

# **Tourney**

## Analysenotizen

Softwarepraktikum  
Wintersemester 2014/2015

**Jonas Auer (2860992)**  
**Fabian Biester (2859084)**  
**Jan Tagscherer (2893134)**



Universität Stuttgart  
28.10.2014

## 1 Ablauf eines Events

- Beteiligte Personen: Administratoren, Turnierordner (TO), Spieler
- Voranmeldung von teilnehmenden Spielern, Registrieren von Bezahlungen
- Registrieren von anwesenden Spielern, Vergeben von Startnummern, Zuordnung zu Turnieren auf dem Event
- Verteilen der Spieler auf Turniere und Tische mit Paarungen, Festhalten von Ergebnissen mit Laufzetteln
- Spielen des Turniers mit den jeweiligen Regeln unter Aufsicht der TOs
- Rückmeldung der Ergebnisse an den Administrator und Ausgabe der Abschlusstabelle

## 2 Ist-Zustand

- Festhalten der vorangemeldeten Spieler und deren Bezahlungsstatus in Excel-Tabellen
- Anmeldung der anwesenden Spieler und Vergeben von Startnummern an nur einem Arbeitsplatz möglich, manuelles Eintragen anhand der Tabelle
- Bei Start eines Turniers erneute Anmeldung beim TO nötig
- Ausrufen der Paarungen der einzelnen Turniere, TOs bestimmen Paarungen von Hand und halten Turnierergebnisse mit verschiedener Software oder analog fest
- Endergebnisse werden an den Administrator übergeben, der diese wiederum händisch übertragen muss
- Insgesamt hoher Zeitaufwand und schwere Organisation durch das Ausrufen der Paarungen und die Heterogenität bei der Erfassung von Ergebnissen durch die TOs

### 3 Soll-Zustand

- Modulare Erstellung von Turnierregeln, Cut-Off des Paarungssystems festlegbar (meist Top 16, Top 8 oder Top 4 Spieler)
- Anlegen eines Events mit mehreren Turnieren über das Administrationsmodul, Ablegen von Informationen über Turniertyp, Ort und Leitung
- Voranmeldung von Spielern, Vermerk des Bezahlungsstatus und Zuordnung zu Turnieren findet über die Software statt
- Persönliche Informationen pro Spieler: Name, Nickname, evtl. Mail-Adresse
- Laden der vorangemeldeten Spieler bei Beginn der Veranstaltung und Freischalten bei Anwesenheit oder Anmelden eines neuen Spielers, an mehreren Arbeitsplätzen möglich
- Direktes Vergeben von Startnummern, die während des Events bestehen bleiben
- Projizieren der stattfindenden Turniere und der jeweiligen Räume über einen Beamer
- Übertragen der Daten zu einem Turnier an den jeweiligen TO per Wechseldatenträger
- Software legt abhängig von den Spielregeln und eingetragenen Ergebnissen früherer Runden Paarungen fest
- Stattfindende Paarungen (Pro Spieler Name, Startnummer und Tischnummer) und Rundentimer können per Beamer projiziert werden
- Turnierergebnisse werden nach Ende über einen Wechseldatenträger vom TO wieder zurück zum Administrator übertragen und dort gesammelt
- Administrator hat die Möglichkeit, Ergebnistabellen und stattgefundene Paarungen der einzelnen Turniere eines Events auszugeben und auszudrucken

## 4 Weitere Anforderungen an die Software

- Sprache der Software: Primär deutsch, englische Lokalisierung optional
- Mengengerüst: Bis zu 128 Spieler pro Turnier realistisch
- Mitliefern von Regelmodulen für "Android Netrunner", "Lords of War", "Star Wars: The Card Game", "X-Wing" und "A Game of Thrones"
- Von der Software festgelegte Turnierplatzierungen müssen manuell angepasst werden können
- Spieler sollten gewarnt werden, wenn sie an zeitlich überlappenden Turnieren teilzunehmen versuchen
- Einrichten eines passwortgesicherten Administratorkontos beim ersten Start der Software, über das auch Konten von TOs für Events angelegt und passwortgeschützt werden können
- Beim Anlegen eines neuen Turniers sollen entsprechende mögliche Anzahlen von Spielern vorgeschlagen werden
- Kommt es zu einem Losverfahren, soll es die Möglichkeiten geben, manuell oder automatisch zu würfeln
- Festlegen der angezeigten Informationen bei einer Projektion während den Turnierunden
- Vorschläge bei der Suche von Spielern während der Anmeldung
- Vergeben von Freilosen bei ungeraden Spielerzahlen an den schlechtesten Spieler, allerdings wenn möglich nicht mehrfach an gleichen Spieler
- Berücksichtigen von Super-Freilosen
- Event- und turnierübergreifende Disqualifikation von Spielern möglich, Nachholen von Paarungen im Ermessen des TOs möglich
- Warnung bei fehlender Paarung wenn eine neue Runde gestartet werden soll
- Kontrolle der Anwesenheit bei Turnierstart und Verändern der Turnierzuordnungen eines Spielers während des Events möglich
- Direktes Wechseln in den Turniermodus bei kleineren Events möglich
- Unterstützte Paarungssysteme: Schweizer System, Modifiziertes Schweizer System, K.O.-System, Doppel-K.O.-System, Jeder-gegen-jeden, frei editierbar