

Turman-Hilfe-Datei

Datei-Version 1.0.0

Turman-Version 0.0.14

Ersteller: Jan „spacecooky“ Koch

Kontakt: cooky2k@web.de

Projektseite: <http://www.javaforge.com/project/4891>

Die Software befindet sich noch in der Entwicklungsphase. Fehler können auf der Projektseite oder per Email gemeldet werden. Einsatz auf eigene Gefahr.

Inhalt

Was ist TurMan?	3
Voraussetzungen.....	3
Neues Turnier starten	4
Neues Turnier – Manuell	4
Neues Turnier – GöPP Import.....	5
GöPP Export.....	5
Turnier Speichern/Öffnen	5
Beenden	5
Turnier-Konfiguration	6
Konfiguration speichern/laden	6
Konfiguration	6
Turnier	6
Paarungen	6
Wertung	7
Spieler	8
Entfernen	8
Hinzufügen.....	8
Freilos-Platzhalter einfügen.....	8
Zus. Punkte einfügen	9
Turnierrunde	10
Herausforderung.....	10
Nächste Runde paaren	10
Runde erneut paaren.....	10
Runde zurücksetzen.....	10
Spielermatrix und Übersicht	11
Punkte.....	14
Begegnungen	15
Weitere Turnierfunktionen	16
Punkte und Begegnungen anzeigen	16
Zeit starten.....	16
Urkunden erstellen	16

Was ist TurMan?

TurMan ist eine Turnier-Management-Software für Tabletop-Spiele. Sie übernimmt die Paarung von Spielerbegegnungen unter Berücksichtigung verschiedener Option und bietet eine Übersicht über Spieler, Paarungen und den Turnierablauf.

Voraussetzungen

Betriebssystem: getestet auf Windows XP und Windows Vista. Sollte auch auf anderen Betriebssystemen, die Java unterstützen, lauffähig sein. Allerdings nicht Java ME, das auf Mobiltelefonen eingesetzt wird.

Java: Eine JRE (Java Runtime Environment) ab Version 1.6 wird benötigt.

Dateien:

- TurMan.jar
- TurMan.bat
- Itext-1.4.7.jar
- Urkunde_Einzel.pdf

Die Dateien müssen sich im selben Ordner befinden.

Das Programm kann mit Turman.jar oder TurMan.bat gestartet werden. Über TurMan.bat wird das Programm mit einer Fehlerausgabe in einer Dos-Shell gestartet. Ein Schließen der DOS-Shell beendet auch das Programm.

Itext-1.4.7.jar und Urkunde_Einzel.pdf werden zur Urkunden-Erstellung benötigt. Diese ist momentan nur auf V-Con-Turniere zugeschnitten, wird später aber universell einsetzbar sein.

Neues Turnier starten

Über den Menü-Punkt Datei hat man Zugriff auf die Turnier-Erstellung.



Neues Turnier – Manuell

Über diesen Menü-Punkt kann ein Turnier komplett neu erstellt werden. In einem Eingabefenster muss die Anzahl der Teilnehmer angegeben werden. Diese kann später noch verändert werden.

Die Anzahl der Runden muss ebenfalls eingetragen werden. Dies hat momentan aber noch keinerlei Auswirkungen auf das Turnier.

The dialog box has a blue title bar with standard window controls. It contains two input fields: 'Anzahl der Teilnehmer:' with the value '10' and 'Anzahl der Runden:' with the value '3'. Below these fields is a button labeled 'Anlegen'.

Nach Auswahl des Buttons Anlegen, erscheint ein weiteres Fenster, in dem Vor- und Nachnamen der Spieler eingetragen werden können. Weitere Informationen zu den Spielern können später eingegeben werden.

The window has a blue title bar with standard window controls. It contains a table with two columns: 'Vorname' and 'Nachname'. The table has 10 rows, each corresponding to a participant. The participants are listed on the left side of the window. Below the table is a button labeled 'Weiter'.

	Vorname	Nachname
Teilnehmer 1	Blaa	Blubb
Teilnehmer 2	John	Doe
Teilnehmer 3	Jane	Doe
Teilnehmer 4	Max	Mustermann
Teilnehmer 5	Paul	Powergamer
Teilnehmer 6	Manuel	Munchkin
Teilnehmer 7	Harry	Hardcore
Teilnehmer 8	John	Smith
Teilnehmer 9	Mr.	Anderson
Teilnehmer 10	Bernd	Bier-und-Bretzel-Spieler

Neues Turnier – GöPP Import

Über diesen Turnierpunkt kann eine GöPP-Import-Datei eingelesen werden, die auf der Seite www.tabletopturniere.de erstellt werden kann, falls man seine Turniere dort mit T³-Unterstützung organisiert. Diese enthält alle Informationen, die die Spieler bei der Anmeldung eingeben, etwa Teamnamen oder Herkunft und gespielte Armeen.

GöPP Export

Zum einfachen Eintragen der Turnierergebnisse auf T³ können diese im T³-kompatiblen .gep-Format abgespeichert werden. In die auf T³ angezeigten Punkte fließen nur Primär/Turnierpunkte ein, sowie Zusatzpunkte, die als Primärpunkte zugewiesen wurden. Sekundärpunkte und SOS werden dort nicht eingetragen. Was diese Punkte bedeuten wird im Verlauf noch erklärt.

Turnier Speichern/Öffnen

Mit diesen Optionen kann der aktuelle Turnierstand in einer Datei gespeichert oder aus dieser geladen werden. Beim Ausschalten des Programms, vor Berechnung einer Paarungsrunde und danach wird jeweils eine automatische Speicherung angelegt.

Die automatische Speicherung beim Schließen des Programms, wird bei einem Neustart wieder geladen.

Die Paarungs-Speicherungen sind als autosaveRundeXStart.sav und autosaveRundeXEnde.sav benannt.

Beenden

Schließt das Programm und speichert den aktuellen Turnierstand und eingestellte Optionen

Turnier-Konfiguration

Unter dem Menüpunkt Optionen hat man Zugriff auf die Turnierkonfiguration.

Datei	Turnier	Turnierrunde	Spieler	Optionen	Hilfe
				Konfiguration	
				Konfiguration speichern	
				Konfiguration laden	

Konfiguration speichern/laden

Speichert oder lädt die aktuelle Konfiguration in/aus eine/r Datei. Beim Beenden des Programms wird die aktuelle Konfiguration automatisch gespeichert und beim Neustart wieder geladen.

Konfiguration

Mit diesem Menüpunkt wird die Konfigurationsseite geladen.

Alle Optionen treten sofort nach Auswahl in Kraft.

Mit dem Button Zurück zur Matrix, wird die Konfiguration geschlossen.

Turnier

In diesem Tab können Optionen für den Turniertyp und den Rundenmodus getroffen werden.

Momentan ist nur ein Einzelspieler-Turnier möglich und automatisch ausgewählt. Der Team-Modus ist noch in Arbeit.

Als Rundenmodus ist aktuell nur das Schweizer System mit Zufallspaarung in der ersten Runde möglich und ebenfalls automatisch ausgewählt.

Datei	Turnier	Turnierrunde	Spieler	Optionen	Hilfe
Turnier Paarungen Wertung					
Typ					
<input checked="" type="radio"/> Einzelspieler-Turnier					
<input type="radio"/> Team-Turnier					
Modus					
<input checked="" type="radio"/> Schweizer System					
<input type="radio"/> Zufall					
<input type="radio"/> K.O.					
Zurück zur Matrix					

Paarungen

In diesem Tab können Optionen zur Spielerpaarung eingetragen werden.

Hier kann ausgewählt werden, dass Spieler, die im selben Team oder aus demselben Ort sind, nicht gegeneinander spielen müssen. Genauso kann verhindert werden, dass ein Spieler mehrmals gegen die gleiche Armee oder ein Mirror-Match gegen seinen eigenen Armee-Typ erhält. Schließlich kann auch verhindert werden, dass ein Spieler mehrmals am gleichen Tisch spielen muss.

Datei Turnier Turnierrunde Spieler Optionen Hilfe		
Turnier Paarungen Wertung		
<input type="checkbox"/> Keine Mitglieder des selben Teams paaren	Ausnahmen:	0
<input type="checkbox"/> Keine Mitglieder des selben Ortes paaren	Ausnahmen:	0
<input type="checkbox"/> Nicht mehrmals gegen die selbe Armee paaren	Ausnahmen:	0
<input type="checkbox"/> Keine Mirrormatches	Ausnahmen:	0
<input checked="" type="checkbox"/> Nicht mehrmals am selben Tisch spielen	Ausnahmen:	0
Zurück zur Matrix		

Mit dem Feld Ausnahmen, kann eingestellt werden, wie oft bei einer Paarung gegen diese Regel verstoßen werden darf. Unter Umständen kann nämlich keine Paarung erstellt werden, wenn diese Optionen zu streng sind, oder es zu viele gibt.

Bei einem neuen Turnier sind standardmäßig die Team- und die Tisch-Option angehakt. Die Optionen bleiben nach einer Paarung bestehen, können dann aber für die nächste geändert werden.

Wertung

In diesem Tab kann die Punktwertung für die Platzierung der Spieler eingetragen werden.

Primärpunkte, Sekundärpunkte, SOS: Ist eine dreistufige Wertung. Zuerst wird die Platzierung anhand der Primärpunkte berechnet. Spieler mit einer gleichen Anzahl an Primärpunkten, werden dann untereinander anhand ihrer Sekundärpunkte sortiert. Gibt es dann immer noch gleiche Platzierungen, werden diese über die SOS sortiert. Spieler mit komplett gleicher Punktzahl werden auf demselben Platz angezeigt.

SOS: Steht für Sum of Opponents Scores, auf Deutsch Summe der Gegnerpunkte. Es sind alle Primärpunkte ohne Zusatzpunkte, die alle Gegner eines Spielers im Verlauf des Turniers gesammelt haben. Es ist ein Indiz auf die ungefähre Spielstärke der Gegner eines Spielers.

Turnierpunkte, Siegpunktedifferenz: Ist eine Zweistufige Wertung, bei der die Spieler zuerst anhand ihrer Turnierpunkte und dann anhand der Differenz der Siegpunkte aus jedem Spiel sortiert werden.

Datei Turnier Turnierrunde Spieler Optionen Hilfe		
Turnier Paarungen Wertung		
Typ		
<input checked="" type="radio"/> Primärpunkte, Sekundärpunkte, SOS <input type="radio"/> Turnierpunkte, Siegpunktedifferenz		
Zusatzpunkte		
Primär	Sekundär	keine Wertung
<input type="radio"/> Bemalwertung <input type="radio"/> Armeebewertung	<input type="radio"/> Bemalwertung <input type="radio"/> Armeebewertung	<input checked="" type="radio"/> Bemalwertung <input checked="" type="radio"/> Armeebewertung
Zurück zur Matrix		

Unter Zusatzpunkte können weitere Punkte in die Wertung einfließen, die je nach Auswahl in die Primär-/Turnierpunkte oder in die Sekundärpunkte (nicht aber in die Siegpunkte) einfließen können.

Zusatzpunkte, die als Primär/Turnierpunkte zählen, werden beim GöPP-Export immer automatisch eingerechnet, auch wenn sie in der Punkteanzeige(die später erklärt wird) nicht ausgewählt wurden.

Zusatzpunkte für die Armeeliste von T³ werden durch den GöPP-Import gleich eingetragen. Alle Zusatzpunkte können aber auch manuell verändert werden.

Spieler

Hier können Spieler hinzugefügt und entfernt werden, sowie Zusatzpunkte eingetragen werden.



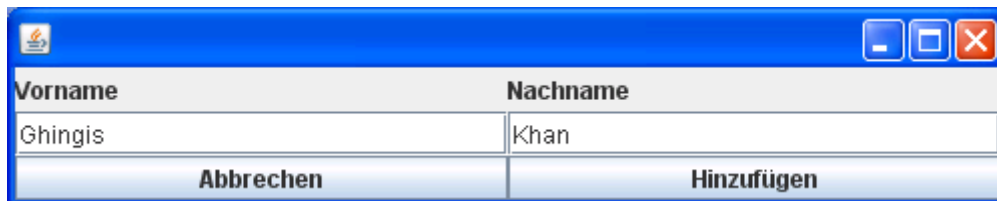
Entfernen

Wird ein Spieler vor der ersten Runde entfernt, wird er mit allen Daten aus dem Programm entfernt. Sobald eine Runde gestartet wurde, bleibt der Spieler im Programm, wird aber für Paarungen und Platzierungen nicht mehr beachtet. Punkte die andere Spieler in Partien gegen ihn erhalten haben, gehen für diese nicht verloren.



Hinzufügen

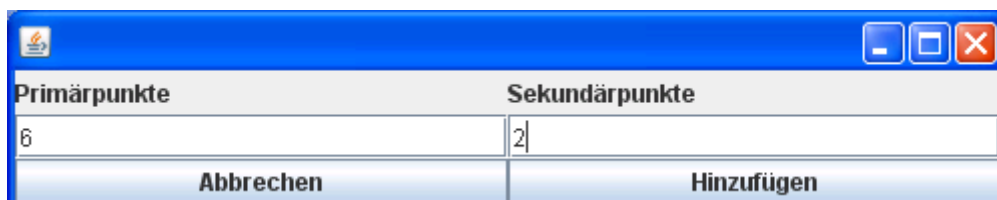
Es kann zu jeder Zeit ein neuer Spieler hinzugefügt werden. Beim Eintragen werden nur Vor- und Nachname eingetragen, der Rest kann später nachgetragen werden.



Freilos-Platzhalter einfügen

Mit dieser Option kann bei einer ungeraden Spielerzahl ein Freilos eingefügt werden. Dieses spielt gegen den letzten Spieler, Abweichungen durch das Schweizer System sind dabei allerdings möglich. Jeder Spieler kann auch nur einmal gegen das Freilos spielen.

Bei der Erstellung muss angegeben, wie viele Punkte ein Spieler gegen das Freilos bekommt. Diese Paarung wird dann auch automatisch eingetragen und als abgeschlossen betrachtet.



Zus. Punkte einfügen

Dieser Menüpunkt ruft eine Übersicht aller Spieler auf, in der ihre Zusatzpunkte angesehen und eingetragen werden können.

Um die Punkte zu übernehmen, muss Speicher gedrückt werden.

Mit Drucken kann ein einfacher textueller Ausdruck dieser Übersicht erstellt werden.

Spieler	Bemalpunkte	Armeeliste
Blaa Blubb	0	0
John Doe	0	0
Jane Doe	0	0
Max Mustermann	0	0
Paul Powergamer	0	0
Manuel Munchkin	0	0
Harry Hardcore	0	0
John Smith	0	0
Mr. Anderson	0	0
Bernd Bier-und-Bretzel-Spieler	0	0
Drucken	Abbrechen	Speichern

Turnierrunde

In diesem Menüpunkt befinden sich die Befehle zur Runden-Erstellung

Datei	Turnier	Turnierrunde	Spieler	Optionen	Hilfe
		Herausforderung			
		Nächste Runde paaren			
		Runde erneut paaren			
		Runde Zurücksetzen			

Herausforderung

Vor jeder Runde können Spieler direkt gegeneinander gepaart werden.



Nächste Runde paaren

Dieser Menüpunkt berechnet die Paarungen der nächsten Runde unter Beachtung der Paarungs-Optionen, welche in der Konfiguration eingestellt wurden. Ist die Spielerzahl ungerade, oder wenn die Paarungs-Optionen eine Paarung unmöglich machen, wird ein entsprechender Hinweis angezeigt und keine Paarung durchgeführt.

Das Schweizer System paart immer die besten Spieler gegeneinander. Durch die Paarungs-Optionen kann es zu Verschiebungen kommen. Falls vorhanden werden diese angezeigt.

Möglicherweise ist es unumgänglich, dass ein Spieler doch an einem Tisch spielen muss, an dem er bereits gespielt hat. Ist dies der Fall, wird ein Hinweis dazu angezeigt.

Gibt es Spieler, die auf demselben Platz stehen, werden diese zu einem Spielerpool zusammengefasst, aus dem Spieler zufällig ausgewählt werden. Gibt es beispielsweise einen Spieler auf Platz 1 und 3 Spieler auf Platz 2, spielt Platz 1 gegen einen zufällig gewählten Spieler aus dem Pool für Platz 2 und die übrigen beiden Spieler gegeneinander.

Runde erneut paaren

Eine Runde kann erneut gepaart werden. Das könnte nötig sein, falls eine falsche Paarungsoption eingestellt wurde. Bereits eingetragene Ergebnisse dieser Runde gehen dann verloren.

Runde zurücksetzen

Setzt die aktuelle Runde auf den Endstand der vorigen Runde zurück (ohne danach eine neue Paarung durchzuführen, wie im Punkt erneut paaren). Die Einstellungen und Paarungen für die aktuelle Runde gehen dann verloren.

Spielermatrix und Übersicht

Die Spielermatrix zeigt alle Spieler und alle Paarungen im Turnierverlauf an. In ihr können Spielerinformationen und Paarungsergebnisse eingetragen werden. Direkt nach der Turniererstellung sieht die Matrix folgendermaßen aus:

Datei Turnier Turnierrunde Spieler Optionen Hilfe										
Matrix	Punkte	Begegnungen								
	Blaa Blubb	John Doe	Jane Doe	Max Mustermann	Paul Powergamer	Manuel Munchkin	Harry Hardcore	John Smith	Mr. Anderson	Bernd Bier-und-Bretzel-...
Blaa Blubb										
John Doe										
Jane Doe										
Max Mustermann										
Paul Powergamer										
Manuel Munchkin										
Harry Hardcore										
John Smith										
Mr. Anderson										
Bernd Bier-und-Bretzel-...										

Mögliche Paarungen sind grau, unmögliche sind schwarz dargestellt. Die Namen am Anfang der Zeile sind Buttons, mit denen man die Spieler-Informationen bearbeiten kann. Dann erscheint folgendes Fenster:

Vorname	Blaa
Nickname	
Nachname	Blubb
Armee	
Ort	
Team	
Armeepunkte	0
Bemalpunkte	0
Abbrechen	Ändern

Ändern übernimmt durchgeführte Änderungen.

Nach Paarung der ersten Runde, sieht die Matrix folgendermaßen aus:

Datei Turnier Turnierrunde Spieler Optionen Hilfe									
Matrix	Punkte	Begegnungen							
	Blaa Blubb	John Doe	Jane Doe	Max Mustermann	Paul Powergamer	Manuel Munchkin	Harry Hardcore	John Smith	Mr. Anderson
Blaa Blubb									1
John Doe						1			
Jane Doe				1					
Max Mustermann			1						
Paul Powergamer							1		
Manuel Munchkin		1							
Harry Hardcore									1
John Smith					1				
Mr. Anderson	1								
Bernd Bier-und-Bretzel-...						1			

Noch nicht eingetragene Paarungen werden als gelbe Buttons angezeigt. Die Buttons zeigen die Runde an in der sie stattgefunden haben. Durch Auswahl eines gelben Buttons, öffnet sich die Ergebniseingabe zu dieser Paarung:

	Primär	Sekundär
Blaa Blubb	0	0
Mr. Anderson	0	0
Bestätigung		

Bei Auswahl des Turnierpunkte/Siegpunkte-Modus ändert sich nur die Beschriftung:

	Turnierpunkte	Siegespunkte
Blaa Blubb	0	0
Mr. Anderson	0	0
Bestätigung		

Eingetragene Paarungen ändern ihre Farbe in der Matrix von gelb auf grün.

Gibt man nun alle Ergebnisse aus Runde 1 ein, entfernt einen Spieler, fügt das Freilos hinzu und berechnet Paarungen für Runde 2, sieht die Matrix folgendermaßen aus:

Datei Turnier Turnierrunde Spieler Optionen Hilfe										
Matrix Punkte Begegnungen										
	Blaa Blubb	John Doe	Jane Doe	Max Mustermann	Paul Powergamer	Manuel Munchkin	Harry Hardcore	John Smith	Mr. Anderson	Bernd Bier-und-Bretzel-...
Blaa Blubb				2					1	
John Doe						1				
Jane Doe				1	2					
Max Mustermann	2		1							
Paul Powergamer							2	1		
Manuel Munchkin		1	2							
Harry Hardcore					2					1
John Smith					1					2
Mr. Anderson	1									2
Bernd Bier-und-Bretzel-...						1		2		
Freilos Freilos								2		

John Doe wurde entfernt und wurde ausgegraut. Es sind keine Paarungen mehr mit ihm möglich, deswegen sind seine Zeile und Spalte schwarz. Die Paarung aus Runde 1 kann immer noch angesehen und verändert werden.

Als Freilos, wird der Spieler Freilos Freilos eingetragen. Das Ergebnis für Runde 2 wird beim Freilos automatisch eingetragen, deswegen ist das Feld bereits grün.

Wer sich entfernt an Minesweeper erinnert fühlt, das ist nur Zufall. :D

Punkte

Zeigt die aktuelle Rangliste an.

Datei Turnier Turnierrunde Spieler Optionen Hilfe				
Matrix Punkte Begegnungen				
Platz	Spieler	Primär(komplett)	Sekundär(komplett)	SOS
1	John Smith	9	3	8
2	Paul Powergamer	8	3	17
3	Harry Hardcore	8	3	10
4	Blaa Blubb	8	2	9
5	Max Mustermann	7	3	11
6	Manuel Munchkin	6	2	7
7	Jane Doe	3	1	13
8	Mr. Anderson	2	1	10
8	Bernd Bier-und-Bretzel-Spieler	2	1	10
10	Freilos Freilos	0	0	9
Drucken <input type="checkbox"/> Bemalung <input type="checkbox"/> Armeeliste				

Falls Bemalwertung und Armeeliste in den Optionen Ausgewählt wurden, zeigen die Optionen beim Anhaken in dieser Sicht die Zusatzpunkte in der entsprechenden Kategorie an. Die Zur Platzierung relevanten Gesamtwerte werden dann grau hinterlegt angezeigt.

Datei Turnier Turnierrunde Spieler Optionen Hilfe							
Matrix Punkte Begegnungen							
Platz	Spieler	Primär(komplett)	Primär(einzel)	Bemalwertung	Armeeliste	Sekundär(komplett)	SOS
1	Blaa Blubb	13	8	3	2	2	9
2	Max Mustermann	11	7	2	2	3	11
3	John Smith	9	9	0	0	3	8
4	Paul Powergamer	8	8	0	0	3	17
5	Harry Hardcore	8	8	0	0	3	10
6	Jane Doe	8	3	4	1	1	13
7	Manuel Munchkin	6	6	0	0	2	7
8	Mr. Anderson	2	2	0	0	1	10
8	Bernd Bier-und-Bretzel-Spieler	2	2	0	0	1	10
10	Freilos Freilos	0	0	0	0	0	9
Drucken <input checked="" type="checkbox"/> Bemalung <input checked="" type="checkbox"/> Armeeliste							

Die Druckfunktion liefert einen einfachen textuellen Ausdruck der Ansicht, in der allerdings nur die Gesamtwerte ohne Aufschlüsselung enthalten sind.

Begegnungen

Zeigt die Paarungen der aktuellen Runde an.

Datei Turnier Turnierrunde Spieler Optionen Hilfe			
Matrix Punkte Begegnungen			
Tisch	Begegnung	Turnierpunkte	Siegespunkte
2	Paul Powergamer : Harry Hardcore	0 : 0	0 : 0
1	Blaa Blubb : Max Mustermann	0 : 0	0 : 0
3	Manuel Munchkin : Jane Doe	0 : 0	0 : 0
4	Mr. Anderson : Bernd Bier-und-Bretzel-Spieler	0 : 0	0 : 0
5	John Smith : Freilos Freilos	7 : 0	2 : 0
Drucken			

Über die Buttons der Spalte Begegnung können die Ergebnisse genauso wie aus der Matrix eingetragen werden. Bereits eingetragene Ergebnisse werden grau hinterlegt.

Die Druckfunktion liefert einen einfachen, textuellen Ausdruck der Begegnungen.

Weitere Turnierfunktionen

Datei	Turnier	Turnierrunde	Spieler	Optionen	Hilfe
	<div>Punkte anzeigen Begegnungen anzeigen Zeit starten Urkunden erstellen</div>				

Punkte und Begegnungen anzeigen

Mit Punkte anzeigen und Begegnungen anzeigen, werden die beiden Ansichten aus der Übersicht als zusätzliches Fenster geöffnet, die z.B. auf einen zweiten Bildschirm gezogen werden können.

Zeit starten

Nach einer Zeitangabe in Minuten startet in einem separaten Fenster ein Countdown.



Per einfachem Linksclick in das Countdown-Fenster wechselt dieses in den Vollbildmodus. Auf einem separaten Bildschirm sollte die Maximierungsfunktion verwendet werden, da hier noch Probleme auftreten können. Es können auch mehrere separate Countdowns gestartet werden, durch erneutes Betätigen der Funktion.



Urkunden erstellen

Hiermit kann entsprechend der aktuellen Platzierung eine PDF mit Urkunden erstellt werden. Diese sind momentan aber noch auf das V-Con-Turnier zugeschnitten. Eine Variable Einstellung von Texten wird später möglich sein.