**成绩录入**

同样是在“template\_data”文件夹里，找到一下文件

template\_qualiResult.xlsx – 排位成绩模板

template\_raceResult.xlsx – 正赛成绩模板

template\_raceDirector.xlsx – 判罚模板

下面一一解释这三个功能的使用

首先排位成绩，模板如下：

图形用户界面, 应用程序, 表格, Excel

描述已自动生成

attribute – 有且仅有值（这一栏只能输入什么）

\*attribute – 有关联限制值（这一栏只能输入什么，但是会跟先前的数据有关联，在后面会进一步解释）

payload– 特定类型的值

\*payload – 没有限制的值（随便输入）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 类型 | 说明 |
| driverGroup | \*attribute | 比赛组别，这个要跟赛历中的组别保持一致，同时要保证有且仅有该组别的车手参加这个组别的比赛 |
| GP | \*attribute | 比赛名称，同样要跟赛历中的保持一致 |
| driverName | \*attribute | 车手id，要跟上传的车手名单保持一致 |
| team | attribute | 个人赛统一写“Reserve” |
| fastestLap | payload | 车手的最速圈，使用m:ss.000格式 |
| driverStatus | attribute | 排位的status统一写“FINISHED” |

注意事项：

\*driverName中数据库会有一致性检查，如果录入的数据与车手名单无法匹配（包括大小写，空格），将会跳过该车手的成绩上传其他车手的成绩

\*fastestLap中，如果车手没有做出圈速，写0.000或留空即可

\*成绩表的先后顺序没有所谓，在积分校准和成绩导出时会自动排序

同样写好之后另存为csv格式，使用1上传排位成绩

系统会提示进度，完成后范例如下：

图形用户界面, 文本

描述已自动生成

问题范例：当车手id没有通过完整性检查时（成绩表中的id和车手名单的id不匹配），会有以下提示（关键词“Duplicate entry”）

文本

描述已自动生成

正赛成绩，模板如下：

attribute – 有且仅有值（这一栏只能输入什么）

\*attribute – 有关联限制值（这一栏只能输入什么，但是会跟先前的数据有关联，在后面会进一步解释）

payload– 特定类型的值

\*payload – 没有限制的值（随便输入）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 类型 | 说明 |
| driverGroup | \*attribute | 比赛组别，这个要跟赛历中的组别保持一致，同时要保证有且仅有该组别的车手参加这个组别的比赛 |
| GP | \*attribute | 比赛名称，同样要跟赛历中的保持一致 |
| driverName | \*attribute | 车手id，要跟上传的车手名单保持一致 |
| team | attribute | 个人赛统一写“Reserve” |
| startPosition | payload | 仅数字 |
| fastestLap | payload | 车手的最速圈，使用m:ss.000格式 |
| laps | payload | 完成圈数，仅数字 |
| totaltime | payload | 完赛时间，使用mm:ss.000格式 |
| penalty | payload | 游戏内的罚时，仅数字 |
| driverStatus | attribute | 有且仅有以下值：  “FINISHED”- 完赛  “RETIRED”- 退赛  “DNF”- 未完成（不知道你们会不会有些特殊规则，比如没有达到完赛圈数）  “DSQ”- DSQ  “DNS”- 没起泡（跑了排位正赛没跑的用这个） |

注意事项：

\*fastestLap，如果车手没有最速圈数据，写0.000或者留空即可

\*totaltime，这个完赛时间仅包括赛道时间，不包括罚时

同样写好之后另存为csv，使用2上传成绩

判罚，范例如下：

图形用户界面

描述已自动生成

attribute – 有且仅有值（这一栏只能输入什么）

\*attribute – 有关联限制值（这一栏只能输入什么，但是会跟先前的数据有关联，在后面会进一步解释）

payload– 特定类型的值

\*payload – 没有限制的值（随便输入）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 类型 | 说明 |
| casedate | payload | 判罚日期，用yyyy/mm/dd格式 |
| driverName | \*attribute | 车手id，要跟上传的车手名单保持一致 |
| driverGroup | \*attribute | 比赛组别，这个要跟赛历中的组别保持一致，同时要保证有且仅有该组别的车手参加这个组别的比赛 |
| GP | \*attribute | 比赛名称，同样要跟赛历中的保持一致 |
| penalty | payload | 用+xxs的格式，比如罚10秒，就是+10s；取消游戏误判3s，就是-3s |
| PenaltyDescription | \*payload | 判罚描述，随便写 |

注意事项：

\*casedate可以留空，则系统会自动填充上传当天的日期

\*penalty一定是用，+xxs的格式，没有测试过如果打多了东西的话会出什么错

同样写好之后另存为csv，使用3上传数据

更新比赛状态：

比赛状态分为一下四种，在最终输出的结算表中会有标记

TO BE GO – 还没跑

ON GOING – 正在跑

FINISHED – 已完成

CANCELLED – 比赛取消

使用9，跟随系统提示可以更新比赛状态

注意事项：

\*这相当于一个搜索功能，提示输入的站名和组别名称需要和你初始化时的赛历匹配

\*比赛站名支持中英文，但要和你的赛历匹配

\*有且仅有被标记为已完成的比赛，才会计算其积分，和导出其成绩（如果有的比赛成绩已上传，但是没有标记已完成，那将不会计算其积分和导出他的成绩）

\*上传正赛成绩成功后，系统会自动将那场比赛标记为已完成（但是如果出现某些问题没有标记成功，就会出现上一点所说的问题，此时需要手动标记比赛状态）

一个更改比赛状态的范例如下：

文本

描述已自动生成

如果你上传的成绩或判罚意外出现错误，可以相应的使用456更新数据文本

描述已自动生成

选择后根据系统提示输入组别和比赛站名

在清除数据后可以选择退回主菜单，或重新上传数据

注意事项：

\*流程和上面更新比赛状态一样，但是在清除数据后可以选择是否立即重新上传数据，如果只是清除不是更新的话，就在中途根据提示退出

文本

描述已自动生成

\*注意更新将会清除整一站的数据，无法在系统中直接单独更新某个或多个车手的成绩