

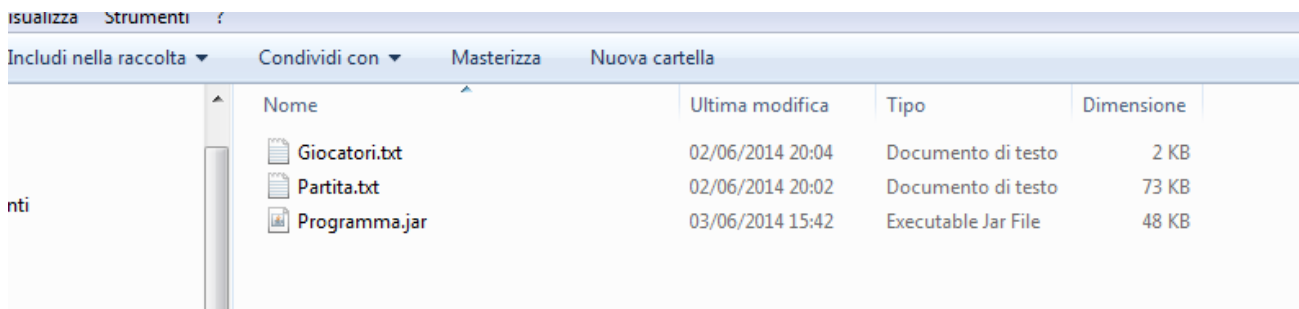
Istruzioni d'uso (CaTullo)

Il programmino non richiede installazione.

Per poter funzionare necessita però dell'ultima versione di Java (al momento in cui scrivo, la numero 8, disponibile sul sito della Oracle, <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jre8-downloads-2133155.html>).

Se non sapete quale versione di Java sia installata nel vostro pc, a questo link trovate le informazioni utili per farlo, http://www.java.com/it/download/help/version_manual.xml

Una volta verificata la versione di Java siete pronti per partire. Nella cartella troverete due file di testo .txt da modificare di volta in volta, uno contenente il testo della partita ("Partita.txt") e l'altro la formazione ("Giocatori.txt"). E' importante, affinché il programma funzioni, che tali file siano presenti nella stessa cartella dove avete messo il programma .jar e che estensione e nomi rimangano tali, ossia "Giocatori.txt" e "Partita.txt".



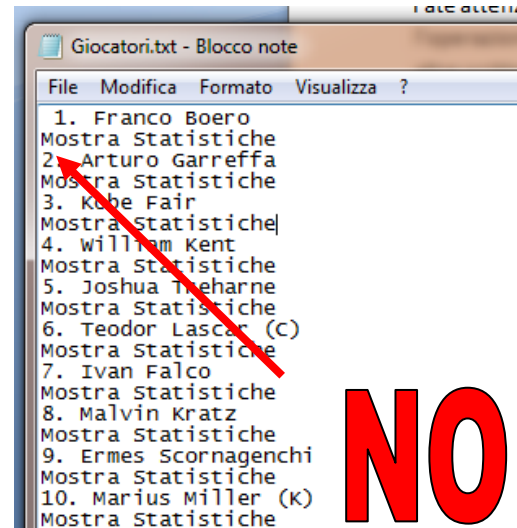
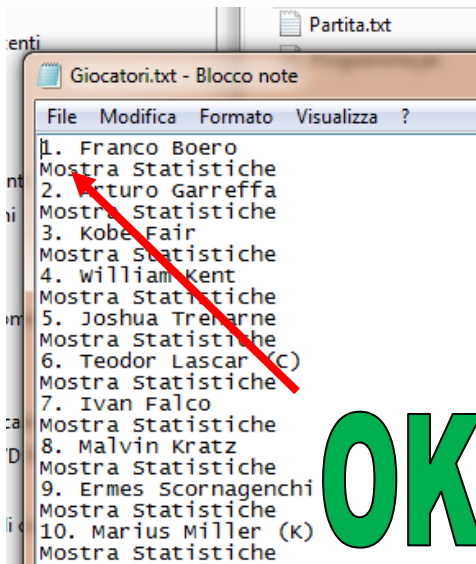
Nome	Ultima modifica	Tipo	Dimensione
Giocatori.txt	02/06/2014 20:04	Documento di testo	2 KB
Partita.txt	02/06/2014 20:02	Documento di testo	73 KB
Programma.jar	03/06/2014 15:42	Executable Jar File	48 KB

- Nel file "Partita.txt", si copia – incolla il testo della partita che si vuole analizzare. Una volta copiata dal sito (non conta la formattazione), lo si apre e con il comando Sostituisci, si devono sostituire tutti i nomi delle squadre. Si utilizzi il tag XX per la squadra di casa mentre si usi YY per quella fuori casa (maiuscolo). Ad esempio, la squadra di casa si chiama Italia U20, Azzurri, in sostituisci si inserisce prima Italia U20 e poi Azzurri e li si sostituisce con XX cliccando su Sostituisci tutti. La squadra fuori casa si chiama Ighilterra U20, Red Rose, Great Monarchy, si eseguono le stesse operazioni usando però il tag YY.

Fate attenzione a sostituire tutti i diversi soprannomi e ad inserire XX e YY in maiuscolo. Una volta finita l'operazione salvate e chiudete. Non preoccupatevi per la formattazione del testo, per spazi o la presenza di altre scritte. Non influenzeranno la ricerca o il funzionamento del programma.

- Nel file "Giocatori.txt" invece si esegue il copia – incolla della formazione direttamente dalla pagina Formazioni della partita che si vuole analizzare, selezionando solo i giocatori di ambo le squadre.

Fate attenzione affinché il primo carattere del primo giocatore (il pilone #1 della squadra in casa) non sia uno spazio!

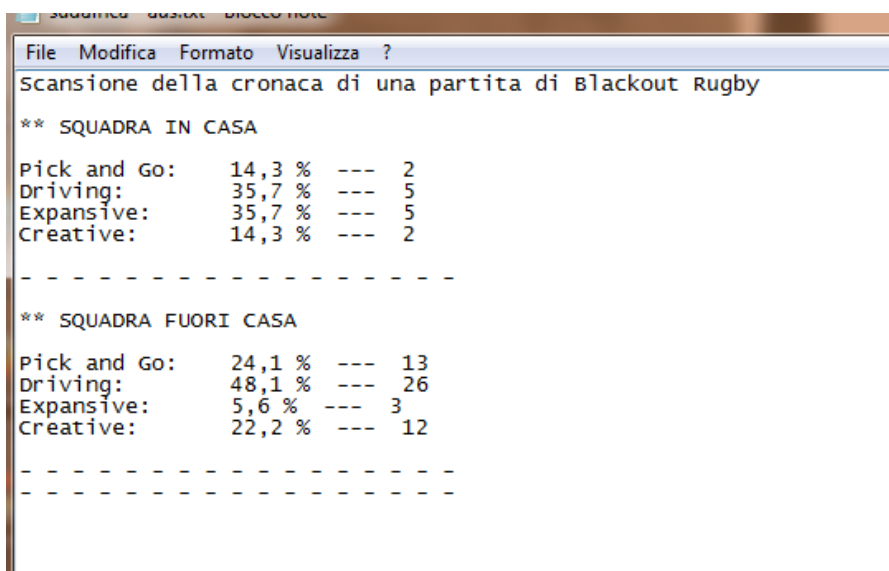


Una volta verificato ciò, chiudete e salvate il file. NON serve mettere mano alla formattazione, cancellare i simboli di capitano (C) o calciatore (K) o racchiudere tra “ ” i cognomi doppi ecc.

I giocatori dovranno apparire in colonna, uno sotto all’altro come presente nel file confronto presente nella cartella. Eventuali spazi fra le righe non creeranno problemi. Salvate e chiudete.

Una volta creati correttamente i due file, fate doppio click col tasto sinistro del mouse sull'icona del Programma. Vi apparirà una interfaccia grafica (minimal)

Fate click sul pulsante “Inizia l’analisi” e dopo pochi secondi (una decina al massimo, a seconda della velocità del computer) comparirà un file di testo, nella stessa cartella del programma, dal nome: “RISULTATO.TXT” all’interno del quale vedrete scritte le % di tattiche utilizzate da ambo le squadre, e il numero di azioni totali trovate per ogni tipologia di tattica.



Per chiudere il programma, fare click sulla freccia rossa in alto a destra, come una qualsiasi finestra del vostro pc.

NB: Se nel file dei risultati, in fondo ai valori delle tattiche compare la scritta:

“ATTENZIONE: Il giocatore PincoPalla compare in ambo le formazioni e potrebbe aver influenzato negativamente i risultati del programma. Verificare se compare in campo da ambo le formazioni e nel caso modificarlo manualmente con X se in casa e con Y se fuori casa”

Vuol dire che PincoPalla compare sia nella formazione di Casa sia di quella Fuori Casa. Il programma legge prima la formazione di Casa, sostituisce i cognomi con il tag X e poi effettua la stessa operazione per la squadra fuori casa con il tag Y.

Vi si prospettano quindi diversi scenari:

- PincoPalla è in campo per la squadra di casa, ma in panchina e non scende mai in campo per la squadra fuori casa.
Soluzione: non serve fare niente, l'analisi è corretta.
- PincoPalla è in campo per la squadra fuori casa, ma in panchina e non scende mai in campo per la squadra in casa.
Soluzione: Aprite il file “Partita.txt” e sostituite PincoPalla con il tag Y (maiuscolo) quando modificate i nomi delle squadre.
- PincoPalla gioca per entrambe le formazioni.
Soluzione: Modificate manualmente i cognomi a seconda se sia il giocatore di casa con X o fuori casa con Y, oppure.... Cambiate partita.

Ricapitolando, quindi

- Verificare di avere una versione di java 8 o superiore
- Verificare che siano presenti i due file di testo “Partita.txt” e “Giocatori.txt” nella STESSA cartella in cui avete messo il programma
- Verificare che siano stati creati correttamente (che TUTTI i nomi delle squadre siano stati modificati e che il file dei giocatori non inizi con uno spazio)
- Doppio click sul programma

Messaggi di errore noti/Malfunzionamenti

- Se vi compare la scritta, “Non è stato possibile trovare la classe principale... ecc”, aggiornate Java alla versione 8 o superiore.
- Se non vi compare il file dei Risultati, verificate di aver creato correttamente il file “Giocatori.txt”, che siano presenti i file “Giocatori.txt” e “Partita.txt” nella cartella in cui avete messo il programma e che i nomi dei file siano proprio “Partita.txt” e “Giocatori.txt” lettera maiuscola iniziale compresa.

Il programma è stato testato usando il copia incolla dal sito con i browser: Chrome 34 o superiore e Firefox 29 o superiore. Se utilizzate Internet Explorer o altri browser verificate le differenze di formattazione, soprattutto per quanto riguarda il file “Giocatori.txt”.