

Eugenio Cervesato n. 30/09/1956, cell.: 338 5960366; email: eucerve@tin.it

Titolo di studio: laurea in Fisica con voto 110/110

Curriculum scacchistico personale aggiornato al 31 gennaio 2011

Posizione F.S.I.: GIOCATORE DI CATEGORIA 1N (2011), 3N (1995); ISTRUTTORE ELEMENTARE (2001); ARBITRO REGIONALE (2003). Co-fondatore e Presidente del Circolo Scacchi “Bobby Fischer” di Cordenons. Sono stato Presidente del Comitato Regionale del Friuli Venezia Giulia dal 2005 al 2008.

Autore delle dispense: “CORSO DI SCACCHI PER PRINCIPIANTI *Nozioni base per iniziare il gioco e tecniche combinate semplici*” e “CORSO DI SCACCHI PER PRATICANTI DI PRIMO LIVELLO *combinazioni elementari per affinare l'intuizione scacchistica*”.

Dal 2000 a tutt'oggi Istruttore di ragazzi con lezioni a cadenza settimanale in sede.

Ho tenuto vari corsi di scacchi per principianti nelle scuole elementari, medie e superiori della provincia di Pordenone.

Ho organizzato vari tornei: studenteschi, GSS, giovanili, semilampo individuali e a squadre, sociali. Ho collaborato con l'arbitro principale in tornei validi per Elo.

Svolgo attività agonistica nel Campionato Italiano a Squadre.

Autore del programma ITSV per abbinamento italo svizzero (anni 1999-2003), scritto in Basic per DOS.

Autore del programma di gestione del Campionato Italiano a Squadre per le serie regionali del FVG (2007), scritto in php/HTML, basato sulle tabelle Berger per girone all'italiana.

Ho aggiornato il programma ‘calcolatore Elo’, scritto in JavaScript, alle specifiche FIDE in vigore dal 1.7.09

Autore del programma JavaPairing (2009-2011), per la gestione integrata del torneo di scacchi, scritto in Java per tutte le piattaforme.

Conoscenze professionali:

- Sistemi operativi: DOS, Windows, Linux
- Linguaggi di programmazione: Fortran, Basic, Clipper, Object Pascal, C++, Java, php, JavaScript, HTML
- Sistemi database: DBase, Interbase, Firefox, Oracle
- Applicazioni desktop e Office
- Internet / Intranet – design siti WEB
- Inglese tecnico-scientifico

Perché sviluppare un nuovo programma per la gestione del torneo di scacchi?

In effetti, dopo la dismissione del sistema italosvizzero, ho utilizzato vari programmi: Diena, GTS, Sevilla e Vega/VegaTeam. I primi due sono programmi per DOS che girano anche in Windows, il terzo è un programma dotato di interfaccia grafica che gira solo su Windows, il quarto è il più completo e gira anche su Linux. Negli ultimi anni ho utilizzato di preferenza Vega e VegaTeam con il sistema operativo Linux ed ho anche contribuito alla loro messa a punto segnalando all'autore i problemi che via via ho riscontrato.

Comunque tali software presentano limitazioni che ritengo esagerate e possono nascondere errori di programmazione impossibili da scoprire in quanto il codice sorgente non viene reso pubblico. Ho quindi adottato la filosofia dell' open-source cosicché ciascuno può contribuire allo sviluppo software e vedere cosa il programma fa effettivamente leggendo il codice sorgente!

Volevo un programma unico per tornei a squadre ed individuali, un prodotto snello, che facilitasse il lavoro dell'arbitro durante il torneo, per esempio: consentire di inserire anche i ritardatari dal database e sostituire i titolari con le riserve direttamente all'atto dell'inserimento dei risultati.

Volevo un programma che consentisse tornei regolari ma anche a doppio girone o a girone completamente libero e che permettesse di modificare in corsa il sistema di abbinamento.

Infine volevo un programma cross-platform vero, in grado cioè di girare su tutte le piattaforme: Windows, Linux e anche Macintosh (sinora completamente trascurato) ed internazionalizzato.

Ho dapprima ricercato librerie per C/C++ cross-platform, poi ho pensato a Java che è cross-platform per definizione. Solo che la programmazione in Java con editor di testo si era rivelata una cosa pazzesca, da prendere a piccole dosi! L'innescò l'ho avuto nel 2007 quando mi sono casualmente imbattuto nel prodotto NetBeans IDE della Sun Microsystems Inc, che finalmente consentiva il design interattivo dell'interfaccia grafica, la compilazione ed il debug integrato, come ero abituato a fare da anni con i prodotti Delphi e C++Builder della Borland. Ho tuttavia avuto necessità di un lungo periodo di training per riuscire a padroneggiare il design dell'interfaccia utente, in quanto ero abituato a specificare le coordinate in pixel, mentre in Java gli oggetti sono liberi di ridimensionarsi. Quindi per un po' ho lasciato perdere, poi dopo alcune riprese ho realizzato che dovevo usare intensivamente i panel per tenere coesi gli elementi dell'interfaccia nelle varie sezioni! Da qui la decisione finale di cimentarmi con lo sviluppo di JavaPairing e la partenza a razzo, grazie a tutte le conoscenze accumulate negli anni nel settore informatico e nel settore arbitrale.

A che punto è lo sviluppo di JavaPairing? (release 2.2 Novembre 2011).

- I dati dei giocatori possono essere importati da una qualunque distribuzione, file di testo, sia a spaziatura fissa che delimitato. E' stato predisposto un filtro per i file FIDE e FSI. Dopo aver richiamato lo schema e aver indicato il database più aggiornato, i giocatori vengono inseriti con drag&drop o doppio-click sulla riga
- Sono stati implementati i seguenti sistemi di abbinamento:
 - svizzero Olandese (in attesa di approvazione dalla FIDE)
 - svizzero Dubov (in attesa di approvazione dalla FIDE)
 - svizzero Semplice (basato sul rating)
 - svizzero a perfetta alternanza di colore (alterna tassativamente i colori)
 - Amalfi Rating (sistema approvato dalla FSI e in fase di valutazione da parte della FIDE)
 - all'italiana (tutti contro tutti), basato sulle tabelle Berger
 - 'manuale'. Il programma assiste mostrando i giocatori (o le squadre) ordinate (il criterio di ordinamento è a scelta dell'utente), evidenziando gli avversari già incontrati, i vincoli imposti dai criteri sul colore, ed ottimizzando l'assegnazione del colore
- L'output è generato in formato HTML; può essere stampato direttamente o inviato al browser
- Vengono generati anche il rapporto per la Federazione e la pagina WEB del torneo
- I file generati da JavaPairing sono portabili su tutti i sistemi operativi, senza necessità di effettuare conversioni

Il programma può essere utilizzato in qualunque torneo, sotto la responsabilità dell'arbitro.