

Lottningsprogrammet **Lott** för Schackfyrans Riksfinal

Manual

Innehållsförteckning

Förstasida	1
Innehållsförteckning	2
Historia, Bakgrund och Nedladdning	3
Installation och struktur av programmen	4
Lägg grunden för Schackfyrans Riksfinal	5
Starta upp Schackfyrans Riksfinal	6
Ytterligare specialprogram för Schackfyrans Riksfinal	8

Historia, Bakgrund och Nedladdning

Det finns redan en ansats till att arrangera Schackfyrens Riksfinal i zipfilen "s4anlott.zip", som finns på Eskilstuna SK:s hemsida <http://www.studera.com/schack> under fliken "Länkar/Downloads".

Men detta är en speciell tävling, där gränser måste tänjas, både när det gäller antalet Grupper som skapas och tidsåtgång vid olika moment, som måste ned. Men allting innebär inte enbart en större utmaning, fördelning av deltagare i undergrupper är på ett sätt enklare, då underlaget av olika klasser är så stort.

Lott är inte Lotta, Lott är ett program för Windows. Jag började att utveckla det redan som 16-bitars program för Windows 3.1. Ganska snart dock som 32-bitars program. Jag var orolig för hur övergången till 64-bitars miljön skulle bli, som gäller i en del versioner av Windows 7 och rakt igenom i Windows 8. Men det verkar inte vara några problem alls, dock så använder jag själv en gammal bärbar dator med Windows XP i på egna tävlingar, så gör gärna egna tester.

Alla kategorier av program i zipfilen s4an_lott_final bör testas, dessa är fem kategorier, eller fyra, där två kategorier är programmerade i en snarlik miljö. Windows är en förutsättning, men Windows finns som bekant i olika versioner, samt att stöd för ASP:s plattform, måste finnas. Det är en samling DLL-filer i System32, närmare bestämt.

Harald Lögdahl, 1996-2019.

Installation och struktur av programmen

Packa upp i programmen i zipfilen s4an_lott_final i en valfri, helst ny, katalog på datorn. Vill man börja om ifrån början så packar man helt enkelt upp programmen på nytt i en ny katalog och raderar den gamla. Programmen kommer att skapa en egen underkatalog som heter "lottutskrifter" och här hamnar bland annat Schackfyran-resultatet senare. Det är mycket viktigt för funktionaliteten i vissa program (som inte är huvudprogram på något sätt i vanliga "s4an_lott", men däremot här) att programmen ligger i en underkatalog direkt under roten i en volym, t.ex [C:\](#), alltså t.ex C:\sfyranlott\.

Lägg grunden för Schackfyrans Riksfinal

På två datorer ska lottningsprogrammet **lott_S4an.exe** skapa 16 grupper. På en tredje dator ska 32 grupper skapas. Dessa heter gärna ”Schackfyran Grupp 1”, ”Schackfyran Grupp 3” osv på primärlottarens dator, samt ”Schackfyran Grupp 2”, ”Schackfyran Grupp 4” osv, på sekundärlottarens. På den tredje datorn heter då grupperna ”Schackfyran Grupp 1”, ”Schackfyran Grupp 3” osv till ”Schackfyran Grupp 31”, och efter det ”Schackfyran Grupp 2”, ”Schackfyran Grupp 4” osv till ”Schackfyran Grupp 32”.

När en grupp skapas så väljer man ”Ny Turnering”, med indata, ”Klubb”, lottningssystem ”Monrad”, poängsystem ”3,2,1” och ronder minst 5. Sedan ska ett antal slasknamn och slaskklasser skrivas in. Dessa kan vara vilka bokstäver som helst, och behöver inte vara fler än sex ”Deltagare”,

Jag vet att allt detta är en tidskrävande procedur. Det positiva är att detta behöver bara göras en gång, både för tester, och senare, skarpt läge. Det finns även färdiga zipfiler för respektive tre datorer, som bara extraheras in, så är det klart.

Vad är det nu som man har skapat? Jo en dator där en person kan lotta udda grupper och en dator där en person kan lotta jämna grupper. På bägge datorerna har grupperna ett nummerspann, 1-16, med filer som heter .T, .R och .U. Men när sekundärlottaren ska skicka filer till den tredje datorn (som jag ser som det säkraste systemet), så måste nummerspannet ändras till 17-32 och sedan .T, .R och .U. Men det är inte så svårt som det kan låta, som jag senare ska förklara.

Filen ”Schackfyran_spelare.txt” är ett exempel på Schackfyranspelare som sedan ska läsas in. Jag rekommenderar att korta ner namnen för bättre utskrifter, upp till 19 tecken kommer att ge fina utskrifter senare. Klassnamnen kan utan problem vara upp till 29 tecken. ”Schackfyran_spelare.txt” ska ligga i arbetsbiblioteket, alltså t.ex C:\sfyranlott\.

Programmet **modifiera_inlasningsfil.exe** är bra för att redigera spelarfilen med, inte minst på speldagen. Men det har en brist att nya klasser inte kan läggas till i det. Här är Anteckningar bättre, eller snarare Wordpad, när just den här txt-filen, kommer att bli så oerhört stor.

Man kan enkelt switca mellan Wordpad och **modifiera_inlasningsfil.exe**, helst då genom att stänga respektive program, innan man går till nästa.

Det finns ytterliggare ett program som kan vara användbart, i förberedande process, nämligen **konverta_inputfil_till_s4an.exe** för att snabbt skapa inläsningsfiler ifrån format ifrån andra lottningsprogram för Schackfyran.

Starta upp Schackfyrans Riksfinal

När man är nöjd med sin input-txt fil för tävlingen så starta **gruppindelning_s4an.exe** välj 32 grupper och kryssa för Checkboxen till höger. Välj sedan din redigerade txt-fil. Kör sedan som det står **filkonvertera_32_grupper.exe**. Observera detta är inget grafiskt program, det räcker med ett enda dubbelklick. Nu ska det i arbetsbiblioteket ha skapats 1-32 .T, .R, .U-filer. Vid datum/tidsortering i utforskaren, så kommer dessa överst.

Alla dessa sammanlagt 96 filer kan gärna kopieras över till dator nr. 3:s system, så att han/hon får bekanta sig lite med hur tävlingen ser ut, samt att man redan då har skapat en backup.

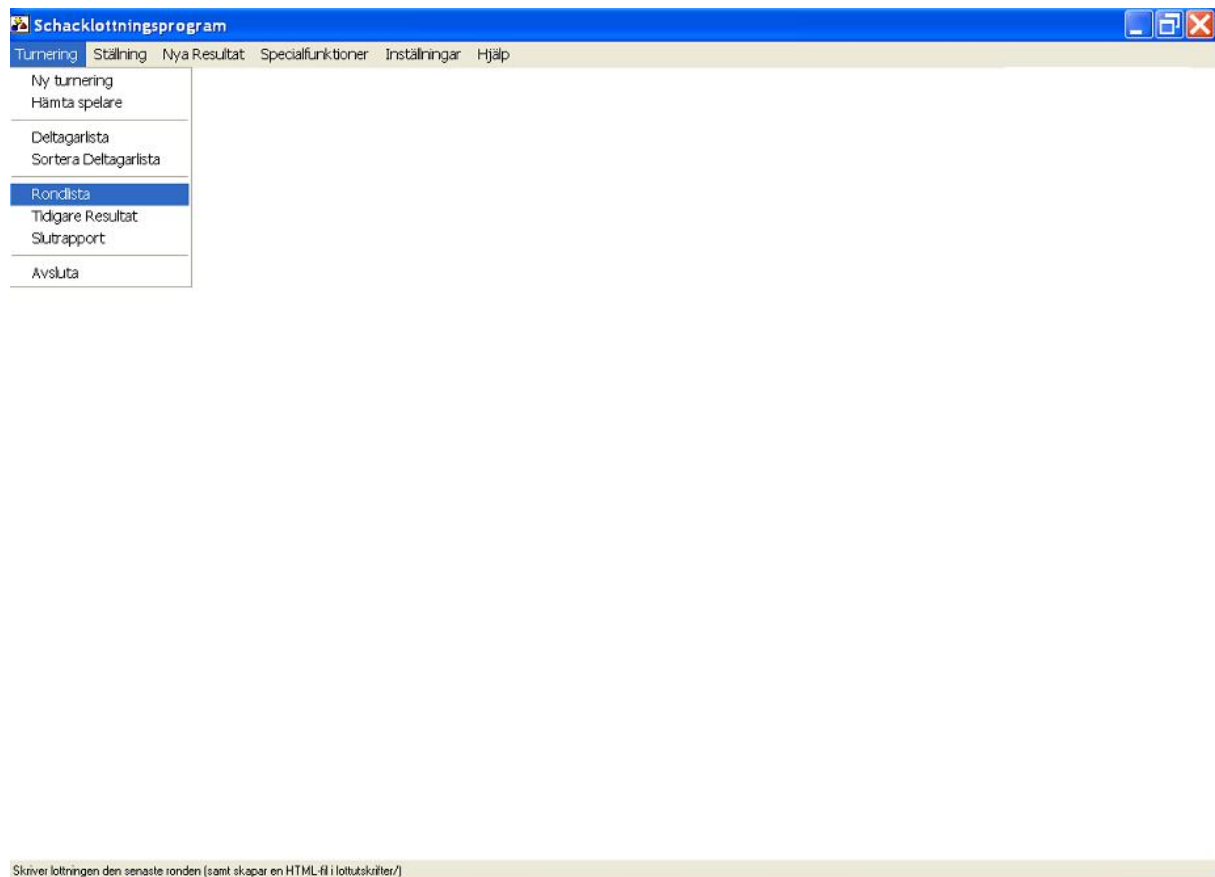
Filerna 17-32 T, .R, .U är ointressanta för dator nr. 1, men ska skickas till dator nr. 2. Använd programmet **kopiera_till_extern_enhet3.exe** för att kopiera filerna till ett nytt USB-minne, filerna får då nummerspannet 1-16 T, .R, .U, vilket passar sekundärlottaren, på datorn nr.2.

Dessa **kopiera_till_extern_enhetX.exe** filer gör det möjligt att skicka filer mellan de två som lottar, och den tredje personen som ska rapportera in ställning/resultat senare, till Internet inte minst. Den tredje datorn och personen, sitter också sedan på en backup, om något skulle gå fel någonstans. Då gäller det att kopiera över X.T, X.R och X.U-filer, fast åt andra hållet. Det kan dock endast bli fel om man ändrar förutsättningarna mellan lottning och ifyllnad av resultat. Det kan krävas en del tankearbete att veta vilket turneringsnummer har på respektive dator. Men strukturen är logisk.

Vill man ligga på den extremt säkra sidan, så ska varje dator ha en särskild backup-volym, och att man sedan använder programmet **kopiera_till_extern_enhet.exe** (alltså utan siffra efter) med jämna mellanrum. Det kan i och för sig också bli lite rörigt för den ovane, för detta har ju inget med kommunikationen med de andra personerna, och datorerna, att göra.

När detta är klart så skulle jag i en normal Schackfyran-tävling skriva att man skulle skriva ut lottningarna i **lott_S4an.exe**. Men detta är en speciell tävling. Låt istället dator nr. 3 skriva ut listor som är namnsorterade, och klassorterade, med hjälp av programmet **schackfyran_lagturnering.exe** filerna hamnar i underbiblioteket lottutskriften. För publicering på Internet, och i pappersformat, i spellokalen.

När man nu kommit så här långt, och är nöjd, stäng ner programmen **gruppindelning_s4an.exe** och **filkonvertera_32_grupper.exe**. Att dessa program är så kraftfulla när det gäller att skapa undergrupper, är nu bara en nackdel, för de kommer att rensa rubbet av resultat, utgådda spelare, i efterhand inlagda spelare etc, om de körs igen.



Figuren visar lottningsprogrammet **lott_S4an.exe** där menyalternativet "Rondlista" håller på att väljas. Det ska användas från och med Rond 2. Skriv ut rikligt med kopior, vi i Eskilstuna SK låter en funktionär vara ansvarig för 15 bord, och i det ingår resultatrapportering. Blanda inte in de Schackfyran-specifika resultaten (det går ändå inte) utan behandla tävlingen som vilken tävling som helst. När "Nya resultat" ska skrivas in är det också "1" (1-0), "0" (0-1), "r" (Remi), w och W för W.O partier samt "d" för 0-0, som gäller.

Se också till att få ut informationen att vit står till vänster i listan, och svart till höger, det är inte uppenbart i Schackfyran.

Programmet innehåller stora möjligheter till att länka in spelare, ta bort spelare, ändra spelaruppgifter. Men inget av detta ska göras mellan lottning och ifyllnad av resultat, utöver ändring i själva spelarnamnen. Samt att i första ronden, så kan man faktiskt ändra hur man vill förutom att ta bort spelare, då har man skapat kaos i den gruppen, och måste identifiera backupfilerna (.T, R och .U), antingen i det backupsystem som man skapat själv, eller i det system som finns på datorn nr. 3. Det ska sägas att för just Riksfinalen så är riskerna med att ändra klassnamn för en spelare, mellan lottning och ifyllnad av resultat, oerhört låg, men inte obefintlig.

Ytterligare specialprogram för Schackfyrens Riksfinal

Det första programmet *resultatinmatning_via_scanner.exe*, som detta stycke berör, förutsätter att det finns en scanner som kan konvertera en inscannad fil till en txt-fil. Jag vet inte om det ens finns en sådan. Just på denna punkt så erbjuder alltså SOSS en bättre lösning.

Programmet ”*resultatinmatning_via_scanner.exe*” är till för att snabba upp resultatinmatningen, kanske kan två människor göra det här snabbare manuellt dock, jag vet inte det. Ett program ska först ta in den inscannade resultatlistan (där spelar-numren måste vara med) och göra om informationen till txt-format, som i filen ”*exempelfil_fran_scanner*”. Detta program har en hel del felhantering, men vad som helst kommer inte att accepteras, t.ex så måste det vara mellanslag mellan bordsnummer och vits startnummer. Hamnar programmet i en evighetsloop på grund av alltför dålig inscannad input, så löper man ändå ingen risk att någon information går förlorad/läggs till, om det är en ny rond man skriver in dvs. Håller man på och skriver över t.ex rond 4 med en uppdaterad rond 4, så kan man dock tappa just den rondan för just den gruppen. Det är endast möjligt att uppdatera den senaste rondan med scanner-programmet.

När det gäller W.O resultat kan man med penna skriva just 1-0 W.O eller 0-1 W.O. Om ingen spelare kommer 0-0 helt enkelt. För remi funkar ett antal olika inputs, remi är dessutom defaultresultatet om något annat inte kan uttydas.

Grupperna får inte ha mer än 90 spelare, dvs 45 bord (en sådan grupp kan dock få vara med, men med manuell resultatinskrivning). Scanner-programmet kan hantera grupper med Firond, där ska inget resultat stå, varken på resultatlappen eller i scanner-programmet.

Observera att det finns ett problem i detta (kanske för framtiden användbara program), som belyses i .txt-filen ”*exempel_fil_fran_scanner.txt*”. Grupp 28 stämmer endast om lottning sker på en dator, inte två, som denna manual haft som utgångspunkt. De två lottarna har ju endast 1-16 .T, .R, .U-filer i sina system. Just Grupp 28 tillhör sekundärlottaren, som har jämna grupper. Där heter filerna 14.T, .R och .U.

Programmet *schackfyran_lagturnering.exe* som är centralt, kan i första rondan generera en ”namnsorterad lista över grupptillhörighet”, i lottutskriften. Utifrån denna html-fil, så kan ett specialprogram skicka informationen till just min server som sedan genererar en sökbar asp-sida, där man skriver in sitt namn, eller del av namn, så listas alla lottningar och gruppindelningar för dessa personer. Den användes också i Distriktsfinalen för Sörmland i Eskilstuna 2015. Men det var nästan ingen som brydde sig om den, då alla hittade sina platser ändå ganska snabbt. ASP-sidan visas inte heller så snabbt som kanske är önskvärt, men det kan ändras om den läggs in på en snabbare server. Vad som krävs är en egen server med Internet Information Server, jag vet inte exakt vilka versioner som den funkar på mer än 6.0. Att skicka en lottningsfil till servern var/är i alla fall enkelt, då jag har ett program även för det!