

Instructivo de Uso – Sistema de Rankings ELO (v1.1)

María Fernanda Cala

Índice

1. Introducción	2
2. Abrir el ejecutable (.exe)	2
3. Registro de jugadores	2
4. Registro de equipos	2
5. Registro de enfrentamientos	3
6. Visualización del ranking	3
7. Edición de jugador	3
8. Eliminación de jugador	3
9. Edición de equipo	4
10. Eliminación de equipo	4
11. Eliminación de enfrentamiento	4
12. Hacer backup (archivo .json para restaurar después)	4
13. Restaurar un backup	4
14. Exportar datos a Excel	5
15. Generar Torneo de Jugadores	5
16. Generar Torneo de Equipos	5
17. Conclusiones y Contacto	5

1. Introducción

Este instructivo documenta el uso completo del sistema de rankings Elo, desarrollado como una aplicación de escritorio en Python. Está diseñado para ser exhaustivo y cubrir todos los casos posibles, incluyendo gestión de enfrentamientos, modificación de datos y retiro de participantes. Por favor asegurarse de leerlo cuidadosamente y guardarlo para referencia posterior.

2. Abrir el ejecutable (.exe)

Se debe hacer doble clic en el ejecutable (.exe). La primera vez que se abre, este podría demorarse para abrir alrededor de 15 segundos, para las veces siguientes alrededor de 5 segundos (tiempos variables según las especificaciones del equipo o memoria usada).

Nota: Por favor, ser paciente y evitar hacer muchas veces clic, ya que la aplicación abrirá muchas ventanas, lo que consumirá memoria y, en últimas, hará más lenta la ejecución.

El sistema generará un archivo en el equipo llamado "datos_ranking.json". Allí se guardan los datos utilizados por la aplicación, por lo que se recomienda tener cuidado con la ubicación de este archivo, no editarlo manualmente, etc. Para más seguridad, realice un Backup cada cierto tiempo (Punto 12).

3. Registro de jugadores

1. Hacer clic en la pestaña **Jugadores**

2. Ingresar:

- Nombre único del jugador.
- Armas (una como mínimo), separadas por comas en caso de ser varias.

3. Hacer clic en el botón **Crear jugador**.

Nota: El puntaje Elo inicial es de 1000.

4. Registro de equipos

1. Hacer clic en la pestaña **Equipos**

2. Ingresar:

- Nombre único del equipo.

3. Hacer clic sobre los jugadores que desean agregarse.

4. Hacer clic en el botón **Crear Equipo**.

Nota: El puntaje Elo inicial es de 1000.

5. Registro de enfrentamientos

1. Hacer clic en la pestaña **Enfrentamientos**
 - a) **En caso de enfrentamiento entre jugadores:**
 - 1) Dar clic a **Jugador vs Jugador**.
 - 2) Seleccionar dos jugadores diferentes.
 - 3) Seleccionar el arma de cada uno.
 - 4) Seleccionar al ganador.
 - 5) Darle clic al botón **Registrar Enfrentamiento**.
 - b) **En caso de enfrentamiento entre equipos:**
 - 1) Dar clic a **Equipo vs Equipo**.
 - 2) Seleccionar dos equipos diferentes.
 - 3) Seleccionar al ganador.
 - 4) Darle clic al botón **Registrar Enfrentamiento**.

El sistema calculará los nuevos valores ELO automáticamente y almacenará el enfrentamiento en el historial.

Nota IMPORTANTE: El orden de registro de los enfrentamientos debe ser cronológico y muy preciso, ya que los nuevos valores dependen del ELO actual de cada jugador o equipo y este puede variar entre enfrentamientos.

6. Visualización del ranking

Las pestañas **Jugadores** y **Equipos** contienen la lista completa de participantes registrados ordenados de forma descendente por ELO.

7. Edición de jugador

1. Seleccionar el jugador en la tabla.
2. Dar clic al botón **Editar Jugador**.
3. Ingresar los datos nuevos
4. Dar clic al botón **Guardar cambios**

8. Eliminación de jugador

1. Seleccionar el jugador en la tabla.
2. Hacer clic en **Borrar Jugador**.
3. Confirmar la eliminación.

El sistema no elimina los enfrentamientos asociados, los mantiene como registros históricos para no afectar el ELO de los demás jugadores que se enfrentaron al jugador eliminado.

9. Edición de equipo

1. Seleccionar el equipo en la tabla.
2. Dar clic al botón **Editar Equipo**.
3. Ingresar los datos nuevos, seleccionar los jugadores nuevos.
4. Dar clic al botón **Guardar cambios**

10. Eliminación de equipo

1. Seleccionar el equipo en la tabla.
2. Hacer clic en **Borrar Equipo**.
3. Confirmar la eliminación.

El sistema no elimina los enfrentamientos asociados, los mantiene como registros históricos para no afectar el ELO de los demás equipos que se enfrentaron al equipo eliminado.

11. Eliminación de enfrentamiento

1. Seleccionar el enfrentamiento en la tabla.
2. Dar clic en **Borrar enfrentamiento**

El sistema recalculara los ELO de todos los jugadores o equipos para mantener la coherencia del puntaje.

12. Hacer backup (archivo .json para restaurar después)

1. Hacer clic en la pestaña **Enfrentamientos**
2. Hacer clic en **Hacer Backup**
3. Seleccionar ubicación y nombre del archivo .json

Nota: Evitar editar el archivo .json manualmente para evitar dañarlo, para visualizar los datos de una manera más comprensible, por favor, exportar a Excel (.xlsx).

13. Restaurar un backup

1. Hacer clic en la pestaña **Enfrentamientos**.
2. Hacer clic en **Restaurar Backup**
3. Seleccionar el archivo .json con los datos a restaurar.

Advertencia: Esta acción reemplazará completamente el estado actual del sistema.

14. Exportar datos a Excel

1. Hacer clic en la pestaña **Enfrentamientos**
2. Hacer clic en **Exportar a Excel**
3. Seleccionar ubicación y nombre del archivo .xlsx

15. Generar Torneo de Jugadores

1. Hacer clic en la pestaña **Torneo**.
2. Seleccionar jugadores para el torneo haciendo clic sobre ellos.
3. Elegir el tipo de torneo (Eliminación Directa / Todos vs Todos) y hacer clic en el botón correspondiente.

Nota: Para guardar el torneo y visualizarlo en Excel, hacer clic en Exportar Torneo a Excel. Tener en cuenta que el sistema no guarda el torneo generado entre sesiones, por lo que si se desea conservar el torneo actual, se debe exportar.

16. Generar Torneo de Equipos

1. Hacer clic en la pestaña **Torneo Equipos**.
2. Seleccionar equipos para el torneo haciendo clic sobre ellos.
3. Elegir el tipo de torneo (Eliminación Directa / Todos vs Todos) y hacer clic en el botón correspondiente.

Nota: Para guardar el torneo y visualizarlo en Excel, hacer clic en Exportar Torneo a Excel. Tener en cuenta que el sistema no guarda el torneo generado entre sesiones, por lo que si se desea conservar el torneo actual, se debe exportar.

17. Conclusiones y Contacto

Este es un proyecto algo casual, en fase inicial. Se tiene pensado diseñar una interfaz más elaborada, también hacer a los torneos interactivos para poder calcular los enfrentamientos a partir de los ganadores de rondas.

Contacto: mcalar@unal.edu.co

Repositorio del Proyecto: GitHub (De momento no se aceptan Pull Requests)

Gracias por el interés en el proyecto, los comentarios ayudan a mejorar el sistema. Espero que ayude mucho. **Atentamente, Mafe (Kiwi).**