

K O P S

Komputerowy

Pomocnik

Sędziogo

Instrukcja użytkowania programu

Wersja dla Windows

RO**ZACZYNAMY.**

KOPS wersja 12.x

AUTOR :

Jan Romański
 02-777 Warszawa
 ul.Kulczyńskiego 1 m 15
 tel. kom.(0) 601403308
 E-mail: jfr@post.pl

SPIS TREŚCI

- 1. Wymagania sprzętowe, instalacja KOPSa, Windows.**
 - 2. Nawigacja wśród opcji menu, klawisze specjalne.**
 - 3. Sterowniki drukarek.**
 - 4. Turniej par.**
 - 5. Turniej indywidualny.**
 - 6. Turniej teamów.**
 - 7. Punktacja długofalowa i ewidencja PKLi.**
 - 8. Programy pomocnicze.**
 - 9. Wspólna lista nazwisk, programy BAZA i BAZAI.**
- Dodatek A. Zasady obliczania wyników w turnieju par i indywidualnym.**
- Dodatek B. Formaty plików KOPSa.**
- Dodatek C. Małe turnieje indywidualne.**
- Dodatek D. Plik INR=inne numery rozdań**

UWAGA

KOMPUTEROWY POMOCNIK SĘDZIEGO obrósł w wiele dodatkowych możliwości związanych z systemem Windows i Centralną Ewidencją Zawodników i rozgrywek PZBS (CEZAR). Tematy te nie są poruszane w niniejszej instrukcji, ze szczegółami można zapoznać się w KOPSowym dziale mojej strony <http://www.icl.com.pl/Romanski>.

ZAWARTOŚĆ DYSKIETKI

KOMPUTEROWY POMOCNIK SĘDZIEGO zajmuje jedną dyskietkę 1440kB, a na niej pliki:

INSTAL.EXE	program instalujący
KOPS_ZIP.EXE	samo-rozpakowujące się archiwum.
POMOC.EXE	archiwum z instrukcją obsługi i innymi plikami pomocniczymi
CZYTAJ.TO	informacje z ostatniej minuty

Standardowo dołączam także archiwum o nazwie **WINZIP.EXE** - w Excelu (wszystkie nowsze wersje) arkusze do wydruku protokołów i pilotek.

KOPS_ZIP.EXE zawiera:

KOPS.EXE	właściwy program.
BAZA.EXE	program do obsługi bazy z nazwiskami.
BAZAI.EXE	program do obsługi bazy z nazwiskami i imionami.
KOLORY.EXE	zmiana kolorów w KOPSie.
DODZ.EXE	program do zbijania zapisów, które były wprowadzane na kilku komputerach.
DODL.EXE	program do zbijania list startowych, które były wprowadzane na kilku komputerach.

POMOC.EXE zawiera:

CONFIG.KPS	przykładowy plik systemowy
AUTOEXEC.KPS	jw.
KOPS.HLP	plik z tekstami pomocy
KOPS.ICO	ikona,
KOPS.PIF oraz PIF,	jeśli chcemy uruchamiać KOPSa w Windows.
R0,..,RC	pliki z instrukcją, polskie litery w kodzie LATIN2

TLUMACZ.EXE	filtr służący do tłumaczenia na inne polskie litery
*.STR	różne sterowniki drukarek.
*.DRK	pliki pomocnicze dla drukarek.
*.VP	różne tabele VP.
*.3	tabele do obliczania turniejów na trzech stołach.
*.NTP	przykładowe schematy Howelli.
*.NTI	schematy dla małych indywiduali.
HOWELL.DAT	pliki ze schematami Howella zaszytymi w KOPSie.
HOWELL.AW	pliki ze schematami Howella wg A. Wachowskiego.
HOWELL.INN	pliki ze schematami Howella z możliwie dużą ilością zbiornic.
KOPSEGA.CPI	opis zmodyfikowanej strony kodowej 852 dla monitorów EGA i VGA
INDAPP.EXE	program przygotowujący dane dla sektora typu Appendix w turnieju indywidualnym.
BAN2BAI.EXE	konwerter starych baz z nazwiskami na format bazy z imionami
BAI2BAN.EXE	i na odwrot;
H_ZJAZD.EXE	programy do tworzenia plików sterujących dla dziwnych sektorów
SUMANTP.EXE	w turnieju par.
MITNTP.EXE	
DUP2KOPS.EXE	programy konwersji plików KOPSA i maszyny do rozdawania kart
DLM2KOPS.EXE	
KOPS2DUP.EXE	
KOPS2DLM.EXE	
KOPS2CDS.EXE	
CDS2KOPS.EXE	

Wszelkiego rodzaju pytania, uwagi i reklamacje proszę kierować pod adresem podanym powyżej.

KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA SYSTEMU.

Jeśli masz dostęp do komputera klasy IBM XT/AT/386/486/Pentium z drukarką i twardym dyskiem, jeśli zajmujesz się sędziowaniem i / lub organizacją zawodów brydża porównawczego, jeśli parasz się trenerką - to ten program jest dla Ciebie.

KOPS w założeniu ma obsłużyć działalność sędziowską - prywatną, w klubie lub w okręgu. W związku z tym KOPS:

- policzy dowolny turniej par, także z dodawaniem handicapów.
- policzy dowolny turniej indywidualny.
- turnieje można liczyć na maksy, na impy z przeliczeniem na VP lub bez, jedno- i wielosesyjne. Liczenie na maksy odbywa się zgodnie z obowiązującym od 1.1.1994 przepisem o maksowaniu proporcjonalnym. Sposobem liczenia można w szerokim zakresie sterować, używając parametrów przy uruchamianiu KOPSA lub stosując odpowiedni plik.
- pomoże w przeprowadzeniu na sali włoskiego turnieju teamów liczonego systemem Pattona lub na impy/VP - pomoc ta obejmuje rozstawianie do kolejnych rund zgodnie z wybranym algorytmem, wydruk kartek na oddawanie rezultatów, ciągłą prezentację aktualnych wyników itp.
- wyniki turnieju każdego typu można drukować w sposób standardowy, podając dla każdego zawodnika jego inicjał, nazwisko, WK i okręg.
- Dołączony program BAZAI.EXE pozwala utworzyć bazę danych zawierającą pełne imiona i przynależność klubową. Jeśli taka baza powstanie, to każde wyniki można wydrukować w sposób podający te informacje.
- poprowadzi dokumentację rozgrywek ligowych.
- poprowadzi klasyfikację długofalową dla cyklu turniejów, przy czym może być kilka takich cykli, parami lub indywidualnych, w szczególności może to być zestawienie zdobywanych PKLi, które KOPS potrafi dla każdej imprezy policzyć zgodnie z obowiązującym regulaminem.
- przygotuje i wydrukuje rozkłady brydżowe z możliwością układania własnych rozdań i poprawiania generowanych komputerowo. Rozkłady można drukować na kilka sposobów - same główki, całe protokoły, przeglądówki lub ręce oddzielnie dla celów treningowych. Dla powstałych kompletów rozdań można policzyć proste testy statystyczne.
- na kilka sposobów wydrukuje schematy Howella zaszyte w swoim wnętrzu lub dostarczone przez użytkownika.
- wbudowane w KOPSA schematy Howella są również w oddzielnym pliku i można zamiast nich używać własnych poprawiając ten plik. Dostarczam także dwa dodatkowe pliki ze schematami: w jednym są te, które znajdują się w podręczniku Andrzeja Wachowskiego, a w drugim przygotowany specjalnie zestaw praktyczny dla turniejów jednoosobowych (taki, że karty rozdaje się tylko w dwóch pierwszych rundach).- plik KOPS.INI (rezydujący w tej samej kartotece co KOPS.EXE) zastąpił stary KOPS.KNF. KOPS.INI można poprawiać jakimś edytorem dla zmiany parametrów programu.
- można policzyć wielosekcyjny turniej, w którym są same Mitchelle, ale o różnej długości (+-1).

- można zamiast wprowadzania zapisów wpisywać kontrakt, rękę rozgrywającego, wist i ilość lew. Zapis zostanie wyliczony automatycznie na podstawie wprowadzonych danych i numeru rozdania. Informacje te są drukowane w protokołach i historii pary zawodnika).

Klawisz F1 zawsze służy do wywołania pomocy, która jest kontekstowa, co oznacza że to, co pojawia się na ekranie dotyczy tego, co aktualnie robimy. Jeśli po wywołaniu pomocy naciśniemy **drugi raz klawisz F1**, to pojawi się **spis rozdziałów** instrukcji i można ją przeczytać na ekranie.

W dalszych rozdziałach przy opisie działania klawiatury stosuję następujące konwencje:

napis typu **Alt-T (Ctrl-T)** oznacza: naciśnij klawisz Alt (Ctrl) i, trzymając go, **T**. Zamiast **Ctrl** używany jest niekiedy **znaczek ^**.

Napisy Ctrl-C i ^C są równoważne.

Jeśli w opisie podawany jest szablon nazwy tworzonego przez KOPSa pliku, to:

- NazwaTurnieju oznacza maximum 8-mio znakową nazwę wybraną przez użytkownika
- nawiasy [] tak naprawdę nie występują, a tekst między nimi jest opcjonalny.

R1 ROZDZIAŁ 1

WYMAGANIA SPRZĘTOWE,

INSTALACJA KOPSA, KOPS.INI, WINDOWS.

UWAGA: Przed przystąpieniem do instalacji KOPSA zrób kopię dyskietki i dobrze schowaj oryginał - na wszelki wypadek. Jeśli instalkę KoPSa dostałeś pocztą elektroniczną, jako plik .ZIP, to rozpakuj ten plik do specjalnie utworzonej kartoteki, np. InstKOPS, a w instrukcjach poniżej odwołania do dyskietki **A:** zastąp przez **\InstKOPS**.

Potrzebny jest dowolny IBM-PC kompatybilny komputer pracujący pod kontrolą DOS 4.0 lub nowszą. Wcześniejsze wersje DOSu są wykluczone. KoPS pracuje także w każdym systemie Windows.

Bardzo potrzebna jest drukarka, bez której KOPS wiele traci (więcej o drukarce w rozdziale 3).

KOPSA można zainstalować ręcznie, tworząc dla niego kartotekę i uruchamiając w niej program KOPS_ZIP. Spowoduje to rozpakowanie wszystkich plików, ale bez tworzenia poleceń .BAT. Zalecane jest więc użycie specjalnego programu instalacyjnego INSTAL.EXE

Włóż dyskietkę do napędu, np. A: i wyślij polecenie INSTAL. :

C> A:INSTAL <ENTER>

Polecenie to :

- zapyta o nazwę dysku i kartoteki, w której chcesz zainstalować program.

Naciśnięcie ENTER bez wpisywania nazwy oznacza instalację na dysku C: w standardowej kartotece KOPS, wpisanie pojedynczej litery, nawet bez dwukropka oznacza utworzenie kartoteki \KOPS na wskazanym dysku.

- utworzy tę kartotekę, a w niej podkartoteki

EXE	na programy i pliki związane z obsługą drukarki
VP	na tabele służące do obliczeń
NTP	na dane sektorów nietypowych
POMOC	na instrukcję obsługi

Nazw tych kartotek lepiej nie zmieniać.

Powstaną też przykładowe puste kartoteki:

PDF	na punktację długofalową
PKL	na ewidencję PKLi
RZD	na dane o generowanych rozdaniach

- do kartoteki \EXE skopiuje programy : **KOPS.EXE**, **BAZA.EXE**, **BAZAI.EXE**, **KOLORY.EXE**, ikonę **KOPS.ICO** oraz plik z pomocą **KOPS.HLP**. W tej wersji KOPSA są jeszcze dodatkowe programy: KONWDGF, BAN2BAI i BAI2BAN do konwersji danych oraz **H_ZJAZD**, **MITNTP**, **SUMANTP** i **INDAPP** do obsługi sektorów nietypowych.

Wszystkie te pliki z założenia powinny znajdować się zawsze w jednej kartotece.

- do VP\ skopiuje wszystkie tabele VP i tabelki do obliczania wyników z trzech stołów.
- w NTP\ umieści kilkanaście przykładowych plików z danymi dla podwójnych Howelli oraz schematy małych (12-36 uczestników) indywiduali.
- do EXE\ skopiuje wszystkie pliki do obsługi drukarki. Po przeczytaniu Rozdziału 3 będziesz wiedział co masz zrobić, aby efektywnie korzystać ze swojej. Standardowa instalacja drukarką się nie zajmuje.
- zapyta o możliwość korzystania z RAM dysku (patrz dalej)
- utworzy polecenia KOPS.BAT, BAZA.BAT i KOLORY.BAT.

Polecenia te potrzebują kilku słów komentarza. Otóż :

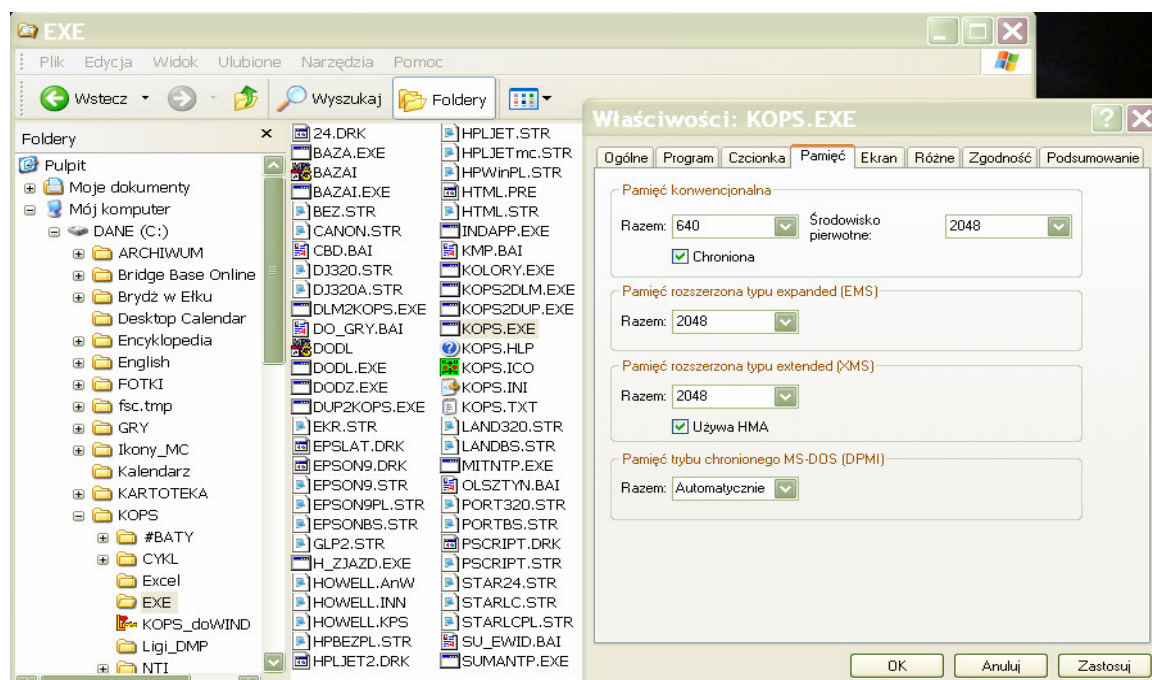
- w każdym może być kilka poleceń SET. Wskazują one programowi gdzie szukać danych:

dla sekcji nietypowych	- SET NTP= <i>kartoteka</i>
dla generowanych rozdań	- SET RZD= <i>kartoteka</i>
tabelek VP	- SET VP= <i>kartoteka</i>
bazy nazwis	- SET NAZW= <i>pełna nazwa pliku</i>
pomocy	- SET KOPSHLP= <i>kartoteka</i>

Wskazania te zgodne są ze strukturą kartotek utworzoną przez INSTAL (i później przez użytkownika).

Brak każdego z tych poleceń oznacza, że odpowiednie dane będą wyszukiwane i tworzone w kartotece, w której KOPS aktualnie operuje.

Gdy KOPS zainstalowany jest w Windows, trzeba ustawić opcje następująco:



W folderze \KOPS\EXE – kliknąć plik programu **KOPS.EXE** prawym przyciskiem myszy i we Właściwościach ustawić zakładkę „Pamięć” – tak jak pokazano na rysunku.

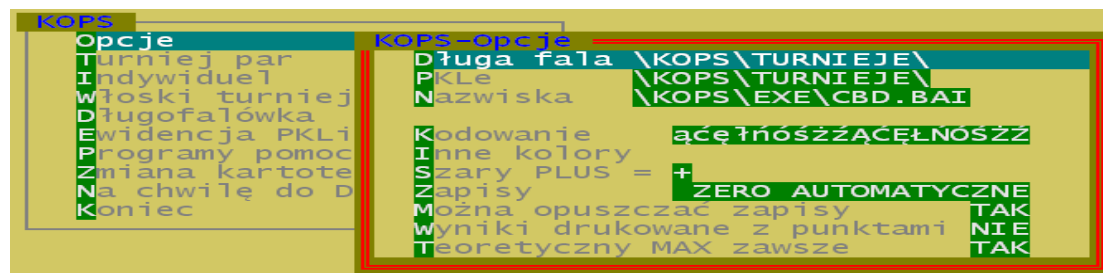
Windows XP: w tym systemie zainstalowanie poprawki ServicePack 2 usuwa z kartoteki systemowej pliki AUTOEXEC.NT i CONFIG.NT. KoPS przestaje się wtedy uruchamiać, a komunikat na ekranie wspomina o tych plikach. W takim przypadku należy je skopiować z kartoteki \KOPS do kartoteki systemowej:

\WINDOWS\SYSTEM32.

Po zainstalowaniu uruchom KOPSa :

```
C:\KOPS> KOPS <ENTER>
```

pojawi się krótka informacja o programie (pojawia się tylko wtedy, gdy nie istnieje plik KOPS.INI). Naciśnij ESC a następnie literę O , przechodząc w ten sposób z głównego menu do sekcji z opcjami programu:



Pierwsze dwie dotyczą kartotek używanych **do długofalówek i ewidencji PKLi**, trzecia podaje **nazwę wspólnej listy startowej**. W starych DOSowych systemach naciśnięcie podświetlonej litery lub klawisza ENTER z wybraną opcją powodowało cyklicznie zgaszenie nazwy, potem pytanie o nową, zgaszenie nazwy itd. Zgaszenie nazwy oznacza rezygnację z tworzenia i korzystania z określonych danych. Poczynione tu ustalenia będą zapisane do pliku KOPS.INI i odtwarzane przy kolejnych uruchomieniach programu.

Pod Windows ten sposób wyboru przestał działać (dyski są zbyt duże i mają zbyt skomplikowaną strukturę). Odpowienie ustawienia należy robić edytując ręcznie KOPS.INI lub umieszczając w wywołującym KoPSa pliku .BAT wskazania na odpowiednie kartoteki poleceniami SET:

```
SET PDF=nazwa_kartoteki
SET PKL=nazwa_kartoteki
SET NAZW=pełna_nazwa_pliku
```

Jeśli chcesz używać wspólnej dla wszystkich turniejów bazy z nazwiskami graczy, to podaj nazwę pliku:

- z rozszerzeniem .BAN, jeśli wystarczą tylko inicjały zawodników
- z rozszerzeniem .BAI, jeśli potrzebne są pełne imiona i /lub kluby oraz zapoznaj się koniecznie z Rozdziałem 9 tej instrukcji.

Przykład:

Założmy, że liczymy w tygodniu dwa cykliczne turnieje o nazwach WTOREK i CZWARTEK. Warto wtedy zrobić co następuje:

- utworzyć dwa katalogi, np. C:\WTO i C:\CZW
- w każdym z nich utworzyć podkatalogi PDF i PKL (jeśli są potrzebne)
- w katalogu głównym KoPSa utworzyć polecenia (w Windows klikamy Start|Programy|Akcesoria|Wiersz polecenia). Wpisujemy kończąc każdą linijkę klawiszem ENTER:

```
C:
CD \KOPS
COPY CON: WTO.BAT
SET PKL=\WTO\PKL
SET PDF=\WTO\PDF
SET NTP=\KOPS\NTP
SET RZD=\KOPS\RZD
SET VP=\KOPS\VP
SET NAZW=\KOPS\BAZA.BAI
CD \WTO
\KOPS\EXE\KOPS %1 %2 %3 %4
^Z (zamiast ^Z naciśnij F6)
```

```
COPY CON: CZW.BAT
```

jw., z zamianą WTO na CZW.

Wtedy będziemy mieli porządek na dysku, wspólna baza nazwisk będzie dostępna dla obu turniejów i nie trzeba będzie zaglądać do opcji po uruchomieniu KOPSa dla WTO, jeśli chwilę przedtem uruchamialiśmy go dla CZW. Można także przeznaczyć jedną kartotekę na PKLe, wspólną dla obu turniejów. Wtedy w obu plikach .BAT odpowiednia linijka jest taka sama i ma na przykład postać:

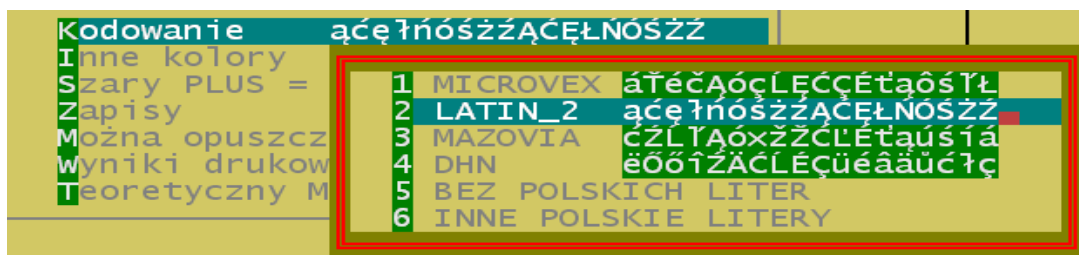
```
SET PKL=\KOPS\PKL
```

W Windows warto teraz utworzyć sobie skróty: otwieramy Mój Komputer, wchodzimy do kartoteki KOPS, plik WTO.BAT (a później CZW.BAT) klikamy prawą myszą i, nie puszczając tego przycisku, przeciągamy plik na wolne miejsce na pulpicie lub na pasku szybkiego uruchamiania i puszczamy przycisk myszy. Z rozwiniętego w tym momencie menu wybieramy „Utwórz skrót tutaj”. Zmieniamy nazwę skrótu (prawą myszą|Zmień nazwę). Warto też zmienić ikonę skrótu: prawa mysz|Właściwości|Zmień ikonę|Przeglądaj, wskazujemy KOPS.ICO z głównej kartoteki KoPSa.

Kolejne trzy opcje zajmują się żelastwem (hardware) w twoim komputerze:

"Kodowanie" dotyczy pokazywania polskich liter na ekranie. W linijce z tą opcją widać szereg (18) znaczków, które powinny być polskimi literami.

Jeśli nie są, to naciśnij klawisz K, wywołując kolejne menu:

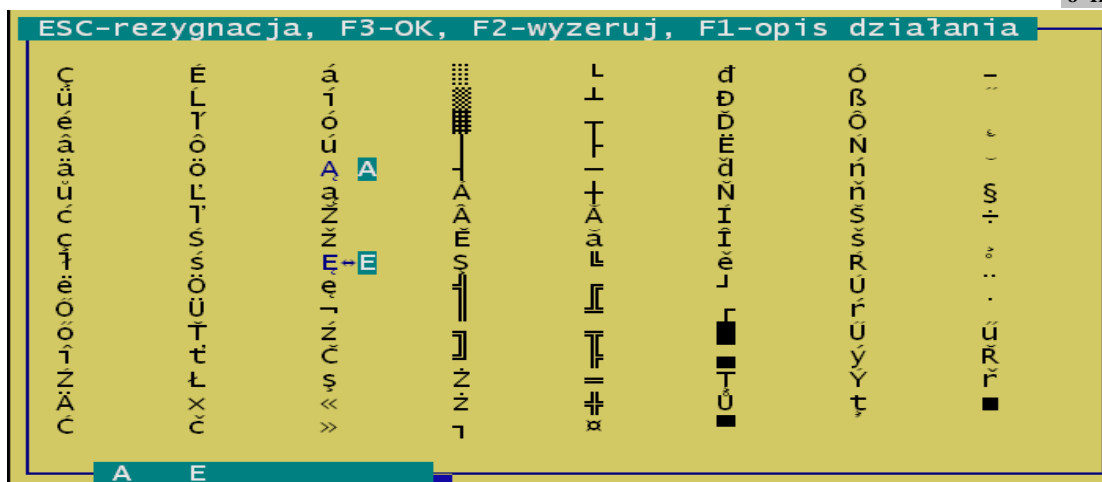


Wybranie 1 ... 5 spowoduje ustalenie do wskazanego sposobu kodowania.

Jeśli żaden nie jest dobry, to wybierz **Inne polskie litery**.

Pojawi się ekran :

UWAGA! TABELKA PONIŻEJ MOŻE SPRAWIĆ KŁOPOTY PRZY DRUKOWANIU (DRUKARKA ZWARIUJE). WTEDY PRZED WYDRUKIEM TRZEBA JĄ USUNĄĆ JAKIMŚ EDYTOREM !



Sprawdź, czy wśród wydrukowanych w lewych kolumnach znaków są polskie litery.

Jeśli są, to oznacz je wszystkie dochodząc do każdej strzałkami i naciskając przy niej klawisz z bezogonkową postacią (x=ziet). Wskazane już litery pojawią się na dole ramki. Po zrobieniu tego naciśnij klawisz F3.

Jeśli polskich liter nie ma, to naciśnij ESC i w poprzednim menu wybierz MICROVEX. Na ekranie będą pojawiały się wtedy litery nieco do polskich podobne.

Z polskich liter można też zrezygnować (ale odradzam!). Należy także pamiętać, że jeśli w komputerze jest karta graficzna EGA lub VGA, to polskie litery zawsze są (w standardzie LATIN2)- najwyżej nie zostały zainstalowane odpowiednimi poleceniami:

w CONFIG.SYS:

```
DEVICE=C:\DOS\DISPLAY.SYS CON=(EGA,,1)
```

w AUTOEXEC.BAT:

```
MODE CON CODEPAGE PREPARE=((852) C:\DOS\EGA.CPI)
MODE CON CODEPAGE SELECT=852
```

Dwie linijki wyżej pojawia się nazwa C:\DOS\EGA.CPI. Plik ten dostarczany jest razem z systemem i zawiera kształty liter tzw. strony kodowej 852.

Przy okazji polskich liter zmienia niestety prawie wszystkie znaki o kodach >127, w szczególności ramki. Możesz zmienić nazwę \DOS\EGA.CPI na \KOPS\POMOC\KOPSEGA.CPI. W tym pliku znaki różnią się od standardowych jedynie dla polskich liter w kodzie LATIN-2.

Wersja instalacyjna KOPSA ma ustawione kodowanie na LATIN-2. Zmiana tego ustalenia powoduje bezbolesne przetłumaczenie wszystkiego co pojawia się na ekranie.

Dane do klasyfikacji długofalowej i ewidencji PKLi zapisywane są na dysku w ustalonym tu kodzie ekranowym polskich liter. Jeśli chcemy zmienić ten kod po pewnym czasie używania KOPSA lub wczytujemy dane przyniesione z innego komputera, to trzeba pliki danych tłumaczyć: ręcznie (dowolnym edytorem), lub przy pomocy programu TLUMACZ.EXE, który znajduje się w kartotece POMOC\ (patrz także opis programu TLUMACZ w Rozdziale 8).

KOPS nie przewiduje instalacji klawiatury. Polskie litery (lub dziwne źuczki) pojawiają się po naciśnięciu kombinacji ALT-LITERA (dla ziet ALT-x, ALT-X).

Jeśli w Twoim komputerze instalowana jest klawiatura o innym standardzie, (np. poprzez KEYB PL), to przed użyciem KOPSA lepiej ją wyłączyć (**żeby wyłączyć KEYB PL piszemy KEYB US**).

"**Inne kolory**" pozwalają zmienić wygląd KOPSA na ekranie. Robi się to naciskając literę "I" odpowiednią ilość razy. W KOPSie zadeklarowanych jest kilka standardowych kombinacji kolorów. Jeśli chcesz mieć jeszcze inne, to należy użyć pomocniczego polecenia KOLORY. Program ten opisuje się sam na ekranie.

Można przy jego pomocy ustalić kolor każdego pojawiającego się elementu.

"**Szary PLUS**" definiuje znaczenie tego klawisza w czasie pracy programu. Ma to znaczenie przede wszystkim czasie wprowadzania zapisów. Jeśli w bloku numerycznym klawiatury jest klawisz ENTER, to wybierz SZARY PLUS = -, jeśli nie (stara klawiatura 84-znakowa), to zadeklaruj szary plus jako ENTER. Ułatwia to w znacznym stopniu pracę. Oczywiście można pozostawić + = +.

Opcja **"Zapisy..."** określa sposób ich wprowadzania. Można wpisywać cały zapis, można pozostawić programowi dopisywanie ostatniego zera (wtedy zero to pojawi się na ekranie po naciśnięciu pierwszego klawisza z cyfrą).

Można wprowadzać zapisy poprzez podanie kontraktu, ręki rozgrywającego, opcjonalnie pierwszego wistu oraz ilości wziętych lew (wtedy program wyliczy zapis na podstawie standardowych założeń).

Opcja **"Można opuszczać zapisy..."** określa, czy w czasie wprowadzania zapisów klawisz W DÓŁ pozwala przeskoczyć nad zapisem jeszcze nie wprowadzonym. Standardowo nie ma takiej możliwości.

Opcja **"Wyniki drukowane z punktami..."** pozwala wydrukować wyniki turnieju na maksymalnie nie tylko z procentami, ale także z punktami. Po ustawieniu tutaj TAK frekwensy, zbiorówki i historia pary/zawodnika drukowana będzie tylko z punktami.

Opcja **"Teoretyczny MAX zawsze..."** przyda się czasem przy liczeniu turniejów wielosesyjnych. Przy liczeniu pojedynczej sesji KOPS przegląda wszystkie protokoły, wylicza jaka jest maksymalna liczba zapisów i wyznacza zapis maksymalny w turnieju stosownie do tej liczby. Tak policzony procent jest najbliższy prawdy dla turniejów jednosesyjnych oraz wielosesyjnych liczonych poprzez sumowanie procentów. Jeśli jednak liczymy turniej wielosesyjny dodając punkty, to lepiej ustawić tę opcję na TAK.

W przeciwnym wypadku może się okazać, że wyniki maksymalne poszczególnych sesji różnią się mimo takiej samej organizacji i zawodnicy będą się pytać, dlaczego ich procent nie jest średnią arytmetyczną procentów z poszczególnych sesji.

Po ustaleniu wszystkich opcji naciskamy klawisz ESC, wracając do menu głównego.

Poczynione ustalenia zostaną zapamiętane w pliku KOPS.INI w tej samej kartotece co KOPS.EXE. Będą ważne do następnej zmiany, lub do skasowania KOPS.INI.

KOPS.INI jest plikiem tekstowym, w którym zapisywane są parametry pracy.

Większość tych parametrów nie jest dla użytkownika interesująca w tym sensie, że zmienia się je w programie, przy pomocy Opcji. Są jednak wypadki, gdy ręczna edycja będzie potrzebna. Z tego powodu przedstawiam zawartość KOPS.INI.

Każda grupa parametrów poprzedzona jest nazwą ujętą w kwadratowe nawiasy [].

Po nazwie występują linijki z parametrami. W tej wersji KOPSa legalne są nazwy:

[Polskie]

liczba z przedziału 1..6:

1-Microvex, 2-Latin, 3-Mazovia, 4-DHN, 5-bez, 6-inne

jeśli 6, to potem 18 liczb odpowiadającym kodom polskich liter w kolejności ąćęłńóśźżĄĆĘŁŃÓŚŻŻ.

[SzaryPlus]

liczba z kodem przypisanym klawiszowi: 13-ENTER, 43-PLUS lub 45-MINUS.

[Nazwiska]

nazwa bazy danych. Jeśli z takowej nie korzystamy, to należy opuścić także wiersz [Nazwiska].

[Pdfy]

TAK lub NIE

Jeśli TAK, to nazwa kartoteki. Jeśli nie można opuścić też [Pdfy].

[Pkle]

TAK lub NIE

Jeśli TAK, to nazwa kartoteki. Jeśli nie to można opuścić też [Pkle].

[Kolory]

10 liczb

[Drukarka]

systemowa nazwa drukarki (tzw. portu), najczęściej LPT1 oraz ewentualnie, nazwa sterownika.

[Stukanie]

TAK lub NIE

[OstatnieZero]

TAK lub NIE lub KONTRAKT lub BEZWISTU

[PoKolei]

TAK lub NIE. TAK oznacza, że zapis w protokole rozdania można wprowadzić dopiero po wpisaniu zapisów poprzednich. W przypadku NIE przy pomocy strzałki w dół można przesuwać się do dołu nad pustymi miejscami.

[LinieStrony]

Maksymalna ilość linii na stronie wydruku.

[GornyMargines]

Jeśli LinieStrony > 0 to ilość linii opuszczanych na początku każdej strony wydruku.

[LewyMargines]

Ilość kolumn opuszczanych na początku każdego wiersza.

[Piki]

0 - można
1 - nie można drukować znaczków brydżowych.

[Odstep]

0 - normalny
1 - gęsto
2 - rzadko.

[NaMaxy], [NaImpy]

po tych nazwach może wystąpić dowolny z parametrów sterujących liczeniem rozdania opisany w Dodatku A.

[BezOgraniczen]

Ograniczenie ze stołu w Butlerze, TAK lub NIE

TAK liczony pełny wynik
NIE wynik ograniczony do 10+liczba rozdań

[StalyMax]

TAK lub NIE tak jak w opcji "Teoretyczny MAX zawsze..."

[ZPunktami]

TAK lub NIE tak jak w opcji "Wyniki drukowane z punktami..."

[Tekstowy]

Standardowe rozszerzenie nazwy pliku z wydrukiem. W starszych wersjach było na stałe ustawione .LST. Teraz jest to parametr ustawiony na .TXT, co jest wygodniejsze, jeśli korzystamy z edytorów w Windows.

[KtoLiczy]

Nazwa &n

jeśli [KtoLiczy] występuje, to wtedy każda nowa strona wydruku będzie zaczynała się linijką, w której KOPS wydrukuje "Nazwę". Jeśli w "Nazwie" mają występować znaki spacji, to tutaj należy zastąpić je znakiem @. Jeśli w "Nazwie" mają występować polskie litery, to każdą należy zastąpić sekwencją ~litera_bez_ogonka (x dla ziet).

Jeśli za "Nazwą" jest znak & oraz liczba n (między & a liczbą nie może być spacji), to dodatkowo drukowana będzie aktualna data dosunięta do prawej strony tak, żeby cała linijka miała długość n. Informacje te drukowane będą najmniejszą czcionką dopuszczalną przez sterownik drukarki. Typowy przykład:

[KtoLiczy]

SBS@Cztery@Piku~ly,@J~ozef@Kowalski &100

[Nagrody]

n

n z_tyłu
n + z_tyłu
n - z_przodu

Liczba n oznacza szerokość pola na którym opcja Nagrody będzie wstawiała nagrodę. $5 \leq n \leq 10$, standardowo jest 10.

z_tyłu, z_przodu to dowolny napis (spacja zastąpiona poprzez @), który będzie drukowany obok nagrody. Jeśli napis ten poprzedzimy znakiem -, to drukowany będzie przed nagrodą. Jeśli - nie występuje lub jest zastąpiony znakiem +, to napis pojawi się za nagrodą.

Przykłady:

[Nagrody]

10 + , -@zł

za nagrodą będzie napis ", - zł", a wszystko na polu o szerokości 10-ciu znaków.

[Nagrody]

10 - \$@

nagroda poprzedzana będzie napisem "\$", a wszystko na polu o szerokości 10-ciu znaków.

Opcje [KtoLiczy] oraz [Nagrody] dostępne są tylko tutaj - uaktywnia się je i usuwa poprzez ręczną edycję pliku KOPS.INI.

KOPS I WINDOWS

Program WIN_ZIP.EXE uruchom w kartotece KOPS. Powstanie podkartoteka WINDOWS. Odszukaj tam pliki *.TXT. Możesz je odczytać w Windows klikając dwukrotnie w ich nazwę (potem, w Notatniku, włącz opcję Zawijanie wierszy). Znajdziesz tam instrukcje instalacyjne dla programów z tego archiwum.

R2 ROZDZIAŁ 2**NAWIGACJA WŚRÓD OPCJI PROGRAMU,
KLAWISZE SPECJALNE, MENU GŁÓWNE.**

Program zorganizowany jest w piramidę jednolitych graficznie okienek. Na ekranie może ich być kilka, ale aktywne jest tylko to ostatnie, z podwójną ramką. Wyborów dokonujemy poprzez naciśnięcie wyróżnionej pierwszej litery lub użycie strzałek i klawisza ENTER. Jeśli pierwsza litera nie jest wyróżniona, to wskazana opcja nie jest aktualnie dostępna. Jeśli w linii po za pierwszą literą wyróżniony jest jeszcze jakiś tekst, to wtedy wybranie tej opcji powoduje jego zmianę - albo cyklicznie na kolejną możliwość albo na wartość, o którą program zapyta.

Jeśli takiego tekstu nie ma, to wybranie powoduje otworenie kolejnego okienka lub - na dole piramidy - wykonanie właściwego podprogramu, już bez okienek, z normalnym (napisz i naciśnij ENTER) trybem odpowiedzi na ewentualne pytania.

Naciśnięcie klawisza ESC powoduje zawsze powrót w górę piramidy, z ewentualnym przerwaniem wykonywanej aktualnie czynności.

Trzeba się też przyzwyczaić do sposobu, w jaki KOPS obsługuje wpisywanie danych.

Normalnie po pytaniu przedstawiana jest jakaś podpowiedź, wydrukowana kontrastowym kolorem. Jeśli w tym momencie naciśniemy klawisz "kursorowy" (Home, End, Del, Backspace), to podpowiedź zostaje (zmienia kolor) i można ją poprawiać. Jeśli zaś naciśniemy inny klawisz, "literowy", to podpowiedź znika i to co potrzebne wpisujemy od początku. Stan klawisza Insert wskazywany jest kształtem kursora i (w niektórych miejscach) także odpowiednim napisem w dolnym prawym rogu ekranu. W trybie NAP, nadpisywania, kursor jest duży jak cały znak i nowy znak zastępuje ten, który leży pod kursorem. W trybie WST, wstawiania, kursor jest wąską kreską na dole, a nowy znak odpycha znak pod nim i wszystkie dalsze w prawą stronę.

GŁÓWNE MENU KOPSA.

Po uruchomieniu KOPSA pojawia się ekran z informacją, w jakiej kartotece się znajdujemy i z pierwszym okienkiem menu. U dołu wymienione są aktywne aktualnie klawisze funkcyjne i ich znaczenie:



- Opcje zostały opisane w rozdziale o instalacji,

- Sześć kolejnych wyborów opisano oddzielnie. Zauważyć tylko trzeba, że dostępność poleceń Długofalówka i Ewidencja PKLi zależy od tego, czy w Opcjach zadeklarowano odpowiednie kartoteki.

- Zmiana kartoteki/dysku.

Na ekranie pojawi się drzewo kartotek, po którym poruszamy się przy pomocy strzałek. Kartotekę wybieramy naciskając klawisz ENTER. Można przenieść się na inny dysk lub utworzyć nową kartotekę. Ta procedura wywoływana jest także w "Opcjach" przy wskazywaniu lokalizacji dla PDFów, PKLi i bazy z nazwiskami.

Jeśli dysk jest bardzo duży i zapchany, to próba wykonania tego polecenia może się nie udać. Na ekranie pojawi się wtedy stosowny komunikat. W takim przypadku trzeba wyjść z KOPSA i - dla zmiany kartoteki/dysku zrobić to w DOSie (poleceniem CD)

- dla zmiany kartotek dla PDFów, PKLi, bazy z nazwiskami użyć odpowiednich poleceń SET (patrz poprzedni rozdział).

- Na chwilę do DOSu.

Czasem zdarza się sytuacja, w której trzeba skopiować jakiś plik, zmienić jego nazwę, wykonać jakiś zewnętrzny program pomocniczy itp. W tym celu trzeba wyjść do DOSu. Polecenie umożliwia to bez wymazywania KOPSA z

pamięci i konieczności ponownego uruchamiania. Po wyjściu do DOSu masz do dyspozycji około 100 kB pamięci operacyjnej, co pozwala wykonywać jedynie najprostsze polecenia, żadnych większych programów.

Nie wolno także uruchamiać tzw. TSR-ów, czyli programów zostawiających coś w pamięci (np. NC). KOPS pamięta wszystkie polecenia - można wywołać jedno z poprzednich naciskając odpowiednią ilość razy klawisz \uparrow lub $\uparrow\downarrow$.

Powrót do KOPSa poprzez "puste" ENTER.

- Koniec.

Program zapisze aktualną konfigurację do pliku EXE\KOPS.INI i zakończy pracę. Jeśli zamiast K naciśniemy ESC, to KOPS upewni się jeszcze, czy na pewno kończymy.

KLAWISZE SPECJALNE.

Przez (prawie) cały czas działania programu dostępne są klawisze specjalne (aktualnie aktywne opisywane są w dolnym wierszu):

- **F1** pomoc. Pomoc jest kontekstowa, na ekranie ukazuje opis tego co jest wybrane lub wskazywane. Jeśli naciśniemy klawisz F1 jeszcze raz, to będziemy mogli wybrać ze spisu i przeczytać dowolny rozdział tej instrukcji.
 - **ALT-K** włącza/wyłącza pisanie klawiatury (aktualne ustawienie zapisywane jest do KOPS.INI)
 - **ALT-P** uruchamia program ustawiający drukarkę (jeśli taki jest, patrz Rozdział 3).
 - **ALT-U** w czasie drukowania powoduje drukowanie wszystkiego z podkreśleniem. Będzie to działało jedynie wtedy, gdy sterownik umożliwia podkreślanie.
 - **ALT-T** uaktywnia zegar sędziowski - duże cyfry na ekranie. Przy pierwszym uruchomieniu trzeba podać długość rundy w minutach. Zegar liczy wstecz.
- Na dwie minuty przed końcem rundy jest krótki dzwonek, a po upływie czasu dłuższy. Można w każdej chwili powrócić do programu naciskając dowolny klawisz. Jeśli będzie to ESC, to licznik zostanie wyzerowany i przy następnym naciśnięciu ALT-T czas ruszy od nowa. Każdy inny klawisz przywróci normalne działanie programu, a zegar będzie zmniejszony w prawym górnym rogu ekranu. Ponowne naciśnięcie ALT-T przywraca duży zegar z aktualnym czasem.
- Naciśnięcie ALT-T przy działającym zegarze służy do zmiany długości rundy.
- **CTRL-ALT** pokazuje aktualny czas, informację o właścicielu programu i ilość wolnej pamięci. Jeśli dodatkowo naciśnąc prawy klawisz SHIFT, to automatycznie przerwiemy działanie KOPSa i wrócimy do DOSu.
 - **F10** Kalkulator. Klawiatura jest automatycznie przestawiana w tryb NumLock.

Kalkulator ma jednokomórkową pamięć i działa w oparciu o 20-sto elementowy stos przy życiu Odwrotnej Notacji Polskiej. Zawartość pamięci i kilku ostatnich pozycji stosu wyświetlana jest na ekranie. Liczbę na stosie umieszczamy klawiszem ENTER.

Klawisz P kopiuje ostatnią liczbę ze stosu do pamięci.

Klawisz W kopiuje zawartość pamięci na koniec stosu. Klawisz U usuwa ze stosu ostatnio wpisaną liczbę. Klawisze +, -, * i / powodują zdjęcie dwóch ostatnich komórek stosu, wykonanie operacji i umieszczenie wyniku na stosie (dla - oraz : odejmij, podziel przez drugą liczbę).

Jeśli klawisz operacji naciśnąc bezpośrednio po wpisaniu liczby (bez ENTER), to najpierw zostanie ona umieszczona na stosie, a potem wykonana będzie operacja.

Przykład :

fundusz wpisowy = 110 zł				
na nagrody 55%				
5 nagród wg klucza 10 7 5 4 3				
		STOS		PAMIĘĆ
110	ENTER	110		
.55	*	60.5		
10	ENTER	10		60.5
7	+ 17	60.5		
5	+ 22	60.5		
4	+ 26	60.5		
3	+ 29	60.5		
	/	2.08620689		
	P	2.08620689		2.08620689
10	*	20.8620689		2.08620689
	W	2.08620689		2.08620689
7	*	14.6034482		2.08620689

etc ...

- **F4** ustawianie zegara w komputerze. Aktualny czas można obejrzeć po naciśnięciu CTRL-ALT. Klawisz F4 jest dla poprawienia ustawienia zegara systemowego.



- **F6** wywołuje okienko ustawiania drukarki. Możliwości tu dostępne związane są ściśle z używanym sterownikiem drukarki - patrz następny rozdział. Jeśli sterownik nie był zdefiniowany, to pewne opcje nie będą dostępne.

KOPS - ???		* = zależność od sterownika
Czcionka	NORMALNA	**
Długość strony	0	**
Górny margines	0	**
Lewy margines	0	**
Odstęp	NORMALNY	**
Brydżowe symbole	PCKT	**
Kopie wydruku	1	**?
Nowa strona		**?
Port drukarki	LPT1	
Zapisz		
Sterownik	EPSON9BS	**

- Czcionka.

Kolejne wybieranie czcionki powoduje cykliczną zmianę wielkości liter na kolejną zadeklarowaną w sterowniku.

- Długość strony.

Program po zapisaniu wskazanej ilości wierszy będzie wyrzucał kartkę papieru z drukarki i prosił o włożenie nowej. 0 oznacza rezygnację ze stronicowania i wydruk ciągły.

Jeśli używasz pojedynczych kartek, to lepiej nie używaj tu zera, a w każdym razie upewnij się, czy drukarka ma włączony detektor końca strony.

Ustawienie długości strony użyteczne będzie też tam, gdzie niewskazana jest zmiana strony w środku: frekwensu, rozkładu, pilotki, protokołu, kartki na wyniki w teamach itp. Jeśli długość strony jest różna od zera, to KOPS planuje te wydruki we właściwy sposób.

- Górny margines, Lewy margines.

Standardowo jest to 0, ale czasem może być konieczne precyzyjne wdrukowanie tekstu na określone miejsce strony.

- Odstęp

między wierszami. Kolejne wybieranie odstępu powoduje cykliczną zmianę jego wielkości na kolejną zadeklarowaną w sterowniku. Zmiana odstępu nie zmienia długości strony powyżej - ewentualnie trzeba ją zmienić samemu.

- Możliwe znaczki brydżowe.

Potrzeba drukowania znaczków brydżowych pojawia się przy drukowaniu rozkładów, a także protokołów i historii pary/gracza jeśli zapisy wprowadzane były poprzez pełny kontrakt. Bez względu na posiadaną drukarkę można wybrać drukowanie PCKT lub zrezygnować z nazw kolorów wybierając spacje. Jeśli w drukarce są znaczki brydżowe oraz zostało to opisane w sterowniku, to tutaj trzeba je jeszcze włączyć. To podwójne potwierdzenie wynika z tego, że w wielu drukarkach użycie polskich liter i znaczków brydżowych wykluczają się wzajemnie.

UWAGA: Ostatnie cztery parametry (długość strony, marginesy i możliwość uzyskania znaczków brydżowych) zapisywane są do KOPS.INI i odtwarzane przy kolejnych uruchomieniach KOPSa.

- Kopie wydruku.

Jeśli w sterowniku jest odpowiednia instrukcja, to opcja ta jest aktywna i można drukować wybraną ilość kopii za jednym razem. Jeśli wydruk ma więcej stron, to najpierw pojawią się wszystkie pierwsze, potem drugie itd. Należy podkreślić, że opcja ta jest ściśle związana z typem drukarki. Może być aktywna tylko wtedy, gdy drukarka daje taką możliwość. W chwili obecnej oznacza to wyłącznie drukarki laserowe.

- Nowa strona.

Wyrzucenie papieru z drukarki - nie działa w czasie wydruku do pliku.

- Port drukarki.

Normalnie LPT1, ale czasem LPT2 lub któreś ze złączy szeregowych COM.

Można także wybrać specjalny kanał DOSu nazywany NUL, co powoduje drukowanie "w powietrze".

Opcja ta działa tylko wtedy, gdy nic nie jest aktualnie drukowane. Ten parametr jest zapisywany do KOPS.INI i odtwarzany przy kolejnych uruchomieniach KOPSa.

- Sterownik.

W kartotece EXE\ znajduje się kilka sterowników dla standardowych drukarek. Można także przygotować własny (opisano to w Rozdziale 3).

Przy pierwszym uruchomieniu KOPSa sterownik nie jest zainstalowany.

Robimy to właśnie przy pomocy tej opcji. Czasem też trzeba sterownik zmienić. Jeśli w odpowiedzi na pytanie naciśniemy ESC lub podamy nazwę nieistniejącego pliku, to aktualny sterownik zostanie wyzerowany i dalsze wydruki będą bez żadnych znaków sterujących.

Opcja ta działa tylko wtedy, gdy nic nie jest aktualnie drukowane.

Nazwa sterownika jest zapisywana do KOPS.INI.

Dwa dostarczane standardowo sterowniki mają szczególne zastosowanie.

Są to **EKR.STR** i **WIN.STR**. Oba nie generują żadnych znaków sterujących drukarki, tzn. produkują jedynie czysty tekst.

EKR.STR drukuje polskie litery w kodzie LATIN2 (jeśli Twój komputer używa innego kodu ekranowego, to EKR.STR można poprawić tak, jak to opisano w rozdziale 3-cim). Pozwala to tworzyć "wydruki" do oglądania na ekranie (patrz dalej o klawiszu F8).

WIN.STR drukuje polskie litery w kodzie Windows, co pozwala wczytać taki plik do Notatnika lub Worda, ewentualnie jakoś jeszcze sformatować i dopiero wtedy naprawdę drukować.

Okienko drukarki można zamknąć klawiszami Z lub ESC. "Z" powoduje zapisanie podjętych ustaleń, ESC rezygnację i powrót do poprzednich. Jeśli naciśniemy Z, a drukarka jest nie włączona, to program poprosi o doprowadzenie jej do porządku:

NIESPRAWNA DRUKARKA !

<=> powtórz

ESC zaniechaj

Można włączyć drukarkę (włożyć papier, przydzielić ON LINE) i nacisnąć ENTER lub chwilowo z niej zrezygnować poprzez ESC. ESC teraz nie spowoduje zgubienia poczynionych ustaleń. Należy też pamiętać, że wyłączenie drukarki z prądu powoduje jej wyzerowanie, o którym program nie wie - po włączeniu powtórzyć Zapisz.

Prawie każda próba druku w KOPSie rozpoczyna się od pytania

UŻYJ KLAWISZA F6 ZAMIAST <=> DLA SPRAWDZENIA/ZMIANY PARAMETRÓW DRUKU
wydruk do: PLIKU[.LST], <=>-na drukarkę, ESC-bez wydruku ■

Wpisanie nazwy oznacza utworzenie wydruku na dysku (jeśli nie podamy rozszerzenia, to program doda .TXT), samo ENTER spowoduje wydruk na drukarce. Można też nacisnąć ESC, co, w zależności od kontekstu, da albo wydruk tylko na ekranie monitora, albo wcale.

W pierwszym i drugim przypadku zamiast klawisza ENTER można użyć F6, tj. nazwaF6 lub samo F6.

Spowoduje to pojawienie się okienka obsługi drukarki, a odpowiednie kody sterujące będą wysyłane tam, gdzie trzeba. ??? w tytule ramki informuje gdzie.

Jeśli podamy nazwę istniejącego pliku, to KOPS zareaguje pytaniem:

PLIK.LST istnieje !: Zapisz od nowa, Dopisz, ESC-rezygnacja :

Naciśnięcie Z spowoduje utratę poprzedniej zawartości, D dołączy nowy tekst na koniec, klawisz ESC działa jak wyżej.

- **F8** wywołuje w dole ekranu okienko postaci :

WYBIERZ PLIK : 0401.INF

0401.INF 0408.INF 0415.INF 0422.INF 0429.INF 0506.INF

wpisz nazwę,wybierz przy pomocy strzałek CtrlY-usuń plik ESC-rezygnacja

NB.: Analogiczne okienko pojawia się także wszędzie tam, gdzie trzeba w programie podać nazwę pliku.

Tutaj (tzn. po naciśnięciu F8) wybieramy plik do obejrzenia. Jeśli plików jest bardzo dużo, to można okroić listę wpisując tzw. szkielet nazwy, np. *.LST. Można też wybrany plik skasować najeżdżając na niego i naciskając Ctrl-Y. Można także skasować całą grupę plików. W tym celu wpisujemy szkielet i od razu Ctrl-Y.

Po oglądaniu pliku poruszamy się przy pomocy strzałek, PgUp, PgDn, Home, End i ENTER. Klawisze + i - powodują rozpoczęcie automatycznego przewijania pliku w kierunku końca lub początku odpowiednio, a ponowne + lub - reguluje szybkość. Wyświetlony na ekranie plik można też wydrukować. Po naciśnięciu klawisza W program pyta o sposób jego kodowania. W tym momencie ESC powoduje wydruk pliku bez żadnych konwersji. Jeśli polskie litery w pliku są jakieś inne niż drukarkowe, to trzeba o tym poinformować program naciskając jedną z możliwości.

STEROWNIKI DRUKAREK DLA PROGRAMU KOPS.

KOPS przyjmuje, że podłączona do komputera drukarka to najprostsza drukarka igłowa, bez możliwości drukowania polskich liter i znaczków brydżowych. Oznacza to, że KOPS natychmiast po uruchomieniu może współpracować z każdą drukarką.

Są jednak pewne ale : wydruki będą "ubogie" - brak zmiennej wielkości liter, stały odstęp między wierszami, nie ma polskich ogonków, tytuły drukowane są taką samą czcionką, co reszta tekstu, zamiast znaczków brydżowych są skróty literowe itd. Oczywiście współczesne drukarki mają szerokie możliwości i grzechem byłoby rezygnowanie z nich. Z drugiej strony wykorzystanie tych możliwości wiąże się z wysyłaniem do drukarki szeregu zakodowanych poleceń, a nie ma jednolitego sposobu kodowania. W KOPSie problem ten został rozwiązany w sposób podpatrzony w popularnym CHI-Writerze. Należy stworzyć sterownik drukarki, czyli plik tekstowy, w którym umieszczone będą wszystkie potrzebne sekwencje sterujące. Razem z KOPSem dostarczanych jest kilka sterowników dla najpopularniejszych u nas typów drukarek:

EPSON.STR 9-cio igłowa standardu EPSON, polskie litery definiowane programowo. Ze sterownikiem tym związany jest plik EPSON9.DRK

EPSONBS.STR typowa drukarka standardu EPSON, polskie litery definiowane poprzez wydrukowanie znaku, cofnięcie karetki i nadrukowanie ogonka.

EPSONPL.STR jw., polskie litery zainstalowane na stałe. Sterownik ten zakłada, że polskie litery są w standardzie MAZOVIA. Jeśli jest inaczej, to należy przeczytać dalej o wierszu sterującym POL i wprowadzić odpowiednią poprawkę do tego sterownika.
Jeśli nie jesteś pewien, czy Twoja drukarka ma polskie litery lub nie umiesz określić w jakim kodzie, to wydrukuj plik TEST.PRN, który jest w kartotece EXE\.

STARLC.STR Star 10NL, NX15, LC10, NX1000, polskie litery definiowane programowo z pliku EPSON9.DRK

STARNB.STR 24-igłowa standardu EPSON, polskie litery definiowane programowo. Ze sterownikiem tym związany jest plik 24.DRK.

HPLJET.STR laserowa standardu Hewlett-Packard. Sterownik ten używa opisu polskich liter z pliku HPLJET2.DRK

PSCRIPT.STR drukarka Postscriptowa, współpracuje z plikiem PSCRIPT.DRK

EKR.STR służy do tworzenia wydruków w pliku do późniejszego pokazania na ekranie. Polskie litery drukuje w standardzie Latin-2 i nie używa żadnych znaków sterujących. Pozwala to po wydrukowaniu wyników do pliku demonstrować je na ekranie przy pomocy dowolnego programu przeglądającego, w szczególności przy pomocy klawisza F8 w KOPSie. Jeśli w komputerze polskie litery na ekranie mają inny niż Latin-2 sposób kodowanie, to trzeba poprawić w tym sterowniku wiersz POL.

DJ320.STR Plujka Hewlett-Packard Desk Jet 320 i lepiej oraz wszystkie

LAND320.STR drukarki laserowe standardu Hewlett-Packard z wbudowanymi

PORT320.STR polskimi literami.

Sterownik zakłada, że drukarka ma polskie litery w kodzie Latin-2. Jeśli ma inne, to trzeba poprawić wiersz POL.

Sterownik PORT320 jest modyfikacją DJ320 z nieco innymi wielkościami liter.

LAND320 pozwala drukować na kartce bokiem, co czasem może się przydać (drukowanie dużymi literami, wyniki turnieju wielosesyjnego, wieloturniejowe długofalówki, protokoły).

Należy pamiętać, że KoPS współpracuje jedynie z drukarkami przypiętymi do LPT lub COM. Drukarka musi umieć wydrukować wysłany do niej tekst, czyli w spisie systemów obsługiwanych operacyjnych musi być DOS.

Z powyższego wynika, że

- drukarki z portem USB

- drukarki (najczęściej są to plujki) z napisem typu „specjanie dla Windows”

NIE będą współpracowały z KoPsem.

TWORZENIE WŁASNEGO STEROWNIKA.

Każdy z plików *.STR jest normalnym plikiem tekstowym, który można utworzyć dowolnym "czystym", to znaczy nie wprowadzającym żadnych znaków sterujących edytorem (DOSowy EDIT, NE, ME, edytor z NC, Notatnik z Windows, edytory wbudowane w języki programowania itp.). Linijka zaczynająca się od gwiazdki to komentarz. Jest ona ignorowana przez kompilator (ale warto w pierwszej linijce sterownika umieścić po gwiazdce krótki opis - przy zmianie w menu F6 drukarki ten pierwszy wiersz jest pokazywany i łatwiej wtedy odszukać właściwy plik). Każda inna linijka to polecenie.

Zaczyna się ono od trzyliterowego kodu, który oznacza, czego dane polecenie dotyczy. Kod bywa uzupełniony znaczkami + lub -. To, co jest dalej w linijce zależy od kodu. Jeśli kod wymaga podania parametrów - liczb lub nazw, to je wpisujemy. Jeśli kod wymaga podania sekwencji znaków, to wpisujemy tę sekwencję, pamiętając, że :

- wszystkie wysyłane znaki oddzielamy spacjami (przynajmniej jedną).
- znaki, które można uzyskać z klawiatury piszemy po prostu.
- znaki na klawiaturze niedostępne podajemy w postaci #xxx, gdzie xxx jest dziesiętnym kodem znaku.
- znaki o kodach 0..32 (w szczególności spację - 32) można zadeklarować przy pomocy ogólnie przyjętych skrótów :

NUL=0	SOH=1	STX=2	ETX=3	EOT=4	ENQ=5	ACK=6
BEL=7	BS =8	HT =9	LF =10	VT =11	FF =12	CR =13
SO =14	SI =15	DLE=16	DC1=17	DC2=18	DC3=19	DC4=20
NAK=21	SYN=22	ETB=23	CAN=24	EM =25	SUB=26	ESC=27
FS =28	GS =29	RS =30	US =31	SPC=32		

Omówienie poleceń :

KOP nazwa_pliku

Na początku każdego wydruku kopiowana będzie na wyjście zawartość podanego pliku. To polecenie jest konieczne dla drukarek PostScriptowych. Można go użyć dla każdej drukarki, jeśli nie powoduje to zakłóceń w pracy i nie mamy zamiaru poprawiać ręcznie plików z wydrukami.

POL. Ogólna postać wiersza POL jest

POL KOD PLIK, gdzie:

KOD = MIC lub MAZ lub LAT lub DHN lub BEZ

oznacza jeden ze standardowych sposobów kodowania polskich liter.

PLIK to nazwa pliku odpowiedzialnego za zdefiniowanie polskich liter w drukarce. Plik ten będzie wywoływany w KOPSie jednoczesnym naciśnięciem klawiszy ALT i P. Jeśli nazwa ma rozszerzenie EXE lub COM, to plik będzie uruchomiony jako program. Jeśli rozszerzenie jest BAT, to zostanie wykonany odpowiedni plik wsadowy.

Jeśli rozszerzenie będzie inne, to ALT-P skopiuje plik do drukarki. W ostatnim przypadku można też podać nazwę pliku nie w wierszu POL, a w KOP (p. wyżej).

Ma to tę zaletę, że nie trzeba pamiętać o naciskaniu Alt-P po każdym wyłączeniu drukarki, ale z drugiej strony może być uciążliwe (kopiowanie pliku HPLJET.DRK do starej HP Laser Jet 2 trwa prawie dwie minuty).

Jeśli KOD nie występuje, to następnych 18 linijek musi zawierać znaki wysyłane do drukarki jako polskie. Każda linijka ma postać

POLSKA_BEZ_OGONKA ZNAKI_WYSYŁANE

POLSKA_BEZ_OGONKA = acelnoszxACELNOSZX, x=ziet

ZNAKI_WYSYŁANE to najczęściej jeden znak, ale może być ich sekwencja, np:

A A BS ,

co oznacza, że literę ą uzyskujemy drukując A, cofając karetkę i nadrukowując przecinek.

Może też zaistnieć konieczność różnych definicji polskiej litery dla różnych wielkości - patrz niżej.

POL+

POL- Sekwencje wysyłane przed (+) i po (-) wysłaniu polskiego znaku, na przykład przełączenie fontu.

Polecenia POL+, POL- oraz definicje polskich liter po wierszu POL dopuszczają różne sekwencje w zależności od wielkości liter. Każdą sekwencję należy w takim przypadku poprzedzić znakami:

#N dla liter normalnych (może nie występować, jeśli jest pierwsze)

#S dla średnich
#M dla małych
#D dla dużych
#G dla grubych.

Przykłady zastosowań znajdziesz w pliku HPLJET.STR.

Jeśli wiersz POL w sterowniku nie występuje, to POL+ i POL- też nie powinny (zostaną zignorowane), a jako polskie litery drukowane będą znaki wysyłane z komputera.

Polecenia zmieniające wielkość liter. + oznacza włączenie, - wyłączenie opcji. W programie ustawia się wyłącznie jeden rodzaj wielkości, chociaż w niektórych drukarkach można wielkości liter mieszać, uzyskując na przykład litery małe-duże lub małe-średnie. Jeśli drukarka to dopuszcza, to możesz ten fakt wykorzystać przy definiowaniu.

NOR+ normalna wielkość.

NOR- nie występuje (oczywiście).

SRE+

SRE- średnie litery.

MAL+

MAL- małe litery.

GRU+

GRU- grube litery.

DUZ+

DUZ- duże litery.

Jeśli wiersz + nie występuje, to wiersz - też nie powinien, a odpowiednia wielkość nie pojawi się w menu drukarki wywoływanym klawiszem F6.

Polecenia sterujące odstępem między wierszami:

OD1 gęsto

OD2 normalnie

OD3 rzadko.

Jeśli któraś gęstość nie występuje, to nie będzie dostępna w menu drukarki.

Włączenie i wyłączenie trybu z podkreśleniem.

POD- sekwencja

POD+ sekwencja

Aktualnie KOPS używa podkreśleń jedynie przy drukowaniu historii pary. Jeśli polecenia POD nie występują, to podkreślenia nie ma.

Sekwencje wysyłane jako znaczki brydżowe:

PIK sekwencja dla pika

KIE sekwencja dla kiera

KAR sekwencja dla kara

TRE sekwencja dla trefla

Podobnie jak w wierszach POL, POL- i POL+ każda sekwencja może być rozbita na kilka zależnych od wielkości znaku.

Sekwencje PIK, KIE, KAR i TRE będą używane tylko wtedy, gdy wystąpią wszystkie. Jeśli nie występują, to drukowane będzie PCKT lub spacje. Drukowanie znaczków brydżowych kłóci się w niektórych drukarkach z drukowaniem polskich liter. Z tego powodu w menu drukarki KOPSA jest możliwość ich wyłączenia pomimo zadeklarowania w sterowniku. Należy też pamiętać, że niekiedy deklaracja nie wystarczy - trzeba również przestawić w drukarce właściwy przełącznik.

NLN sekwencja na zmianę wiersza.

PAG sekwencja na zmianę strony.

Te polecenia są potrzebne tylko dla bardzo nietypowych drukarek. Np. jeśli drukujemy do pliku, a potem na drukarce przy maszynie z UNIXem, to należy zadeklarować

NLN LF

Standardowe ustawienie

NLN CR LF
PAG FF

działa we wszystkich normalnych drukarkach i nie trzeba go używać.

LIN numer - określenie długości strony papieru w wierszach.

Po wydrukowaniu wskazanej ilości wierszy program wyrzuca papier i czeka na włożenie nowego. Ta linijka jest potrzebna, jeśli stosujemy wydruk na pojedynczych kartkach - wydruki rozkładów, protokołów, frekwensów itp. będą wtedy przeprowadzane w sposób zmieniający stronę nie w środku fragmentu stanowiącego logiczną całość. Jeśli linijki LIN w sterowniku nie ma lub jest LIN 0, to wydruk będzie ciągły.

GMG górny margines w wierszach.

LMG lewy margines w znakach.

Oba te parametry można ustawić w programie. Standardowo przyjmowane jest 0, ale można wyobrazić sobie drukarkę, dla której któryś musi być >0 i wtedy łatwiej te parametry ustawić w sterowniku i już o nich nie myśleć. Funkcje wierszy LIN, GMG i LMG dublowane są odpowiednią opcją w menu F6 drukarki w KOPSie. Ustalenia tam zrobione zapisywane są do KOPS.INI i będą ważniejsze od tych tutaj.

Fonty tytułowe. Określamy tu wielkość czcionki stosowaną przy drukowaniu tytułów:

TYT dla_NOR dla_SRE dla_MAL dla_GRU dla_DUZ

gdzie zamiast dla_XXX może wystąpić dowolna nazwa wybrana z NOR, SRE, MAL, GRU i DUZ. Jeśli polecenie to w sterowniku nie występuje, to font tytułowy będzie taki sam jak macierzysty.

Niektóre typy drukarek (Postscript, laserowe) umożliwiają wydruk kilku takich samych stron przy pomocy jednego polecenia. Dla takich drukarek użyteczny będzie wiersz

POW sekwencja

W sekwencji tej należy w miejscu, gdzie ma pojawić się ilość kopii wydruku umieścić znak ?, jeśli ta ilość kopii ma być przedstawiona znakowo, lub # dla postaci binarnej.

NB. nie znam drukarki, dla której potrzebny jest #.

Przykłady POW są w sterownikach HPLJET i PSCRIPT.

Można zadeklarować sekwencję znaków sterujących, która będzie wysyłana na początku każdego wydruku :

STA sekwencja

Typowym zastosowaniem tego polecenia będzie ustawianie długości strony w calach, wybór NLQ, zerowanie drukarki etc. Jeśli na przykład drukujemy na papierze z dziurkami, to można dla oszczędności wpisać (drukarka typu EPSON):

STA ESC C NUL SOH

co ustala długość strony na jeden cal i daje minimalny wysuw papieru po każdym wydruku.

Dla zbudowania własnego sterownika potrzebna jest książka obsługi drukarki, z której przepisujemy żądane kody. Pożyteczne może być także zapoznanie się z solidnie skomentowanymi sterownikami EPSON9 i HPLJET.

R4 ROZDZIAŁ 4**TURNIEJ PAR.**

```

KOPS - Pary
Inny turniej/sesja
Sposób liczenia MAXY
Dane sesji
Liczenie wyników sesji
Frekwensy
Historia pary
Zbiorówki
wyniki turnieju wielosesyjnego

```

Przy pierwszym wejściu do tej ramki świecą się tylko niektóre możliwości

- Wyniki turnieju wielosesyjnego.

Z podanego spisu wybieramy nazwę dla zbijanych wyników. Można wpisać nową nazwę i wtedy trzeba odpowiedzieć na pytania

- o ilość sesji
- o nazwę każdej z nich
- o procent wyniku sesji zaliczany do rezultatu łącznego (normalnie 100)
- o to, gdzie szukać listy startowej.
- co sumować w przypadku turnieju na maksy - można punkty lub procenty.

Do momentu powstania pliku nagród *.NAG KOPS będzie też usiłował go utworzyć.

Jeśli dane *.SES dla każdej sesji są, to program przystąpi do liczenia, które przebiega tak, jak liczenie pojedynczej sesji (patrz). Jeśli ich nie ma, to nastąpi powrót do okienka KOPS - Pary.

Są trzy ograniczenia dla sumowania sesji :

- nie można dodawać IMPów do MAXów. (NB: ustawienie z opcji Sposób dla sumowania sesji nie ma znaczenia - sposób liczenia jest zapisywany do pliku .SES).
- w zsumowanych wynikach pojawi się tylko taka para, która startowała w każdej sesji. Musi mieć ona we wszystkich sesjach jednakowy numer.
- program nie przystąpi do zbijania, jeśli wykryje, że po utworzeniu pliku .SES były poprawiane zapisy i/lub kary.

- **Zmiana turnieju.** Pozostałe opcje okienka turnieju par będą dostępne po wybraniu nazwy sesji. Wybieramy z pokazanego spisu - można oczywiście podać nową nazwę. Nazwa musi być najwyżej ośmioliterowa i lepiej, jeśli nie ma w niej polskich liter. Ze względu na punktację długofalową lepiej ograniczyć się do nazw pięciodziesięcyliterowych (tyle pokazywane jest na ekranie przy edycji bazy danych długofalowych). Wszelkiego rodzaju listy nazw porządkowane są alfabetycznie i najlepiej wybrać taki system nazw, żeby porządek alfabetyczny pokrywał się z chronologicznym. Autor KOPSa od lat stosuje następujące konwencje:

- dla numerowanych turniejów cyklicznych: NrData
np.: 091211 oznacza dziewiąty z kolei turniej, odbył się 11 grudnia.
Nazwa 91211 jest gorsza, bo wtedy trzynasty turniej, np.130203, będzie występował w spisach przed dziewiątym.
- dla turniejów cyklicznych: DATA w kolejności jedna cyfra roku, a potem miesiąc i dzień- po dwie cyfry z ew. zerem na początku, np.:
40719, 51201 oznaczają kolejno turnieje z 19 lipca 2004 i 1 grudnia 2005.
- dla kongresów: nazwa opisowa np.: SES1, MAKSY, IMPY itp.
- dane dla poszczególnych cykli turniejowych trzymane są w oddzielnych kartotekach.

Po podaniu należy odpowiedzieć na szereg pytań definiujących turniej (pamiętaj o klawiszu F1 - jeśli coś nie jest jasne, to pomoc się przydaje):

- baza turnieju czyli ilość kompletów rozdań (w normalnym Mitchellu baza to po prostu ilość stołów w sektorze)
- ilość sektorów Mitchella, być może 0
- ilość stołów w sektorze nietypowym. Turniej par w KOPSie składa się zawsze z pewnej liczby sektorów Mitchella, być może równej 0, i jednego sektora nietypowego (Howell, Appendix, ...), być może pustego.
W rzeczywistości sektorów nietypowych może być dużo, ale na razie są one wszystkie traktowane przez program jak jeden, o podanej sumarycznej ilości stołów.

!! UWAGA: każdą modyfikację sektora Mitchella zwiększającą ilość par, na przykład z parą dodatkową lub Appendixem, trzeba deklarować jako sektor nietypowy z ilością stołów odpowiednio większą.

Wyjątkiem są jedynie dwie sekcje ze stolikiem „zjazdowym”:

- jeśli były dwa sektory Mitchella i nie było sektora nietypowego, to KOPS zapyta o numer stołu wspólnego, czyli takiego, przy którym w obu sektorach nie było par stacjonarnych, a grały ze sobą wchodzące tam kolejne pary ruchome. Naciśnięcie ENTER oznacza, że takiego stołu nie było. Jeśli był, to zakłada się, że zapis prowadzono w protokole pierwszego sektora, para ruchoma z tego sektora zajmowała swoje naturalne miejsce, a para ruchoma z drugiego sektora siadała na linii przeciwnej. Na takim stole też robi się obrót.

- ilość rozdań w rundzie - jeśli w turnieju są komplety o różnej ilości rozdań, to tutaj trzeba podać maksimum, a potem niepotrzebne protokoły wypełnić średnimi.

- czy było powielanie

- ilość NAPRAWDĘ rozegranych rund (nie wliczamy powielania).

- jeśli był(y) sektor(y) Mitchella to deklarujemy ilość rund granych po obrocie.

Można podać tu 0, co oznacza że obrotu nie było i wtedy, przy braku sektora nietypowego, turniej może być policzony oddzielnie dla każdej linii.

- przy samych sektorach Mitchella i nieparzystej bazie KOPS pyta o ruch par EW. Odpowiadamy 1 (normalnie) lub -2 (to pozwala policzyć parowe wyniki turnieju teamowo-parowego).

- skok numeracji. Standardowa odpowiedź jest równa BAZIE, co oznacza numerację ciągłą od 1 do ilości par. Skok równy np. 20 to numery 1..15 i 21..35 dla jednosekcyjnego Mitchella. Podawana liczba musi być większa od bądź równa bazie. Można także podać skok numeracji=0. Wtedy numery mogą być zupełnie dowolne, ale trzeba je będzie jeden po drugim wpisać we właściwym miejscu.

- sposób liczenia. Podajemy Maksy lub Impy. To jest deklaracja ogólna, którą można bardziej szczegółowo sterować w sposób opisany w Dodatku A.

Jeśli maksy i na każdym protokole są trzy zapisy lub może się okazać, że będą trzy zapisy (np. Howell na czterech stołach z pauzą), to KOPS pyta jak to liczyć. Może być normalnie i wtedy zapisy będą maksowane 0,2,4 - inaczej niż w przypadku trzypapisowej grupy w większym turnieju. Można też wybrać użycie specjalnej tabelki. KOPS nie pyta, jaka to tabelka. Jeśli w czasie uruchamiania w kartotece wskazanej przez SET VP= odnaleziono plik o nazwie TABELA.3, to będzie on użyty. Jeśli nie, to użyta będzie wbudowana tabelka ze średnią 8:8:8. W kartotece VP\ tabelka ta opisana jest w pliku TAB8.3. Są tam również dwie inne o nazwach TAB10.3 i TAB20.3. Jeśli chcemy którejś użyć, to należy skopiować ją pod nazwą TABELA.3 w kartotece VP\.

- w tym momencie program poprosi o akceptację już wprowadzonych danych.

- jeśli był sektor nietypowy, to na ekranie pojawi się lista istniejących opisów. KOPS pokazuje standardowo zawartość kartoteki NTP, gdzie jest predefiniowanych szereg pożytecznych schematów:

AUTnn.NTP dla nn nieparzystego, to dwa autokomplementarne Howelle nn-rundowe bez par stacjonarnych - zamiast nich jest spotkanie par równoległych z obu sektorów. (nie ma schematu komplementarnego dla nn=9, podany schemat wymaga sprzężeń)

AUTnn.NTP dla nn parzystego, to dwa autokomplementarne Howelle (nn-1)-rundowe ze sprzężonymi stolikami par stacjonarnych.

MITnn.NTP dla nn parzystego to schematy Mitchella dla parzystej ilości stołów, stoliki 1 i nn są sprzężone, a za stolikiem nn/2 jest zbiornica.

MITnn.NTP dla nn nieparzystego to schematy (nn+1) rundowego Mitchella dla nn stołów, który grany jest jak wyżej, a różnica polega na tym, że nie ma ostatniego stołu, przy stole nr 1 brak pary stacjonarnej, a pary ruchome przechodzą ze stołu nn na 1EW, potem przesiadają się na NS, potem idą na 2 EW i dalej normalnie. Za stolikiem nn/2 jest zbiornica.

Schematy MITnn przewidują obrót. Jego miejsce zależy od nn i jest to napisane w nagłówku każdego pliku. Zakłada się ponadto, że nie ma obrotu przy stole nn dla nn parzystego.

Ponadto w spisie tym pojawiają się wszystkie schematy, które powstają w czasie działalności KOPSa lub zostaną utworzone przez programy SUMANTP lub H_ZJAZD, służące do wygenerowania pliku NTP takiego, że KOPS nie potrafi tego zrobić.

Opisy tych programów znajdziesz w rozdziale 8.

Można wybrać jeden z opisów lub nacisnąć ESC, co spowoduje przejście do okienka sektorów nietypowych (pierwsze cztery możliwości mogą być niewybieralne z powodu sprzeczności z bazą i/lub ilością stołów) :

SEKTOR NIETYPOWY
 Appendix
 Para skacząca
 Ruchomy vacat
 Krótsze Mitchellle
 Howell
 Własny monitor
 Tylko ustawienie

schemat możliwy dla:
 - BAZA=6*n+-1 oraz STOŁY>=BAZA
 - BAZA=6*n+-1 oraz STOŁY=BAZA+1
 - STOŁY=BAZA+1, RUNDY+POWIELANIE<BAZA
 - RUNDY<BAZA, SEKTORY>0, STOŁY=n*(BAZA-1)

- **Appendix.** Należy podać ilość stołów sprzężonych, numery stołów, przy których są sprzężenia oraz ruch obu linii. Zakłada się, że przy stołach ciągu głównego zapis prowadzony jest w pierwszej wolnej rubryce, a przy sprzężeniach w pierwszej wolnej na dole. Pary stacjonarne w ciągu głównym siedzą na NS.

- **Para skacząca.** Można dopuścić jedną dodatkową parę do normalnego sektora Mitchella zawierającego "indywidualową" (5,7,11,13,17,...) ilość stołów w ten sposób, że para ta pauzuje w rundzie nr 1, w rundzie nr 2 wypycha na pauzę parę NS ze stołu pierwszego, w rundzie nr 3 z trzeciego i tak dalej - czyli dodatkowa para porusza się +2 wyrzucając na pauzę parę stacjonarną. Obrót robiony jest normalnie na wszystkich stołach.

- **Ruchomy vacat.** Sposób na dopuszczenie jednej pary do dowolnej sekcji Mitchella. Para ta pauzuje w pierwszej rundzie, a od rundy nr 2 zajmuje pozycję 1 NS i siedzi tam do końca. Z kolei para z 1 NS pauzuje w rundzie nr 2, a od rundy nr 3 zajmuje pozycję 2 NS i tak dalej. Nie można grać ostatniej rundy. Obrót wykonujemy normalnie na wszystkich stołach.

UWAGA 1: dwa sposoby powyżej obsługują także automatycznie wyrównania dla par, które pauzowały. Przy podawaniu ustawienia pierwszej rundy przy definicji turnieju podajemy numer pary dodatkowej na ostatnim (BAZA+1) stole na NS, natomiast na EW przy tym stole zgodny ze schematem numer pary, której tak naprawdę nie było.

UWAGA 2: Appendix i oba schematy z dodatkową parą dopuszczają, przy braku obrotu, policzenie turnieju na linii.

- **Krótsze Mitchellle.** Panujące obecnie trendy i wprowadzenie maksowania proporcjonalnego każą dopuścić do użytku schematy turniejów wielosekcyjnych, w których poszczególne sektory mają różną długość. KOPS powstawał w czasach, kiedy takie sztuczki były nie do pomyślenia. Dołączenie do niego sektorów "nierównodługich" spowodowałoby rewolucję w formatach danych i, co za tym idzie, niekompatybilność z dotychczasowymi wersjami.

Autor nie wyklucza, że kiedyś do tego dojdzie, ale na razie trzeba radzić sobie inaczej.

Na sali wygląda to tak, że mamy już N=2,3,... równych sektorów i ciągle zgłaszają się pojedyncze nowe pary. Dopuszczamy je w ten sposób, że każde dwie dosadzamy na końcu kolejnego sektora, wydłużając go o jeden. Może się zdarzyć, że w ten sposób wydłużymy wszystkie sektory i nie będzie sprawy, ale jeśli nie, to korzystamy z tej opcji.

Przy deklaracji turnieju podajemy:

- jako bazę turnieju: długość dłuższych sektorów
- jako ilość sektorów Mitchella: ilość dłuższych sektorów
- jako ilość stołów w sektorach nietypowych: SUMĘ ILOŚCI stołów w sektorach krótszych
- ilość rund granych musi być możliwa dla krótszych sektorów
- obrót robimy dla wszystkich jednocześnie
- skok numeracji musi być równy BAZIE lub 0 (jeśli przedtem podano inny, to program zmieni skok na 0)
- wypełniamy uważnie ustawienie pierwszej rundy - uważnie, gdyż wszystkie stoły z sektorów krótszych pojawiają się na ekranie jako kolejne stoły z jednego sektora nietypowego.

W takim turnieju nie można zrobić klasyfikacji na liniach, nawet jeśli nie było obrotu.

- **Howell.**

Po podaniu bazy i ilości stołów pojawia się ekran:

(wypełniono przykład dla 15 rund, 9 stołów oparty na schemacie 15/8 ze stołem sprzężonym ze stołem 2),
 (rys. na następnej stronie).

Należy podać ustawienie pierwszej rundy w Howellu. Można tu zdefiniować sprzężenia lub wiele sektorów. Dla par stacjonarnych nie podajemy numeru tylko naciskamy klawisz S. W każdym sektorze dla par ruchomych podajemy numer z przedziału 1..BAZA. Można zadeklarować obrót pudełek na stołach, przy których siedzi para stacjonarna. Jeśli to zrobimy, to przy braku sektorów Mitchella trzeba podać ilość rund granych po obrocie. Jeśli sektor(y) Mitchella był, to program przyjmie tę podaną wcześniej. Następnie należy wskazać, przy których stołach robiono obrót. Najlepsze zrównoważenie Howella uzyskamy, jeśli jeden stolik nie obraca. Najlepiej jeśli jest to stolik 1, a w przypadku sprzężeń jeden ze stolików sprzężonych.

Schemat KOPSa [T] T		Kp.	-15	-15	-30
Ile stołów	8				
Numer kompletu, który zaczyna na stole 1	1	1	18- 1		
Czy poprawiasz [T] T		2	14-17	16- 5	
NOWY SEKTOR		3	11- 4		
1 NS S EW 1		4	10- 6		
2 NS 14 EW S		5	9-12		
3 NS 11 EW 4		6	15- 2		
4 NS 10 EW 6		7			
5 NS 9 EW 12		8	13- 3		
6 NS 15 EW 2		9	8- 7		
7 NS		10			
8 NS 13 EW 3		11			
9 NS 8 EW 7		12			
10 NS		13			
...	(6 razy enter)	14			
15 NS		15			
STOŁY SPRĘŻONE					
1 NS					
2 NS S EW 5					
Czy będą obroty na stołach z parami stacjonarnymi [N] N					
OK [T]					
S- stała para Z- zbiornica X- zamień NS/EW ESC- rezygnacja					

Nie można tu zdefiniować turnieju wynikającego dla pełnego systemu MITCHELL-HOWELL i nieparzystej ilości stołów (wtedy są dwie sekcje Howella, nie ma par stacjonarnych, a jest spotkanie par ruchomych z różnych sektorów). Jeśli wystąpi taka potrzeba, to należy użyć programu H_ZJAZD opisanego w rozdziale 8. Razem z KOPSem dostarczam takie dane dla 7,...,17 rund (pliki AUTnn.NTP). Każdy z tych plików zawiera także instrukcję sędziowską.

W Howellu zakłada się, że zapis był prowadzony w pierwszej wolnej rubryce, a dla stołów sprężonych w pierwszej wolnej na dole protokołu.

Jeśli opisujemy tu jednosekcyjny Howell, bez powielania i obrotów, grany do końca, to powstały plik .NTP można wczytać w sekcji Howerle menu programów pomocniczych i wydrukować jego pilotki, monitor etc...

- **Własny monitor.** Pozwala to policzyć zupełnie dowolnie puszczonego turnieju, ale wymaga wpisania jego pełnego monitora. Dla każdego kompletu rozdań wpisujemy numery par w kolejności zapisów zgodnie z pytaniami na ekranie.

- **Tylko ustawienie.** Jest to fragment Własnego monitora. Intencją tej opcji jest **uruchomienie barometru na dochodzenie.** Wpisujemy ustawienie pierwszej rundy. Program automatycznie rozstawia do rundy nr 2 zgodnie ze schematem 1 z 2, 3 z 4 itd. Można to ręcznie zmienić. Pozostałe rundy pozostają niewypełnione i trzeba to zrobić później korzystając z opcji Ustawianie par w okienku Dane turnieju.

Na zakończenie działania tej funkcji pada pytanie

Czy podzielić sektor nietypowy na krótsze części ?

TAK oznacza, że przy wprowadzaniu zapisów sektor nietypowy będzie podzielony na krótsze protokoły, pokazujące się na ekranie oddzielnie. Znajdzie to zastosowanie np. w przypadku wielokrotnego Howella z oddzielnym kompletem protokołów dla każdej sesji.

Jeśli odpowiemy tak, to program zapyta, ile zapisów na pierwszym protokole, ile na drugim itd. Suma tych liczb powinna być równa ilości stołów w sektorze(nach) nietypowym. Jeśli z różnych względów (powielanie, niedogranie) zapisów jest mniej niż stołów, to dla pierwszych protokołów podajemy tyle, ile naprawdę było, a dla ostatniego tyle, żeby spełnić warunek powyżej.

Jeśli wybraną organizacją sektora nietypowego są "krótsze Mitchelle", to program dokona podziału na protokoły automatycznie.

Funkcja podziału nie daje sobie rady z niejednakową ilością zapisów (np. był Howell z powielaniem). Wtedy może się zdarzyć, że pierwszy zapis sektora pojawi się na ekranie w sektorze poprzednim lub ostatni przejdzie do następnego. Oczywiście nie ma to wpływu na poprawne obliczenie wyników, ale wymaga nieco uwagi przy wprowadzaniu zapisów.

Okienko sektorów nietypowych kończy działalność poprzez utworzenie na dysku pliku o takiej samej nazwie jak nazwa turnieju i z rozszerzeniem .NTP.

Może się czasem zdarzyć, że w turnieju jest kilka dziwnych sektorów i nie można w KOPSie utworzyć dla nich jednego pliku NTP. (typowy przykład: dwie pary dodatkowe do dwóch sektorów). Należy wtedy używając opcji Programy pomocnicze z menu głównego utworzyć oddzielne pliki dla każdego sektora, a następnie "zsumować" je używając programu SUMANTP.EXE. KOPS nie potrafi też wyprodukować pliku NTP dla dwóch sektorów Howella z jednym stołem wspólnym.

Jeśli taki schemat jest potrzebny, to należy użyć programu H_ZJAZD.EXE. Oba programy opisane są w Rozdziale 8 instrukcji.

- pytanie : "Czy ustawienie par standardowe?" padnie jeśli zadeklarowano > 0 skok numeracji. Odpowiadamy TAK, jeśli pary w sektorach Mitchella zaczynały turniej (przykład dla skoku 20):

NS 1-15, EW 21-35 NS 41-61, EW 81-95 ...

a w sektorze nietypowym zgodnie z jego monitorem.

Jeśli na pytanie powyższe odpowiemy NIE lub skok numeracji jest równy 0, to trzeba ustawienie pierwszej rundy stół za stołem wpisać. W przypadku dwóch sektorów Mitchella ze stołem wspólnym podajemy numery par EW w ich właściwych sektorach, natomiast na NS wpisujemy tam dwa, pasujące do skoku, numery jakich w turnieju nie było.

W razie wątpliwości odpowiadamy NIE i w przedstawionej do poprawek tabeli nanosimy ewentualne zmiany. Po tabeli poruszamy się przy pomocy strzałek góra/dół, klawiszy PgUp, ^PgUp, PgDn, ^PgDn i Enter. Klawisz TAB przesuwają kursor cyklicznie w lewo. Klawiszem ESC rezygnujemy z wypełniania tabeli i tym samym z definiowania turnieju. Klawisz F3 akceptuje wprowadzone liczby.

Po jego naciśnięciu KOPS sprawdza, czy jakiś numer nie powtarza się oraz, jeśli zadeklarowano > 0 skok numeracji, czy wszystkie numery są legalne.

Niepomyślne sprawdzenie powoduje krótki sygnał i kursor ustawia się w miejscu wystąpienia błędu. Naciśnięcie klawisza F7 powoduje automatyczne wypełnienie kolumny poniżej kursora wartościami zwiększającymi się o jeden, klawisz F9 działa podobnie i zwiększa o 2. Zwiększanie odbywa się z uwzględnieniem skoku numeracji, ale bez specjalnego sprawdzania, czy numery mają jakiś sens. Jeśli na przykład wpisujemy numerację do drugiej sesji turnieju, w którym są same Mitchelle, to, zaczynając od góry, ustawiamy się na początku każdej linii, wpisujemy numer pierwszej pary i naciskamy F7.

Jeśli w takim turnieju był Howell, to można postępować podobnie, ale zniszczy to jego ustawienie i trzeba będzie wpisać je ręcznie.

- Sposób liczenia. Naciskając S zmieniamy między MAXY a IMPY ustalenie poczynione w czasie definiowania turnieju (patrz wyżej). MAXY może niekiedy oznaczać także użycie tabelki dla trzech zapisów. Sposobem liczenia można dokładniej sterować przy wywoływaniu KOPSA:

KOPS /parametry

gdzie **parametry** mogą być:

- dla turniejów na maksy

- NPR rezygnacja z maksowania proporcjonalnego
- DOK=x maksowanie proporcjonalne z dokładnością do x miejsc po przecinku

- dla turniejów na impy

- OUT=x średnia rozdania będzie liczona po odrzuceniu x skrajnych zapisów z każdej strony
- BOG impy w Butlerze liczone bez ograniczenia ze stołu
- SUN średnia rozdania będzie liczona oddzielnie dla każdego zapisu z wyłączeniem tego zapisu (tj. według regulaminu SUNDAY Times)
- CAV każdy zapis jest porównywany ze wszystkimi pozostałymi i wynikiem będzie suma IMP, przy czym skala IMP jest ograniczona do 17. (regulamin CAVendish). Użycie parametru -CAV wyklucza stosowanie skali VP.
- CSR każdy zapis jest porównywany ze wszystkimi pozostałymi i jego wynikiem będzie suma IMP podzielona przez ilość porównań – można stosować skalę VP. (Cavendish uSRedniony).

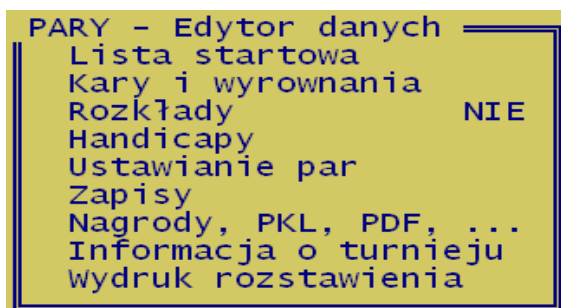
Np.:

C:\KOPS> KOPS -SUN -OUT=1 -NPR

spowoduje, że liczenie dowolnego turnieju na IMPY odbędzie się metodą SundayTimes ze średnią liczoną po odrzuceniu po jednym zapisie z każdej strony, a na maksy bez maksowania proporcjonalnego. Jeśli użyjemy takiego wywołania KOPSA, to w wierszu Sposób Liczenia pojawi się stosowna informacja. Przy próbie wyjścia z programu KOPS zapyta, czy taki niestandardowy sposób zapisać do KOPS.INI. Jeśli zapiszemy, to będzie on aktywny przy kolejnych wywołaniach - aż do ręcznego poprawienia pliku KOPS.INI lub ponownego

wywołania KOPSA z parametrami zakończonego rezygnacją z ich zapisu. Sposoby obliczania wyników rozdania omówione są dokładniej w Dodatku A. Zawartość KOPS.INI opisana jest w Rozdziale 1.

- **Dane sesji.** Pojawia się kolejne okienko :



- **Lista startowa.** Wpisanie zawodnika polega na wypełnieniu kilku pól.

Nazwiska można wpisywać w zasadzie zupełnie dowolnie, ale procedury obsługujące bazę danych zakładają, że używamy jednego z formatów:

A Kowalski
A.Kowalski
Kowalski A

Inny sposób spowoduje niepoprawną współpracę z programem BAZA (lub BAZAI).

W polach nazwisk aktywny jest klawisz F9, który zmienia sposób traktowania liter na początku słów - zamiana na duże (standard) lub pozostawienie, co czasem jest potrzebne dla różnych van, von czy d'.

W polu klasyfikacji można wpisywać tylko cyfry, kropkę oraz minus (na wschód od Polski stosuje się w brydżu klasyfikację typu szachowego i arcymistrz międzynarodowy ma współczynnik równy -1.0).

Pole okręgu ma pięć znaków, z których długofalówka używa dwóch. W tym polu wszystkie litery są zawsze zamieniane na duże.

Obsługę pól klasyfikacji i okręgu można wyłączyć naciskając F10.

Klawisz F2 działa jako UNDO- przywraca stan początkowy w aktualnym nazwisku.

Naciśnięcie CTRL-P powoduje wydruk listy.

Naciśnięcie CTRL-C skopiuje obcą listę - np. z pierwszej sesji do drugiej.

Naciśnięcie CTRL-S pokaże **SUMĘ WK.**

Klawiszem F5 przeskoczmy, po odpowiedzi na pytanie, w inne miejsce. Można podać numer lub kilka pierwszych liter, ale uwaga - z zachowaniem dużych liter, np.

J Kow

Wprowadzanie listy kończymy **klawiszem F3.**

Klawisz ESC przerywa edycję bez zapamiętania poprawek (i trzeba to jeszcze potwierdzić).

Jeśli posługujemy się programem BAZA (lub BAZAI, patrz Rozdział 9), to :

- można zamiast nazwiska wpisać numer zawodnika z bazy nazwisk, a reszta pól zostanie wypełniona automatycznie.
- w czasie wprowadzania listy startowej KOPS wyszukuje i pokazuje w okienku na dole ekranu najbardziej podobne nazwisko. Klawiszami Shift-F1 i Shift-F2 można jeszcze przeszukać jego okolice dla znalezienia dokładnie tego, którego potrzebujemy. Podpowiedź tę przenosi się do listy klawiszem] (nawias kwadratowy, jest obok ENTER).
- przy wpisywaniu nowego dla BAZY nazwiska podawać inicjał pod rygiorem ogłupienia programu.
- jeśli nazwisko już w bazie jest, to inicjału można nie pisać. Program powinien je odnaleźć bez tego.

W każdym momencie klawisz F1 da opis działania klawiszy specjalnych.

- **Kary i wyrównania.** Program rozpoznaje następujące rodzaje kar i wyrównań:

kary porządkowe 5% Maksa (0.5 IMP) o kodzie P
kary zwyczajne 10% Maksa (1 IMP) o kodzie Z
kary maksymalne 15% Maksa (2 IMP) o kodzie M
wyrównania 10% Maksa (kod W)
wyrównania w punktach (kod S)

Wpisanie polega na podaniu kodu kary/wyrównania, a następnie listy numerów.

Dla wyrównania S po numerze musi jeszcze wystąpić informacja ILE tych punktów ma być.

ILE może przyjmować wartości specjalne :

0 - co oznacza, że dany numer to VACAT

? - jeśli jest znak zapytania, to KOPS zapyta o numer rozdania i do jakiego zapisu ma być wyrównanie.

Oczywiście ? będzie działał poprawnie dopiero po wprowadzeniu zapisów.

Na przykład linijka:

w 1 p 2 17 s 5 3.31 7 ? 19 0 w 3 m 9

oznacza:

wyrównania dla: 1 3
 kary porz. dla: 2 17
 kary maks. dla: 9
 wyr. spec. dla: 5 3.31 punktu
 7 ?-program za chwilę będzie je liczył
 vacat 19 0-wyr.spec 0 oznacza vacat

Wprowadzanie kar kończy wysłanie pustej linijki. Program przedstawi teraz wszystkie dane w rozbiciu na rodzaj kar/wyrównań. Z każdej z list można usunąć numer. Jeśli ktoś dostał za dużo kar czy też wyrównań, to teraz trzeba go usunąć, potem wejść do kar jeszcze raz i wpisać właściwie.

KOPS nie obsługuje poprawnie kar i wyrównań w turnieju przeliczanym na VP.

Powodem jest brak regulaminów i praktycznie nieskończona ilość różnych tabelk. W takim turnieju należy używać wyłącznie kodu S.

- Handicapy.

Handicapy można przydzielać w punktach lub w procentach. W obu przypadkach można podać, ile w sumie dodać lub ile dodawać w kolejnych rundach.

Po określeniu sposobu podajemy ilość rund, przez które będą dodawane handicapy. Ta opcja potrzebna jest w turniejach typu barometr. Unikamy wtedy zniekształcania rozstawienia, bo handicap dodawany jest równomiernie po wprowadzeniu każdej nowej rundy.

Program rozpoczyna od pytania:

Podaj sposób wprowadzania wyrównań:

0-punty/turn. 1-punkty/rozd. 2-%/turn.3-%/rozd. 0

standardowo podpowiadając 0. Jeśli handicapy były już wprowadzane, to podpowiadane jest poprzednie ustalenie.

Następnym pytaniem jest:

Ile rund z dodawaniem punktów 15

a standardową podpowiedzią ilość rund turnieju. Należy pamiętać: jeśli wybraliśmy sposób 0 lub 2, to program wyliczy ile punktów w sumie trzeba dodawać i podzieli ich liczbę przez wskazaną ilość rund; jeśli wybraliśmy 1 lub 3, to wskazana ilość punktów będzie dodawana przez w wybranej ilości początkowych rund.

Następnie program zaczyna zadawać pytania o to, komu i ile:

Numer pary, ESC-rezygnacja, puste Enter-koniec

przy czym na początku pojawiają się podpowiedzi z poprzedniego wprowadzania handicapów (jeśli były już wpisywane). Po podaniu numeru pary:

Ile punktów w turnieju dla pary nr 21 Kowalski-Romanski

Tekst tego pytania jest różny dla różnych sposobów dodawania handicapu.

Jeśli teraz nacisniemy ESC, to pojawi się komunikat

Rezygnacja dla numeru 21

co jest sposobem na skasowanie handicapu już kiedyś wprowadzonego.

Jeśli wpisujemy numer, który już podawaliśmy, to program zapyta, czy na pewno zmieniamy handicap dla tej pary.

Operację kończymy przy pomocy pustego ENTER w pytaniu o numer pary.

Handicapy zapisane zostaną do pliku NazwaTurnieju.HCP. Plik ten można ręcznie poprawiać, korzystając z opisu w Dodatku C.

- **Ustawianie par.** Ta opcja jest aktywna jedynie wtedy, gdy turniej składa się tylko z sektora nietypowego. Głównym jej zastosowaniem jest przeprowadzenie turnieju typu **barometr na dochodzenie**, ale może przydać się też w przypadku popsutego Howella (bo np. pary poszły nie tak jak trzeba). Po wywołaniu opcji i odpowiedzi na pytanie, o którą rundę/komplet rozdań nam chodzi program przelicza turniej na podstawie istniejących danych (przez ekran przesuwały się frekwensy, naciskamy ESC po napotkaniu pierwszego rozdania bez zapisów), a potem pojawia się aktualne ustawienie par i okienko:

```

ESC - rezygnacja
Bez powtórzeń
Inaczej niż w
ostatnich rundach
Dokładnie wg. wyniku
Ręcznie
wydruk
Akceptacja

```

Można tu wybrać sposób ustawiania-jest to, mam nadzieję zrozumiałe.

"Inaczej..." wymaga podania ilości rund między kolejnymi spotkaniami tych samych par.

"Ręcznie" wywołuje ten sam podprogram, który jest używany przy wprowadzaniu ustawienia pierwszej rundy. Wydruk uaktywnia się dopiero wtedy, gdy ustawienie par jest formalnie poprawne.

Naciśnięcie ESC oznacza rezygnację z wprowadzonych zmian i trzeba to jeszcze potwierdzić.

- **Rozkłady.** Czasem rozkłady liczonego turnieju są dostępne na dysku. Można to wykorzystać wybierając tę opcję i wskazując odpowiedni plik. Wtedy w czasie wprowadzania zapisów na ekranie będzie rozkład aktualnego rozdania, co może być czasem pomocne w wyszukiwaniu błędów (a czasem po prostu ciekawe). Zadeklarowana tu nazwa pliku z rozkładami jest zapamiętywana i przy następnych wejściach w ten turniej odtwarzana automatycznie. Jeśli później, przy wydruku frekwensów, zdecydujemy się na wydruk z rozkładami, to nie będzie już pytania o nazwę pliku, który je zawiera.

- **Zapisy.** Jeśli było więcej sektorów, to podajemy jego numer: 1, 2,... lub naciskamy W, co oznacza, że potem KOPS będzie w odpowiedzi na numer rozdania przechodził automatycznie do wszystkich jego protokołów po kolei.

Następnie podajemy numer rozdania i pojawia się ekran:

			zapis		ROZDANIE 1 SEKTOR A	
nr	NS	Ew	NS	Ew		
1	1	2	50			
2	10	6	280			
3	3	13	110			
4	4	5	50			
5	7	12	300			
6	11	9		-50		
7	8	14	300			

F9-STALY MINUS	F4,*-nieobrót	F7-przesuń do poprzedniego	^Y-usuń zapis
F2-tak jak było	F5-średnia	F8-do następnego rozdania	^N-wstaw zapis
F3-koniec teraz	F6-PODWÓJNIE	ESC-skasuj do końca	<=>-powtórz zapis

W zależności od ustawienia w opcjach menu głównego zapisy wprowadza się:

- razem z ostatnim zerem
- pozostawia się ostatnie zero do dopisania komputerowi. Wtedy zero to pojawia się na ekranie po naciśnięciu pierwszego klawisza z cyfrą i jest widoczne "pod kursorem".

W obu tych przypadkach zapisy wprowadzamy z minusem na EW i bez znaku na NS, a

CZTERY PASY to 0 (zero).

- poprzez wpisywanie pełnego kontraktu. Podajemy wtedy jego wysokość (4 pasy to 0 lub P), miano (P,C,K,T,N lub B), ewentualnie kontrę (X,K) lub rekontrę (XX,R), rękę rozgrywającego (N,E,S lub W), wpisujemy wist w kolejności **kolor- karta** (dziesiątka to 0,1 lub T, zamiast któregośkolwiek elementu wistu może być ?) oraz ilość wziętych lew (wziętych naprawdę, np. 11 lub ilość nadržek/podržek ze znakiem, np. =, -2, +1). Jeśli kontrakt jest sędziowski, nie z gry, to naciskamy klawisz A, i wpisujemy wartość liczbową zapisu.

Jeśli w menu edycji ustawiony jest podgląd rozkładu, to program sprawdza, czy wpisany wist jest dla danej ręki rozgrywającego możliwy.

Klawisze specjalne:

- **Klawisz F5 -ŚREDNIA.** Zamiast średniej można wpisać procentowy podział Maksa, na przykład 35/60 lub 40/40 (w trybie wprowadzania pełnego kontraktu chęć wpisania takiego podziału sygnalizujemy uprzednim naciśnięciem klawisza **A - od ARBITER**). Podział nie musi dawać w sumie 100, a każda z liczb winna być wielokrotnością 5. Należy też pamiętać, że wpisane tu 60% nie podlega podwyższeniu do wyniku, tak jak normalne wyrównanie. Nie ma też sensu stosowanie tej postaci w turnieju liczonym na IMP (w takim przypadku KOPS traktuje taki napis jak normalną średnią).

- Zapis dla par, które zapomniały o obrocie pudełek lub zajęły miejsca w Howellu na odwrót

wysyłamy klawiszem F4 lub *, a nie, jak normalnie, ENTER.

- Jeśli wprowadzamy zapisy liczbowo, to naciśnięcie F9 powoduje rozpoczynanie każdego zapisu automatycznym minusem - do końca protokołu lub do kolejnego F9. Ten automatyczny minus można jednorazowo skasować klawiszem minus lub Backspace.

- W trybie wprowadzania pełnego kontraktu **klawiszem F9** wywołujemy kolejno poprzednie kontrakty, a klawisz ShiftF9 przesuwa nas z powrotem w kierunku aktualnego.

- **Klawisz F6** pozwala oznaczyć zapisy do oddzielnego liczenia (np. ze względu na błędne powielenie). F6 jest aktywny do kolejnego naciśnięcia F6 lub do końca protokołu - zależy co zdarzy się najpierw.

W każdym rozdaniu może być tylko jedna grupa zapisów do oddzielnego liczenia. Jeśli złośliwość losu spowoduje, że takich grup potrzeba będzie więcej, to w kolejnych zapisy zastępujemy średnimi, a maksowanie robimy w karach i wyrównaniach przy pomocy kodu S (kary/wyrównania w punktach). Nie należy używać klawisza F6, jeśli chcemy oddzielnie liczyć dwa zapisy na impy, bo w takim przypadku impy liczone są od różnicy zapisów, a nie od ich średniej arytmetycznej (nie istnieją precyzyjne przepisy, jak to należy robić, tak na zdrowy rozum drugi sposób jest chyba właściwszy, ale rozwiązanie przyjęte w KOPSie pozwala liczyć turniej na dwóch stołach).

- **Aktywność klawiszy F6 i F9 jest sygnalizowana mruganiem odpowiedniego napisu.**

- Do już wprowadzonych zapisów można się cofnąć używając strzałki w górę.

- Przejść w dół nad nie wprowadzonymi jeszcze zapisami można tylko po wybraniu odpowiedniej opcji.

- Ctrl-Y usuwa aktualnie wskazywany zapis, przesuując wszystkie poniżej o jedno miejsce w górę.

- Ctrl-N przesuwa aktualnie wskazywany zapis i wszystkie poniżej o jedno miejsce w dół robiąc miejsce na coś opuszczonego, a ostatni zapis jest gubiony. To puste miejsce trzeba od razu wypełnić, bo potem program może trochę zgłupieć.

- Naciśnięcie ENTER bez wprowadzania zapisu powoduje powtórzenie ostatniego (z pominięciem średnich).

- Naciśnięcie ESC w czasie wprowadzania zapisów zeruje zapis aktualny i wszystkie poniżej.

- Klawisz F2 przywraca początkowy stan protokołu (UNDO). Najczęściej będzie to potrzebne do uratowania przypadkowego ESC.

- Wprowadzanie protokołu można przerwać przed końcem klawiszem F3, co spowoduje pytanie o numer kolejnego rozdania do poprawek.

Można też od razu przejść do następnego / poprzedniego protokołu w tym sektorze przy Pomocy strzałek PRAWO i LEWO odpowiednio.

- Klawisze PgUp i PgDn działają w turnieju wielosecyjnym i przenoszą do sąsiednich sektorów aktualnego rozdania (PgUp=-1, PgDn=+1). Klawisz oznaczony kropką (tj. DEL z wyłączonym NumLock) działa jak PgDn.

- Klawisze F7 i F8 pozwalają przenieść zapisy z aktualnego protokołu na protokół poprzedni lub następny odpowiednio, ale tylko w tym samym sektorze. Przesunięcie takie dotyczy protokołu aktualnego i wszystkich następnych (ostatni znika lub staje się pusty). Klawisze F7 i F8 nie działają w trybie wprowadzania pełnego kontraktu.

Poruszanie się po już wypełnionym protokole wymaga nieco uwagi i dyscypliny.

Ogólna zasada jest taka, że strzałki GÓRA/DÓŁ zostawiają zapis bez zmiany, natomiast ENTER kasuje ewentualny nieobrót i/lub podwójne liczenie.

Zapisu niemożliwego wprowadzić się nie da (dokładniej - jest to możliwe, jeśli wybierzemy tryb wprowadzania pełnego kontraktu i użyjemy formy **ARB**).

Zapisy podejrzane (ze względu na założenia) wchodzą, ale z ostrzeżeniem.

Ostrzeżenie usuwamy z ekranu naciskając klawisz „T” - kontynuacja. Jeśli natomiast użyjemy tutaj klawisza [ESC], to program w tym wejściu w zapisy ostrzegać już nie będzie.

Przy ponownym wejściu do przerwanej protokołu kursor ustawia się na pierwszym wolnym miejscu.

- **Nagrody, PKL, PDF.** Wybranie tej opcji powoduje wstępne utworzenie pliku *.NAG. Przy wydruku wyników wypełnione już linijki tego pliku będą pokazywać się obok wyników i można będzie je jeszcze poprawiać. Plik ten lepiej jest założyć tutaj, szczególnie jeśli potrzebne są dane dla długofalówki i/lub PKLe, gdyż dla prawidłowego działania muszą one być wpisane w ustalone miejsca. Pierwsze pytanie jest o tytuł wydruku. Tytuł ten pojawiać się będzie w nagłówku wszystkich wydruków dla tego turnieju (sesji).

PKL wypełniane są automatycznie (ale na wyraźne życzenie), zgodnie z aktualnymi przepisami i podaną rangą turnieju. PDF wpisujemy miejsce po miejscu. Podanie liczby ujemnej oznacza, że jej wartość bezwzględna jest obniżką i nastąpi przydział do wyczerpania punktów. Nagrody również podajemy miejsce po miejscu. Liczba ujemna oznacza -ilość nagród seryjnych i w tej samej linijce pojawi się pytanie o wysokość takiej nagrody. Procedura ta wpisuje jedynie dane liczbowe. Wszelkiego typu komentarze i objaśnienia trzeba dopisać potem, w czasie liczenia wyników.

- **Informacja o turnieju.** Na ekranie pojawi się pełna informacja o turnieju ewentualnie wraz z monitorem nietypowego sektora. Można to wydrukować.

Można też policzyć zrównoważenie turnieju. Jeśli w turnieju były sektory Mitchella, to można tu zmienić moment obrotu pudełek, wybierając najkorzystniejszy wariant.

Jeśli oprócz sektorów Mitchella były także jakiegokolwiek stoły nietypowe (w sensie KOPSa), to taka zmiana momentu obrotu nie będzie ich dotyczyła - jeśli jest potrzebna, to turniej należy definiować od nowa.

Zrównoważenie turnieju liczone jest w sposób następujący:

dla dowolnych dwóch par o numerach M i N optymalna ilość rund, które pary te grały na jednej linii, OptMN, wynosi

$$0.5 * (\text{IlośćRund} - 1) \text{ jeśli grały ze sobą}$$
$$0.5 * \text{IlośćRund} \text{ jeśli nie grały ze sobą}$$

program oblicza PrawdziweMN, prawdziwą ilość rund na jednej linii a następnie oblicza pierwiastek kwadratowy z sumy liczb $(\text{PrawdziweMN} - \text{OptMN})$ do potęgi 2, gdzie sumowanie przebiega po wszystkich M i N, takich że $M < > N$ podzielonej przez ilość składników tej sumy (czyli liczone jest odchylenie średniokwadratowe).

Im mniej obliczone zrównoważenie różni się od zera, tym lepszy turniej.

- **Wydruk rozstawienia.** Jeśli przed turniejem (przed kolejną sesją) lista par jest już wprowadzona, to można wydrukować rozstawienie do pierwszej rundy. Jeśli turniej składa się z tylko jednego sektora nietypowego i KOPS wykryje, że jest to duży Howell z zapisem prowadzonym przy numerze stolika, to można także drukować rozstawienie do poszczególnych rund.

NB. Jeśli nie było sektorów Mitchella, to rozstawienie do poszczególnych rund można też wydrukować korzystając z opcji **U** danych.

- **Liczenie wyników sesji.** Jeśli wybrano IMP jako sposób liczenia i przy wywoływaniu KOPSa nie było parametru - CAV (o parametrach sterujących sposobem liczenia przeczytaj w Dodatku A.) , to program działa według następującego schematu:

- poszukiwany jest w aktualnej kartotece plik NazwaTurnieju.PVP i jeśli taki jest, to zostanie użyty do przeliczenia na VP;

- jeśli pliku nie ma, to trzeba odpowiedzieć na pytanie o użycie skali VP.

Jeśli chcemy przeliczać na VP, to pojawi się pytanie, czy użyć standardowej tabeli na 8 rozdań (najmniejsza oficjalna) i, jeśli nie chcemy używać skali oficjalnej, to zostaniemy poproszeni o wybranie jednej z tabel istniejących w kartotece wskazanej poprzez SET VP=... (w kartotece bieżącej jeśli SET nie jest ustawiony). Jeśli żadna nie jest dobra, to KOPS umożliwi wpisanie własnej. W każdym przypadku użyta do liczenia turnieju tabela zostanie zapamiętana w pliku NazwaTurnieju.PVP. Jeśli potem zdecydujemy się na zmianę tabeli lub zrezygnujemy z przeliczania na VP, to plik ten trzeba skasować.

Rezygnacja z VP w turnieju na impy oznacza przyjęcie metody Butlera, tj. maksymalna wygrana na stole wynosi 10+ilość rozdań w rundzie. Z ograniczenia można zrezygnować uruchamiając KoPSa z parametrem -BOG. Takiej metody liczenia oczekują kary i wyrównania. Jeśli liczymy na VP, to kary i wyrównania należy przydzielać tylko w punktach (przy pomocy kodu S). Metodę liczenia można modyfikować podając odpowiedni parametr w czasie wywoływania KOPSa lub w pliku KOPS.INI (patrz opis w Dodatku A).

Następnie odpowiadamy na pytanie, czy chcemy zatrzymania ekranu po każdym pojawiającym się na nim frekwencie (jeśli odpowiemy NIE, to będzie można zatrzymać ekran klawiszem SCROLL LOCK). Następnie turniej zostanie przeliczony.

Wpisujemy lub potwierdzamy nagłówek dla wydruków. Nagłówek może się składać z kilku niepustych linijek, należy samemu zadbać, żeby ich łączna długość nie przekroczyła 255 znaków. Wpisywanie nagłówka kończymy pustym ENTER. Klawisz ESC oznacza rezygnację z nagłówka, wraz ze skasowaniem ewentualnie istniejącego.

Wybieramy, gdzie umieścić wydruk. Jeśli nie nacisnęliśmy klawisza ESC, czyli tworzymy wydruk naprawdę, do pliku lub na drukarkę i jeśli aktywna jest baza nazwisk z imionami, to KOPS pyta, czy użyć jej do drukowania wyników.

Kolejne pytanie dotyczy poprawiania nagród. Jeśli turniej był już liczony i nagrody/PKLe/PDFy są już wpisane, a teraz chcemy jedynie jeszcze raz wydrukować wyniki, to odpowiadamy NIE. Standardowa odpowiedź jest TAK i program zaczyna przedstawianie wyników.

Po każdej pojawiającej się na ekranie parze można dopisać/poprawić PKL/PDF/nagrody. Na dole ekranu KOPS informuje o miejscach dzielonych. Jeśli przedstawiana aktualnie para ma taki sam wynik, jak para następna, to można klawiszem F9 zamienić je miejscami na wydruku. Jeśli potrzebne są dane dla długofalówki i/lub ewidencji PKLi, to punkty trzeba wpisywać precyzyjnie we właściwe miejsca. Zapewnia to plik utworzony opcją Nagrody w Danych.

Jeśli nie był tam tworzony, to górna linijka ekranu pozwala się zorientować - należy punkty wstawiać tak, żeby koniec liczby pokrywał się z końcem odpowiedniego napisu w górnej linijce ekranu. Jeśli nie ma już więcej nagród, to naciskamy klawisz ESC. Szybki wydruk na ekran można teraz spowolnić spacją.

Praktyczna rada : pytanie "Wydruk do pliku ..." kwitujemy klawiszem ESC, wpisujemy/poprawiamy nagrody i punkty, po zakończeniu wydruku na ekran odpowiadamy TAK na pytanie "Czy jeszcze raz", NIE na "Czy poprawiamy nagrody" i dopiero teraz wybieramy gdzie drukować.

Jeśli drukujemy naprawdę (do pliku lub na papier) i nie poprawiamy nagród, to program zapyta jeszcze o ilość kopii wydruku.

UWAGA: czasem zdarza się, że w czasie przeliczania turnieju, gdy mamy już wpisane PKLe/PDFy/nagrody, za wcześnie naciśniemy klawisz ESC, co wydaje się powodować utratę dalszych linijek. Nie należy wpadać w panikę, doliczyć do końca, odpowiedzieć TAK na pytania "Czy jeszcze raz" oraz "Czy poprawiamy nagrody" i odstukać je klawiszem ENTER - okaże się, że nic nie zginęło.

- **Frekwensy.** Można drukować frekwensy lub protokoły. Nad każdym można umieścić rozkład, jeśli właściwy plik .RZD jest dostępny. Jeśli wskażemy jakiś plik z rozkładami, to jego nazwa zostanie zapamiętana - rozkład będzie się pojawiać także przy edycji zapisów.

Odpowiedź na pytanie o ilość w rzędzie zależy od stosowanego papieru, wielkości liter oraz ustawienia trybu wprowadzania zapisów. Na wąskim (wałek 10") papierze można drukować :

WIELKOŚĆ LITER	PROTOKOŁY Z KONTRAKTEM	PROTOKOŁY	FREKWENSY
MAŁE	2	4	4
ŚREDNIE	2	3	3
NORMALNE	1	2	3

Wydruk protokołów/frekwensów można przerwać klawiszem ESC.

- **Historia pary.** Dla wybranego numeru pary powstanie wydruk zawierający jej zapisy, przeciwników, rezultat i bilans kar/wyrównań. Jeśli mamy dwunastocalowy papier z dziurkami, to zaoszczędzimy go jeśli ustawimy drukarkę na odstęp gęsty, a w sterowniku długość strony 6 cali. Dla sesji do trzydziestu rozdań zmieszczą się wtedy dwie pary na stronie. Jeśli zapisy wprowadzane były poprzez pełny kontrakt to informacja ta także będzie drukowana, ale wtedy wydruk nie zmieści się normalnym drukiem na wąskim papierze. Trzeba w menu drukarki ustawiać średnie lub małe litery.

Zamiast numeru pary można nacisnąć W, co da wydruk dla wszystkich par.

R5 ROZDZIAŁ 5**TURNIEJ INDYWIDUALNY.**

KOPS - Indywidualny Inny turniej Dane turnieju Liczenie wyników Imiona na wynikach Frekwensy Zbiorówki Historia gracza	INDYWIDUEL - Edytor danych Lista startowa Kary i wyrównania Rozkłady Zapisy Nagrody, PKL... Informacja o turnieju
--	--

Turniej indywidualny organizowany dowolnie. Dopuszczalna jest dowolna (być może równa 0) ilość sektorów Mitchella i jeden (być może pusty) sektor nietypowy.

Jeśli podana baza turnieju jest liczbą podzielną przez 2 i/lub przez 3, to sektory Mitchella nie mogą występować. Dane sektora nietypowego - jeśli jest - muszą być przygotowane oddzielnie. KOPS tego zrobić nie potrafi.

W kartotece NTP\ znajduje się kilkanaście plików *.NTI opisujących standardowe małe Howelle. Pliki te są porządnie skomentowane. Można je stosować jak instrukcję sędziowską dla przeprowadzenia turnieju. Mogą także posłużyć za wzór do utworzenia własnego opisu.

Ponadto w kartotece EXE\ umieszczono program INDAPP.EXE. Zadaniem tego programu jest wygenerowanie pliku *.NTI dla sektora typu Rainbow-Appendix - opis w rozdziale 8 tej instrukcji.

W Dodatku B opisano format pliku *.NTI.

Jeśli rozdań w rundzie było więcej niż jedno, to dopuszczalna jest cykliczna zmiana partnera po każdym. Rozdania należy wtedy grać w kolejności numerów.

Jeśli rozdań w rundzie jest więcej niż 3 i zadeklarujemy cykliczną zmianę to wtedy program zakłada, że rozdania grane są grupami:

dla 4 rozdań: **1 1 2**
 dla 5 rozdań: **2 2 1**
 dla 6 rozdań: **2 2 2**
 dla 7 rozdań: **3 2 2**

Zasadniczo obsługa indywiduala nie różni się od liczenia turnieju par, podam tylko różnice :

- obroty po rundzie .. :
 - wliczamy powielanie jeśli było
 - może być 0, 1, 2 lub 3 obroty, przy ich braku można stworzyć klasyfikację na liniach.
- ustawienie pierwszej rundy : standardowo regularne, liniami NESW, a w sektorze nietypowym zgodnie z monitorem. Ustawienie może być dowolne, także numery mogą być dowolne, ale wtedy trzeba wpisać je wszystkie po kolei.

Działanie procedury do wpisywania ustawienia opisano dokładnie dla par w rozdziale 4. Dla indywiduala nic się nie zmienia.

- dopuszczalne są nieobroty i zła kolejność rozgrywania rozdań. W czasie wpisywania zapisów po naciśnięciu klawisza F4 lub * trzeba wtedy podać numery zawodników, którzy grali na linii NS.
- wydruki protokołów i frekwensów są nieco szersze w związku z tym na wałku 10" można drukować:

CZCIONKA	FREKWENSY	PROTOKOŁY	Z KONTRAKTEM
normalna	3	2	1
średnia	3	2	1
mała	4	3	2

- jeśli w turnieju występowały nieobroty i/lub podwójne liczenie, to historię gracza należy drukować małą lub średnią czcionką.

R6 ROZDZIAŁ 6

TURNIEJ TEAMÓW.

Z podanego spisu wybieramy nazwę turnieju lub wpisujemy nową. Jeśli nazwa jest nowa, to trzeba odpowiedzieć na pytania wstępne :

- ile teamów (max. 150)
- ile rund (max. 29)
- ilu graczy w drużynie (max. 16)
- system liczenia: można wybrać Pattona lub VP.
 - Jeśli Patton to podajemy jeszcze ilość punktów za remis. Maksymalna wygrana w meczu wynosi 2 x Remis, a wyniki meczów wprowadzane będą w dużych punktach.
 - Jeśli VP to wybieramy sposób wprowadzania wyników: w IMPACH lub w VP.
 - jeśli VP, to podajemy informacje o tabeli: wysokość maksymalnej wygranej i ile wynosi remis.
 - Jeśli IMPY to trzeba jeszcze wybrać stosowaną tabelę VP. Program najpierw poszuka pliku NazwaTurnieju.TVP. Jeśli go znajdzie, to zostanie on użyty bez dalszych pytań. Jeśli nie, to można wybrać jedną z oficjalnych tabel zapisanych w plikach 8.VP,10.VP, ... Jeśli chcemy użyć własnej tabeli, to trzeba wprowadzić informacje o niej. Zostaną one automatycznie zapisane do pliku NazwaTurnieju.TVP i będą czytane przy każdym następnym wejściu. Przy wprowadzaniu wyników należy podawać wynik w +/- impach. Jeśli potem wybierzemy istniejący turniej, a KOPS nie odnajdzie NazwaTurnieju.TVP, to użyta będzie standardowa tabela na 8 rozdań, tj. 8.VP.

Istnieje także możliwość zaczynania turnieju "nie od zera". W tym celu należy dowolnym edytorem przygotować plik o nazwie turnieju z rozszerzeniem DOD. Każda linijka zawiera informacje o jednej drużynie w kolejności:

numer VP IMP

tj. trzy liczby oddzielone spacjami lub znakami tabulacji. IMP musi wystąpić nawet jeśli turniej impów nie liczy – wpisujemy 0. Numery drużyn mają być takie, jak na sali. Jeśli są różne od 1,2,... to po wpisaniu ustawienia do pierwszej rundy należy wyjść do menu głównego KOPSa i ponownie wrócić do teamów. Po zaakceptowaniu każdej rundy KOPS tworzy plik NazwaTurnieju.Pxx, gdzie xx jest numerem rundy. Plik ten jest w formacie .DOD i wystarczy zmienić jego nazwę na NowaNazwa.DOD, aby można było zadeklarować turniej NowaNazwa, w którym teamy będą startować od wyniku ze starego turnieju.

- Sposób różnicowania lokat w przypadku równych punktów. KOPS potrafi to robić na kilka sposobów. Pojawia się ramka:

ESC-nic więcej Bilans bezpośrednich spotkań IMPy, suma wynik przedtem suma wyników przeciwników Krocząca suma rezultatów	<-ten wybór dla Pattona i VP nie występuje
---	--

z której wybieramy kolejno metody różnicowania. Metody te stosowane będą w takiej kolejności, w jakiej tu zadeklarujemy. Pierwsza wybrana różna od "Bilans bezpośrednich spotkań" będzie pokazywana w menu głównym turnieju teamów.

Dwie ostatnie możliwości nie są objęte aktualnymi przepisami, ale, jak sądzę, warte stosowania.

Suma wyników przeciwników to zastosowanie szachowej punktacji pomocniczej.

Krocząca suma rezultatów (wg. W. Brusztunowa z Sankt Petersburga) obliczana jest poprzez zsumowanie wyników po pierwszej rundzie, po drugiej, po trzeciej itd.

Preferuje to równą grę, np. 5, 25 i 19 daje w sumie 49, tyle samo co 12, 17 i 20, ale w pierwszym wypadku suma krocząca jest

$$5 + (5+25) + (5+25+19) = 84$$

a w drugim

$$12 + (12+17) + (12+17+20) = 90.$$

- Wysokość kar i wyrównań w VP. Program zaakceptuje liczby z dokładnością do jednego miejsca po przecinku. Podane w czasie definiowania wartości można zmienić w czasie wprowadzania kar/wyrównań.

Po zaakceptowaniu danych wstępnych pojawia się okienko turnieju teamów :

TURNIEJ	TEST	TEAMY: 26	RUND: 7	WPROWADZONYCH : 0	TA : 1
sposób liczenia: VP		przy równych VP : IMPY			

KOPS - TEAMY

- Inny turniej teamów
- Lista startowa
- Rezultaty meczów
- Kary i wyrównania
- wydruk wyników
- Ustawianie rundy
- od nowa od jednej z byłych rund
- Skreśl team
- Podział na finały
- Zmiana dystansu turnieju : plus runda
- Nagrody
- Bilans dla poszczególnych zawodników
- Tabela VP: VP.08
- Dzielenie lokat

Przez cały czas TEAMÓW aktywne są klawisze specjalne :

F5 - pokaz wyników na ekranie.

F7 - pokaz (i ew. wydruk) listy teamów z ich dotychczasowymi przeciwnikami.

F9 - jeśli IMPY to pokaz (ew. wydruk) tabel IMP i VP.

ALT-T - zegar sędziowski.

- Inny turniej: przejście do innego turnieju przydaje się, jeśli używamy KOPSa do dokumentacji rozgrywek ligowych. Wtedy różne grupy mogą być zapisane jako oddzielne turnieje.

- Listę startową można wypełniać na kilka sposobów :

Nazwy teamów
Zawodnicy
Jedno i drugie

przy czym obowiązują te same ogólne zasady, co w liście startowej dla par i indywiduala. Nazwa teamu będzie zawsze dużymi literami. Do momentu wypełnienia na wydrukach i ekranie nazwa teamu będzie miała postać

<< numer >>

- Rezultaty meczów wprowadzamy po uprzednim podaniu numeru rundy.

WYNIKI RUNDY NR 1				Mce NR	RAZEM
1	1 +13	7 13	13 25	1	3 << 3 >> 19
	2	14	26	2	7 << 7 >> 14
2	3 19	8 15		3	8 << 8 >> 14
	4 11	16		4	4 << 4 >> 11
3	5	9 17		5	1 << 1 >> 0
	6	18		6	2 << 2 >> 0
4	7 14	10 19		7	5 << 5 >> 0
	8 14	20		8	6 << 6 >> 0
5	9	11 21		9	9 << 9 >> 0
	10	22		10	10 << 10 >> 0
6	11	12 23		11	11 << 11 >> 0
	12	24		12	12 << 12 >> 0
stół nr 1				13	13 << 13 >> 0
				14	14 << 14 >> 0
				15	15 << 15 >> 0
				16	16 << 16 >> 0
				17	17 << 17 >> 0
				18	18 << 18 >> 0
				19	19 << 19 >> 0
				20	20 << 20 >> 0
				21	21 << 21 >> 0
				22	22 << 22 >> 0
				Z Tub PgDn	

Powyższe okienko należy wypełnić dla każdego stołu. Do stołu można dostać się używając strzałek lub po naciśnięciu klawisza * wpisać jego numer. Jeśli są IMPY, to wynik podajemy w impach. Po wpisaniu wyniku dla gospodarza naciskamy klawisz ENTER, co spowoduje automatyczne wyliczenie wyniku gościa.

Jeśli wynik gościa jest nieregularny (np. 25:3 i nie IMPY lub z powodu interwencji sędziego i rozłącznych wyników), to po wpisaniu rezultatu gospodarza schodzimy niżej strzałką w dół i wpisujemy wynik gościa. Z prawej strony ekranu widać aktualną klasyfikację - drużyny, których wynik już wprowadzono przedstawione są innym kolorem. Klasyfikację można przesuwać w górę i w dół klawiszami PGUP lub Q oraz PGDN lub Z odpowiednio.

Wprowadzanie rezultatów kończymy klawiszem F3 lub ESC. Jeśli wprowadzono wszystko, to KOPS pyta, czy na pewno jest dobrze i po akceptacji uznaje rundę za zakończoną.

- Kary i wyrównania wprowadzamy podobnie jak w turnieju par - podajemy kod (p,z,m,w lub s) i numery teamów. W przypadku wyrównań specjalnych nie działa postać "S nr ?"-co oczywiste, oraz postać "S nr 0"-bo vacaty wprowadzane są w teamach w innym miejscu. W czasie wpisywania kar/wyrównań można, po naciśnięciu klawisza F3, zmienić ich wartości liczbowe.

- Wydruk wyników. Możliwe są dwa formaty wydruku:

- z wynikami poszczególnych rund (ten sposób dostępny jest na ekranie poprzez klawisz F5). Drukowane będą tylko nazwy teamów, nie będzie sekcji nagród.
- bez wyników rund, za to z nazwiskami graczy , PDF, PKL, nagrodami.

W tym trybie tworzone są także pliki *.PDF i *.PKL. Jeśli w Opcjach menu głównego KOPSa zadeklarowano wspólną bazę z nazwiskami i jest to baza w formacie programu BAZAI, to (po twierdzącej odpowiedzi na pytanie) można wydrukować wyniki z pełnymi imionami.

Jeśli drukujemy naprawdę (do pliku lub na papier) i nie poprawiamy nagród, to program zapyta jeszcze o ilość kopii wydruku.

- Ustawienie do rundy.

SKOJARZENIE DO RUNDY 1

1	1 2	7	13 14	13	25 26
2	3 4	8	15 16		
3	5 6	9	17 18		
4	7 8	10	19 20		
5	9 10	11	21 22		
6	11 12	12	23 24		

wybierz R i wpisz numery inne niż 1...

ESC - menu
Bez powtórzeń
Inaczej niż w
ostatnich rundach
Dokładnie wg. wyniku
Ręcznie
Pokaż i wydruk

Trzeba podać numer rundy, ENTER oznacza aktualną. Można rozstawiać na dowolną ilość rund naprzód. Pozwala to na prowadzenie turnieju " z opóźnieniem o rundę" lub wpisanie rozstawienia do wszystkich rund z góry, co przydaje się w dokumentacji rozgrywek ligowych.

KOPS umie rozstawiać na kilka sposobów, wybieranych przy pomocy menu po prawej stronie ekranu :

- Bez powtórzeń meczów. Zastosowany algorytm znajdzie takie ustawienie, jeśli jest to możliwe. Jeśli takiej możliwości nie ma, to program poinformuje o tym.
- Inaczej niż w ostatnich rundach. Program zapyta, ile rund ma upłynąć między ewentualnymi powtórzeniami meczu.
- Dokładnie zgodnie z aktualnym wynikiem.
- ustawić można także Ręcznie - jest to nieco podobne do wprowadzania rezultatów rundy. Na dole ekranu pojawia lista teamów jeszcze bez przydziału i lista dotychczasowych przeciwników dla teamu aktualnie pokazywanego . Pomocne będą klawisze F5 i F7.
Ręczne rozstawienie akceptujemy klawiszem F3. Klawisz ESC oznacza rezygnację.
Jeśli w turnieju występują numery inne niż 1,2,... to przy rozstawianiu do pierwszej rundy wybierz opcję R i wpisz je. Trzeba uważać, bo program ufnie zaakceptuje (ale tylko w pierwszej rundzie) dowolny numer trzycyfrowy inny od pozostałych.

Po zakończeniu rozstawiania uaktywnia się opcja Pokaz. Jej wybranie wywołuje na ekran czytelne przedstawienie skojarzenia. Jeśli teamów jest więcej i nie mieszczą się wszystkie na ekranie, to lista jest automatycznie powoli przewijana. Jednocześnie można ją wydrukować.

Wydrukować można także kartki na oddawanie wyników tej rundy. Format kartki i jej opis będzie dostosowany do typu turnieju. Jedna kartka zajmuje 12 wierszy. W precyzyjnym drukowaniu może pomóc ustawienie długości strony w wierszach.

- Zmiana dystansu - zostanie dodana jedna runda.

- Od nowa ... Można się cofnąć do jednej z poprzednich rund. Stan teamów wycofanych i podział na finały będzie taki, jaki był na jej starcie.

- Skreśl team. Przed rozstawianiem do kolejnej rundy można zadeklarować, że team wycofał się. Można także wycofać skreślenie, ale wtedy trzeba cofnąć się do momentu skreślenia i w tym momencie przywrócić team oraz podać mu jakieś rezultaty w rundach, w których nie grał.

- Podział na finały. Opcja ta uaktywnia się po wprowadzeniu wyników pierwszej rundy. Należy zadeklarować liczebność finałów, a następnie wybrać sposób podziału:

- **wg numerów** - najniższe do finału A, kolejne do B, itd. Tak dzielimy na wstępne grupy eliminacyjne.
- **wg rezultatów** - najlepsze do A, kolejne do B, itd. Podział na podstawie aktualnego wyniku, nie bierze pod uwagę podziałów poprzednich.
- **ręcznie**, jeśli dwa powyższe sposoby nie są dobre.

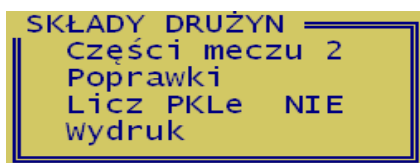
Czasem nazwa FINAŁ jest nieadekwatna i lepiej używać słowa GRUPA. Program pyta się o to, a potem na wydrukach pojawia się to słowo, które wybierzemy.

Operacji podziału można dokonać wielokrotnie w czasie turnieju.

- Plik z nagrodami. To samo co w turnieju par i indywidualnym.

- Bilans dla poszczególnych zawodników. Opcja ta pozwoli na podanie dla każdego zawodnika ilości granych przez niego części meczu i wydruk tej informacji - potrzebne to jest przy dokumentacji rozgrywek ligowych.

W pierwszej ramce



deklarujemy przede wszystkim ilość części meczu (od 1 do 4).

Opcja Licz PKLe może być wyłączona (NIE, tak jak wyżej) lub można określić, przez ile trzeba dzielić wynik meczu w VP, aby uzyskać ilość zdobytych pki.

Wydruk pozwala na obejrzenie aktualnej sytuacji na ekranie lub papierze.

Jeśli KOPS został skonfigurowany dla obsługi bazy z PKLami, to przy okazji Wydruku zostanie we właściwej kartotece utworzony plik _NazwaT.PKL (nazwa turnieju poprzedzona znakiem _), który można do tej bazy potem dopisać.

Po wybraniu Poprawek podajemy numer rundy. Pojawiają się dwa okienka:



Prawe pełni rolę pomocniczą i zawiera wynik aktualnego teamu we wprowadzanej rundzie. Lewe zatytułowane jest nazwą teamu i wymienia jego zawodników wraz z liczbą rozegranych części. Liczbę tę zmieniamy poprzez ustawienie się na nazwisku i naciśnięcie ENTER odpowiednią ilość razy. Po skończeniu z jedną drużyną przenosimy się do następnej (klawiszem TAB) lub poprzedniej (Shift TAB). Klawisz ESC oznacza zakończenie poprawek dla tej rundy.

- Tabela VP. Opcja pozwala na zmianę "w biegu" stosowanej tabeli, co czasem przewiduje regulamin. Należy jedynie pamiętać, aby po zmianie tabeli nie przeliczać wyników poprzednich rund. Jeśli okaże się to konieczne, to najpierw zmieniamy tabelę VP na wtedy obowiązującą, poprawiamy co trzeba, przeliczamy i z powrotem deklarujemy aktualną tabelę. Zmiana tabeli odbywa się tak samo, jak przy definiowaniu turnieju: wybieramy istniejący plik lub tworzymy nowy podając przedziały punktowe. W obu przypadkach powstały plik

NazwaTurnieju.TVP

zamaże dotychczas istniejący. Jeśli chcemy tego uniknąć, to trzeba go przedtem skopiować na inną nazwę do kartoteki VP\.

- Dzielenie lokat. Zmiana sposobu zadeklarowanego przy definicji turnieju.

WŁOSKI TURNIEJ GRANY "Z OPÓŹNIENIEM O RUNDĘ" - wskazówki praktyczne.

- Teamy rozpoczynają grę. W tym czasie

- wprowadzamy nazwy teamów (nazwiska zawodników będą potrzebne potem i zdążymy je jeszcze wpisać)
- wprowadzamy ustawienie pierwszej rundy
- drukujemy kartki na wyniki pierwszej rundy
- rozstawiamy do drugiej rundy i drukujemy to rozstawienie.

- Po zakończeniu N-tej rundy:

- wprowadzamy jej wyniki. Teamy można posadzić do rundy N+1 jeszcze przed oddaniem wszystkich kartek-rozstawienie do rundy N+1 mamy już wydrukowane.
- drukujemy kartki na wyniki - będzie na nich aktualny rezultat, co ułatwi ewentualne reklamacje.
- rozstawiamy do rundy N+2 i drukujemy ustawienie.

Zamiast drukowania można, szczególnie w niewielkim turnieju, pokazać rozstawienie do kolejnej rundy na ekranie zostawiając sobie wprowadzenie nie oddanych jeszcze rezultatów na później.

Trzeba uważać:

po wybraniu U i podaniu numeru rundy aktywne staje się menu rozstawiania i wybranie w nim czegoś innego niż Pokaz spowoduje rozstawienie na podstawie już wprowadzonych wyników z ostatniej rundy - wbrew intencjom.

R7 ROZDZIAŁ 7**PUNKTACJA DŁUGOFALOWA I PKLE.**

Opcje "Punktacja długofalowa" i "Ewidencja PKLi" będą aktywne, jeśli wybierzemy kartoteki dla prowadzenia punktacji. Opisane to było w rozdziale o instalacji KOPSA.

Z podanego spisu wybieramy nazwę bazy danych. Jeśli wpisujemy nową nazwę, to dla punktacji długofalowej trzeba odpowiedzieć na pytania:

Klasyfikacja Indywidualna czy Parami

oraz

Liczą się Wszystkie turnieje, Niektóre, zależnie od Typu

Opcja Niektóre pozwala wybrać ile najlepszych wyników będzie zaliczane do punktacji długofalowej. Opcja Zależnie od Typu działa podobnie, ale podać należy ile zaliczać turniejów na maksy, ile na impy itd.

Po wybraniu (ew. zdefiniowaniu) bazy pojawiają się okienka:

dla PDFów	dla PKLi
BAZA DANYCH : C:\PDF\PDF TURNIEJÓW W BAZIE : W TYM LICZONYCH MAXY 1 wszystkie IMPY 1 wszystkie TEAM 1 wszystkie INDY 1 wszystkie ? 0 ZAWODNIKÓW W BAZIE : 73 PLIKÓW NA DYSKU : 5	BAZA DANYCH : C:\PKL\PKL TURNIEJÓW W BAZIE : 15
PUNKTACJA KONGRESOWA Lista turniejów w bazie danych Dopisz turniej Usuń turniej Poprawki w bazie danych Alfabetyczny wydruk bazy danych Wyniki punktacji długofalowej Kryteria sortowania	EWIDENCJA PKLi Lista turniejów w bazie danych Dopisz turniej Usuń turniej Poprawki w bazie danych Alfabetyczny wydruk bazy danych wydruk zgodnie z punktami ogólny plik danych

Górne okienka pełnią rolę informacyjną. Poprzez dolne dokonujemy operacji na danych :

- Wyświetlenie listy turniejów pozwala także na skasowanie któregoś z bazy.
Robimy to klawiszem CTRL-Y.
- Dopisywany jest turniej wybrany z podanego spisu. W spisie jest informacja czy turniej jest dla bazy nowy, wpisany czy modyfikowany po wpisaniu. Nowy turniej dopisywany jest na końcu bazy, dopisanie już istniejącego oznacza jego poprawienie. Klawisz ESC w czasie wyboru cofa do okienka wyżej bez dopisania. Jeśli Punktacja Kongresowa była zadeklarowana parami, to plik *.PDF czytany jest po dwie linijki na raz. Jeśli KOPS stwierdzi różną ilość punktów, to wyśle komunikat o błędzie i nie dopisze takiego turnieju.
- Usuwany turniej wybieramy ze spisu. Klawisz ESC oznacza rezygnację z usuwania.
- do Poprawek przedstawiona jest zawartość bazy danych. Poruszamy się po danych przy pomocy strzałek. Klawisz F9 pozwala na poprawienie nazwisk(a).
Po takiej poprawce baza jest automatycznie sortowana, co może chwilę potrwać. CTRL-Y usuwa zawodnika z bazy, a CTRL-N wstawia nowego. Wstawiać można w dowolnym miejscu, i tak nowy gracz zostanie ustawiony zgodnie z alfabetem.
- można wydrukować zawartość bazy danych w układzie Alfabetycznym.
- lub jako aktualne Wyniki - wtedy wydruk jest podobny jak przy liczeniu wyników turnieju, w szczególności można dopisać nagrody. Jeśli w opcjach menu głównego zadeklarowano bazę nazwisk z imionami, to wydruk wyników może być także z imionami, ale tylko wtedy, gdy:
 - drukujemy na papierze lub do pliku
 - tylko sumę końcową (bez punktów za poszczególne imprezy)
 - klasyfikacja jest indywidualna.

Jeśli drukujemy wyniki ze szczegółami, a turniejów jest dużo, to wydruk będzie czytelniejszy, jeśli przed wpisaniem pierwszej nagrody naciśniemy ALT-U. Spowoduje to podkreślanie każdej linijki wydruku. Oczywiście używany sterownik drukarki musi dopuszczać podkreślanie.

- Zdefiniowane przy pierwszym wyborze Kryteria sortowania można zmienić, ale tylko w części dotyczącej ilości

zaliczanych turniejów. Typu bazy – parami lub indywidualnie - zmienić nie można. Tej opcji nie ma dla ewidencji PKLi.

- Ogólny plik danych to plik tekstowy z sumą dotychczas zdobytych PKLi.

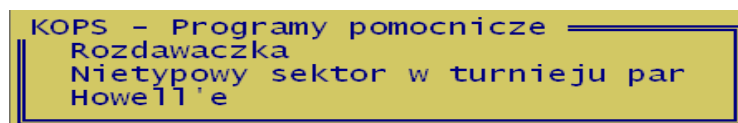
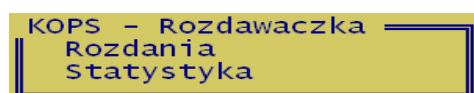
W ten sposób można np. przenieść PKLe z kongresu do okręgowej bazy danych programu BZO. Tej opcji nie ma dla punktacji długofalowej.

R8 ROZDZIAŁ 8**PROGRAMY POMOCNICZE.**

1. Programy pomocnicze wbudowane w KOPSa.
2. Programy pomocnicze oddzielne.

1. Programy pomocnicze wbudowane w KOPSa.

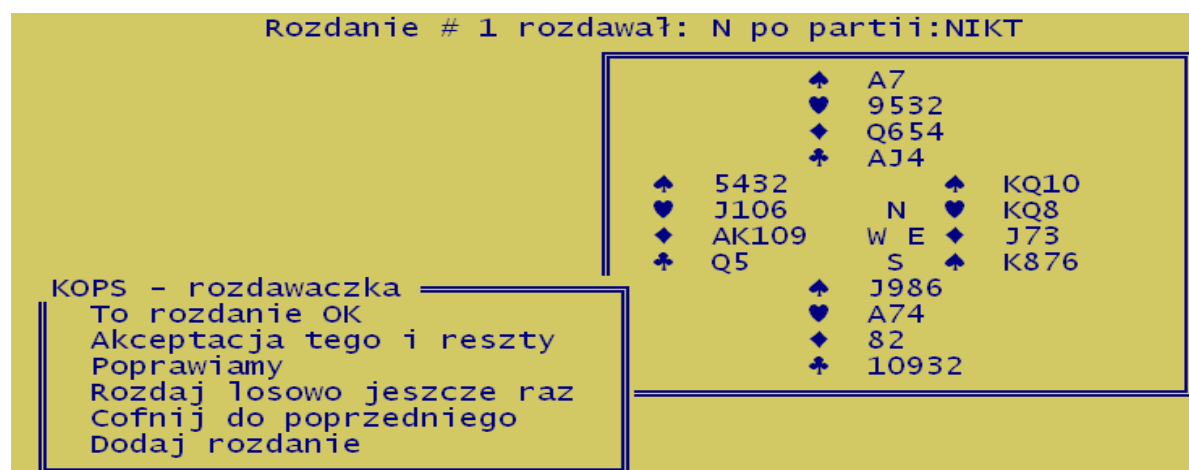
Wybieramy z okienka jak poniżej :

**- Rozdawaczka.**

Opcja Rozdania służy do wygenerowania nowych rozkładów oraz obejrzenia i/lub poprawienia istniejących. Można też od razu przejść do drukowania.

Jeśli wybierzemy generowanie, to trzeba jeszcze określić ile rozdań ma być i czy chcemy je oglądać, oraz, jeśli TAK, to czy dopuszczamy ich ręczne poprawianie.

Pojawia się ekran:



W zależności od naszego wyboru i numeru aktualnego rozdania nie wszystkie opcje będą aktywne.

- Akceptacja tego .. oznacza koniec poprawek/przeglądania.
- Poprawianie polega na poruszaniu się po rękach N, E i S, kasowaniu i dopisywaniu kart. Ręka W wyliczana jest automatycznie. Nie można wyjść z ręki z ilością kart inną niż 13.
- Jeśli rozdanie nam nie odpowiada, to można wygenerować w to miejsce inne - "Rozdaj losowo jeszcze raz".
- akceptacja rozdania (To OK) powoduje przejście do następnego.
Do tyłu tylko poprzez Cofnij.
- Dodanie rozdania powoduje zwiększenie uprzednio zadeklarowanej ilości o 1.

Po zakończeniu generowania/przeglądania/poprawek pojawia się pytanie

"Czy drukujemy ?"

i, jeśli TAK, to szereg następnych:


```

Drukujemy [N] T
wydruk od rozdania nr 1
do rozdania nr 32
Tytuł turnieju (do 11-stu znaków) TEST
Normalnie, Oddzielnie, PostScript, formatowane TABami N
Ile rozdań w rzędzie (1..7) 3
Ile spacji między protokołami (0..99) 4
Rozdania w rzędzie winny być Identyczne czy Różne R
Ile rubryk do zapisu (0..30) 0
Czy drukować ramki wokół każdego rozdania [T] T
Numer sektora - SPACJA lub A..Z
Czy wydruk w układzie do cięcia [N] T

```

Wymagają one kilku słów komentarza. Jeśli drukarka używa znaczków brydżowych to użyj F6 do jej właściwego ustawienia. Podobnie warto ustalić gęstość druku i długość strony pamiętając, że:

- główka protokołu bez rubryk na zapis ma 16 wierszy
- każda rubryka na zapis to dwa dodatkowe wiersze plus dwa wiersze nagłówka nad rubrykami.

Trzeba starannie ustawiać papier. Tytuł turnieju i litera sektora (może być spacja) będą wydrukowane na dole główki protokołu. Dane Postscriptowe i dane formatowane znakami tabulacji mogą posłużyć do dalszej obróbki komuś, kto chciałby się tym zająć. Autorowi potrzebne były dla utworzenia wydruków na drukarce Postscriptowej i w arkuszu kalkulacyjnym Excel. Formaty powstałych pliku są omówione w dodatku. Pytanie o wydruk w układzie do cięcia pojawia się jeśli drukujemy więcej niż jeden protokół w rzędzie i wszystkie są różne. Odpowiedź TAK oznacza takie uporządkowanie rozdań, że po przecięciu będą od razu ułożone po kolei.

Statystyka dla wybranego pliku z rozdaniem zawiera średnią siłę i częstotliwości pojawiania się rozkładu koloru oraz rozkładu ręki - teoretyczne i wyliczone z danych - oraz informację o krótkościach.

W czasie pierwszego użycia rozdawaczki tworzony jest plik **DEAL.DLT**.

Pliku tego nie należy kasować !

pod groźbą powtórzenia rozkładów (choć prawdopodobieństwo powtórzenia jest bardzo małe - praktycznie nieznacznie większe od zera tylko wtedy, gdy zegar komputera jest zerowany przy każdym włączeniu do prądu).

Można skierować wszystkie dane o rozdaniach do jednej wybranej kartoteki, jeśli w pliku wsadowym wywołującym KOPSA zostanie zdefiniowane SET RZD=nazwa_kartoteki

- nietypowy sektor w turnieju par.

Opcję tę opisano przy okazji definiowania turnieju. Wywoływana stąd wymaga tylko dodatkowo podania bazy, ilości stołów i rund. Opcja "Krótsze Mitchelle" jest tutaj niedostępna. Tworzone pliki *.NTP otrzymują standardowe nazwy:

- Appendix: APPrdss<P>.NTP
gdzie rd to ilość rund, ss - ilość stołów sprzężonych, a P występuje, jeśli było powielanie.
- Para skacząca: EPJrdss<P>.NTP
gdzie rd to ilość rund, ss - ilość stołów, P występuje, jeśli było powielanie.
- Ruchomy vacat: EPMrdss<P>.NTP
gdzie rd to ilość rund, ss - ilość stołów, P występuje, jeśli było powielanie.
- Howell: Hrdss<P>.NTP
gdzie rd to ilość rund, ss - ilość stołów, P występuje, jeśli było powielanie.
- Własny monitor:
- Tylko ustawienie: - w obu przypadkach nazwa podana przez użytkownika.

- **Howelle**

RUNDY	STOLIKI							
7	4	5						
8	5							
9	5	6	7					
10	6	7	8					
11	6	7	8	9				
12	7	8	9	10				
13	7	8	9	10	11			
14	8	9	10	11	12			
15	8	9	10	11	12	13		
16	9	10	11	12	13	14		
17	9	10	11	12	13	14	15	
18	10	11	12	13	14	15	16	
19	10	11	12	13	14	15	16	17

Przedstawiona tabela zawiera wszystkie schematy Howella zaszyte w KOPSie. Można dopisać nowy schemat lub zmienić KOPSowy tworząc przy pomocy opcji "nietypowy sektor..." plik .NTP, który można teraz wczytać naciskając klawisz D. Takie wczytanie jest jednorazowe i trzeba je powtarzać przy każdym nowym uruchomieniu programu. Jeśli często korzystamy z innych niż w KOPSie schematów Howella, to właściwy sposób postępowania jest następujący:

- kopiujemy z kartoteki NTP\ do kartoteki EXE\ plik HOWELL.DAT.
- format tego pliku omówiony jest w nim, a także w Dodatku B niniejszej instrukcji. HOWELL.DAT definiuje wszystkie schematy KOPSa oraz, dodatkowo, schematy 11 stołów/21 rund i 12 stołów/23 rundy.
- w pliku EXE\HOWELL.DAT dokonujemy swoich poprawek - np. zamieniamy schematy z jedną zbiornicą na końcu na schematy z dużą ilością zbiornic, wygodniejsze dla turniejów z jednym tylko sektorem - sektorem Howella. (te schematy są w pliku HOWELL.INN). Można też zmienić schematy z KOPSa na schematy z podręcznika Andrzeja Wachowskiego - są w pliku HOWELL.AW.
- tak długo jak plik HOWELL.DAT znajduje się w kartotece EXE\, a dokładniej - tam, gdzie jest KOPS.EXE, będzie on czytany w czasie uruchamiania KOPSa.

Po wybraniu z tabeli żadanego schematu na ekranie pojawia się, kolumnami, w kolejności od lewej :

- numer stołu
- numer rundy / kompletu rozdań
- ustawienie pierwszej rundy
- pilotka z numerami par (czytać z góry na dół)
- drogowskazy stolikowe, np:

S	R	SCHEMAT HOWELLA		4 STOŁY 7 RUND							
1	1	:	8-1	1	1-EW						
2	2	:	4-5	7	3-EW	1 NS => ===	2 NS => 4 NS	3 NS => 1 EW			
3	3	:	2-7	6	4-EW	1 EW => 3 EW	2 EW => 2 NS	3 EW => 4 EW			
	4	:	===	5	2-EW						
4	5	:	3-6	4	2-NS	4 NS => 3 NS					
	6	:	===	3	4-NS	4 EW => 2 EW					
	7	:	===	2	3-NS						
wydruk: Pilotki Monitor Sposób: wąsko Zamień NS z EW na stołe 1..4											

Można wydrukować :

- Pilotki dla każdej pary. Będzie pytanie o numer pierwszej pary ruchomej i pozostałe pilotki będą ponumerowane odpowiednio.
- Monitor czyli pełną informację o danym schemacie.
- Sposób drukowania może być wąsko lub szeroko. Zależy to szerokości papieru w drukarce i/lub wybranej wielkości czcionki.
- Schematy Howella w KOPSie zostały w pewnym momencie zmienione dla uzyskania optymalnego zrównoważenia turnieju jednosesyjnego.

Schemat w KOPSIE może różnić się od tego, który ma sędzia zamianą linii. Wyniknie wtedy potrzeba zamiany miejscami par NS i EW przed drukowaniem. Uzyskujemy to naciskając klawisz z numerem stołu (1,2,...,9,0,A,B,..., 0=10,A=11,B=12,...).

2. Programy pomocnicze oddzielne.

Program TLUMACZ.EXE

Program do zamiany polskich liter w pliku na inny sposób kodowania. Jest umieszczony w kartotece POMOC\.

Program ten jest filtrem, to znaczy czyta dane ze standardowego wejścia i pisze wyniki do standardowego wyjścia. Żeby użyć go do tłumaczenia plików trzeba przedadresować strumienie przy pomocy znaków < i >: <wejście , >wyjście, zamiast > można napisać >>, co spowoduje dopisanie na końcu pliku. Program wymaga podania dwóch parametrów:

-Zxxx

i

-Nyyy

gdzie: xxx - sposób kodowania na wejściu

yyy - sposób kodowania na wyjściu

xxx, yyy są trzyliterowymi skrótami spotykanych w Polsce kodów:

MAZovia

LATin2

MICrovex

DHN

WINdows

CYFromat

CSK

ISOlatin

IEA

LOGic

i dodatkowo tylko dla yyy

BEZ

EPS współpracuje ze sterownikiem EPSON9.DRK

PS współpracuje z Postscriptowym sterownikiem PSCRIPT.DRK

Zamiast xxx, yyy można podać nazwę istniejącego w aktualnej kartotece pliku zawierającego sposób kodowania. Plik taki musi zawierać dokładnie 18 linijek, a w każdej bezogonkową postać polskiej litery (x dla ziet) i, po spacjach lub znakach tabulacji, odpowiadający tej literze dziesiętny kod liczbowy.

Za przykład może posłużyć istniejący w kartotece POMOC\ plik o nazwie WIN.

Typowe zastosowania programu TLUMACZ:

- wydrukuj rozdział R8 bez polskich liter:

TLUMACZ -zLAT -nBEZ < r8 > prn

- pokaż na ekranie komputera z LATIN2 tekst zapisany w kodzie MAZOVIA, zatrzymuj pokaz po każdej stronie

TLUMACZ -zMAZ -nLAT < plik_Mazovia | more

-wydrukuj rozdział R8 na drukarce typu EPSON

TLUMACZ -zLAT -nEPS < R8 > PRN:

ale poprawnie wyjdzie wtedy, gdy plik EPSON9.DRK będzie w kartotece bieżącej lub w kartotece ..\EXE

Programy BAN2BAI.EXE i BAI2BAN.EXE

Programy te służą do konwersji normalnych baz z nazwiskami (pliki *.BAN) na format baz z pełnymi imionami (*.BAI) i na odwrót. Bazy nazwisk opisane są w rozdziale 9.

Programy umieszczane są w kartotece EXE.

Po uruchomieniu pojawia się spis istniejących plików i kartotek, a po tym prośba o podanie nazwy bazy do konwersji. Nazwę można wpisać lub wyszukać w spisie przy pomocy klawiszy góra/dół. Jeśli zamiast nazwy podamy nazwę kartoteki w nawiasach [], to program przejdzie do niej i cykl się powtórzy.

Nowa baza powstanie zawsze w kartotece, w której uruchomiono program. Będzie miała taką samą nazwę jak stara i po kropce właściwe rozszerzenie (.BAI lub .BAN). Jeśli taki plik już istnieje, to jego poprzednia zawartość znajdzie się w pliku .BAK.

Program pokazuje ile nazwisk przetworzył i sygnalizuje poprawne zakończenie komunikatem OK!. Brak tego komunikatu jest (najczęściej jedynym) sygnałem, że coś poszło nie tak.

Program KOLORY.EXE

Program służy do utworzenia własnej szaty graficznej KOPSa. Po uruchomieniu widzimy mrugającą strzałkę, która wskazuje poszczególne elementy. Strzałką tą sterujemy przy pomocy klawiszy GÓRA/DÓŁ. Następnie zmieniamy kolor liter klawiszem F5 i kolor tła klawiszem F6. Klawisz ESC przerywa działanie programu bez żadnych konsekwencji. Naciśnięcie F3 zapisuje kolory do KOPS.INI.

Jeśli po uruchomieniu KOPSa okaże się, że kolory te nie podobają się, to zawsze można wejść w Opcje i przywrócić jedną z kombinacji standardowych.

Ogólna rada: prawie wszystkie kolory powinny mieć jednakowe tło.

Program INDAPP.EXE

Program służy do wygenerowania pliku *.NTI dla appendixa do normalnego systemu Rainbow w turnieju indywidualnym. Baza turnieju NIE MOŻE DZIELIĆ się przez 5.

Szczegóły techniczne znajdziesz w książce A. Wachowskiego, "Techniki organizacji zawodów brydżowych", cz.I, str.122.

Ruch linii musi być jedną z liczb +1,+2,+3,-2. Program podpowiada standardowo:

N -2
E +1
S +2
W +3

Dodatkowych zawodników stacjonarnych dosadza się poczynając od stołu nr 1 na pozycjach N, E, S i W kolejno. Zawodnicy ruchomi napotykający zawodnika stacjonarnego przechodzą do stolika (stolików) dodatkowego:

N -> N
E -> S
S -> W
W -> E

to znaczy N na swoje miejsce, a pozostali z obrotem o jedną literę zegarowo.

Numery zawodników w utworzonym monitorze są ciągłe, liniami – czyli

linia N: 1 ... BAZA
linia E: BAZA+1 ... 2*BAZA
linia S: 2*BAZA+1 ... 3*BAZA
linia W: 3*BAZA+1 ... 4*BAZA
dodatkowi: 4*BAZA+1 ...

Jeśli na sali numery są inne, to uwzględniamy to przy definiowaniu w KOPSie.

Po uruchomieniu program zadaje szereg pytań. W odpowiedzi na każde można nacisnąć klawisz ESC, co spowoduje koniec pracy.

IŁOŚĆ STOLIKÓW W CIĄGU GŁÓWNYM TURNIEJU: niepodzielna przez 2,3 i 5.

IŁOŚĆ RUND GRANYCH: ewentualne powielanie liczymy także jako rundę.

PIERWSZY OBRÓT PO RUNDZIE:

DRUGI OBRÓT PO RUNDZIE:

TRZECI OBRÓT PO RUNDZIE: wliczamy ewentualne powielanie, naciśnięcie

"pustego" Enter oznacza, że tego i kolejnych obrotów nie było.

Nie robi się obrotu przy stoliku (stolikach) dodatkowym.

IŁOŚĆ STOLIKÓW DODATKOWYCH: liczba musi mieć sens.

CZY BYŁO POWIELANIE [T/N]: naciskamy T lub N.

RUCH LINII: kolejno N, E, S i W. Program podpowiada standard.

TURNIEJ SAMODZIELNY CZY DODATKOWY SEKTOR [S/D]: naciskamy S lub D.

Ostatnie pytanie wymaga bardziej szczegółowego opisu.

Na stoliku (stolikach) dodatkowym leży stacjonarny komplet rozdań. To oznacza, że baza takiego turnieju w sensie KOPSa jest większa od ilości stołów w ciągu głównym.

W związku z tym:

- jeśli generowany plik .NTI ma być dostawką do turnieju wielosekcyjnego (nacisnęliśmy D), to powstały plik danych nie będzie zawierał dodatkowego kompletu(ów) rozdań. Trzeba go/je policzyć ręcznie, a następnie dodać wyniki wyrównaniami specjalnymi. Należy pamiętać, że taki komplet/komplety grane były tylko w tym sektorze i trzeba to przy maksowaniu uwzględniać pamiętając o jego sposobie: proporcjonalnie lub nie. Dodatkowe komplety (komplet) rozdań nie pojawią się oczywiście na wydrukach frekwensów, a w historii gracza jedynie w sumie kar/wyrównań.
- jeśli plik .NTI ma opisać samodzielny turniej (nacisnęliśmy S), to generowany opis zawiera dodatkowe komplety. Przy definiowaniu takiego turnieju w KOPSie podajemy bazę zwiększoną o ilość dodatkowych kompletów, zero sektorów Mitchella oraz równą nowej bazie ilość stołów w sektorze nietypowym. Program kończy pracę podając nazwę wygenerowanego pliku. Ma ona postać

RAPrrdd.NTI lub RAPrrddP.NTI

gdzie rr oznacza ilość stołów w ciągu głównym, dd ilość stołów dodatkowych, a P na końcu występuje, jeśli było powielanie.

Program SUMANTP.EXE

Program potrzebny będzie wtedy, gdy w turnieju było kilka nietypowych sektorów i KOPS nie potrafi wygenerować właściwego pliku - na przykład sektor Howella i para dodatkowa do sektora Mitchella. Należy wtedy przed rozpoczęciem turnieju użyć opcji "Programy pomocnicze/Nietypowy sektor" z menu głównego KOPSa do utworzenia oddzielnych plików dla każdego z nich, a następnie uruchomić ten program ("Na chwilę do DOSu", SUMANTP). Przedstawi się on napisem

```
PROGRAM DO UTWORZENIA PLIKU NTP JAKO SUMY ISTNIEJĄCYCH PLIKÓW PODSTAWOWYCH
```

pod którym pojawi się lista istniejących plików *.NTP. Pliki te szukane będą tam, gdzie tworzy je KOPS, to znaczy albo w kartotece bieżącej albo w kartotece wskazanej poprzez SET NTP=...

Używając strzałek GÓRA/DÓŁ i klawisza ENTER wybieramy potrzebne pliki, kończymy wybieranie klawiszem ESC i wpisujemy nazwę dla pliku wynikowego.

Wracamy do KOPSa i definiujemy turniej podając jako ilość stołów w sektorze nietypowym ich sumę ze wszystkich składników i wskazując nowoutworzony plik.

Program H_ZJAZD.EXE

Program do utworzenia pliku *.NTP dla sektora nietypowego zorganizowanego tak, że są dwa równoległe Howelle, że przynajmniej w jednym miejscu sprzężone są stoliki z parami stacjonarnymi, tych par stacjonarnych nie ma, a zamiast tego jest spotkanie par ruchomych. Przy tym stoliku para z sektora pierwszego gra na swoim naturalnym miejscu. Zapis dla pierwszego sektora prowadzony jest w pierwszej wolnej rubryce, a dla drugiego w pierwszej wolnej poczynając od np. 13-tej rubryki.

Schematy Howella dla obu sektorów można wziąć z KOPSa lub wpisać własne. Przy wpisywaniu własnego schematu używamy litery S dla oznaczenia pary stacjonarnej i numerów od 1 do BAZA na oznaczenie par ruchomych w obu sektorach. Oba schematy deklarujemy/wpisujemy dla takich ilości stołów, jakby nie było zjazdu, a potem podajemy numer kompletu zaczynającego na stole zjazdowym.

Można zadeklarować niedogranie turnieju, powielanie oraz obrót pudełek w drugim sektorze po wskazanej ilości rund.

Plik wynikowy powstanie tam, gdzie będzie szukany przez KOPSa, to znaczy albo w kartotece wskazanej poprzez SET NTP=... albo w kartotece bieżącej. Plik wynikowy ma nazwę

bbxxyy[P][O].NTP

gdzie bb-baza turnieju, xx-ilość stołów w pierwszym, yy- w drugim sektorze, "P" występuje jeśli było powielanie, a "O" jeśli deklarujemy obrót.

Program MITNTP.EXE

Ten program utworzy plik typu .NTP dla normalnych sektorów Mitchella. Jeśli sektory są dwa, to można zadeklarować stolik zjazdowy, a w przypadku parzystej bazy, braku powielania i dogranie do końca pary ruchome zmieniają sekcję do ostatniej rundy.

MITNTP umożliwia policzenie KOPSem na przykład takiego turnieju: 3 sektory Mitchella, ale dwa z nich sprzężone stołem zjazdowym. Wtedy deklarujemy jeden sektor Mitchella, 2*BAZA-1 stołów nietypowych i wskazujemy plik wygenerowany przez MITNTP.

Plik wynikowy ma nazwę

ssMbbrr[P].NTP

gdzie ss-ilość sektorów, bb-baza turnieju, rr-ilość rund a "P" występuje jeśli było powielanie.

Program DODZ.EXE

Program ten będzie przydatny na dwa sposoby. Przy jego pomocy można:

- zbić zapisy jednego turnieju przygotowane w częściach na dwóch lub więcej komputerach.
- porównać kompletne zapisy wprowadzone dwa lub więcej razy.

Wywołanie programu ma postać:

DODZ [-i] [-n=nazwa0] nazwa1 [nazwa2 [...]]

- i** jeśli występuje, to turniej indywidualny
- nazwa0** nazwa turnieju docelowego - występuje, jeśli chcemy nazwać go inaczej niż dane częściowe.
- nazwa1** nazwa pierwszego pliku danych - musi wystąpić.
- nazwa2...** nazwa kolejnego pliku - może być tylko nazwą dysku lub kartoteki i wtedy zakłada się, że turniej nazywa się tak jak nazwa1.

Jeśli np. dane do turnieju EX3 zostały przygotowane w aktualnej kartotece i na dwóch dyskietkach, przy czym na drugiej pod nazwą EX, a turniej chcemy nazwać ZBEX3, to wtedy piszemy:

```
DODZ -n=ZBEX3 EX3 A: A:EX
```

Jeśli chcemy dopisać dane z dyskietek do EX3, to wtedy:

```
DODZ EX3 A: A:EX
```

Przed wczytaniem każdej z dyskietek program poprosi o jej włożenie.

Jeśli używamy DODZ do porównania zapisów, tzn. w obu plikach dane są kompletne, to przy czytaniu drugiego pliku program porównuje zapisy i w przypadku stwierdzenia różnicy wypisuje oba z informacją z którego rozdziału, sektora i pozycji zapis pochodzi i z prośbą o wybranie właściwej wartości.

Program DODL.EXE

Ten program działa identycznie jak DODZ, tylko służy do zbijania/porównywania list startowych.

R9 ROZDZIAŁ 9**WSPÓLNA LISTA NAZWISK, PROGRAMY BAZA I BAZAI.**

Program BAZA nie jest integralną częścią KOPSA. Obsługuje bazę z nazwiskami do wypełniania list startowych. Jeśli w opcjach KOPSA podaliśmy nazwę wspólnej listy z nazwiskami, to liczenie kolejnych turniejów powoduje dopisywanie do niej nowych nazwisk, co przy niestarannym wprowadzaniu danych może spowodować pewien bałagan (i w konsekwencji np. fałszywe odpowiedzi).

Program BAZA służy do zrobienia porządków. Będzie miał także zastosowanie tam, gdzie lista uczestników (np. zamkniętego kongresu) może powstać przed rozpoczęciem imprez i gracze są w stanie przy wypełnianiu kart startowych podać swój indywidualny numer. Numer ten jest maximum pięciocyfrowy. Jedna z cyfr może służyć do utworzenia sumy kontrolnej (tak, aby suma wszystkich cyfr była podzielna przez 10).

Program wywołujemy poleceniem BAZA

```

KOPS - BAZA NAZWISK
Nazwa bazy          C:\KOPS\BAZA.BAN
Edycja bazy danych
Zmiana kartoteki/dysku
Do DOS'u
Koniec

```

W pierwszym menu możemy zmienić nazwę bazy. Zmiana zostanie zapisana do KOPS.INI.

Po rozpoczęciu edycji pojawia się ekran jak dla listy startowej turnieju indywidualnego z jednym dodatkowym polem: numerem identyfikacyjnym zawodnika.

Listy startowe można potem wypełniać podając ten numer zamiast nazwiska. Numer nie może być równy 0.

W programie BAZAI pole nazwiska rozbite jest na dwie części - imię i właściwe nazwisko. Pole z nazwą okręgu jest powiększone. Należy je wypełniać w ten sposób, że najpierw wpisujemy informację, która będzie pojawiać się w odpowiedziach i normalnych wydrukach - max. 5 znaków, następnie przecinek i potem to, co ma być drukowane jeśli zastosujemy wydruk z pełnymi imionami (np. przynależność klubową).

Aktywne są klawisze specjalne:

F1 - pomoc.

F2 - jak było. Przywrócenie aktualnie poprawianego nazwiska do stanu początkowego.

F3 - koniec. Zakończenie edycji i zapisanie zmian. Program sprawdzi przedtem poprawność danych. Jeśli powtarzają się nazwiska i/lub numery, to zostanie to zasygnalizowane i przedstawione do poprawki.

ESC - porzuć. Zakończenie edycji bez zapisania poprawek. Program upewni się, czy wiesz co robisz.

F4 - sortowanie. Można uporządkować bazę na kilka sposobów.

F5 - skok do numeru lub nazwiska.

F6 - menu drukarki.

^P - Wydruk bazy danych .

F9 - format. Jeśli TAK, to każda pierwsza litera w polu nazwiska będzie zamieniana na dużą, jeśli NIE, to nazwiska będą zapamiętywane tak, jak je napisano.

F10 - suma kontrolna. Jeśli TAK, to suma cyfr każdego wprowadzonego numeru musi być podzielna przez 10 i numer ten trzeba wpisać. Jeśli NIE, to suma kontrolna nie jest sprawdzana, a program podpowiada numer (pierwszy wolny).

ZASADY OBLICZANIA WYNIKÓW ROZDANIA.

Zasady omówione w tym Dodatku mają zastosowanie zarówno w turnieju par jak i w turnieju indywidualnym.

1. Turniej na 3 stołach.
2. Turniej na maksy.
3. Turniej na impy.
4. Sterowanie sposobem liczenia.

1. Turniej na 3 stołach.

Jeśli na każdym protokóle turnieju są trzy zapisy, to KOPS pyta o pozwolenie i może użyć specjalnej tabelki. Po za wbudowaną w program tabelką o średniej rozdania 8 (taką jak poniżej) w kartotece \KOPS\VP są jeszcze dwie inne, ze średnią 10 i 20. Taką inną tabelkę uaktywnia się w ten sposób, że trzeba ją w tej samej kartotece skopiować pod nazwę TABELA.3, np.

CD \KOPS\VP

COPY TAB10.3 TABELA.3

Wszystko to działa, przy założeniu, że przed wywołaniem KOPSa ustawiono

SET VP=\KOPS\VP

W przeciwnym wypadku program szuka tabelki w kartotece aktualnej.

		B-C														
		0-10			20-100			110-210			220-440			450+		
A-B	0-10	8	8	8	9	9	6	10	10	4	11	11	2	12	12	0
	20-100	10	7	7	10	8	6	11	9	4	12	10	2	13	11	0
	110-210	12	6	6	12	7	5	12	8	4	13	9	2	14	10	0
	220-440	14	5	5	14	6	4	14	7	3	14	8	2	15	9	0
	450+	16	4	4	16	5	3	16	6	2	16	7	1	16	8	0
			A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B

Liczenie rozdania polega na uszeregowaniu zapisów w kolejności:

- A - najlepszy dla NS
- B - środkowy
- C - najgorszy dla NS

i policzeniu różnic A-B oraz B-C. Z tabelki odczytujemy punktację dla NS, a para (zawodnicy) EW dostaje 16-NS.

W przypadku wystąpienia średniej:

- A - lepszy zapis dla NS
- C - gorszy zapis dla NS
- B (średnia) - $(A-C)/2$ z zaokrągleniem do pełnych 10 w dół

i wynik rozdania odczytujemy na przekątnej dla różnicy A-B.

Kary i wyrównania program liczy zgodnie z regulaminem maksymym: 5%,10% i 15% wyniku maksymalnego. W tym przypadku $p=-0.8$, $z=-1.6$, $m=-2.4$ a $w=+1.6$ PT.

2. Turniej na maksy.

Przed liczeniem przeglądane są wszystkie rozdania i obliczana jest liczba

N= największa ilość różnych od średniej zapisów w rozdaniu.

Średnia rozdania będzie wtedy $N-1$, $\max 2*(N-1)$ i dla takich wartości policzone będą kary i wyrównania.

Następnie każde rozdanie maksowane jest od zera, to znaczy każdy zapis dostaje po dwa punkty za każdy gorszy i po jednym punkcie za każdy taki sam, który można z nim porównać. Jeśli w rozdaniu występują średnie, podwójne liczenie lub zapisów jest mniej z powodów systemowych (np. Howell i było powielanie), to następuje:

- niech N oznacza teoretyczną, obliczoną jak wyżej, liczbę zapisów rozdania, a M faktyczną liczbę zapisów w grupie porównywanych
- jeśli ustawiono maksowanie proporcjonalne (tak jest standardowo), to każdy wynik x jest przekształcany zgodnie ze wzorem:

$$(*) \quad (1+x)^{(N/M)} - 1$$

z zaokrągleniem do 0.01, 0.005 jest zaokrąglane w kierunku średniej. Strona przeciwna dostaje uzupełnienie do Maksa teoretycznego $2^{*(N-1)}$.

Wyjątkiem jest przypadek $M < 4$. Wtedy porównywane zapisy dzielą się punktami w zależności od M:

M=1	60%
M=2	55% - 65%
M=3	50% - 60% - 70%, procenty Maksa teoretycznego $2^{*(N-1)}$

Strona przeciwna dostaje uzupełnienie do 120%.

Wyjątkiem od wyjątku jest przypadek $N < 4$. Wtedy znowu ma zastosowanie wzór (*).

- jeśli maksowanie proporcjonalne jest wyłączone (jak to zrobić – patrz punkt 4.) to każdy wynik z rozdania ze średnimi jest powiększany o ilość średnich (dokładniej:

o liczbę $N-M$), a strona przeciwna dostaje jak poprzednio uzupełnienie do Maksa teoretycznego $2^{*(N-1)}$.

3. Turniej na impy.

Standardowo stosowana jest metoda Butlera:

- oblicza się ilość rzeczywistych zapisów do porównania.
- odrzuca się połowę skrajnych zapisów zwiększając ewentualnie ilość odrzucanych tak, by z każdej strony było tyle samo - np dla 9-ciu zapisów odrzuca się po 3.
- wylicza się średnią rozdania jako średnią arytmetyczną zapisów pozostałych z zaokrągleniem do pełnych dziesiątek w kierunku zera.
- każdy zapis porównuje się z tak otrzymaną średnią przeliczając różnicę na IMP.
- sumuje się wyniki w IMP ze wszystkich rozdań na stole i
 - obcina się wynik dodatni do $10 + \text{ILOŚĆ_ROZDAŃ_W_RUNDZIE}$ lub
 - przelicza się różnicę na VP.

Sytuacje specjalne:

- jeśli w protokole (w grupie porównywanych) jest pięć zapisów, to średnia wyliczana jest z trzech środkowych. Literalne stosowanie zasad ogólnych oznacza, że średnią takiego rozdania jest środkowy zapis. Rozwiązanie przyjęte w KOPSie jest zgodne z obowiązującymi przepisami.
- jeśli w protokole (w grupie porównywanych) są dwa zapisy, to impy liczone są od różnicy tych zapisów. Oznacza to, że nie należy deklorować podwójnego liczenia dla dwóch zapisów, ale za to KOPS poprawnie obsłuży turniej na dwóch stołach przeliczany na VP.

4. Sterowanie sposobem liczenia.

Sposobem obliczania wyników rozdania w KOPSie można sterować na dwa sposoby:

- wywoływać KOPSa podając parametry, każdy trzeba poprzedzić minusem (lub /) i po minusie nie może wystąpić spacja:

NPR Rezygnacja z maksowania proporcjonalnego. Ma to dodatkowy skutek - na wydrukach frekwensów, protokołów i historii pary/zawodnika wyniki poszczególnych rozdań będą w punktach.

DOK=x Maksowanie proporcjonalne z dokładnością do x miejsc po przecinku, x może być równe 0,1,2,3 lub 4.

Standardowo jest DOK=2. Rozdanie maksowane jest tak dokładnie, jak to tylko komputer potrafi, a następnie wyniki zaokrąglane są zgodnie z ustaleniem, przy czym połówki w kierunku średniej.

Jeśli NPR i DOK= wystąpią razem, to ważne jest NPR.

OUT=x Polecenie obliczania średniej rozdania na IMP po odrzuceniu x zapisów - bez względu na to, ile zapisów naprawdę jest

SUN Modyfikacja standardowego sposobu liczenia na IMP polegająca na tym, że dla każdego zapisu średnią rozdania oblicza się oddzielnie, odrzucając uprzednio ten zapis. (Regulamin SUNDAY TIMES)

BOG liczenie butlerem, ale bez ograniczenia IMP ze stołu.

OUT=, SUN i BOG mogą wystąpić jednocześnie.

CAV Polecenie obliczania rozdania na IMP w ten sposób, że każdy zapis porównywany jest ze wszystkimi pozostałymi. Wynikiem zapisu będzie suma IMP ze wszystkich porównań. Przy tym sposobie wynik ze stołu jest zawsze sumą wyników rozdań (nie ma ograniczenia jak w Butlerze) i nie można stosować VP. Pewnym ograniczeniem jest to, że skala IMP kończy się na 17. (regulamin CAVENDISH)

CSR Cavendish uśredniony. Liczy się jak wyżej, a wynikiem rozdania jest średnia arytmetyczna: sumę IMP dzielimy przez ilość porównań. Można stosować skalę VP.

Wystąpienie CAV i/lub CSR unieważnia BOG, SUN oraz OUT=.

Jeśli CAV i CSR wystąpią jednocześnie, to ważne jest CSR.

Na przykład wywołanie KOPSa

KOPS -DOK=1 -OUT=1 -SUN

spowoduje liczenie turniejów na maksy z dokładnością do 0.1, a średniorozdania na impy będzie wyliczana dla każdego zapisu oddzielnie po odrzuceniu tego zapisu i po jednym skrajnym z każdej strony.
- dopisać do pliku EXE\KOPS.INI odpowiednie linijki (patrz także Rozdział 1)

[NaMaxy]

NPR

lub DOK=x (x=0,1,2,3 lub 4)

[NaImpy]

OUT=x

i/lub SUN

lub CAV

lub CSR

Jeśli w czasie wychodzenia z programu KOPS stwierdzi ustawiony parametrami wywołania niestandardowy sposób liczenia, to zapyta, czy zapisać go do KOPS.INI. Jeśli zapiszemy, to będzie on odtwarzany przy kolejnych uruchomieniach KOPSa aż do ręcznego poprawienia KOPS.INI. Ręcznego poprawiania można uniknąć: wystarczy wywołać KOPSa z parametrami i odpowiedzieć NIE na pytanie o zapis niestandardowego sposobu liczenia przy wychodzeniu.

FORMATY PLIKÓW W KONWENCJI PASCALOWEJ.

W czasie pracy KOPS tworzy i czyta wiele plików, które są rozróżniane przez nazwę i jej rozszerzenie. Pliki oznaczone poniżej znakiem zapytania można zawsze po policzeniu turnieju skasować (bo łatwo je odtworzyć). Gwiazdka w liście poniżej oznacza nazwę turnieju.

KOPS.INI

WYDRUKI

PODANA.TXT ?

TURNIEJ PAR

definicja	*.INF
zapisy	*.ZAP
lista par	*.LUC
kary	*.KWS
handicapy	*.HCP
nagrody	*.NAG
zbiórówki	*.ZBR ?
wyniki sesji	*.SES ?
opis sesji	*.ZBI
tabela VP	*.PVP
sektor nietyp.	*.NTP

TURNIEJ INDYWIDUALNY

definicja	*.IND
zapisy	*.ZAI
lista par	*.LZA
kary	*.KWI
nagrody	*.NAG
zbiórówki	*.ZBR ?
sektor nietyp.	*.NTI

TURNIEJ TEAMÓW

definicja	*.TIN
wyniki rund	*.RE
lista start.	*.LTE
kary	*.PN
nagrody	*.NAG
składy drużyn	*.SKL
tabela VP	*.TVP

DŁUGOFALÓWKA

baza danych	*.BDF
dane turnieju	*.PDF ?

EWIDENCJA PKLi

baza danych	*.BPK
dane turnieju	*.PKL ?

ROZKŁADY

generator	DEAL.DLT
rozkłady	*.RZD

Dokładniej opisano formaty dopuszczające interwencję użytkownika. Nazwa "plik opisowy" poniżej oznacza specjalny, stosowany w KOPSie format pliku tekstowego. W pliku takim znaczek * (gwiazdka) ma specjalne znaczenie: on sam i wszystko co w danej linii jest za nim jest przez program ignorowane. Pozwala to wprowadzić komentarze ułatwiające zrozumienie. Przykładem takiego pliku jest dowolna definicja turnieju par .INF. Można go obejrzeć na ekranie lub wydrukować: po każdej liczbie jest komentarz, co ona oznacza.

KOPS.INI plik tekstowy. Każda grupa parametrów poprzedzona jest nazwą w kwadratowych nawiasach [].

liczba z przedziału 1..6:

1-Microvex,2-Latin,3-Mazovia,4-DHN,5-bez,6-inne
jeśli 6, to 18 liczb w kolejności ąćęłńóśźżĄĆĘŁŃÓŚZZ

[SzaryPlus]

liczba z kodem przypisanym klawiszowi: 13-ENTER, 43-PLUS lub 45-MINUS

[Nazwiska]

TAK lub NIE

jeśli TAK, to nazwa bazy danych

[Pdfy]

TAK lub NIE

jeśli TAK, to nazwa kartoteki

[Pkle]

TAK lub NIE

jeśli TAK, to nazwa kartoteki

[Kolory]

10 liczb

[Drukarka]

nazwa portu, np. LPT1

ewentualnie nazwa sterownika

[Stukanie]

TAK lub NIE

[OstatnieZero]

TAK lub NIE

[PoKolei]

TAK lub NIE

[StalyMax]

TAK lub NIE

[ZPunktami]

TAK lub NIE

[Tekstowy]

.TXT lub .LST. Standardowe rozszerzenie nazwy pliku z wydrukiem.

[KtoLiczy]

Nazwa &n

jeśli [KtoLiczy] występuje, to wtedy każda nowa strona wydruku będzie zaczynała się liniijką, w której KOPS wydrukuje "nazwę". Jeśli w "nazwie" mają występować znaki spacji, to tutaj należy zastąpić je znakiem @. Jeśli w "nazwisku" mają występować polskie litery, to każdą należy zastąpić sekwencją litera_bez_ogonka (x dla ziet). Jeśli za "nazwą" jest znak & oraz liczba n (między & a liczbą nie może być spacji), to dodatkowo drukowana będzie aktualna data dosunięta do prawej strony tak, żeby cała liniijka miała długość n. Informacje te drukowane będą najmniejszą czcionką dopuszczalną przez sterownik drukarki.

[Nagrody]

n lub

n z_tyłu lub

n + z_tyłu lub

n - z_przodu

Liczba n oznacza szerokość pola na którym opcja Nagrody będzie wstawiała nagrodę. $5 \leq n \leq 10$, standardowo jest 10.

"z_tyłu", "z_przodu" to dowolny napis (spacja zastąpiona poprzez @, polskie litery poprzez ~litera, tak jak dla [KtoLiczy] powyżej), który będzie drukowany obok nagrody. Jeśli napis ten poprzedzimy znakiem -, to drukowany będzie przed nagrodą. Jeśli - nie występuje lub jest zastąpiony znakiem +, to napis pojawi się za nagrodą.

Opcje [KtoLiczy] oraz [Nagrody] dostępne są tylko tutaj - uaktywnia się je i usuwa poprzez ręczną edycję pliku KOPS.INI.

[NaMaxy]

NPR

DOK=x (x-liczba)

[NaImpy]

OUT=x

SUN

CAV

CSR

parametry nazw [NaMaxy] i [NaImpy] opisano w dodatku A.

TURNIEJ PAR

- info * .INF plik opisowy zawiera szereg liczb, których znaczenie opisane jest od razu w tej samej linijce. Lepiej tu niczego nie ruszać. Czasem tylko można obejrzeć dla sprawdzenia, czy wszystko jest dobrze.
- kary * .KWS opisowy. Najpierw lista kar porządkowych, potem zwyczajnych, potem maksymalnych, następnie wyrównania i na końcu wyrównania specjalne. Pierwsze cztery listy składają się z par liczb: numer, ile kar/wyrównań, ostatnia to pary numer, ile punktów. Każda lista zakończona jest zerem. Numery są maszynowe.

handicapy * .HCP opisowy. W kolejności liczb:

TYP gdzie 0-pty/turn. 1-pty/rozd. 2-%/turn. 3-%/rozd

RZD ilość rozdań z dodawaniem handicapu

NR ILE numer (wewnętrzny) pary, ile punktów w rozdaniu

... dla każdej pary z handicapem

0 na końcu 0

nagrody * .NAG text. W pierwszej linijce nagłówek wydruków, przy czym jeśli nagłówek składa się z kilku linii, to ich łączna długość nie może przekroczyć 255 znaków, a tutaj wpisane są w jednej linijce, ze znakiem \ jako separatorem. Następnie zawartość tego, co będzie drukowane na wynikach. Dla potrzeb klasyfikacji długofalowej trzeba zachować format: PKLe - pierwsze trzy znaki
PDFy - kolejne cztery znaki
Nagrody - od ósmego znaku.

Dziwny sektor:

pary * .NTP - plik opisowy
Interwencja w takim pliku będzie konieczna, jeśli schemat sektora nietypowego nie da się wygenerować automatycznie.
Znaczenie liczb w pliku w kolejności:

- baza
- ile stołów
- kolejne liczby to ustawienie pierwszej rundy dla kolejnych stołów :
NS EW
NS EW itd.
- ilość zapisów w pierwszym komplecie
Numery par dla pierwszego kompletu w kolejności zapisów :
NS EW
NS EW
...itd.

Jeśli zapisów jest mniej niż stołów, to na końcu są pary liczb 0 0.

- to samo dla drugiego, trzeciego, ... kompletu
- sekcja wyrównań czyli lista par, które dla pewnych kompletów nie występują w monitorze i wymagają dopisania wyrównań oraz punktów (średniej z rundy) za pauzę.

- 0 (zero)
- sekcja podziału protokołu, czyli lista liczb:
 - ile zapisów na pierwszym protokole
 - ile na drugim
 - ... etc

Suma tych liczb powinna być równa ile_stołów.

Jeśli z różnych względów (powielanie, niedogranie) zapisów jest mniej niż stołów, to dla pierwszych protokołów podajemy tyle, ile naprawdę było, a dla ostatniego tyle, żeby spełnić warunek powyżej.

- 0 (zero)

tabela VP - opisowy. Liczby w kolejności:

- VP za remis
- VP maximum
- max_imp za remis
- max_imp za kolejny wynik
- ... itd. do przedostatniego wyniku.

tabela na trzy stoły - plik opisowy, liczby w kolejności

- ile zakresów punktowych
- wartość Maksa, musi być liczbą parzystą
- dla zakresów od pierwszego do przedostatniego
 - górna granica zakresu
 - dla każdego zakresu trójka liczb odpowiadająca punktacji dla dwóch aktualnych różnic. Suma liczb trójki musi być równa **3*połowa Maksa.**
- dla ostatniego zakresu brak górnej granicy, reszta jw.

TURNIEJ INDYWIDUALNY używa plików zbudowanych analogicznie jak w turnieju par.

Wyjątkiem jest (oczywiście) opis nietypowego sektora.

*.NTI- plik opisowy

Znaczenie liczb w kolejności:

- baza, czyli ilość kompletów rozdań
- ilość stołów
- ustawienie pierwszej rundy
 - dla każdego stołu
 - cztery numery w kolejności N S W E
- Numery te muszą być z przedziału 1..ilość_zawodników.
- Na pauzie dopisujemy numery nie istniejące.
- dla każdego kompletu:
 - ilość zapisów na protokole
 - dla każdego stołu
 - cztery numery w kolejności N S W E
- Tych czwórek MUSI być tyle, ile stołów. Numer zawodnika musi być równy 0 lub być z przedziału 1..4*ilość stołów. 0 oznacza brak zapisu dla tej czwórki, przy liczeniu prawdziwe numery wymienione wśród zer dostają automatycznie średnią z rozdania.
- Ewentualne przejście na numery z sali robi się w czasie podawania ustawienia.
- lista zawodników, którym trzeba dodać wyrównania, ale tylko wyrównania.
- Jeśli chcemy dodawać również średnią z rundy, to numer zawodnika należy umieścić wśród końcowych zer w sekcji odpowiedniego protokołu powyżej.
- 0

TURNIEJ TEAMÓW. Pliki *.TIN, *.RE, *.LTE, *.PN i *.SKL nie dopuszczają interwencji użytkownika.

Plik z nagrodami *.NAG oraz tabela VP *.TVP są takie same jak w parach.

Plik *.DOD do restartu i zapisywany po każdej rundzie pliki *.Pnn jest opisowy, dla każdego teamu podaje trzy liczby:

nr teamu (rzeczywisty, taki jak na sali)

ile_VP

ile_IMP (musi występować, choć dla Pattona jest ignorowana)

DŁUGOFALÓWKA, PKLe

dane z turniejów, pliki *.PDF, *.PKL- text.

- Pierwsza linijka: typ turnieju, np
MAXY, IMPY, TEAM, INDY, PKL.
- Kolejne linijki to zawodnicy w formacie:

J Kowalski 4.0WARSZ 123
123456789...17abcd12345NNNN

PLIKI HOWELL.DAT, HOWELL.AW i HOWELL.INN ze schematami Howella (patrz także Rozdział 8). Są to także pliki opisowe. Każdy schemat to szereg liczb:

- ilość_rund (koniecznie liczba ujemna)
- ilość stołów
- do wyczerpania ilości stołów
 - para liczb: NR_NS NR_EW
 - lub: 0 co oznacza zbiornicę,
zbiornice na końcu opuszczone

DANE POSTSCRIPTOWE Z ROZKŁADAMI.

Plik w formacie wymaganym przez Postscriptowy program PROTOKOL.PS, opisuje się sam, np.

```
( w PostScriptcie komentarz zaczyna się od znaku % ) :
/firstNumber 1 def % numer pierwszego
/lastNumber 32 def % i ostatniego rozdania
/Title1 (OTP WIOSENNY) def % 1-sza linijka nagłówka
/Title2 (~L~od~x 16.3.94) def % 2-ga linijka, polskie
/Boards % litery !
[
  [
    [ (A0987) (QJ63) (3) (987) ] % pierwsze rozdanie
    [ (KJ10) (1082) (Q9742) (AK) ] % N (P)(C)(K)(T)
    [ (642) (AK4) (J8) (QJ1052) ] % E
    [ (53) (975) (AK1065) (643) ] % S
  ] % W
  . . .
  [
    [ (KQ10962) (AJ5) ( ) (KJ92) ] % ostatnie rozdanie
    [ (84) (1076) (QJ109764) (4) ] % N na renons w karach
    [ (J) (KQ8) (K532) (AQ1053) ]
    [ (A753) (9432) (A8) (876) ]
  ]
] def
```

NIETYPOWY SEKTOR W TURNIEJU INDYWIDUALNYM.

KOPS nie ma wbudowanej możliwości stworzenia pliku z informacją o nietypowym sektorze w indywidualu. Jeśli wystąpi taka konieczność, to trzeba go stworzyć samemu lub użyć jednego z dostarczonych plików *.NTI. Każdy z tych plików może być użyty jako instrukcja sędziowska. Z tego powodu warto wydrukować (nie używają polskich liter) ich początkowe fragmenty.

Jeśli musisz utworzyć inne, swoje dane, to należy je przepisać z protokołów lub skorzystać z tabelk umieszczonych w drugiej części podręcznika Andrzeja Wachowskiego.

Plik .NTI jest plikiem opisowym w sensie definicji z Dodatku B.

Dane umieszczone są w nim w kolejności:

- baza, czyli ilość kompletów rozdań

- ilość stołów

- ustawienie pierwszej rundy

- dla każdego stołu

cztery numery w kolejności N S W E

Numer zawodnika musi być z przedziału 1..4*ilość stołów.

Ewentualne przejście na numery z sali robi się w czasie podawania ustawienia.

- dla każdego kompletu:

- dla każdego stołu

cztery numery w kolejności N S W E

Numer zawodnika musi być równy 0 lub być z przedziału

1..4*ilość stołów. 0 oznacza brak zapisu dla tej czwórki.

Wystąpienie zera jest obsługiwane przez program w ten sposób, że zawodnicy pauzujący automatycznie dostają wyrównania za pauzę, a w czasie wprowadzania zapisów linijka z zerem (zamienionym na numer vacatu) pojawia się na ekranie, ale program przeskakuje nad nią, wstawiając średnią.

Numeru zero wolno używać tylko, jeśli oznacza on vacat. Jeśli była taka sytuacja, że turnieju nie dograno do końca i z tego powodu brakuje zapisów, to w pliku *.NTI trzeba podać pełny monitor, a brakujące zapisy zapełnić średnimi. Jeśli taki niedograny sektor jest dostawką do Mitchella (też niedogranego), to z powyższego wynika, że zawodnicy tego sektora będą mieli w komputerze zaliczone wszystkie rundy, w przeciwieństwie do zawodników z Mitchella. Trzeba to poprawić wyrównaniami specjalnymi odejmując tym co trzeba ILOŚĆ_ROZDAŃ_W_RUNDZIE * ŚRENIA_ROZDANIA punktów. Średnią rozdania liczymy ze wzoru

$$\text{ILOŚĆ_ZAPISÓW_W_MITCHELLACH} + \text{ILOŚĆ_STOŁÓW_DZIWNEGO_SEKTORA} - 1$$

Autor przeprasza za tak skomplikowane podejście i obiecuje poprawę w kolejnych wersjach KOPSa.

RD DODATEK D.**PLIK INR=inne numery rozdań.**

Przy pomocy pliku .INR można **zmieniać numerację poszczególnych rozdań w turnieju**. Przydatne to jest szczególnie w turniejach Grand Prix Polski, w których gra się **5 krótkich sesji (po 10 rozdań każda)**. Szkopuł tutaj jest taki, iż w każdej nowej sesji KOPS zawsze używa programowo tych samych numerów rozdań **od 1 i kolejno do 10**, podczas gdy w rzeczywistości gra się ich łącznie od 1 do 50 i w następnych sesjach: 11-20, 21-30 itd.

Innym przypadkiem wykorzystania nowej możliwości jest zapisanie numerów rozdań w takiej kolejności, w jakiej były grane na Sali – przy braku zachowania naturalnej kolejności.

Inne Numery Rozdań. By zmienić numery rozdań musimy założyć **plik INR**, który nazywa się tak, jak turniej i ma rozszerzenie .INR.

W tym pliku możemy **w jednej kolumnie podać numery rozdań**, np.:

1	* normalnie 1
3	* normalnie 2
5	* normalnie 3
2	* normalnie 4
6	* normalnie 5
7	* normalnie 6
9	* normalnie 7
4	* normalnie 8
8	* normalnie 9

I jak widać jest ich tutaj 9 – podczas gdy w turnieju grane było 10. Przy takim zapisie rozdanie 10 będzie miało nr 10 – gdyż go nie definiujemy czyli nie zmieniamy na ostatnim – 10 miejscu. A gdyby rozdań w sesji było więcej – dalsza numeracja byłaby od 10 do końca (do pełnej ilości rozdań wynikających z definicji sesji) - **kolejno**.

Zapis tylko jednej liczby. Kolejną opcję w pliku – wprowadzamy jedną liczbą, np.

10

Taka pojedyncza liczba **nakazuje programowi KOPS tyle właśnie liczb pominąć i numerację zacząć od najbliższej kolejnej** – czyli w tym przypadku od 11. A więc ten plik umożliwia wprowadzić do programu (opcja ZAPISY) numery rozdań od 11 do 20.

Zapętlenie numerów rozdań – trzecia możliwość zmiany numerów.

Jeśli tą pojedynczą liczbą będzie

-4

tj. **liczba „ujemna”**, to nastąpi „zapętlenie” wskazanej liczby numerów. Do programu **zostaną wprowadzone numery: 1, 2, 3, 4** – i wielokrotnie powtórzone w kolejnych rozdaniach – aż do pełnej ilości zadeklarowanych rozdań. Taki zapis numerów rozdań jest przydatny dla Barometru: 8 par, 7 rund po 4 rozdania (razem 28), w którym używano w kolejnych rundach tych samych pudełek o numerach od 1 do 4 (siedmiokrotnie). W ZAPISACH KOPSa wprowadzone będą numery: **1,2,3,4,1,2,3,4,1,2,3,4** ... itd. ale ustawienie par w powtarzających się numerach rozdań będzie inne – zgodne ze schematem turnieju.

Wymagany format pliku:

- **w nazwie:** zgodnie z nazwą sesji czyli **[NazwaSesji].INR**, a potem **w treści:** – tylko **jedna liczba** (dodatnia lub ujemna) albo cała **kolumna liczb**.

Inne wymagania.

Plik *.INR musi być w tym samym folderze, w którym zapisane są pliki danej sesji (turnieju). Plik INR spowoduje zmianę numerów rozdań w ZAPISACH, a więc zachowane będą założenia tych rozdań zgodnie z rzeczywistymi numerami na Sali. Zmiana numerów w ZAPISACH – powoduje automatyczną zmianę numerów w wydrukach protokołów i historiach pary.

Opracowanie graficzne - <MC>

2005-05-30