

## NOVEDADES DUPMASTER VERSIÓN 2.0.14

Novedades versión 2.0.14

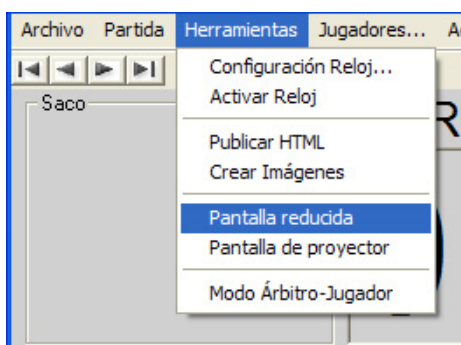
- Corrección error en función Eliminar Ronda.
- Implementación Lexicón FISE 2017

### 1. Dimensiones del formulario principal

Se ha ajustado el tamaño del formulario principal de la aplicación a 1000x700 píxeles, compatible con la configuración de pantalla 1024x768.

### 2. Inclusión de un formulario de dimensiones reducidas

Seleccionando el menú **Herramientas->Pantalla reducida** se muestra en pantalla un formulario de dimensiones reducidas, apto para una configuración de pantalla 600x800, habitual en los micro-ordenadores.



Los elementos que se muestran en la pantalla de dimensiones reducidas son los mismos que en la configuración original, funcionando del mismo modo, salvo el Saco, que se muestra en una pantalla aparte, que puede superponerse sobre el formulario, y mostrar u ocultar usando el menú **Herramientas->Mostrar Saco**, solo visible cuando está activada la pantalla reducida.



En todo momento se puede cambiar de una vista a otra usando los menús **Herramientas->Pantalla Normal** o **Herramientas->Pantalla Reducida**.

### 3. Activación del menú Salir

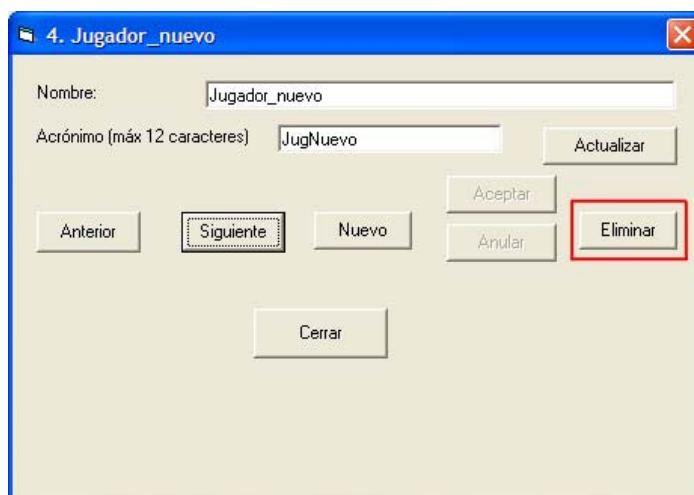
Se ha dotado al menú *Archivo->Salir* de la acción correspondiente.

### 4. Error entrada de jugadores corregido

Se ha corregido un error que se daba al incluir jugadores con la partida ya empezada, y que saltaba al hacer cualquier asignación de jugada a jugadores.

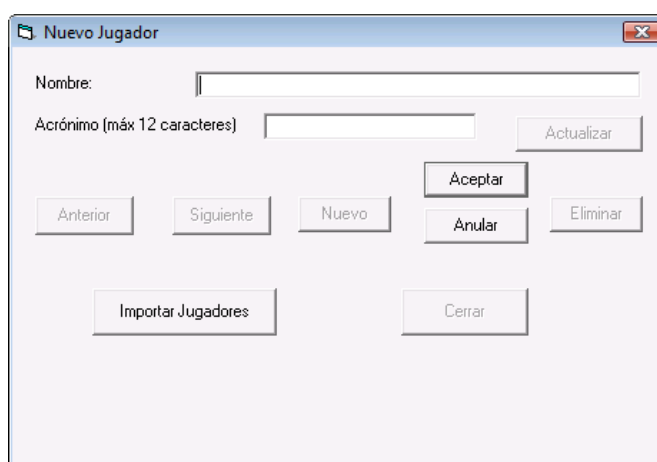
### 5. Eliminación de jugadores

Se ha añadido un botón en el formulario de gestión de jugadores que permite eliminar a un jugador. El programa requerirá confirmación del usuario para ejecutar esta acción.



Nota: Al eliminar un jugador, no se reenumeran los índices del resto de los jugadores, por lo que quedarán huecos en la numeración. Esto, sin embargo, no afecta al funcionamiento normal del programa.

### 6. Importación de jugadores



Se ha añadido un botón *Importar Jugadores* que permite copiar en la partida actual todos los jugadores presentes en otra partida ya existente. Al pulsar sobre el botón, se mostrará un cuadro de diálogo para localizar el archivo desde el cual se quieren importar los jugadores.

## 7. Modo de funcionamiento para árbitro-jugador

Seleccionando el menú **Herramientas->Modo Árbitro-Jugador** permite utilizar el programa a un jugador que realiza al mismo tiempo las funciones de árbitro. Cuando el programa funciona en este modo, no muestra ninguna jugada ni en la lista de jugadas ni en el tablero, salvo la jugada maestra en cada ronda.



El funcionamiento en este modo es idéntico al normal, sólo que no se muestran los listados de las jugadas cuando se generan automáticamente, y una vez generadas, se selecciona la jugada maestra mediante el botón **Auto**, mostrándose únicamente la jugada seleccionada en la lista y en el tablero.

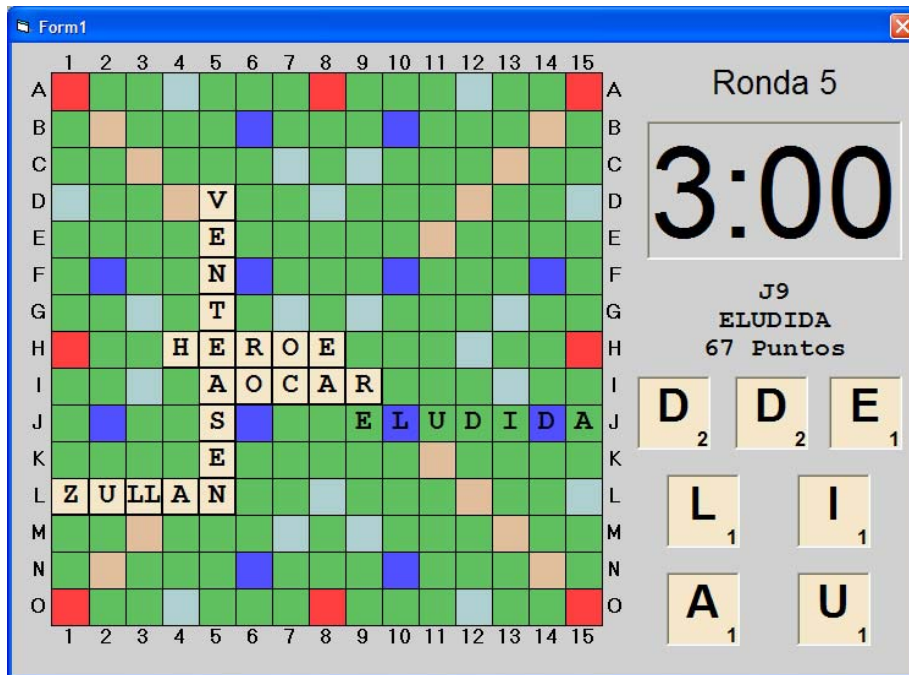
Usando esta opción, la asignación de jugadas a jugadores deberá realizarse al finalizar la partida. Para ello, se deberá volver a seleccionar el menú **Herramientas->Modo Árbitro-Jugador**.

## 8. Pantalla para visualizar en proyector

A través del menú **Herramientas->Pantalla de proyector** se muestra un nuevo formulario, donde sólo aparecen el tablero, el atril, el crono y la información de ronda y jugada maestra. La idea de esta pantalla (dimensiones: 750x550) es configurar el proyector como extensión del escritorio de la pantalla del ordenador (con configuración 800x600). De este modo, la pantalla de proyector se puede arrastrar hacia la extensión, y por tanto, en la pantalla del ordenador está toda la información que necesita el árbitro, mientras que en el proyector se muestra sólo la información necesaria e imprescindible para los jugadores.

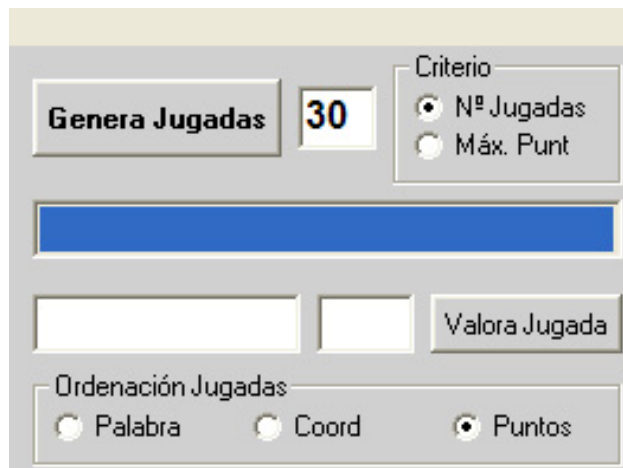
Independientemente de las acciones del árbitro (cambio de rondas, asignación de jugadas, generación de jugadas, etc.), en la pantalla de proyector se muestra únicamente la información de la ronda en juego.

**Atención para el árbitro:** En la pantalla de proyector se muestra la jugada maestra de la ronda en el momento en el que el árbitro la selecciona. Por consiguiente, el árbitro puede generar las jugadas de la ronda al inicio de la misma, pero debe cuidar de no realizar la selección de la jugada maestra hasta que no haya finalizado el turno, y todas las papeletas de jugadores estén recogidas, ya que si lo hace durante el turno, la jugada maestra será visible para los jugadores.



### 9. Generación automática de un número determinado de jugadas

En la versión anterior, la generación automática de jugadas se realizaba estableciendo un valor mínimo de la puntuación de las jugadas a incluir. En esta versión, se ofrece por defecto la posibilidad de generar únicamente un número determinado de jugadas (por defecto: 30). Se recomienda utilizar esta opción, para minimizar las posibilidades de desbordamiento de la base de datos, pero se ha mantenido también la opción de generar jugadas a partir de un valor mínimo de puntuación. El tipo de criterio se selecciona en el cuadro *Criterio*, situado al lado del botón de generación de jugadas.

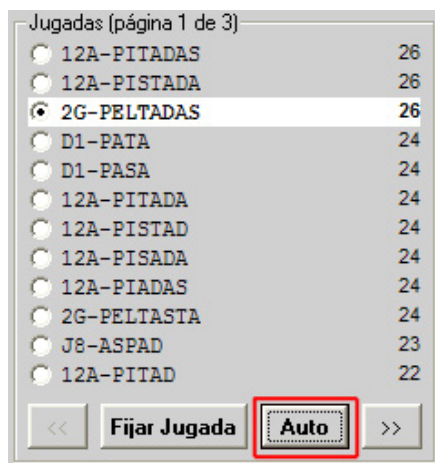


### 10. Bloqueo de la pantalla durante la generación automática de jugadas

Se ha implementado el bloqueo de la pantalla durante la generación automática de jugadas. Se muestra un reloj de arena en el puntero del ratón, y no se permite ejecutar ninguna acción en la pantalla hasta que finaliza el proceso.

### 11. Selección automática de la jugada maestra

Se ha añadido un botón *Auto* en el listado de jugadas que permite realizar una selección automática de la jugada maestra.



En las rondas donde haya una única jugada de máxima puntuación, esa será la jugada maestra seleccionada.

En las rondas donde haya varias jugadas de máxima puntuación, se seleccionará aleatoriamente de entre ellas la jugada maestra de la ronda.

### 12. Cambio de la jugada maestra en la ronda en juego

Se permite modificar la jugada maestra en la ronda en juego. Para ello se selecciona la jugada que se quiere establecer como maestra en la lista de jugadas, y se pulsa el botón **Fijar Jugada**, o bien se pulsa el botón **Auto** para realizar una selección automática de la jugada. El programa pedirá al usuario que confirme la modificación de la jugada maestra. El cambio de jugada maestra se produce una vez se han realizado las confirmaciones pertinentes (jugada maestra de valor inferior, etc...).

### 13. Aviso de entrada de jugadas en minúscula

Se ha corregido un error en la detección de la entrada de jugadas en minúscula, que saltaba en algunas ocasiones cuando había dos comodines en la misma ronda.

Estos archivos se localizan en una carpeta llamada **Imagenes** situada al mismo nivel que el archivo .mdb de la partida.

### 14. Acceso a la jugada asignada a un jugador

Se visualiza la jugada asignada a un jugador, haciendo doble clic sobre la jugada en el listado de jugadores.

### 15. Eliminación de ronda

Se ha añadido un menú **Partida → Eliminar Ronda** que permite borrar la última ronda generada hasta el momento.

### 16. Comodines resaltados

Se muestran en el tablero de juego los comodines marcados en colores diferentes al resto de las letras.

### 17. Clasificaciones

Las clasificaciones que se obtienen al seleccionar el menú **Archivo-->Imprimir listados** se guardan en una subcarpeta llamada **clasificaciones** situada en la misma carpeta donde está almacenada la partida.

Los listados del desempeño de los jugadores en la partida se generan con el nombre **IND.ACRONIMO.txt**, por ejemplo, **005.PepeGomez.txt**.

Junto a los listados que ya se ofrecían en la versión 2.0.3, se añade la clasificación en formato html, de forma que puede ser inmediatamente mostrada en un sitio web, con el nombre **Clasificación.html**.

A partir de la versión 2.0.13, se ofrece también un listado denominado **Clasificacion\_Resumida.txt** en el que se ofrece sólo el nombre del jugador y resultado total.

Además, en todas las clasificaciones, se ha incluido una columna con el diferencial respecto al máster del jugador.

### **18. Imágenes y listados de jugadas en cada ronda**

Seleccionando el menú **Herramientas->Crear Imágenes** el programa genera los siguientes archivos para cada una de las rondas:

- Archivo **RondaXX-1.bmp**: imagen con el tablero y el atril al inicio de la Ronda XX.
- Archivo **RondaXX-2.bmp**: imagen con el tablero, el atril y la jugada maestra de la Ronda XX
- Archivo **RondaXX-2.txt**: archivo de texto con indicación de la jugada maestra, puntuación acumulada por elMáster, y por las 10 jugadas de puntuación más alta en la ronda, aparte de la maestra.

### **19. Desarrollo de la partida en páginas HTML**

Desde el menú **Herramientas-->Publicar** se genera el desarrollo de la partida en páginas HTML, de modo que pueden publicarse inmediatamente en un servidor web.

Las páginas HTML se generan en una subcarpeta denominada **partida**, situada en la misma carpeta donde está almacenada la partida. La denominación de los archivos generados es la siguiente:

- **RondaXX\_prev.html**: se muestra el tablero y el atril con los que se juega la ronda XX.
- **RondaXX\_post.html**: se muestra la jugada maestra seleccionada en la ronda XX, situada sobre el tablero, y además se muestran las siguientes 15 siguientes jugadas de mayor puntuación de esa ronda.

Accediendo al archivo **Ronda01\_prev.html** es posible navegar a través de toda la partida utilizando los controles incluidos en cada una de las páginas.