

Simple Scout Application – Lotus

Guida Rapida

ATTENZIONE:

Modificare manualmente i file usati dal programma, modificare le cartelle, rinominare le cartelle/file può interrompere il corretto funzionamento del programma.

Di cosa ho bisogno per usare Lotus?

E' necessario aver installato Java per avviare Lotus, per visualizzare i dati (che sono esportati in html) è sufficiente un qualunque browser per navigare su internet. Il programma è scritto e ottimizzato per Windows e Linux, quindi potrebbe non funzionare correttamente su altri sistemi operativi.

Come si usa?

Scarica la cartella destinata agli utenti su GitHub, salvala dove vuoi (consigliamo di salvarla su una applicazione cloud). Il programma non necessita di nessuna installazione, semplicemente quando vuoi usarlo avvia il file eseguibile (il file .jar).

Cosa è?

SSA Lotus è un software scritto in Java per rilevare gli scout durante le partite di pallavolo. E' fatto in modo da essere molto leggero, veloce, facile da imparare e da utilizzare. E' fatto in modo da poter essere usato con facilità da una singola persona direttamente durante la partita. Il modo in cui è strutturato lo rende particolarmente adatto per essere usato con dei servizi di cloud, come Dropbox o Google Drive, questi servizi offrono la possibilità di scaricare una app sul pc e creano una cartella simile alle cartelle normali, ma che viene sincronizzata di volta in volta. Mettendo la directory programma in una cartella condivisa in questo modo è possibile usare direttamente il programma e sincronizzare automaticamente i dati.

Quali dati posso ottenere?

SSA Lotus raccoglie i seguenti dati divisi per rotazione e per set:

Battuta, ricezione, attacco (cambio palla), attacco (fase break), difesa, muro, traiettorie di attacco punto. E' in grado di visualizzare tutti i dati ottenibili a partire da quelli riportati sopra (come ad esempio la rotazione forte-debole).

Come è strutturato?

SSA Lotus è diviso in 3 programmi in una singola applicazione (chiamata Lotus Volleyball Environment), ovvero SSA Lotus, Lotus Scout Analyzer e Lotus Data Modder.

SSA Lotus:

E' il programma principale, consente di fare le rilevazioni durante la partita e di esportare i dati di tale partita.

Lotus Scout Analyzer:

Consente di mettere assieme i dati di più partite e di visualizzarli.

Lotus Data Modder:

Consente di modificare i dati e i metadati delle partite. Possiede inoltre una funzione per aggiornare tutte le partite in una cartella, in questo modo i file html vengono ristampati con le funzioni delle nuove versioni. Traduce automaticamente i file nella lingua che si sta utilizzando.

Entriamo nello specifico: SSA Lotus

Setup Window:

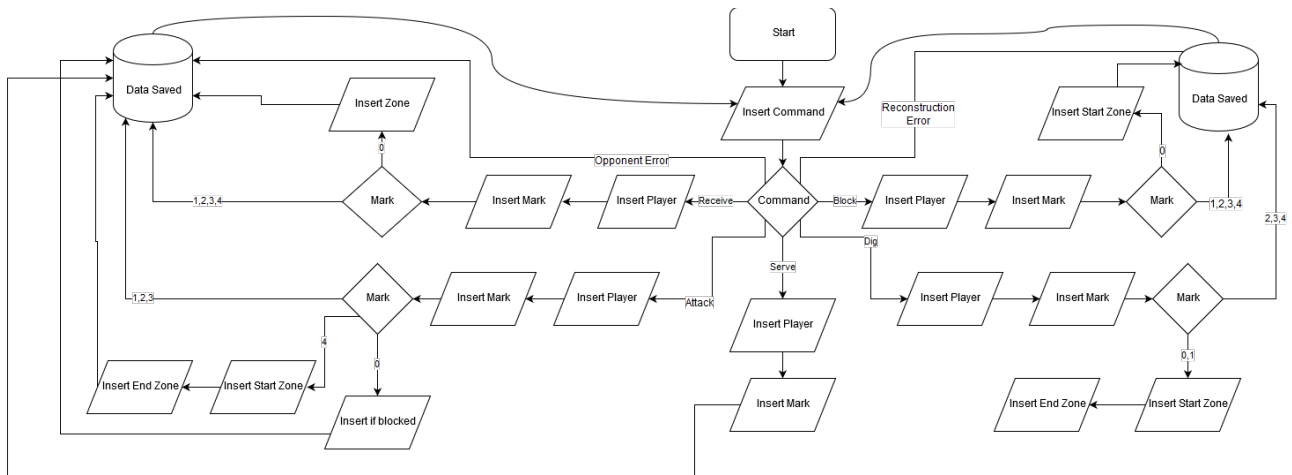
E' la prima finestra che viene visualizzata (se non c'è già una sessione aperta, vedi la sezione backup). Da qui possiamo accedere al nostro database dei giocatori (non è un vero database, ma una classe Java che lo emula) e schierare la nostra formazione. La formazione è limitata a 13 giocatori (come l'attuale regolamento). Possiamo aggiungere, modificare, rimuovere giocatori dal database con i bottoni ad esso associati (in basso a sinistra). Possiamo gestire le nostre squadre nel riquadro in alto a sinistra, poi selezioniamo la squadra di cui vogliamo prendere gli scout. Una volta selezionata la squadra possiamo aggiungere dei giocatori in formazione, per fare ciò possiamo cercarli nel database e cliccare "Aggiungi alla formazione" oppure invio. Fatto ciò assegnamo ai giocatori un Nickname e un numero (quello usato in gioco). I giocatori possono essere rimossi dalla formazione tramite i pulsanti a X. Quando siamo pronti a partire clicchiamo su "Check & Save", verrà controllato che la formazione sia valida, e in caso di esito positivo possiamo partire con il tasto "Start". In caso di esito negativo, o se volessimo modificare qualcosa, clicchiamo sul tasto "Reset". I giocatori vengono registrati nel database con: un identificatore univoco (consigliato un indirizzo email), il cognome, il nome, un nickname e un numero (questi ultimi due sono vuoti di default). L'identificatore univoco è necessario per far funzionare correttamente "Lotus Scout Analyzer" in quanto usa questo per riconoscere i giocatori. Su nickname e numero vengono salvati il nickname e il numero usati nell'ultima partita per velocizzare l'inserimento della formazione. Quando viene premuto "Check & Save" la formazione viene salvata nel file della squadra, quando questa verrà selezionata in una nuova sessione, caricherà automaticamente la formazione usata durante l'ultima partita.

Main Window:

Siamo nel vivo dell'azione, questa è la finestra principale, che ci permette di raccogliere i dati.

Inserimento dei dati:

L'inserimento dei dati avviene tramite il click dei bottoni colorati o il comando da tastiera ad esso collegato, i bottoni si attiveranno solo quando sarà possibile premerli per evitare l'inserimento erroneo di dati. In modo interattivo la finestra in alto a destra ci dirà cosa possiamo premere e a cosa corrisponde tale comando. Quando avremo finito tutti gli inserimenti il dato verrà effettivamente registrato e potremo inserirne un altro. I dati vengono registrati nel set e rotazione attuali, per cambiare rotazione si usa il comando "Giro" oppure il comando "Reimposta rotazione", per cambiare set basta cliccare "Nuovo Set" quando l'attuale set è finito. Questa immagine spiega in modo sintentico tutte le varie combinazioni di comandi:



Vi sono inoltre dei comandi speciali: "Annulla inserimento" permette di ricominciare da capo l'inserimento del comando, "Prendi appunti" apre un blocco note per scrivere qualunque cosa, "Cancella" permette di cancellare i comandi inseriti a partire dall'ultimo inserimento.

Chiarimento sui comandi "Errore ricostruzione" ed "Errore Avversario".

"Errore ricostruzione" serve a registrare un punto subito per un errore che non viene preso automaticamente dai comandi del programma. Ad esempio un errore in battuta viene registrato automaticamente da una battuta con voto doppio negativo, mentre invece gli errori come le doppie, una palla facile che cade ed altri errori di questo genere possono essere registrati con questo tasto. La stessa cosa vale per "Errore Avversario", includendo anche le loro battute o attacchi doppio negativo, dato che non vengono registrati automaticamente dal programma.

Il punteggio:

Il punteggio viene aggiornato automaticamente dal programma, in modo da avere il punteggio sempre a portata di mano come utile controllo continuo per verificare di aver inserito correttamente i dati. Nel caso ci fossimo dimenticati qualcosa è possibile tarare il punteggio con i tasti "+" e "-" sopra di esso.

Visualizzazione dei dati durante la partita:

Una funzione molto utile, soprattutto se si è in contatto diretto con l'allenatore durante la partita, è la possibilità di visualizzare i dati durante la partita (totali e del set attuale). Questo può essere fatto individualmente per ogni giocatore (premendo sul tasto col nome del giocatore interessato), e complessivamente per squadra con i tasti del menu nella parte alta della finestra (Battuta, Ricezione, Attacco, Muro, Difesa, Punti Subiti, Indici Statistici).

La funzione di backup:

A ogni inserimento di un comando il software salva lo stato attuale della partita in un file serializzato all'interno della directory principale. In questo modo nel caso il programma venisse chiuso per qualsiasi motivo durante l'esecuzione i dati non vengono persi. Infatti in presenza di questo file, al nuovo avvio del programma, verrà chiesto se si vuole ripristinare quella sessione.

Fine della partita:

Quando la partita è finita possiamo usare il comando "Partita conclusa", verrà aperta la finestra di output per procedere all'elaborazione dei dati.

Output Window:

Questa è la finestra che appare dopo l'inserimento del comando "Partita conclusa", verrà chiesto di inserire alcuni dati, sarà possibile vedere l'anteprima dei dati rilevati con il tasto "Preview" e sarà possibile tornare alla Main Window con il tasto "Torna indietro". Quando abbiamo riempito tutti i campi e vogliamo elaborare i dati clicchiamo sul tasto "Fine". A questo punto il programma termina e avremo i nostri dati in una cartella nella directory principale.

I file in output:

Nella cartella di output avremo 3 file:

un file html col nome della partita: Permette di visualizzare nel browser tutti i dati raccolti in modo intuitivo, possiede anche un menu di navigazione.

e-mailList.txt: Contiene la lista delle email riconosciute dagli identificatori dei giocatori, sono già separate da ";" in modo da poterle direttamente incollare come destinatari di una mail contenente le rilevazioni.

gameData.lotusgame: Questo file è di importanza vitale. E' il file che contiene tutti i dati raccolti serializzati in modo che i vari programmi possano riconoscerli e utilizzarli. In particolare viene usato da SSA Lotus come file di backup, da Analyzer come file della partita, da Data Modder è il file che andiamo effettivamente a leggere e modificare.

Una volta che abbiamo la cartella nella directory principale possiamo spostarla nella cartella "Games", con la gerarchia che più ci aggrada.

Entriamo nello specifico: Lotus Scout Analyzer

Questo software permette di mettere insieme e visualizzare i dati di più partite. Dal navigatore in alto a sinistra possiamo selezionare una cartella (verranno dunque prese tutte le partite dentro quella cartella e sottocartelle) oppure più file con estensione ".lotusgame" con la selezione multipla (applicabile anche alle cartelle). Il navigatore ha come radice la cartella "Games" nella directory principale, se dunque la cartella viene rimossa o rinominata il programma non sarà in grado di trovare le partite. Il fatto di poter comodamente selezionare una cartella invita ad usare una gerarchia intelligente delle sottocartelle di "Games". Quando abbiamo selezionato ciò che ci interessa possiamo cliccare su "Carica le partite in questa cartella". A questo punto a destra abbiamo un report dei file che sono stati riconosciuti e caricati. Compariranno dei dati riassuntivi grafici delle partite. Cliccando sui pulsanti dei vari fondamentali si aprirà un grafico che mostrerà la media di tale fondamentale nelle varie partite. Il tasto "Esporta i dati elaborati" crea un file html nella directory principale, contenente tutti i dati in dettaglio, nello stesso identico formato dei file html delle singole partite. Il tasto "Guarda i dati di un singolo giocatore" aprirà una finestra simile, relativa però ad un solo giocatore in particolare (selezionabile dal menu a tendina), si può cliccare più volte e aprire più finestre, in modo da confrontare più giocatori tra di loro.

Entriamo nello specifico: Lotus Data Modder

Questo programma ha tre funzioni principali: aggiornare i file delle partite all'ultima versione, modificare gli identificatori dei giocatori, modificare i dati di una singola partita.

Aggiornamento file partite:

Trasciniamo dentro l'area indicata in alto a sinistra la cartella interessata (funziona come Scout Analyzer: cercherà i file .lotusgame in tutte le sottocartelle). A questo punto clicchiamo su "Aggiorna tutti i file": in questo modo tutti i file verranno caricati ed elaborati nuovamente, questo permette, nel caso in una nuova versione del programma sia stata modificata la stampa in html, di ricreare il file html con quei dati, ma con le funzioni di stampa html del nuovo programma.

Esempio: Nella versione 1 del programma gli header delle tabelle erano blu, nella versione 2 del programma sono rosa. Se carico i file prodotti dalla versione 1 nel Data Modder della versione 2 i file verranno ristampati con gli header delle tabelle rosa.

Modificare gli identificatori:

ATTENZIONE: questa operazione è molto rischiosa se non si sa esattamente cosa si sta facendo! In particolare dare un identificatore che usa già un altro giocatore mischierebbe i dati dei due giocatori in modo irreversibile (se non manualmente con un file per uno)!

Si trascina la cartella nell'area con lo stesso procedimento per l'aggiornamento dei file delle partite. A questo punto clicchiamo su "Modifica identificatore".

Verrà chiesto di inserire l'identificatore che si vuole modificare e quello nuovo. Senza nessun controllo verranno sostituite tutte le corrispondenze del vecchio identificatore con quello nuovo. Utile se un giocatore aveva un identificatore provvisorio o ha cambiato indirizzo e-mail.

Modifica dati di una partita:

Trasciniamo il file .lotusgame della partita che vogliamo modificare nell'area in alto a sinistra. A questo punto compariranno tutti i dati modificabili della partita. Per modificare i dati occorre conoscere un particolare di come vengono salvati i dati dal programma. Per semplificare gli algoritmi il programma salva i dati in tre tipi di strutture dati: una dedicata ai dati totali, quelle dedicate ai set e quelle dedicate alle singole rotazioni. Dai menu a tendina possiamo navigare e modificare i dati all'interno di queste strutture dati. Però se ad esempio modifichiamo qualcosa in una struttura dati dovremo anche modificare manualmente anche le altre due se vogliamo tenere i dati coerenti. Quando abbiamo finito possiamo cliccare sul tasto "Salva". A questo punto il file .lotusgame verrà modificato, e il vecchio file html (se presente nella stessa cartella del file .lotusgame) sostituito da quello nuovo.