

Bilan du tirage 2004

- + Vu la demande, il faudra organiser une préinscription par envoi d'un chèque à l'avance. Éventuellement, en se réservant le droit de ne pas accepter le surclassement demandé par la préinscription et en forçant l'inscription au niveau d'échelle.
- + Dans ses tirages, le programme affiche Blanc à gauche de Noir. Il serait préférable que les feuilles de remise de résultat soient dans le même format.
- + La double inscription, logicielle et sur papier, a été un atout pour s'assurer que personne ne passe au travers de l'inscription. C'est un mécanisme à préférer, plutôt que de tout faire sur ordinateur et d'imprimer une sauvegarde à la fin de l'inscription.
- + Éviter les anglicismes dans le règlement du tournoi : top group -> groupe de tête, SOS -> ?. (De Tréglode)
- + Avoir un top group un peu grand avantage les joueurs forts. (Fischer)
- + Les 1er kyu surclassés à 1er dan ne devraient pas être dans le top group.
- + Le top group ne devrait pas forcément comprendre tout un groupe de niveau (notamment pour ne pas être trop grand et pour ne pas
- + Le niveau employé comme dernier critère pour le classement devrait être le niveau d'échelle non modifié, même en cas de surclassement à l'inscription. (Fischer, Guillaume Curtil, Guy Curtil)
- + Utiliser le MMS plutôt que le nombre de victoires dans le SOS ?
- + Faire apparaître les noms des clubs sur le classement.
- + Le programme devrait permettre de corriger n'importe quoi, même sur une ronde antérieure. Exemples : déclaration erronée du vainqueur d'une partie, corrigé après le lancement de la ronde suivante sans retirer la ronde ; handicap ou couleur joués différents de ceux du tirage.
- + Le programme devait permettre de sortir des fiches papiers pour une reprise manuelle du tirage, en cas de plantage de la partie tirage du logiciel.
- + BUG : Boucle infinie si nombre impair de joueurs à apparier : il faut afficher, avec la liste des joueurs, le nombre de joueurs qui sont disponibles à la prochaine ronde.
- + BUG : Si un joueur licencié est ajouté en cours de tournoi pour faire la parité, cet ajout décale toute la numérotation (comme contournement, recréer le joueur comme un nouveau joueur, et éditer le .TOU à la fin).
- + BUG : Si dans un match, Blanc est moins fort que Noir, le handicap est mis à H0. Cette situation, normalement inattendue, peut être le résultat d'un bug, et devrait lever une erreur.

+ Faiblesse sérieuse : Il faut assurer une meilleure alternance des couleurs jouées par un joueur en cas de parties à H0, quelle que soit la raison de ce H0. Ne pas imposer blanc au joueur le plus fort si H0 ne provient pas de MMS identiques (à cause du H-1 ou du top group). Le tirage au sort de la couleur doit être un dernier ressort.

+ Faiblesse générale : Le choix d'un mode préinscriptions avant la déclaration et l'ouverture de tout tournoi est, à l'usage et pour la programmation, une lourdeur inutile. Il vaudrait mieux faire de la déclaration du tournoi la première étape, puis utiliser une ronde 0, fictive, comme étape de préinscription, pour laquelle appariement et résultats seraient sans signification.

+ Faiblesse : L'affichage du classement n'a pas le bon numéro de ronde (MMS et autres pas recalculés au bon moment).

+ Faiblesse : Il faudrait pouvoir sauvegarder un tirage sans avoir à aller dans le menu résultats.

+ Faiblesse : On ne peut donner les indisponibilités avant le lancement du tournoi.

+ Faiblesse : Si le fichier ech_ffg.txt change, les numéros enregistrés dans le fichiers tournoi-inscriptions.txt ne sont plus valables. On ne peut plus changer aisément de fichier ech_ffg.txt après le tirage de la première ronde.

+ Faiblesse : La sélection d'un joueur par un chiffre devrait lancer son inscription ou sa désinscription.

+ Faiblesse : Proposer les deux choix Clore et Conserver dans le menu des résultats d'une ronde.

+ Faiblesse : Râler plus fort lorsqu'un joueur n'existe pas à l'inscription.