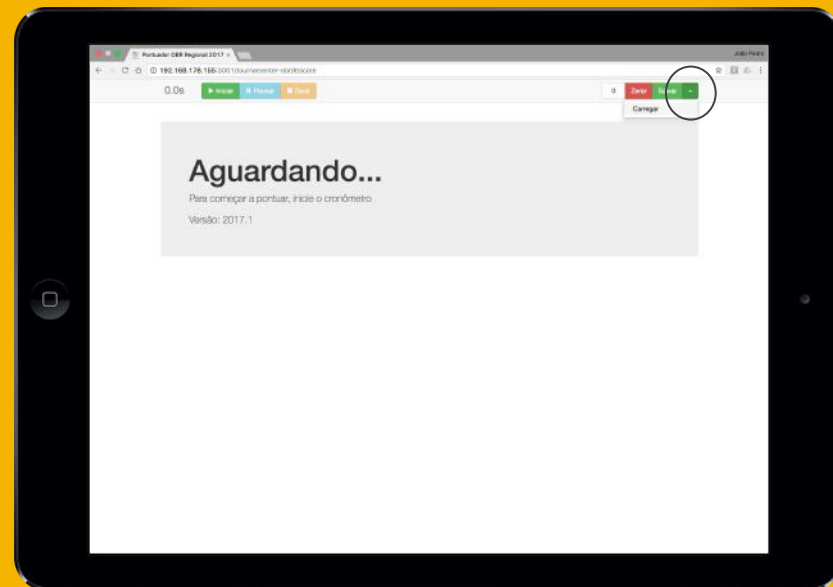
VERIFICAR PONTUAÇÃO

DESAFIO SURPRESA

Pontuador

Para carregar uma pontuação feita por uma equipe clique na seta ao lado de **Salvar** para abrir o Menu. No menu, clique em **Carregar** para abrir a lista de tabelas.

Aqui o procedimento é o mesmo que Salvar, escolha a Tabela, o Round e a Equipe.



PONTUAR ROUND

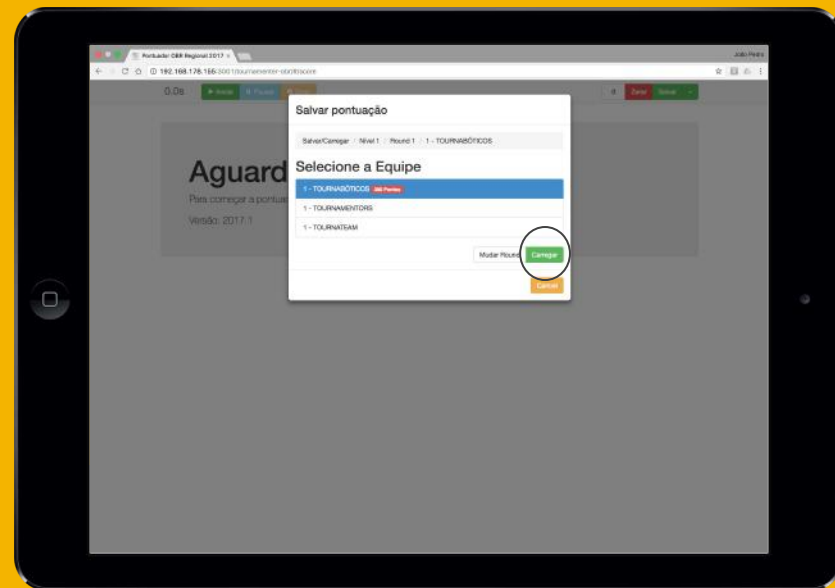
VERIFICAR PONTUAÇÃO

DESAFIO SURPRESA

Pontuador

Após escolher Tabela como Nível 1 e Round como 1, dados que foram utilizados no exemplo de pontuação, escolha a equipe **1 - TOURNABÓTICOS** que já possui round registrado.

Após selecionar a Equipe clicamos a direita em **Carregar**. A pontuação feita e as marcações aparecerão na tela.



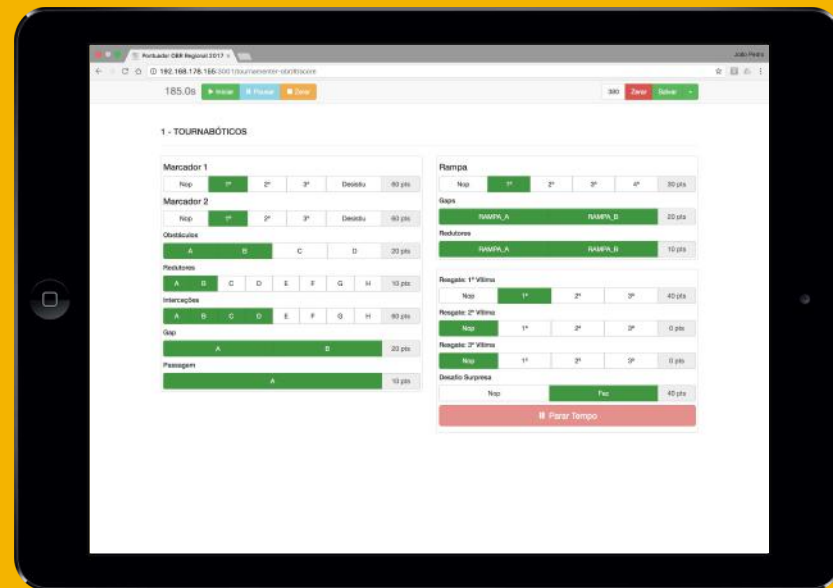
PONTUAR ROUND

VERIFICAR PONTUAÇÃO

DESAFIO SURPRESA

Pontuador

Neste momento a pontuação registrada anteriormente pode ser verificada/alterada. Se algo foi pontuado errado, é possível realizar a alteração de modo a regularizar os pontos da equipe. Para isso, o Juiz de Arena realizará a alteração e para sobrescrever os pontos precisará de uma senha que é diferente da senha de acesso.



PONTUAR ROUND

VERIFICAR PONTUAÇÃO

DESAFIO SURPRESA



Pontuador

DESAFIO SURPRESA

Gerando os desafios surpresas

PONTUAR ROUND

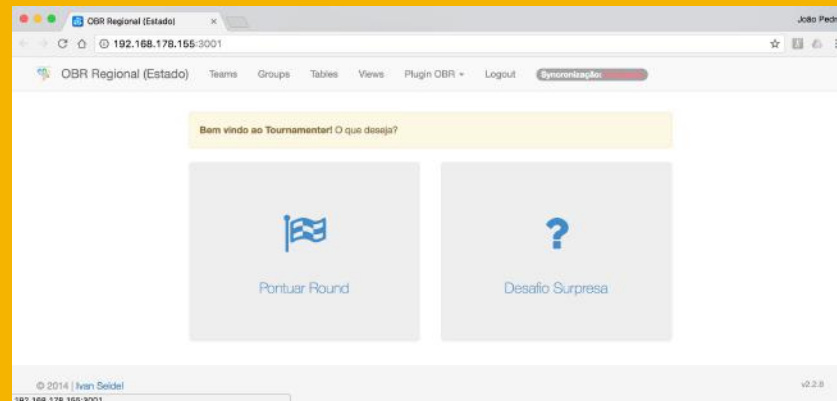
VERIFICAR PONTUAÇÃO

DESAFIO SURPRESA

Pontuador

Os **Juízes de Arena** e de **Desafio Surpresa** devem acessar o "<IP Público>:<port>" nos dispositivos utilizados para pontuar.

Ao entrar no endereço devem digitar a senha e acessar sua respectiva função na página como na imagem ao lado.



PONTUAR ROUND

VERIFICAR PONTUAÇÃO

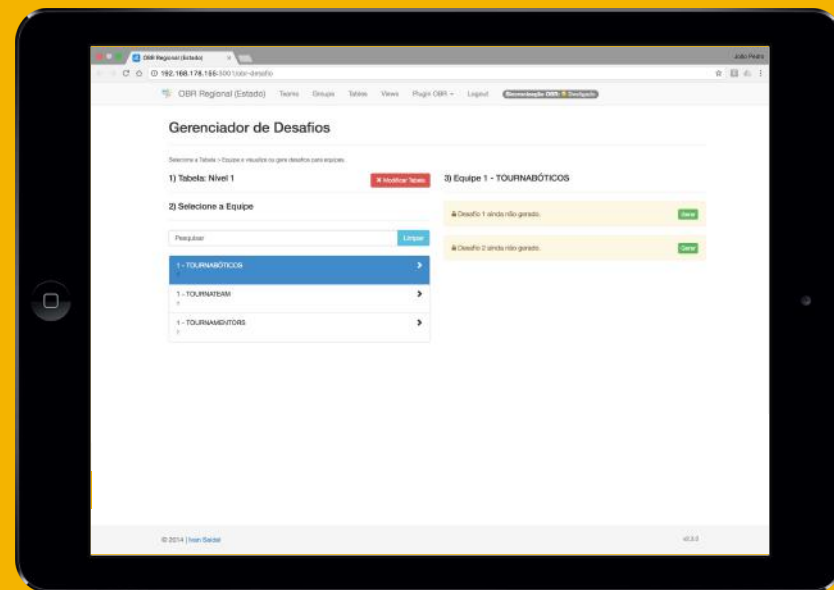
DESAFIO SURPRESA

Pontuador

Em seu dispositivo, nesse caso simulado com um tablet, o juiz tem acesso ao **Desafio Surpresa**.

Para encontrar a equipe que irá receber o desafio, selecione a **Tabela** de Acordo com seu nível. Selecione a equipe, nesse caso **1 - TOURNABÓTICOS**, clique em **Gerar** a direita de Desafio 1 para aleatorizar esse desafio.

Faça o mesmo para o **Desafio 2**.





Segurança e Indicações

BACKUP EM PAPEL

1

2

W.O.: ROUNDS NÃO REALIZADOS

NÚMERO DE ROTEADORES

3

4

IP FIXO

REDES PÚBLICAS

5

6

SEGURANÇA DO ROTEADOR

PONTUAÇÃO, TEMPO e VÍTIMAS

7

8

SENHAS PARA MUDANÇAS DE NOTA

ATUALIZAÇÃO DO SOFTWARE

9

BACKUP EM PAPEL

1

Por mais seguro que o sistema seja, mantenha um Backup em papel para casos extremos. O backup deve conter:

- Arena
- Nível
- Nome da Equipe
- Pontuação total
- Tempo
- Assinatura do capitão

Cada arena de competição deverá ter seu próprio backup em papel.

É de responsabilidade do grupo de juízes da arena, manter e entregar o sumário completo das notas ao final de cada round à organização.



BACKUP EM PAPEL

1

ARENA: A		JUÍZES: _____		
Round	Equipe	Pontos	Tempo	Assinatura do Capitão da Equipe
1				
1				
1				
1				

Exemplo de tabela para backup em papel

W.O.: ROUNDS NÃO REALIZADOS

2

WO (WalkOver) é dado às equipes que não comparecem ao round. Ele deve também ser inserido utilizando a pontuação "0" e "Tempo máximo" para estas equipes. Inclusive, deve estar contido no sumário das notas (Backup).

Deixar de inserir uma nota como WO no sistema e no Backup pode gerar confusão ao final, pois pode parecer que "está faltando" alguma nota, ou que ela sumiu.

Evite isso garantindo que para cada equipe que deveria competir, haverá uma inserção no sistema de pontuação e Backup.

NÚMERO DE ROTEADORES

3

Dependendo da quantidade de dispositivos, você irá precisar de mais de um roteador.

Roteadores usualmente suportam até 10 dispositivos. Nenhum deles irá dizer especificamente "Quantas conexões" eles suportam, mas você terá problemas quando os juízes começarem a se conectar e os dispositivos continuamente caírem da rede.

Além disso, a cobertura do sinal durante o evento é reduzido pois as pessoas agem como "barreiras" e pode encurtar o alcance do sinal.

Considere como "Rule of Thumb" (regra prática):

- 1 Roteador para cada **10** dispositivos (1 dispositivo por arena)
- Até **20m** de distância de qualquer arena para o roteador.

IP FIXO

4

É importantíssimo manter o IP FIXO da máquina que estará rodando o Tournamenter. Sem isso, pode ser que o IP mude (Queda de energia, Lease do DHCP...).

Configure um IP Fixo, e este será passado para todos os juizes. Carregado nos dispositivos dos Juízes, e não deve mudar mais.

Se for possível, use cabo de rede para conectar o Servidor ao Roteador. Isso irá garantir que não há problemas com IP (portas físicas possuem IP Fixo).

Caso o servidor esteja conectado pela WiFi, configure-o para lhe dar um IP fixo.

5

Evite utilizar o sistema de pontuação em uma **rede pública**. Garanta que o acesso à rede de pontuação seja realizado por **pessoas de confiança**.

O Tournamenter conta com uma opção de "**Password**". É possível configurar pelo Aplicativo Desktop.

Porém, não impede ataques DDoS ou acesso por Brute Force.

SEGURANÇA DO ROTEADOR

6

Configure seu roteador com encriptação **WPA2**.

JAMAIS, NUNCA, EM NENHUMA CIRCUNSTÂNCIA, utilize encriptação WPA ou WEP em seu roteador. Elas possuem várias vulnerabilidades conhecidas, e estão descontinuadas. É possível quebrar a senha em minutos com softwares fáceis de se encontrar.

SEMPRE utilize uma senha relativamente complicada, e utilize **WPA2** como encriptação.

Se for possível altere a senha padrão de acesso ao roteador.

PONTUAÇÃO, TEMPO e VÍTIMAS

7

Caso a equipe não resgate todas as vítimas, deverá ser dado o tempo máximo (300 segundos).

Note que: O sistema de pontuação insere o tempo máximo de 300 segundos, se **NENHUMA** vítima tiver sido resgatada. Ou seja:

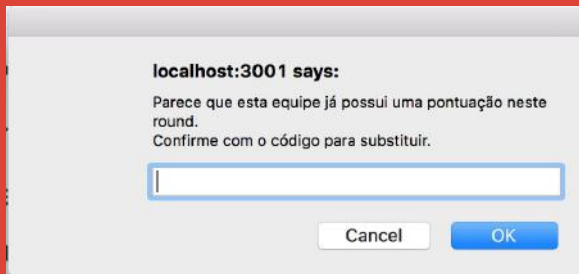
- Caso a arena tenha **2 ou mais** vítimas e o robô realizar o resgate de **apenas 1**, ele **MANTERÁ** o tempo cronometrado.

É de responsabilidade do Juiz, inserir o tempo máximo na janela de confirmação da pontuação.

SENHA PARA MUDANÇA DE NOTAS

8

Muitas vezes os Juízes de Arena salvam pontuações de maneira errada na tabela ou desejam mudar algo que já foi salvo. Nos tablets será pedida uma senha que é diferente da senha que foi criada com o **Tournament** no **TournamentApp**. A senha é:



A screenshot of a web browser dialog box. The title bar says "localhost:3001 says:". The main text reads: "Parece que esta equipe já possui uma pontuação neste round. Confirme com o código para substituir." Below the text is a text input field with a blue border and a cursor. At the bottom are two buttons: "Cancel" and "OK".

1235

ATUALIZAÇÃO DO SOFTWARE

9

É IMPRESCINDÍVEL, manter o Tournamenter App e o Plugin da OBR atualizados.

O Tournamenter App para **Windows** e **MacOS** possuem **Auto-Updater**: Ele baixa e instala novas versões se conectado à internet. Já a versão para **Linux** não possui essa luxuosidade. Irá aparecer um "banner" caso haja atualizações.

A tela de extensões irá mostrar quando houver updates disponíveis. Clique em "**UPDATE**" para forçar a instalação da nova versão a qualquer momento.

