

MANUALE ITALIANO

Istruzioni per il download dell'applicativo:

Il programma di registrazione degli input è scaricabile al link:

<https://github.com/marcoganassin96/Gamepad-Input-Logger/>.

Il link rimanda ad un progetto visibile su GitHub.

Per scaricarlo il solo eseguibile, cliccare sull'elemento "Gamepad Input Logger.zip" (Fig 1) ed eseguire il download (Fig2).

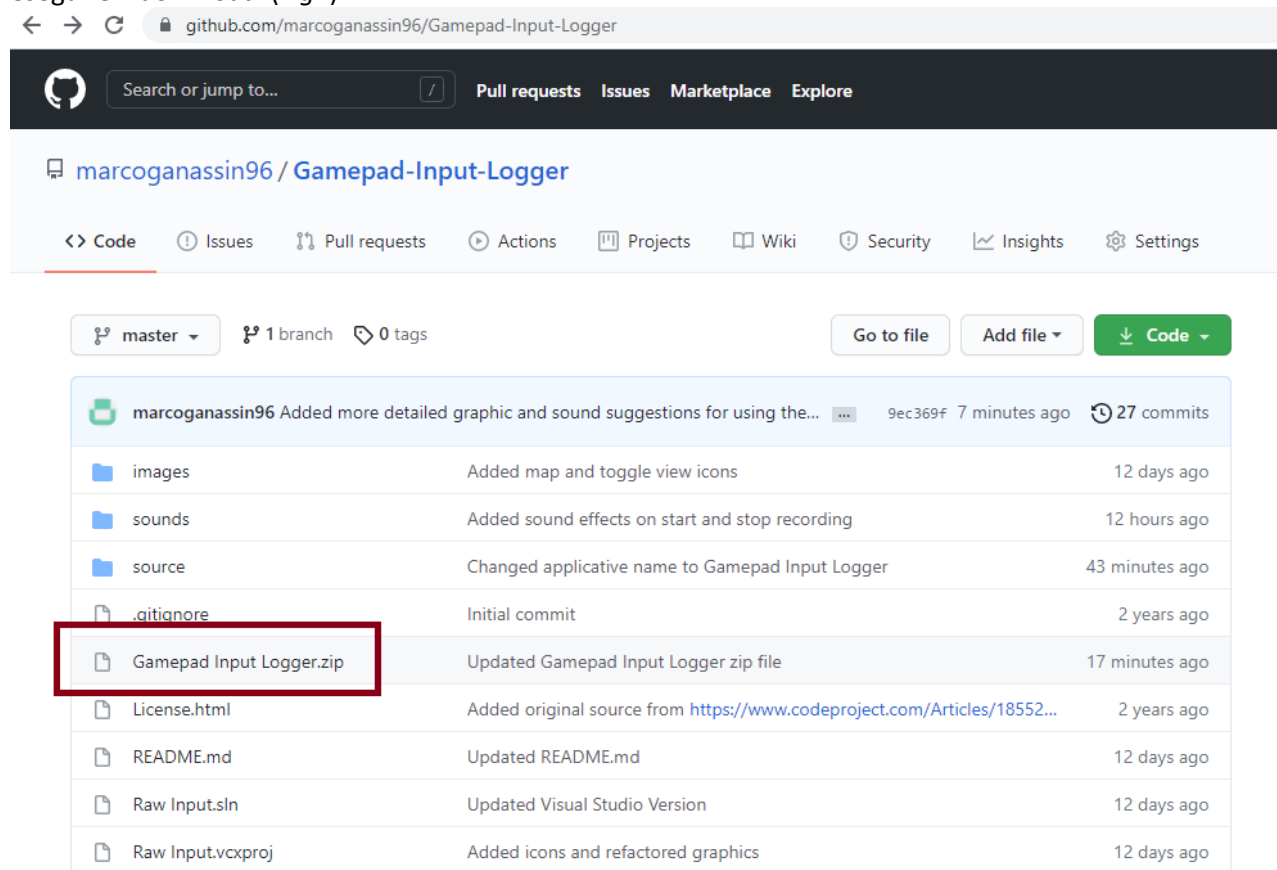


Fig 1: Pagina GitHub del progetto

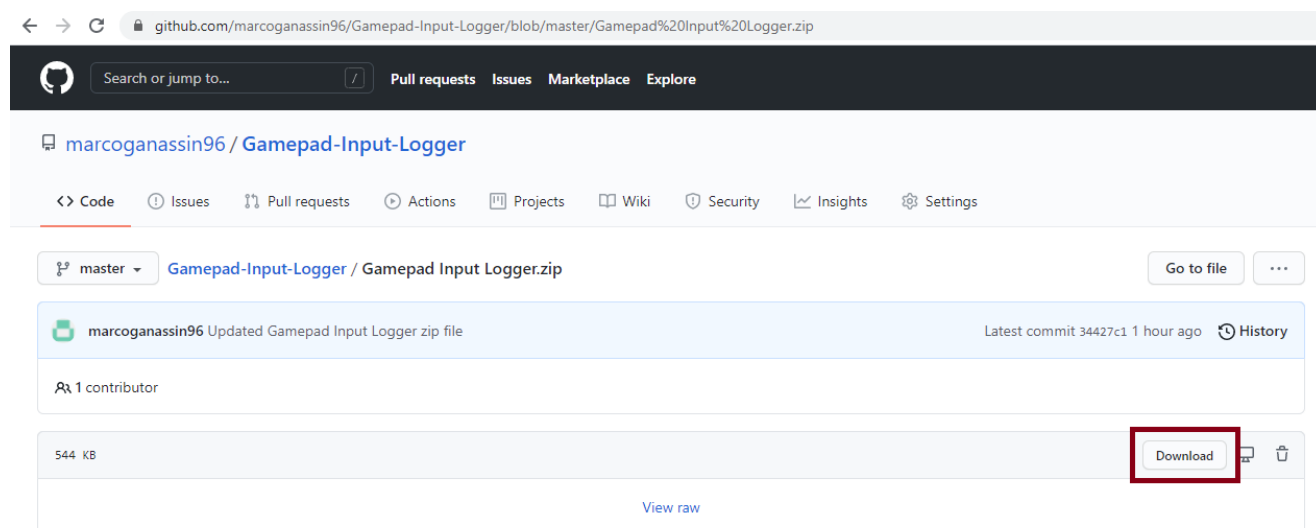


Fig 2: Pagina di download del solo archivio zip contenente l'eseguibile "Gamepad Input Logger"

OPZIONALE - Istruzioni per il download del codice sorgente:

L'eseguibile ed il codice sorgente sono scaricabili al medesimo link:

<https://github.com/marcoganassin96/Gamepad-Input-Logger/>.

Per scaricarlo il contenuto, cliccare sull'icona "Code" (Fig 3, step 1) ed eseguire il download (Fig3, step 2).

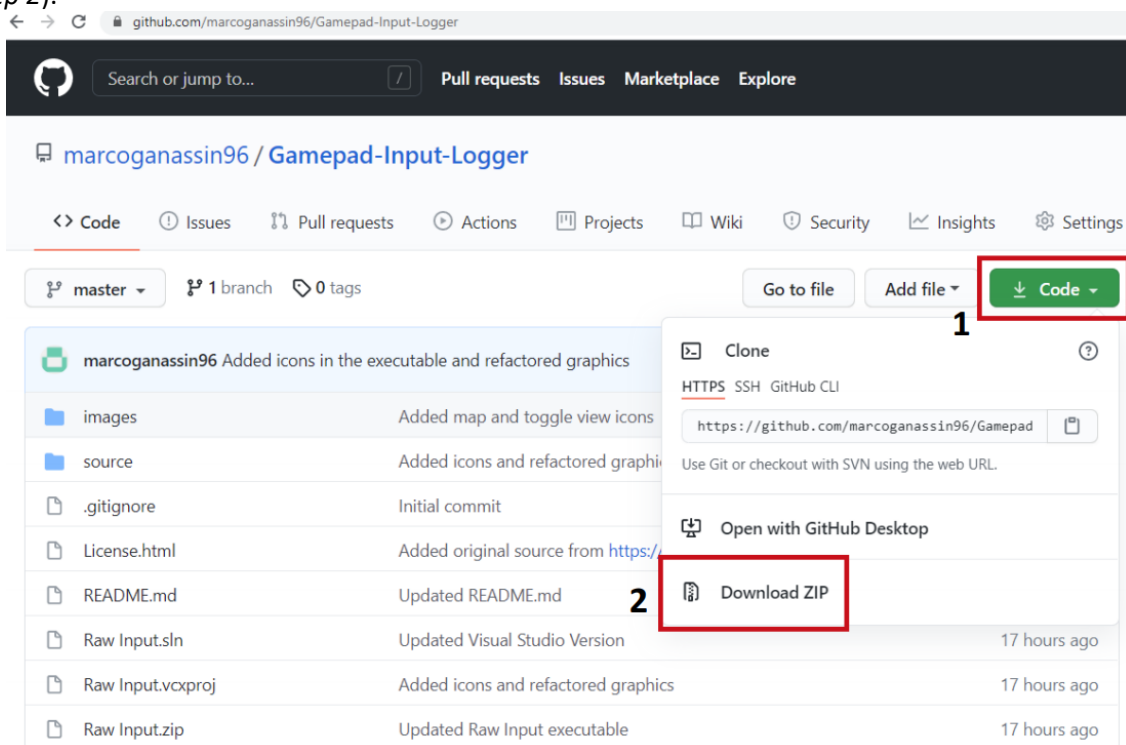


Fig 3: Istruzioni per il download del sorgente dalla pagina GitHub del progetto

Una volta scaricato il file ZIP, si estragga il contenuto. Al suo interno, oltre al codice sorgente, è presente un secondo archivio denominato "Gamepad Input Logger.zip" (Fig 4).

All'interno di questo archivio, è presente l'eseguibile "Gamepad Input Logger.exe". Avviare l'eseguibile e seguire le istruzioni per effettuare la registrazione dei comandi del controller Xbox.

| | | | |
|------------------------|------------------|-----------------------------|--------|
| .git | 04/05/2021 11:48 | Cartella di file | |
| .vs | 03/05/2021 12:12 | Cartella di file | |
| images | 04/05/2021 11:29 | Cartella di file | |
| sounds | 04/05/2021 11:42 | Cartella di file | |
| source | 04/05/2021 11:42 | Cartella di file | |
| .gitignore | 18/03/2021 23:27 | Documento di testo | 6 KB |
| Gamepad Input Logger | 04/05/2021 11:42 | Archivio WinRAR ZIP | 544 KB |
| License | 15/04/2021 17:33 | Chrome HTML Document | 14 KB |
| Raw Input.sln | 04/05/2021 11:29 | Visual Studio Solution | 2 KB |
| Raw Input.vcxproj | 04/05/2021 13:16 | VC++ Project | 5 KB |
| Raw Input.vcxproj.user | 04/05/2021 13:17 | Per-User Project Options... | 1 KB |
| README | 22/04/2021 23:39 | File MD | 1 KB |

Fig 4: Contenuto del progetto scaricato dalla pagina GitHub (una volta estratto)

Registrazione degli input di un controller Xbox:

Una volta lanciata l'esecuzione dell'applicativo "Gamepad Input Logger.exe", è possibile iniziare una sessione di registrazione premendo il tasto "View" (Fig5, bottone 1). Per terminare la sessione di registrazione, si preme nuovamente il medesimo tasto. Per terminare correttamente l'esecuzione del programma, si preme per la durata minima di due secondi il tasto "Menu"/"Map" (Fig5, bottone 2).

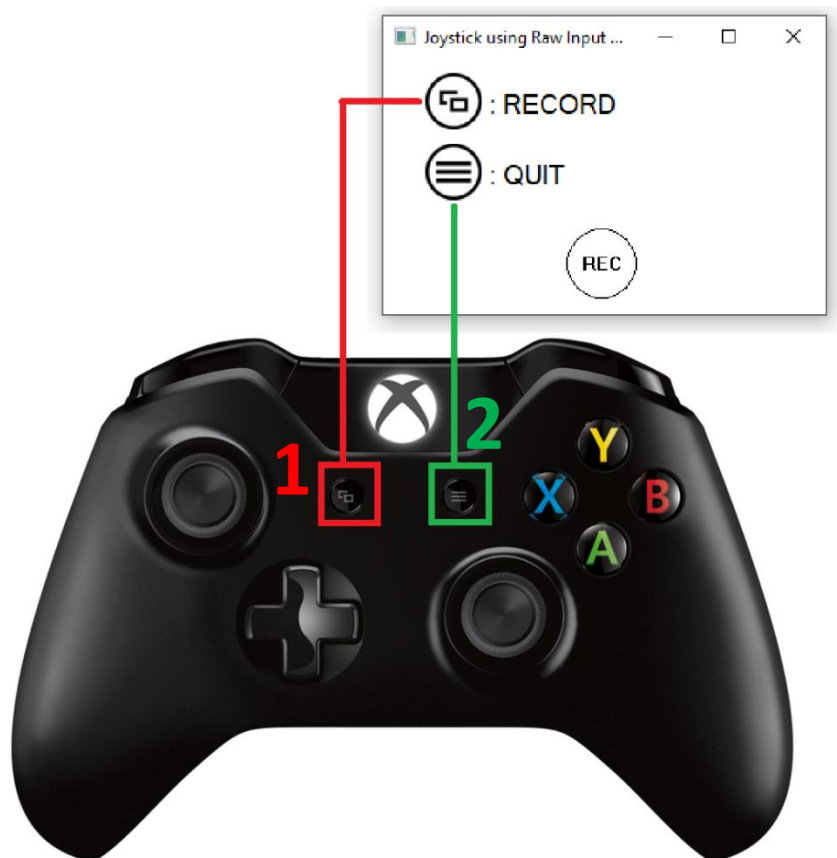


Fig 5: Anteprima dell'eseguibile "Gamepad Input Logger.exe" mostrato a schermo. Le icone dei tasti associati alle azioni "Record" e "Quit" sono rimappate sui rispettivi bottoni del controller Xbox "View" (bottone 1) e "Menu"/"Map" (bottone 2).

Lo stato di esecuzione della registrazione è segnalato dall'icona "REC". Se è in corso una registrazione, l'icona apparirà riempita di colore rosso (Fig6) ed, in caso contrario, risulterà vuota.



Fig 6: Anteprima dell'eseguibile "Gamepad Input Logger.exe" durante la fase di registrazione in corso

Al termine delle registrazioni desiderate, si preme il tasto "Menu"/"Map" (Fig5, bottone 2) per terminare correttamente l'applicativo.

Registrare le partite di FIFA 21 per contribuire al progetto “Identificazione di giocatori esport tramite analisi delle attività”

Per contribuire al progetto “Identificazione di giocatori esport tramite analisi delle attività”, si registrino le sessioni di gioco di FIFA 21.

La registrazione dovrebbe comprendere una partita di gioco nella sua interezza, comprendendo le eventuali pause intermedie.

La corretta registrazione comincia con il fischio di inizio di una partita e finisce con il termine della stessa.

Le registrazioni precedentemente eseguite sono presenti cartella recording, creata allo stesso livello dell'applicativo “Gamepad Input Logger.exe”.

| | | | |
|----------------------|------------------|------------------|--------|
| images | 22/04/2021 21:48 | Cartella di file | |
| recording | 04/05/2021 14:00 | Cartella di file | |
| sounds | 03/05/2021 23:19 | Cartella di file | |
| Gamepad Input Logger | 04/05/2021 11:01 | Applicazione | 390 KB |

Fig 7: Cartella “recording” contenente le registrazioni precedentemente eseguite

Consegnare le registrazioni delle partite di FIFA 21

Per consegnare le registrazioni, affinché siano utilizzabili all'interno del corrente progetto, si crei un archivio a partire dal contenuto della cartella “recording”.

Tale archivio è da inviare in allegato di posta elettronica all'indirizzo mail marco.ganassin@studenti.unimi.it, con oggetto “Registrazioni FIFA 21”.

Per favorire lo sviluppo del progetto, è gradita la consegna graduale dei file delle registrazioni.

ENGLISH MANUAL

Instructions for downloading the application:

The input recording program can be downloaded at the same link:

<https://github.com/marcoganassin96/Gamepad-Input-Logger/> .

The link refers to a project visible on GitHub.

To download only the executable, click on the "Gamepad Input Logger.zip" item (Fig 1) and download (Fig2).

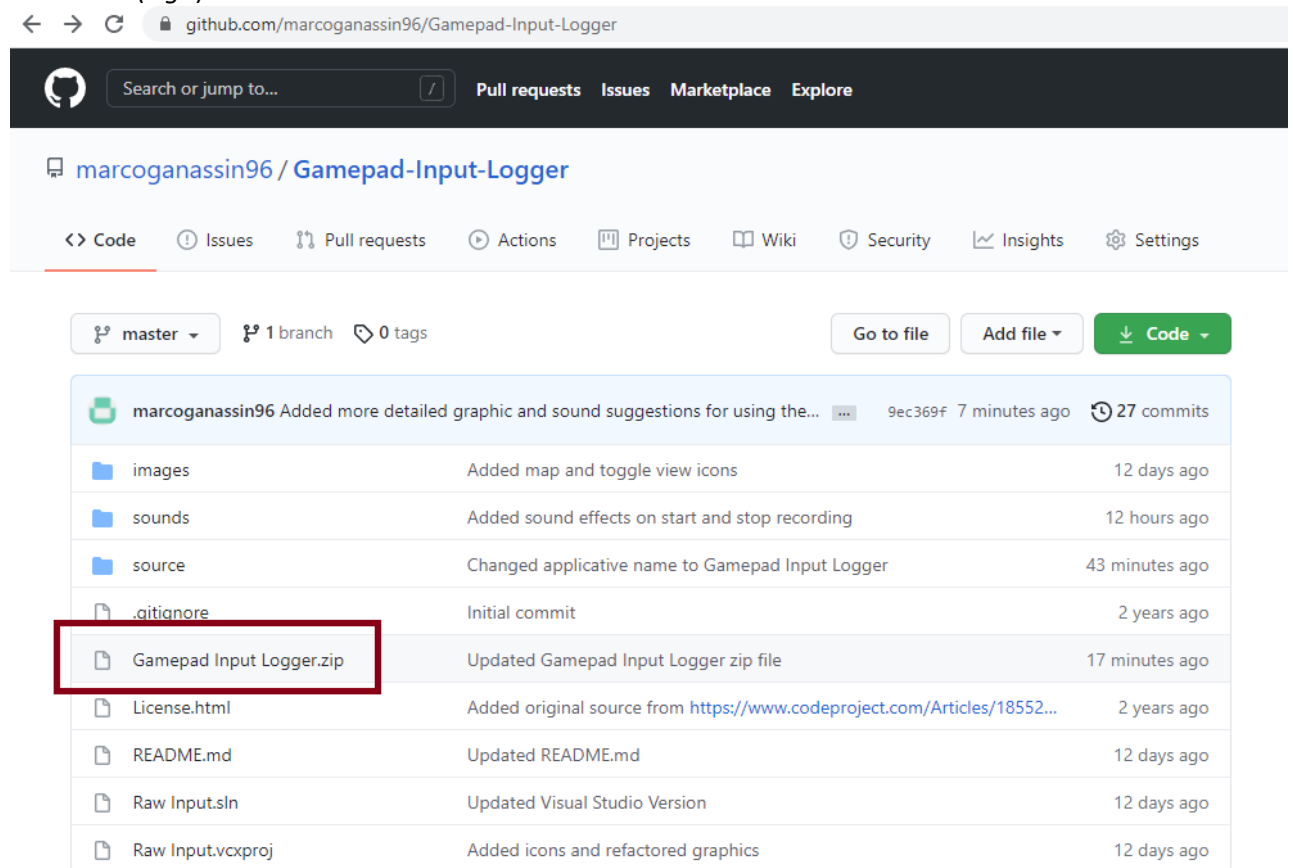


Fig1: GitHub page of the project

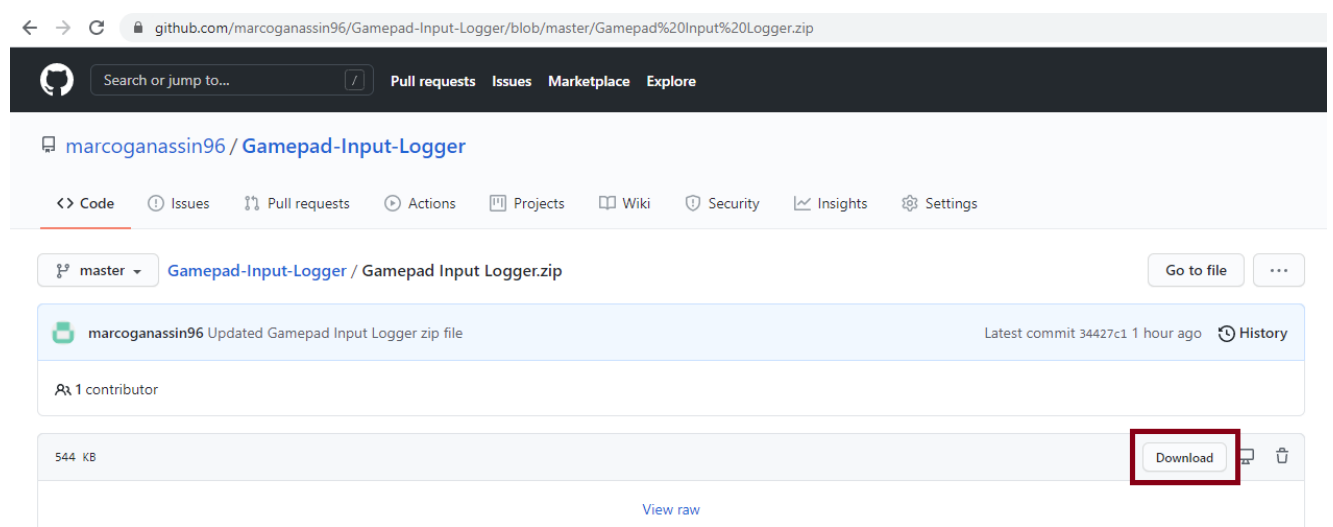


Fig 2: Download page of the zip archive only containing the "Gamepad Input Logger" executable

OPTIONAL - Instructions for downloading the source code:

The executable and the source code can be downloaded at the link:

<https://github.com/marcoganassin96/Gamepad-Input-Logger/>.

To download the content, click on the "Code" icon (Fig 3, step 1) and download (Fig3, step 2).

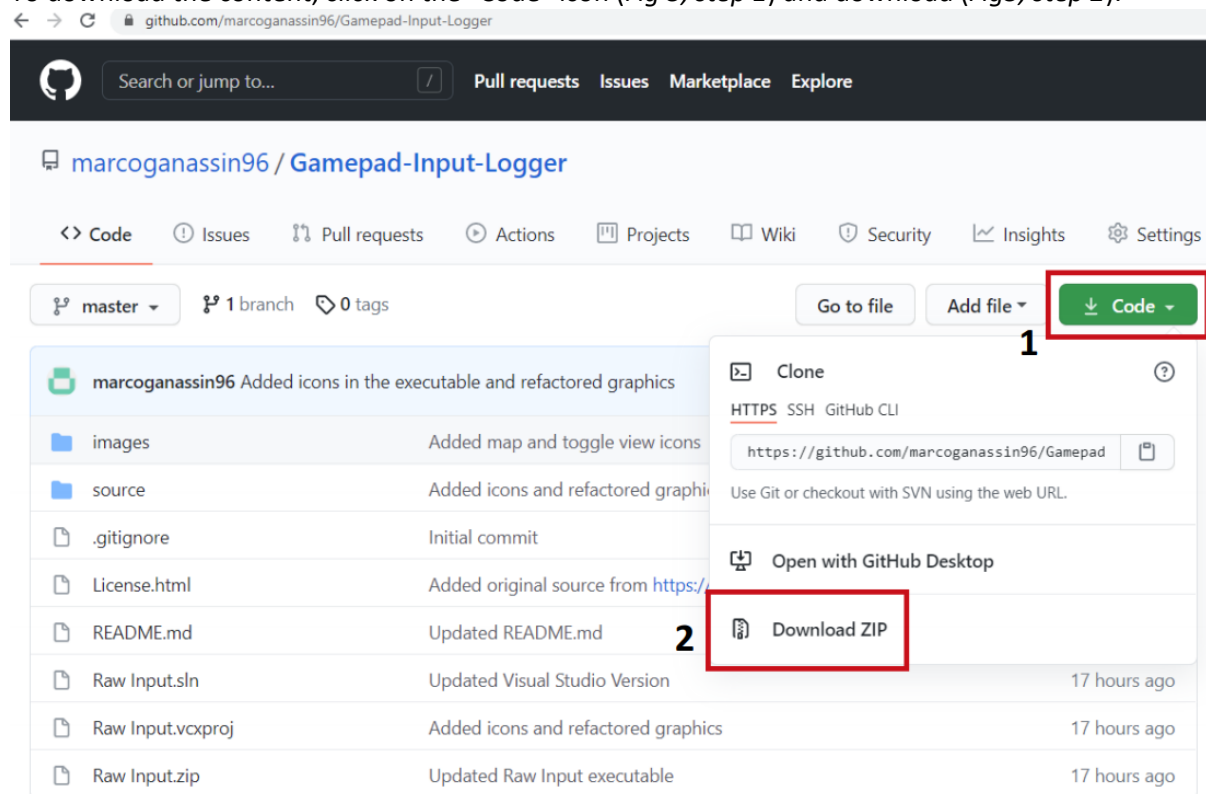


Fig 3: Instructions for downloading the source from the project's GitHub page

Once you have downloaded the ZIP file, extract the contents. Inside, in addition to the source code, there is a second archive called "Gamepad Input Logger.zip" (Fig 4).

Within this archive, there is the "Gamepad Input Logger.exe" executable. Start the executable and follow the instructions to register the Xbox controller commands.

| | | |
|------------------------|------------------|----------------------------------|
| .git | 04/05/2021 11:48 | Cartella di file |
| .vs | 03/05/2021 12:12 | Cartella di file |
| images | 04/05/2021 11:29 | Cartella di file |
| sounds | 04/05/2021 11:42 | Cartella di file |
| source | 04/05/2021 11:42 | Cartella di file |
| .gitignore | 18/03/2021 23:27 | Documento di testo 6 KB |
| Gamepad Input Logger | 04/05/2021 11:42 | Archivio WinRAR ZIP 544 KB |
| License | 15/04/2021 17:33 | Chrome HTML Document 14 KB |
| Raw Input.sln | 04/05/2021 11:29 | Visual Studio Solution 2 KB |
| Raw Input.vcxproj | 04/05/2021 13:16 | VC++ Project 5 KB |
| Raw Input.vcxproj.user | 04/05/2021 13:17 | Per-User Project Options... 1 KB |
| README | 22/04/2021 23:39 | File MD 1 KB |

Fig 4: Project content downloaded from GitHub page (once extracted)

Recording the inputs of an Xbox controller:

Once the execution of the "Gamepad Input Logger.exe" application has been launched, it is possible to start a recording session by pressing the "View" key (*Fig5, button 1*). To end the recording session, press the same key again. To finish the execution of the program correctly, press the "Menu" / "Map" key (*Fig5, button 2*) for at least two seconds.

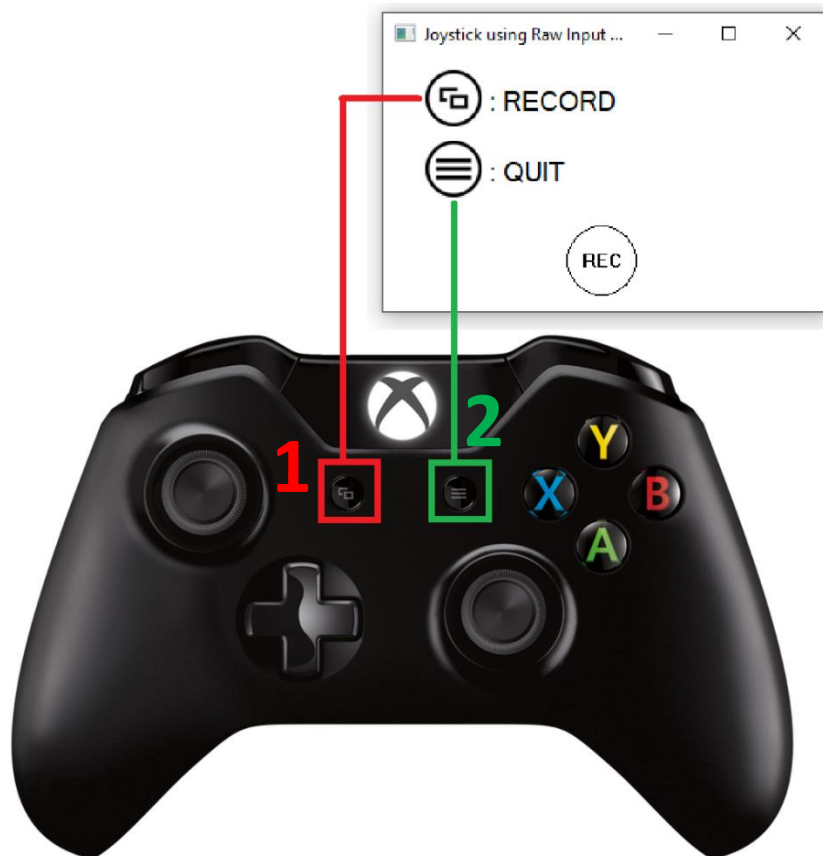


Fig 5: Preview of the "Gamepad Input Logger.exe" executable shown on the screen. The icons of the buttons associated with the "Record" and "Quit" actions are remapped on the respective buttons of the Xbox controller "View" (button 1) and "Menu" / "Map" (button 2).

The recording execution status is indicated by the "REC" icon. If a recording is in progress, the icon will appear filled in red (*Fig6*) and, otherwise, it will be empty.

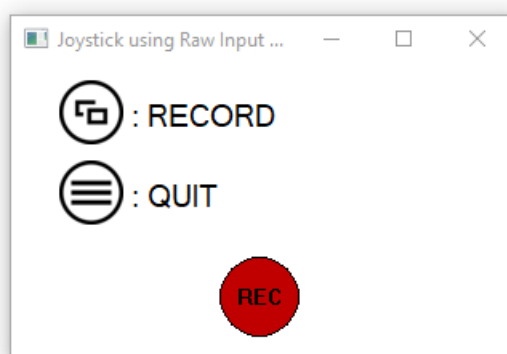


Fig 6: Preview of the "Gamepad Input Logger.exe" executable during the recording phase in progress

At the end of the desired recordings, **press the "Menu" / "Map" button (*Fig5, button 2*) to terminate the application correctly.**

Record FIFA 21 matches to contribute to the "Identification of esports players through activity analysis" project

To contribute to the "Identification of esports players through activity analysis" project, please register your FIFA 21 game sessions.

The recording should include a game match in its entirety, including any breaks in between.

Correct registration begins with the start whistle of a match and ends with the end of the match.

Previously performed recordings are present in the recording folder, created at the same level as the "Raw Input.exe" application.

| | | | |
|----------------------|------------------|------------------|--------|
| images | 22/04/2021 21:48 | Cartella di file | |
| recording | 04/05/2021 14:00 | Cartella di file | |
| sounds | 03/05/2021 23:19 | Cartella di file | |
| Gamepad Input Logger | 04/05/2021 11:01 | Applicazione | 390 KB |

Fig 7: "recording" folder containing the recordings previously performed

Submit FIFA 21 match recordings

To deliver the recordings, so that they can be used within the current project, create an archive from the contents of the "recording" folder.

This archive must be sent as an e-mail attachment to the email address

marco.ganassin@studenti.unimi.it, with the subject "FIFA 21 Registrations".

To facilitate the development of the project, the gradual delivery of the recording files is welcome.