

KENDO TOURNAMENT GENERATION TOOL



v0.91

Jos Maas

11 november 2010

Inhoudsopgave

1	Installatie	3
1.1	Vereisten	3
1.2	Installatie	4
1.2.1	Installatie van de vereisten	4
1.2.2	Installatie van de toepassing	4
1.2.3	Installatie van de database	5
2	Gebruik van de toepassing	6
2.1	Verbinding met de database	6
2.2	Invoeren van de informatie	7
2.2.1	Algemene informatie	7
2.2.2	Specifieke informatie voor iedere competitie	7
2.2.3	Het zoeken en wijzigen van informatie	7
2.2.4	Het wissen van informatie	8
2.2.5	Voorbeeld van invoegen van een deelnemer	9
2.3	Accreditaties	9
2.4	Ontwerp van de competitie	9
2.4.1	Handmatige competitie	10
2.4.2	Eenvoudige competities	10
2.4.3	Ontwerper	11
2.4.3.1	Het maken van de competitie.	11
2.4.3.2	Het bewerken van de ingevoegde groepen.	12
2.4.3.3	Soorten competities	12
2.4.3.4	Eenvoudig competitie	13
2.4.3.5	Knoppen	13
2.5	Scorepaneel	13
2.5.1	Competitiecontrol	14
2.5.2	Gevechtscontrole	14
2.5.2.1	Score menu	15
2.5.2.2	Gelijkspel menu	15
2.5.3	Knoppen	16
2.6	Grafieken en lijsten	17
2.6.1	Hulplijsten voor de organisatie	17
2.7	Grafieken en lijsten	17

<i>INHOUDSOPGAVE</i>	2
2.7.1 Lijsten ter ondersteuning van de organisatie	17
2.7.2 Diploma	18
2.7.3 Grafieken als conclusies van de competities	18
2.8 Samenvatting	19
3 Gebruik van de verschillende computers	21
3.1 Gebruik van een andere team voor ieder shiajo	21
3.2 Monitor wijze	22
3.2.1 Scorenmonitor	22
3.2.2 Scorenmonitor van de boom hiërarchie	22
4 Personalisatie van de toepassing	23
4.1 Wijziging van beelden	23
4.2 Een taal toevoegen	23
4.3 De lay-out van de diploma's wijzigen	25
4.4 Licenties en ander zaken	25
5 FAQs	26
5.1 Gebruik	26
5.1.1 Als ik click doe op de link van het programma, er verschi- jnt geen venster	26

Hoofdstuk 1

Installatie

1.1 Vereisten

Ik heb de applicatie KTG geproduceerd op een zodanige wijze dat deze compatibel is met alle versies van Windows (op z'n minst vanaf Windows 200) en met alle versies van Linux. Jammer genoeg is de verscheidenheid aan mogelijkheden zo groot dat ik geen proeftesten heb kunnen maken bij iedere mogelijkheid en daardoor zouden er fouten kunnen ontstaan in sommige daarvan.

De toepassing bevat/heeft twee belangrijke gedeelten: een toepassing die een grafische omgeving produceert met vensters om het gebruik van de gebruiker te vergemakkelijken en een database die het mogelijk maakt om de informatie betreffende de wedstrijden van Kendo op te slaan en te bewerken. Dus deze toepassing heeft twee eisen/programma's die dienen geïnstalleerd te worden op uw computer:

Maquina virtual Java. Hoewel enkele operationele systemen hun eigen virtuele machine hebben, raad ik aan de officiële versie verleend door Sun te gebruiken. Deze MV kan gratis gedownload worden in de officiële website zonder kosten voor de gebruiker <http://www.java.com/es/download/> Ons programma is ontwikkeld voor de versie 6 (1.6) update 0, waardoor iedere gelijktijdige versie of jongere versie ook zou moeten voldoen.

MySQL: Dit is een database server gebruikt door onze applicatie. Zoals de virtuele machine van Java, is deze volledig gratis (met uitzondering van de technische ondersteuning). Het kan hier gedownload worden: <http://dev.mysql.com/downloads/mysql/5.1.html> De versie die wij gebruiken is 5.1, waardoor iedere versie die gelijktijdig is of jonger zou ook voldoen. Ik raad ook aan enkele toepassingen voor het behoud van de server te downloaden: <http://dev.mysql.com/downloads/gui-tools/5.0.html> Met deze toepassingen zul je back-ups van jouw database creëren en het verlies van gegevens op de disks voorkomen, maar de back-ups zijn niet essentieel voor het gebruik van KTG. De installatie van deze toepassing is alleen nodig op de computer die de gegevens zal bevatten.

Als laatste vermelden dat zowel de MV van Java als de server MySQL door grote bedrijven zijn uitgevoerd (echt hele grote bedrijven) waarvoor ik niet werk. Dus voor vragen over onderhoud zou men met deze bedrijven contact moeten opnemen.

1.2 Installatie

1.2.1 Installatie van de vereisten

Zowel de virtuele machine van Java, als de server van de database van MySQL hebben een grafische omgeving voor de installatie ervan in Windows, of ze worden geleverd in pakketjes voor opslag in Linux. Zodoende ga ik niet uitleggen wat men moet doen voor de installatie daarvan (in wezen “ja” zeggen op alles). Ik ga alleen enkele details uitleggen over MySQL voor diegenen die onervaren zijn.

Tijdens het installeren van de database MySQL in Windows, zullen enkele vragen gesteld worden aan de gebruiker. Van deze vragen, het onjuiste antwoord is meestal goed geraden (in geval van twijfel, raadpleeg <http://dev.mysql.com/doc/refman/5.0/es/>). Niettemin raad ik aan om rekening te houden met drie dingen als de hulpconfigurator wordt opgestart:

1. Dialoogvenster van het type server. In ons geval, zullen wij kiezen de optie “Developer machine” want deze gebruikt het minste energie. Deze optie is voldoende voor onze wensen.
2. Dialoogvenster met de symbolen verzameling. Ik raad het gebruik van VTF-8 aan, maar het is niet wezenlijk.
3. 1. De dialoogvenster omtrent veiligheid. Wij zullen de optie “alleen locale toegang” niet aanvinken, want op die manier kunnen wij werken met verschillende teams in een competitie. Hier dien je het aangegeven wachtwoord te gebruiken voor het voltrekken van onze programma. *Opmerking: om het simpel te maken in deze handleiding zullen wij toegang krijgen tot onze database met de gebruiker root want deze voorkomt het ontstaan van nieuwe gebruikersaccounts. Als u een gevorderde gebruiker bent of vreest u voor de beveiliging van uw systeem, raad ik u aan om met een andere gebruiker te in te loggen. KTG zal u de naam van de gebruiker en het wachtwoord vragen als u de database wil gebruiken waardoor u geen enkele probleem zal ondervinden. Denk er aan als u dit doet, geef toestemming aan de gebruiker voor de database van KPG zowel lokaal als remote.*

Rekening houdend met de opties beschreven hierboven, zou alles correct moeten functioneren.

1.2.2 Installatie van de toepassing

Voor de gebruikers van Windows, de toepassing is verdeeld zoals de typische installatie venstergroep. Het is niet erg flexibel want de gebruiker kan amper de

opties wijzigen. Toch, dit vergemakkelijkt enorm de installatie want de gebruiker hoeft alleen alles wat op de beeldscherm verschijnt te accepteren.

Voor de gebruikers van Linux (Debian/Ubuntu) de toepassing is verdeeld in een pakket DEB. Dus een dpkg-i bestand.deb zou voldoende moeten zijn. Voor de gebruikers van anderen distributies en niet over dpkg beschikken, raad ik aan om het pakket SRC te downloaden en te compileren met een Java compiler.

In alle gevallen waar men een installateur nodig heeft, zal een symbolische koppeling ontstaan die het mogelijk zal maken de toepassing te starten.

1.2.3 Installatie van de database

Vanaf de versie 0.9 van het programma, de database wordt automatisch geïnstalleerd in de server MySQL als deze nog niet geïnstalleerd is. Hoe dan ook, als er een probleem zich voordoet, kan men deze handmatig installeren. Hiervoor gebruikt men het programma MySQL Admin en het bestand bijgevoegd in de map “database”. Installeren alsof het een back-up is met de optie die MySQL Admin voorstelt.

Hoofdstuk 2

Gebruik van de toepassing

Wij kunnen zeggen dat het programma op een logische wijze is verdeeld in vijf delen.

1. Verbinding met de database. Eerst moeten wij ons verbinden aan de database van de machine om de gegevens te kunnen bewerken en opslaan. Als deze verbinding faalt, de toepassing kan geen enkele handeling bewerkstelligen, dit is dus het eerste wat gedaan moet worden.
2. Invoeging of opslag van data. Voor de competitie, dient men de database van de deelnemers, clubs, teams en andere nodige gegevens te invoegen. Vanzelfsprekend, alles wat niet ingevoegd is zal niet door het programma worden herkend.
3. Design van de competitie. De initiële wedstrijden, de structuur van de competitie en andere details zullen beslist moeten worden.
4. Scorebord van de competitie. Een scherm dat zich telkens zal vernieuwen met de verschillende verkregen scores van de wedstrijden. De scores zullen de verschillende gevechten genereren.
5. Grafieken. Een verzameling van statistieken en competitie lijsten. Vanuit hier kan men de ranking uithalen, een resultatenlijst en veel dingen meer.

2.1 Verbinding met de database

Het eerste wat het programma vraagt zijn de gegevens om te kunnen verbinden met de server van de database (MySQL). Deze gegevens zijn de gebruiker, wachtwoord, machine en database. De gebruiker en het wachtwoord is root en de aangegeven installatie, of een andere als de installatie veranderd is. De machine zal localhost zijn als de server in dezelfde machine zit (wat gebruikelijk is in de meeste gevallen), of de besturing van het net van de machine die de server bevat in andere gevallen (zie Sectie3). De database zal kendotournament zijn en dit is



Figuur 2.1: Toets Zoeken.

wat onze database onderscheidt van de databases van andere programma's die deze ook gebruiken op dat moment.

2.2 Invoeren van de informatie

Hier hoort er bij het opslaan van de informatie die nodig is voor het ontwikkelen van de competitie: deelnemers, teams, clubs zelfs de eigen competitie. Deze vensters hebben een gelijk gebruik, waardoor dit hoofdstuk ze allemaal omvat.

2.2.1 Algemene informatie

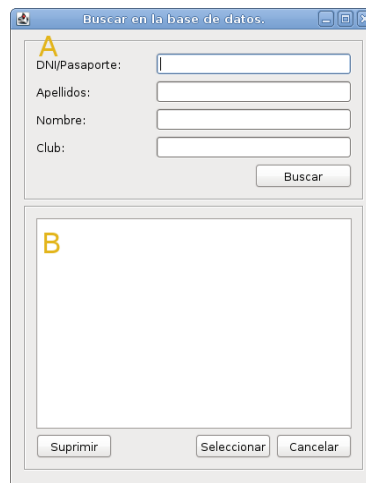
Er bestaan twee elementen die niet hoeven te veranderen van competitie. Daarom moet men deze één keer invoegen en niet vaker. Tussen deze voorbeelden bevinden zich de deelnemers: de informatie daarvan(naam, identiteitsnummer,enz.) zal nooit veranderen, waardoor je alleen een keer hoeft op te slaan.

2.2.2 Specifieke informatie voor iedere competitie

Er zijn enkele gegevens die uitsluitend worden gebruikt binnen een competitie en in andere competities zich al dan niet voordoen. Bijvoorbeeld de teams. Een team is alleen geldig in een competitie al kan de naam hiervan zich herhalen in de verschillende competities, de deelnemers kunnen variëren. Een andere voorbeeld is de selectie van de deelnemers die deelnemen in een specifieke competitie en hun rollen. Want in der loop der jaren de kunnen deelnemers stoppen of verdwijnen in opeenvolgende versies van dezelfde competitie.

2.2.3 Het zoeken en wijzigen van informatie

Er bestaat de mogelijkheid om gegevens te veranderen die al eerder waren ingevoerd (deelnemers, clubs, competitie's,...) Hiervoor dient men te gaan naar het geschikte invoegvenster afhankelijk van het onderwerp die wij gaan wijzigen. Daarin is de toets Zoeken. In Figuur2.1 verschijnt een voorbeeld van de genoemde toets.



Figuur 2.2: Venster Zoeken naar deelnemers.

Door het indrukken van deze toets zal een nieuwe venster zal verschijnen waarin wij een zoekmodel kunnen kiezen. Men kan ieder model kiezen om de zoekactie uit te voeren. In het geval dat je verschillende modellen kiest, zal het programma automatisch kiezen voor het model dat het dichtstbijzijnde staat van de bovenste hoek van het scherm. In Figuur 2.2 verschijnt een voorbeeld van het venster Zoeken naar deelnemers. Daarin zijn er duidelijk twee secties: (A) waar de gegevens voor de zoekactie worden ingetoetst en (B) waar de resultaten van de zoekactie verschijnen. In het voorbeeldfiguur, als wij de naam en achternaam zouden invoegen, het programma zou alleen de achternaam zoeken. Bovendien het is niet nodig om de volledige achternaam in te vullen want het programma zoekt patronen. Bijvoorbeeld een letter zou voldoende zijn voor het verschijnen van alle achternamen die deze letter bevatten in ieder deel van het woord.

De onderste helft van de venster is de lijst van resultaten (B) die een lijst laat zien van deelnemers die met het zoekpatroon overeenkomen wanneer de zoekactie is gestart. Als je een willekeurig deelnemer kiest en je drukt de toets Selecteren ga je terug naar het invoegscherm waar de gegevens van alle velden van de geselecteerde deelnemer verschijnen en waarin je de gegevens kunt wijzigen.

2.2.4 Het wissen van informatie

Het wissen van informatie wordt gedaan vanuit het zoekvenster. Terug naar het voorbeeld van de vorige sectie, om een deelnemer te wissen, zouden wij hem eerst moeten zoeken en dan hem selecteren op de resultatenlijst (B). Op dat moment kun je de toets wissen indrukken en de deelnemer zal definitief gewist worden uit de database. Maar wees voorzichtig met de samenhang van gegevens want als je een competitie wist, zullen ook alle wedstrijden die met deze competitie

te maken hebben verwijderd worden.

2.2.5 Voorbeeld van invoegen van een deelnemer

De stappen die je moet volgen om een deelnemer te registreren zijn de volgende:

1. Vragen of hij al voorkomt in een vroegere competitie, in dit geval zijn al zijn gegevens in het programma.
2. Als het niet zo is, dan zul je de gegevens moeten invoeren. Om dit te doen:
 - (a) Maak een foto met een webcam en een geschikte software om deze op te slaan in een vindbare map.
 - (b) In het programma (Insert-> toevoegen nieuw deelnemer), alle nieuwe gegevens van de deelnemer invoegen: naam, id, foto, enz.
 - (c) Na de invoeging van de gegevens, dien je de rol van de deelnemer te beschrijven: is hij een deelnemer, scheidsrechter, enz.
3. Als de deelnemer al eerder was toegevoegd aan de database, de volgende stappen:
 - (a) In het venster (Insert-> Toevoegen nieuwe deelnemer) druk de toets zoeken. Zoek daar de deelnemer om te kijken of alle gegevens goed zijn ingevoerd, gebruik daarvoor de i.d. of de naam.
 - (b) Voeg in de rol van de deelnemer zodat men hem kan gebruiken in de huidige competitie.

2.3 Accreditaties

Het programma maakt het mogelijk om met de eerder ingevoerde gegevens een accreditatielijst te maken

Het programma zal een PDF creëren met de informatie van de deelnemer. Zijn rol in de competitie en zijn foto om hem te herkennen. Deze accreditatie moet geprint worden (en het liefst geplastificeerd) om later deze aan de deelnemer te overhandigen.

Deze accreditaties kunnen bruikbaar zijn als je wil controleren wie toegang heeft tot de competitie, in het bijzonder als er enige soort quote betaald moet worden. Bovendien kun je ook op die manier controleren dat ieder van de deelnemers hoort bij zijn team.

2.4 Ontwerp van de competitie

Eenmaal alle gegevens van de competitie zijn ingevoerd en de competitie is gemaakt, kan men de verschillende wedstrijden definiëren. Er bestaan verschillende manieren om dit te doen afhankelijk van het type competitie die men



Figuur 2.3: Accreditaties.

nodig heeft. Voor dit hoeft men alleen de geschikte optie in de bovenste menu te kiezen:

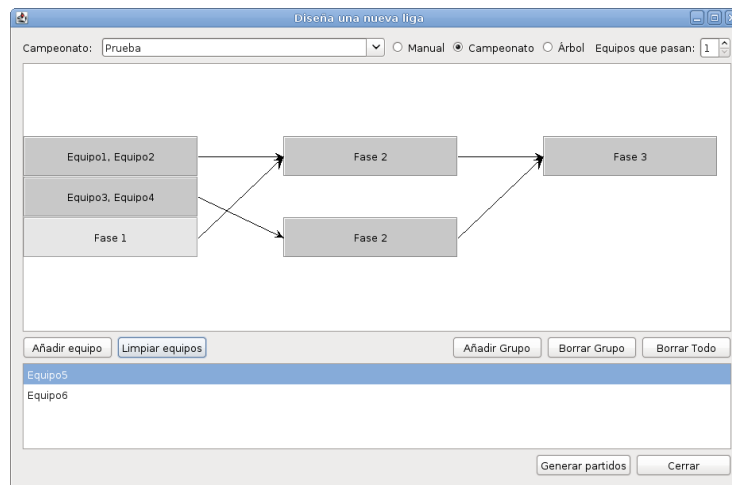
2.4.1 Handmatige competitie

Als je de competitie als handmatig definieert, zal het venster Competitiewijzer volledig leeg zijn (zie Sectie 2.5 voor meer informatie over dit venster). Daarin kun je selecteren de competitie die je hebt ontworpen en met deze beginnen te werken. Om de verschillende wedstrijden toe te voegen, hoef je slechts via knop Toevoegen de teams te selecteren die gaan strijden. Het scorebord zal automatisch worden geactualiseerd met de nieuwe informatie en zal beginnen met het opslaan van de punten van de wedstrijden.

Met deze optie, het programma maakt geen controlelijst van de wedstrijden, waardoor de eigen keuze van de gebruiker is om te kiezen of elk team hetzelfde aantal wedstrijden gaat spelen of dat deze zich herhalen. Op die manier de heeft gebruiker volledige vrijheid om zijn eigen competities te ontwerpen zonder beperkingen van het programma.

2.4.2 Eenvoudige competities

Wij noemen een eenvoudige competitie een competitie waarin alle teams tegen elkaar spelen. De winnaar, zal uiteraard diegene zijn die meer wedstrijden heeft gewonnen, in geval van gelijk spel diegene die meer gevechten heeft gewonnen en in geval van een nieuw gelijke stand, diegene die meer punten heeft. De gebruiker kan zelf de combinaties maken die hij wenselijk acht.



Figuur 2.4: Competitiesontwerper.

Er bestaat een knop die het mogelijk maakt om het wedstrijden te creëren van op een willekeurige manier. Als je deze intoetst, zal er een lijst ontstaan van wedstrijden waarin het programma zal proberen dat ieder van de teams twee achtereenvolgende wedstrijden speelt zonder shiaiyo te verlaten om de wedstrijden te versnellen, zoals gebruikelijk in Kendo.

De wedstrijden zullen niet worden opgeslagen totdat de knop Accepteren ingedrukt wordt. Hierdoor kan de gebruiker verschillende testen doen. Als je eenmaal de toets Accepteren intoetst, zal iedere wedstrijd die alvorens in deze competitie bestond, gewist worden en de nieuwe gegevens zullen worden opgeslagen.

2.4.3 Ontwerper

Het ontwerp is een grafische omgeving die probeert de gebruiker het ontwerpen van een competitie te vergemakkelijken. Hij is in het bijzonder ontworpen om te doen begrijpen wat wordt er gedaan wanneer men een boomcompetitie of kampioenschap maakt. Figuur 2.4 laat een voorbeeld zien van de ontwerper:

In de ontwerper bestaan twee goed gedifferentieerde delen. Een waarin wordt getekend de structuur van de competitie, en een ander waarin de teams verschijnen die nog niet toegewezen zijn aan de competitie en het dus mogelijk maakt deze te selecteren om ze te in te voegen.

2.4.3.1 Het maken van de competitie.

Om de competitie te maken. Wat je dient te doen is het invoegen van zoveel groepen als je wenst. In ieder van de groepen zullen wij de teams invoegen die overblijven zodat ze tegen elkaar kunnen spelen. Om een team in een groep te

voegen, wat je dient te doen is de groep selecteren en daarna het team selecteren. Daarna drukken wij de knop “Toevoegen aan team” op die manier zal het team in de groep bijgevoegd worden. Het team zal verdwijnen van de lijst want een dezelfde team kan niet in twee verschillende groepen bestaan.

Alleen kun je de initiële groepen bewerken, want de winnaars van deze groepen zullen naar automatisch gaan naar de volgende fase.

2.4.3.2 Het bewerken van de ingevoegde groepen.

Door het dubbelklikken in een van de groepen wordt een venster geopend en men kan enkele specifieke opties van deze groep bewerken, zoals shaijo, het aantal winnaars die naar de volgende ronde zullen gaan (als wij zitten bij toepassing kampioenschap) of de volgorde van de teams. Als een groep meer dan een winnaar heeft, de pijlen zullen van kleur veranderen om te onderscheiden waar ieder van de winnaars heen gaat.

2.4.3.3 Soorten competities

Met de ontwerper kun je een competitie op drie verschillende manieren ontwerpen. Als kampioenschap, boom of handmatig.

Kampioenschap Een kampioenschap is gelijk aan wat er gebeurt in de Champions League van de Europese voetbal. Eerst worden de groepen van de teams die tegen elkaar spelen samengesteld. Van deze zullen alleen de eersten naar de volgende fase kunnen gaan. De wedstrijden zullen automatisch aangemaakt worden door deze toepassing, deze houdt hier bij rekening met de rangorde van de teams aan het einde van de groepsfase. De winnaars van het kampioenschap worden gekruist tussen de anderen volgens een bepaalde richtlijn. De kruisingen van de andere fasen worden op een automatische wijze gemaakt.

Boomcompetitie Het grootste verschil tussen een boomcompetitie en een kampioenschap is dat er in de eerstgenoemde alleen groepen met twee teams zijn. Alle groepen hebben twee teams waarvan slechts een de winnaar zal zijn en naar de volgende fase gaat. Bovendien wordende groepen niet gekruist als ze naar de volgende fase gaan.

Handmatige competitie Deze optie geeft meer vrijheid aan de gebruiker. Je mag aangeven welke winnaar naar welke groep zal gaan. Je hoeft alleen een groep van de eerste fase te selecteren en daarna een van de tweede fase. Een pijl zal verschijnen en aangeven dat de optie is opgeslagen. Je moet er rekening houden dat het programma enkele vreemde zaken niet toestaat zoals dat twee groepen als bestemming selecteren een groep van de tweede fase, waardoor de verbindingen(links) die niet geschikt zijn zullen worden gewist.

Eenvoudig competitie Deze optie betekent dat de competitie is ontworpen met een andere venster en het is daardoor niet raadzaam iets te veranderen. Dus worden veel opties van dit venster beperkt als je deze optie selecteert.

2.4.3.4 Eenvoudig competitie

Deze optie betekent dat de competitie is ontworpen met een andere venster en het is daardoor niet raadzaam iets te veranderen. Dus worden veel opties van dit venster beperkt als je deze optie selecteert.

2.4.3.5 Knoppen

Een korte uitleg van de werking van de knoppen van deze venster.

Teams toevoegen: verwijdert alle teams van de geselecteerde venster.

Teams poetsen: verwijdert alle teams van de geselecteerde groep

Winnaars wissen: verwijdert van de groep alle eerder gemaakte verbindingen voor de volgende fase. Deze toets is alleen beschikbaar in de handmatige competitie.

Groep toevoegen: voegt een groep aan het ontwerp onder de geselecteerde groep. In deze groep kun je de verschillende teams bijvoegen zodat ze met elkaar concurreren. Bovendien als het nodig is zal alle groepen in de andere niveaus toevoegen. Dit is alleen mogelijk als er beschikbare teams zijn om in te vullen.

Groep wissen: wist de geselecteerde groep en negeert de toegevoegde teams zodat ze in een andere groep kunnen worden toegevoegd. Als het nodig is wist deze optie ook de groepen van de volgende niveaus.

Alles wissen: wist alle groepen, verbindingen, toegevoegde teams, zodat men opnieuw kan beginnen.

Wedstrijden creëren: als het afgelopen is, als je deze toets drukt worden alle gewenste wedstrijden gecreëerd. Het venster zal dichtgaan want is niet meer nuttig. De rest van de competitie is dan geautomatiseerd.

Sluiten: sluit het venster en slaat het ontwerp op en maakt het mogelijk om later verder te gaan.

2.5 Scorepaneel

Dit is het belangrijkste venster van het programma want het verloop van de wedstrijden wordt gecontroleerd. In dit panel kan de gebruiker invoegen de doelpunten van de wedstrijd zodra ze zich voordoen op een eenvoudige, snel en intuïtieve manier. Het programma zal ze automatisch opslaan in de database.



Figuur 2.5: Scorepaneel.

Het type (soort) dat zal worden behandeld is “SAN BON SHOBU”. Op zijn best kunnen maximaal drie punten worden toegekend aan een individuele wedstrijd gespeeld binnen de hiervoor toegestane tijd. Het team dat de meeste wedstrijden heeft gewonnen, zal de winnaar worden. Als het aantal gewonnen wedstrijden hetzelfde is, wint degene die de meeste individuele wedstrijden heeft gewonnen, en als er dan nog geen winnaar is, wint het team dat de meeste geldige punten haalt. Als er dan nog steeds geen winnaar is zal men overgaan naar een beslissingswedstrijd waarin vertegenwoordigers van ieder team tegen elkaar zullen optreden en de eerste die een doelpunt maakt, zal winnen.

De scorebord is verdeeld in drie delen: competitiecontrol, wedstrijd control en knoppengroep.

2.5.1 Competitiecontrol

Het bovenste gedeelte van het venster laat alle gegevens van de competitie zien. Laat een banner of reclame zien als het paneel door een projector wordt getoond, dit maakt het mogelijk om de competitie te wijzigen en om te controleren welke competitie geschikt blijkt te zijn en de shiaijos kunnen ook gewijzigd worden. Een paneel kan alleen de wedstrijden van een shiaijo op een bepaalde moment laten zien, dus als je beschikt over enkele computers, wordt het aangeraden voor elke computer een shiaijo (en nooit meer dan een per shiaijo).

2.5.2 Gevechtscontrole

Hier zal verschijnen een lijst van de gevechten tussen teams. Deze lijst is afhankelijk van de geselecteerde competitie, de geselecteerde shiaijo en de daarvoor gedefinieerde gevechten d.m.v. de competitieontwerper.

De gevechtslijst past zich aan de beeldschermresolutie. D.w.z. hoe groter de resolutie, meer gevechten in het paneel zullen verschijnen. Meestal zullen twee of drie gevechten verschijnen. In het bijgevoegde scherm zijn slechts twee gevechten gepresenteerd.

Vorige wedstrijd: met de ingevoegde score kunnen de deelnemers het verloop van hun gevechten nakijken als ze eenmaal uit de shiai zijn en het is een geheugensteun van de vorige scores voor het publiek. Deze scores zullen niet in het beeld verschijnen vanwege de onvoldoende resolutie van de scherm.

Huidige wedstrijd: gemarkeerd met een zwart vierkant. Deze is de belangrijkste optie want dit is de enige die in beeld gebracht kan worden. In deze wedstrijd kun je de verschillende scores of overtredingen invoegen door eenvoudigweg het desbetreffende vakje te selecteren met de rechterknop van de muis. Een menu selecteert dan welk soort slag en het gevecht zal geactualiseerd worden.

De volgende wedstrijd: een lijst met de namen van de volgende deelnemers maakt het mogelijk klaar staan voor de volgende wedstrijd. Zo wordt tijd gespaard en het publiek kan het verloop van de wedstrijd zien. Als het beeldscherm groot genoeg is, kunnen verschillende latere wedstrijden verschijnen.

Denk er aan, je kunt alleen de huidige gevecht bewerken. De rest van de gevechten zijn beschermd door het systeem. In ieder van de wedstrijden het programma zal de deelnemers rangschikken volgens het volgorde die gegeven was tijdens het ontstaan van de team.

2.5.2.1 Score menu

Als je een score of overtredingvakje selecteert met de rechter knop van de muis wordt een klein menu geopend met alle opties. Eigenlijk kun je de verschillende slagen toevoegen zodat ze op papier worden getoond. Het programma is intelligent, waardoor het de scores automatisch aanvult als een paar overtredingen zich opstapelen of blokkeert het invullen van de scores in een verkeerd vakje.

2.5.2.2 Gelijkspel menu

Als je met de rechter knop van de muis de ruimte selecteert die bestaat tussen de twee teams, zal een kleine menu verschijnen dat aanwijst dat de wedstrijd is beëindigt met gelijkspel. Deze optie zal een grote x tekenen tussen de twee teams zodat de gebruiker en het publiek zich kunnen makkelijker herinneren dat er een gelijkspel is. Hoe dan ook, als het resultaat van het volgende gevecht verandert, de toepassing begrijpt dat de vorige gevecht afgelopen is en zodoende reproduceert de x automatisch.

2.5.3 Knoppen

In het onderste gedeelte van de venster verschijnt een verzameling van knoppen waarmee je de controle van de gevechten bedient.

Vorige wedstrijd: je kunt terugvallen tussen de wedstrijden om mogelijke fouten te corrigeren.

Volgende wedstrijd: eindigt de huidige wedstrijd en deze wordt de vorige wedstrijd. De volgende wedstrijd kan worden klaargemaakt voor het invoegen van de scores. Om een wedstrijd te eindigen, het programma wacht totdat alle gevechten van de andere deelnemers zijn uitgevoerd. Deze knop maakt ook de volgende fases aan naarmate de gevechten worden afgespeeld. Als alle gevechten zijn afgespeeld (alle van alle shiai's) zal het programma automatisch de volgende rondes aanmaken. Dus, denk er aan dat je de gevechten moet beëindigen voordat je van shiai's verandert. En als je ziet dat het programma geen wedstrijden van de volgende niveau aanmaakt, waarschijnlijk is ergens het einde van de wedstrijden van een ander shiai's vergeten

Wedstrijd verwijderen: met deze knop kun je de geselecteerde wedstrijd verwijderen. Deze wedstrijd is voorgoed verloren en gevaarlijk want de structuur van een kampioenschap zal ongedaan maken. Het is raadzaam om deze optie alleen te gebruiken tijdens het aanmaken van een competitie op een handmatige manier.

Wedstrijd toevoegen: je kunt nog een wedstrijd toevoegen nadat je alle wedstrijden hebt ingevoerd. Het is alleen nuttig als je de competitie op een handmatige manier wilt bewerken want het programma zal het correct verwerken van de competitiebomen belemmeren.

De plaats van de teams omkeren: omdat het moeilijk is de plaats van de computer mbt het gevecht te raden, maakt deze optie mogelijk de plaats van de getoonde teams in het paneel om te draaien. Op deze wijze zullen de teams die links staan naar rechts gaan en anders om. Het programma aanvaardt dat de computer tegenover de hoofdscheidsrechter zal staan, mocht dit niet zo zijn kun je de volgorde van de teams omdraaien.

Boom: open een venster waar de voortgang van de competitie zichtbaar is (deze optie zal allen beschikbaar zijn in het geval dat de competitie het formaat van een kampioenschap heeft), de teams die naar de volgende fase gaan en de gedefinieerde gevechten. De fases worden automatisch aangevuld als alle gevechten van de vorige fase zijn beëindigd. Door Control + P in te drukken kun je de boom printen.

Sluiten: sluit het venster op een veilige manier zonder dat de informatie verloren gaat.

2.6 Grafieken en lijsten

Afgezien van de bediening van deelnemers en competities, het programma maakt het mogelijk de gegevens voor de verbetering van de competitie af te drukken.

2.6.1 Hulplijsten voor de organisatie

Er bestaat de mogelijkheid om verschillende lijsten met informatie te maken om deze te printen en te zetten in de verschillende installaties of rondom shiaiyo.

Alle lijsten maken een PDF bestand om deze te kunnen visualiseren of uitdrukken.

Accreditaties: met deze optie kun je een bestand maken met alle accreditaties van een toernooi. Op deze wijze zullen de lijsten klaar staan om geprint en overhandigd te worden. Er worden 4 accreditaties per bladzijde geprint. Ik raad aan om deze te plastificeren en te overhandigen met een hangertje om de nek heen zodat ze zichtbaar worden.

Teamlijsten: een lijst met alle teams en degene die daar deel uit maken in de competitie. Op die manier kunnen de deelnemers controleren of hun gegevens kloppen en die van de rest van de teams als het nodig zou zijn.

Lijst met scores: als de kampioenschap is afgelopen (of een van de fases) kan men de scorelijst van ieder van de teams printen. Op die manier wordt voor iedereen bekend gemaakt de totale score van ieder team en men weet wie naar de volgende fase gaat of wie de winnaar is. De competitie zijnde of een kampioenschap of een boomcompetitie, de score blijft bij elkaar volgens iedere fase van de competitie zodat er aan de deelnemers ten alle tijd het verloop van deze laten zien kan worden.

Samenvatting van de wedstrijden: maak een samenvatting van alle gevechten inclusief de slagen die door ieder van de deelnemers zijn gemaakt.

2.7 Grafieken en lijsten

Afgezien van het gebruik van deelnemers en competities, het programma maakt het mogelijk het gedeeltelijk printen van gegevens voor de verbetering van de ligaverwerking.

2.7.1 Lijsten ter ondersteuning van de organisatie

Er bestaat de mogelijkheid om verschillende lijsten met informatie te maken om uitgeprint te worden en plaatsen in de verschillende toepassingen of rondom shiaiyo. Alle lijsten produceren een PDF-bestand om deze te kunnen visualiseren of uitprinten.

Accreditaties: Deze optie maakt het mogelijk een bestand met alle accreditaties van een toernooi te produceren. Op deze manier de lijsten zullen gereed zijn om uitgeprint te worden en te overhandigen. Er worden 4 accreditaties per bladzijde uitgeprint. Ik raad aan om deze te plastificeren en te overhandigen met een hangertje of iets anders wat zichtbaar is.

Teamlijsten: een lijst met alle teams e deelnemers aan de competitie. Op deze manier de deelnemers kunnen nakijken of hun gegevens correct zijn en die van de rest van de teams als het nodig zou zijn.

Lijst van gevechten: Lijst met alle gevechten die gedefinieerd zijn in de competitie. Op deze manier als er geen projector bestaat en ze kunnen de doelborden niet zien, op z'n minst kunnen ze het volgorde van de wedstrijden kijken om klaar te staan als hun beurt is.

Scorelijst: als de kampioenschap is afgelopen (of van de fases hiervan) kan men een lijst uitprinten met alle scores van ieder team. Op deze manier maakt men de totale score openbaar van ieder team en zo weet men wie gaat naar de volgende fase of wie de winnar is. Als de kampioenschap een kampioenschap is of een boom competitie, de score zal gegroepeerd worden volgens ieder fase van de competitie zodat op ieder moment getoond kan worden de voortgang hiervan aan de deelnemers.

Samenvatting van gevechten: produceert een samenvatting van alle gevechten inclusief de slagen die gemaakt zijn door de rivalen.

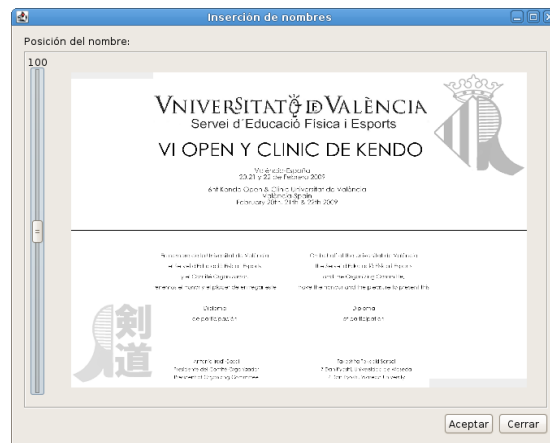
2.7.2 Diploma

Een klein herkenningdiploma voor iedereen die deel heeft genomen aan de kampioenschap. Vanzelfsprekend de design de achtergrond moet ieder jaar gewijzigd worden om misverstanden te voorkomen. Een maal uitgeprint is het voldoende om deze te ondertekenen door de verantwoordelijke en op deze manier een bepaalde geldigheid toekennen, zodat een mooie herinnering blijft voor alle deelnemers. Omdat de designs kunnen variëren, het programma geeft de mogelijkheid, het volgorde van de namen van de deelnemers te wijzigen om dit aan het design te kunnen aanpassen.

In de figuur2.6 kan men zien een voorbeeld waarin worden geselecteerd te plaatsen de diplomanamen in de toegestane blanco ruimte. De slider aan de zijkant maakt mogelijk de hoogte waar de namen zullen verschijnen te wijzigen terwijl een dunne lijn wijst aan de ruwe plaats hiervan afhankelijk van de waarde van deze slider.

2.7.3 Grafieken als conclusies van de competities

Men kan verschillende grafieken aanmaken om te observeren op makkelijke wijze hoe een competitie is doorlopen of hoe de spelers het gemaakt hebben. Deze grafieken kan men krijgen voor een concrete competitie of voor allemaal (algemene statistieken).



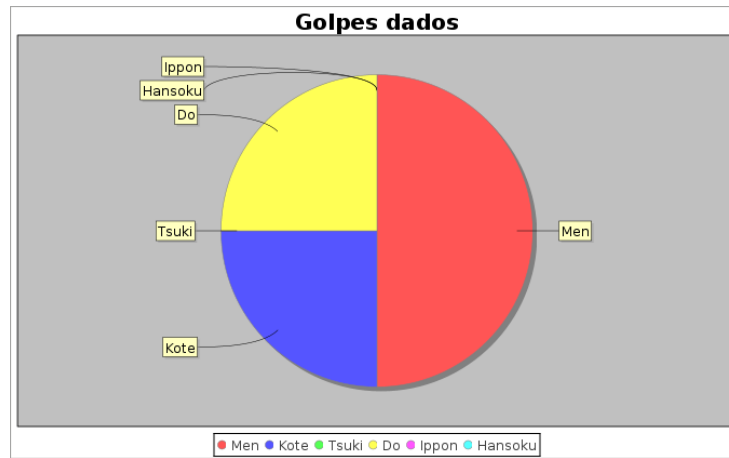
Figuur 2.6: Diploma.

Slagpercentage: Deze grafieken geven aan het scorepercentage. D.w.z. welke percentage de Mems, Kotes, enzovoorts zijn gemaakt of ontvangen. Ze kunnen nuttig zijn voor een speler om zijn sterke en zwakke punten te weten te komen. Bijvoorbeeld, observeren of alle ontvangen slagen van een soort zijn, dit kan de speler aanwijzen op zijn kwetsbaarheid in de verdedigingspositie en laat een gedeelte van zijn lichaam bloot staan aan de tegenstander.

2.8 Samenvatting

Voor de meest weetgierige herhaal ik de belangrijkste stappen om deze applicatie correct toe te passen.

1. Met de database verbinden met de initiële venster die verschijnt.
2. Toevoegen alle uitgenodigde clubs aan de competitie. De vertegenwoordigers zullen later worden toegevoegd.
3. Alle deelnemers toevoegen
4. Eenmaal de deelnemers bestaan, kun je de clubvertegenwoordigers invoegen
5. Een nieuwe competitie toevoegen
6. De rollen van de deelnemers definiëren. Alleen de deelnemers die een rol hebben toegewezen gekregen zullen worden toegelaten binnen de genoemde liga.
7. De verschillende teams en spelers creëren.



Figuur 2.7: Slagpercentage.

8. De stijl van de liga definiëren en daarmee de gevechten tussen teams
9. De scorebord gebruiken om de resultaten van de verschillende gevechten toe te voegen. Dit paneel kan gebruikt worden in een projector als informatie voor het bijwonende publiek van de competitie.

De stappen 1,2,3, en 4 dienen allen een keer gemaakt worden want ze zijn gemeenschappelijk aan de verschillende competities. De stappen 5,6,7,8 en 9 dienen herhaald te worden voor ieder competitie.

Hoofdstuk 3

Gebruik van de verschillende computers

Dit gedeelte veronderstelt dat de teams zijn met elkaar verbonden in een web. Deze web, bij voorkeur wireless, dient robuust te zijn want ze lijdt niet aan uitvallen. In het geval van een wireless web, a.u.b., een toegangspunt van goede kwaliteit gebruiken om zeker van te zijn dat de net op een goede manier werkt en val niet uit tijdens de competitie.

3.1 Gebruik van een andere team voor ieder shiai

Het programma maakt het mogelijk de database te scheiden van de grafische omgeving. Dus, er kunnen verschillende computers tegelijkertijd het programma draaien en toegang hebben tot de database. Dit toestaat het kunnen neerzetten van een computer in ieder van de shiaios zodat diegene die het bedient alleen op zijn eigen zone moet concentreren en niet op die van de anderen.

Daarvoor, eenvoudigweg dient geïnstalleerd te worden een database in een dezelfde computer en de andere teams daarop verbinden d.m.v. een web (bij voorkeur wifi). Tijdens het opstarten van de KTG, in ieder van de computers zal er aangewijzigd moeten worden op de verbindingsvenster naar de database, de IP van de computer die de database bevat. De IP, die het adres van het net is, kan gekeken worden in de eigenschappen van de web van genoemde machine.

Een enkele database gebruiken maakt de fragmentatie van de informatie onmogelijk, en op die manier voorkom je problemen in de gevorderden fases van de kampioenschap als teams van verschillende shiaios tegen elkaar strijden; en toelaat dat de statistieken van de deelnemers compleet zijn. Dus een competitie dient alleen een geïnstalleerde database te hebben in ieder van de gebruikte machines.

3.2 Monitor wijze

De belangrijkste doel van de monitors is het gebruiken van een projector en de samenvattingen laten zien aan het publiek zodanig dat het verloop van de competitie gekeken mag worden. De beste manier voor het gebruik van de opties is het gebruiken van een exclusieve team verbonden aan het web en een projector gericht naar het publiek. Uiteraard bestaat er geen bezwaar als er verschillende projectoren tegelijkertijd dezelfde informatie uitzenden (laten zien).

3.2.1 Scorenmonitor

Dit beeldscherm laat zien de score van de liga dat verandert. Ieder 10 minuten roteert tussen de verschillende shiaiJos om de werking van ieder te laten zien op deze manier met alleen een projector, kun je de hele competitie laten zien. Het venster is niet interactief, d.w.z., laat het niet toe een resultaat te wijzigen vanuit hier om fouten in de bediening te voorkomen. Om uit het scherm te gaan, hoef je alleen de ESC knop te drukken.

3.2.2 Scorenmonitor van de boom hiërarchie

Dit scherm laat de hiërarchie van de ligaboom zien. Daarin, de initiële groepen worden vertegenwoordigt in de boombladeren en naarmate ze afgespeeld zijn de gevechten, de gevechten worden aangevuld tot de wortel van de boom die de finale vertegenwoordigt. De beeldscherm is ook niet interactief. Om van het beeldscherm uit te zijn hoef je maar de knop Esc te drukken.

Hoofdstuk 4

Personalisatie van de toepassing

Deze toepassing staat op de markt als vrij software en kan gebruik worden in ieder willekeurige club zonder geen enkele kosten. Bovendien als jullie tijd hebben en zin, zijn jullie vrij de toepassing aan te passen aan jullie persoonlijke behoeftes. Voornamelijk wat je kunt wijzigen is de lay-out en tekst.

4.1 Wijziging van beelden

Alle beelden kunnen gewijzigd worden. Niets is makkelijker dan naar de map Beelden gaan en wijzigen de inhoud zolang je de naam van de map behoudt. Op deze manier het programma zal jullie beelden uploaden en niet de originelen. Het beeld van diploma in de map Diploma's zou ieder jaar gewijzigd moeten worden, door de tekst te wijzigen, de datum en op z'n minst de naam van de toernooi. Het is ook aanbevolen de inhoud van de map AccreditationCard ieder jaar te wijzigen want anders iemand zou de accreditatie van een vorig jaar kunnen gebruiken. Men kan niet makkelijk de plaats van de letters en foto's wijzigen, daardoor is het aangeraden dat men een lay-out kiest die goed uit ziet rekening houdend met de plaats waar de informatie wordt neergezet. Enkele beelden worden gebruik als achtergrond van de lijsten die gemaakt zijn door het programma.

4.2 Een taal toevoegen

Het programma is zo gemaakt dat het makkelijk talen kunnen worden toegevoegd of de bestaande talen corrigeren. Er is een map die heet Translations die bevat alle informatie die het programma laat zien. De informatie is niet encrypted of gecompileerd in tegendeel het is een tekst die je eenvoudig kunt wijzigen. De

Algorithm 4.1 Fichero languages.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<translator>
<languages abbrev="en" >English</languages>
<languages abbrev="es" >Español</languages>
</translator>
```

Algorithm 4.2 Parte del Fichero newClub.xml

```
<AcceptButton>
<en>Accept</en>
<es>Aceptar</es>
</AcceptButton>
```

informatie staat in XML, maar maak je maar geen zorgen als je niet weet wat dat is, want het is heel makkelijk om wijzigingen aan te brengen.

Het eerste is de taal toevoegen. Om dit te kunnen doen, dien je het bestand (file) dat zich bevindt in de map Translations genoemd languages.xml te wijzigen. De algoritme 4.1 laat zien de oorspronkelijke inhoud. In principe wat je moet doen is een nieuwe lijn onder de lijn die het woord Español bevat, toevoegen en voor de lijn die de code </translator> bevat. Door de naam te veranderen in de taal die wij willen die verschijnt in het programma en de inhoud van “abbrev” door een code die deze met elkaar verbindt. Deze code zal worden gebruikt in anderen files om de talen te zoeken. Bijvoorbeeld, om Italiaans toe te voegen zouden wij het volgende moeten doen:

```
<languages abbrev="it" >Italiano</languages>
```

Onthoud dat je de taal moet wijzigen in de taal van de gebruiker zodat hij het kan verstaan en vinden.

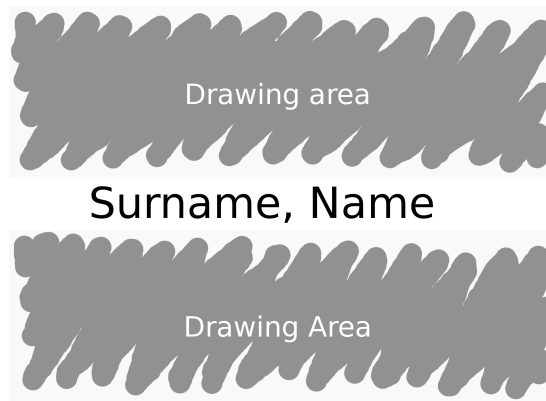
Nu zul je alle andere files in de map Translations moeten wijzigen en ook de inhoud daarvan. Bijvoorbeeld in de file newClub.xml zien wij onder andere, wat wij zagen in Algoritmo 4.2. Hoewel het alleen een tekstfragment laat zien zul je hetzelfde moeten doen in alle files.

Als wij volgen het voorbeeld van de taal Italiaans, zouden wij het volgende VOOR </AcceptButton> dat is wat het einde van het tekstfragment aangeeft.

```
<it>Accettare</it>
```

It is de afkorting die wij hebben geschreven in de file languages.xml. Op deze manier het programma vindt de geschikte tekst voor de gekozen taal. Het is wel werk maar eenvoudig te realiseren.

Uiteraard, na alle vertalingen als jullie jullie werk met anderen mensen willen delen, hoeven me jullie alleen de gecomprimeerde map Translations met jullie inhoud naar softwaremagico@gmail.com. Ik zal de map in de volgende versie van het programma toevoegen en bovendien zal ik jullie bijvoegen in de lijst van bedankte personen voor jullie bijdrage.



Figuur 4.1: De lay-out van de diploma's wijzigen.

4.3 De lay-out van de diploma's wijzigen

Om ieder jaar een nieuw diploma te maken, hoeft je alleen de file die zich bevindt in de map Diploma te wijzigen, maar de naam en bestandstype dien je te behouden. Het programma zal het nieuwe beeld selecteren als achtergrond voor de toekomstige gemaakte diploma's.

In figuur4.1 kun je zien de typische de indeling van een diploma, waarin twee area's van fondo bestaan, een die de titel van de toernooi zou bevatten en de ander waarin in kleine letters de belangrijkste gegevens van de toernooi zouden verschijnen. De grote van van de area's kan gewijzigd worden want de toepassing toestaat de plaats van de naam te wijzigen.

4.4 Licenties en ander zaken

Als laatste toevoegen dat de venster "Omtrent ..." (About...) zou je in geen geval moeten wijzigen. Dit venster bevat o.a. de licentie, de bedankwoorden en andere belangrijke zaken. Uiteraard het vergt niet veel inspanning mijn naam in dit venster te verwijderen en die van iemand anders te zetten, maar dit zou niet eerlijk zijn (ethisch). En bovendien gaat er tegen de licentie van dit programma door GNU waardoor het nogmaals illegaal zou zijn. Ik nodig jullie uit om het programma eigen te maken, dat jullie hem verbeteren en zelfs zaken schrijven die er ontbreken of die verbeterd kunnen worden. Maar heb respect voor de naam de auteur (© Jorge Hortelano Otero) en die van allen die hier aan mee hebben gewerkt.

Hoofdstuk 5

FAQs

5.1 Gebruik

5.1.1 Als ik click doe op de link van het programma, er verschijnt geen venster

Als ik click doe op de link van het programma, er verschijnt geen venster, het meest waarschijnlijke is dat de versie van Java die je gebruikt niet de meest geschikte is (versie 6 superior) of eenvoudigweg heb je niet de Java Virtual machine geïnstalleerd. Om dit te kunnen oplossen, heb je het alleen maar te installeren. Het is gratis en kan gedownload worden vanuit: <http://www.java.com/es/download/>