

¿Qué es DupMaster?

DupMaster es un programa desarrollado para facilitar la labor del árbitro de una partida duplicada. El programa permite realizar de forma muy sencilla las siguientes tareas:

- Guardar toda la información de una duplicada en una base de datos. De este modo, siempre se puede acceder a esta información en cualquier momento, al mismo tiempo que facilita su distribución.
- Permite dar de alta en la partida a multitud de jugadores.
- Permite generar automáticamente una partida (selección aleatoria de atriles) o bien permite reproducir una partida ya realizada, o pre-cocinada (selección de fichas por parte del usuario)
- Puede generar todas las jugadas válidas que son posibles en una ronda.
- También permite introducir jugadas por parte del usuario. Esto es útil para introducir jugadas que el programa no ha encontrado porque no son correctas.
- Seleccionando una jugada, la muestra sobre el tablero de forma inmediata. También se muestra el desglose de las palabras formadas por la jugada, incluyendo la validez y puntuación parcial de cada una.
- Permite seleccionar la jugada maestra de la ronda. Esto es eficaz para aquellos casos en los que hay varias jugadas de puntuación máxima, y en aquellas partidas dónde se quiere establecer como jugada maestra una de las propuestas por los jugadores.
- Permite realizar de forma muy sencilla la asignación de jugadas a jugadores.
- Al final de la partida, permite obtener diversos listados sobre su desarrollo.

Es durante los arbitrajes de torneos de duplicadas con un número elevado de jugadores cuando el programa demuestra toda su potencia. Pero también es útil en partidas de pocos jugadores, o incluso para la práctica individual.

¿Qué se necesita para utilizar DupMaster?

A falta de realización de más pruebas en otros entornos, DupMaster necesita ser ejecutado en un PC con sistema operativo Windows.

Instalación del programa

La instalación del programa se realiza desde el sitio web <http://www.dupmaster.net> y desde ahí pinchando sobre la opción **Descargar el programa**.

Se preguntará al usuario si quiere descargar o instalar el programa. Se recomienda escoger la opción de **Instalar** el programa.

Seguidamente el programa de instalación pregunta dónde se quiere instalar el programa. Se recomienda mantener la localización ofrecida. De este modo siempre se dispone de la versión más actualizada del programa.

Se ofrece la posibilidad de insertar un acceso directo en el escritorio y/o crear un acceso rápido. Seleccionar la opción (incluso ambas) preferida. En caso de no seleccionar

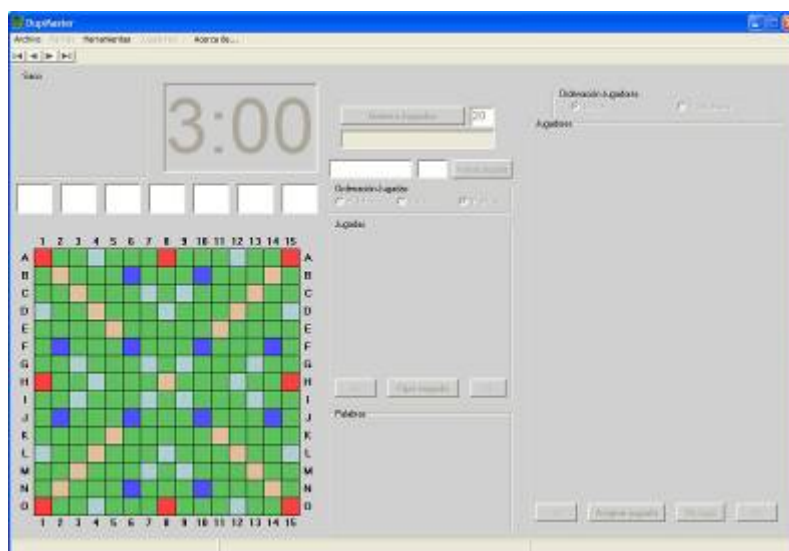
ninguna de las dos, el programa será accesible desde el listado de programas del menú inicio.

Ejecutar el programa

Existen hasta tres maneras diferentes de acceder al programa DupMaster:

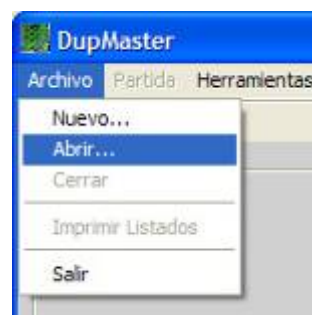
- Doble clic en el acceso directo en el escritorio, sólo si el usuario ha seleccionado esta opción en el proceso de instalación.
- Acceso directo en la barra de acceso rápido. El programa de instalación permite al usuario seleccionar la inclusión de un icono en la barra de acceso rápido Si durante la instalación el usuario activa la opción, se puede utilizar también el acceso rápido
- Seleccionando el programa de la lista de programas que aparece en el menú principal del sistema operativo. Esta opción está siempre disponible una vez instalado el programa.

El aspecto de la pantalla principal de DupMaster al iniciar la aplicación es el siguiente:



Crear una nueva partida, o abrir una existente

Desde el menú **Archivo** se pueden seleccionar las acciones **Nuevo**, para crear una nueva partida, o **Abrir** para acceder a una partida existente. En el primer caso, se nos pedirá el nombre y la localización del archivo donde se almacenarán los datos de la partida. En el segundo caso, deberemos abrir un archivo ya existente de partida (archivos con la extensión **.mdb**).

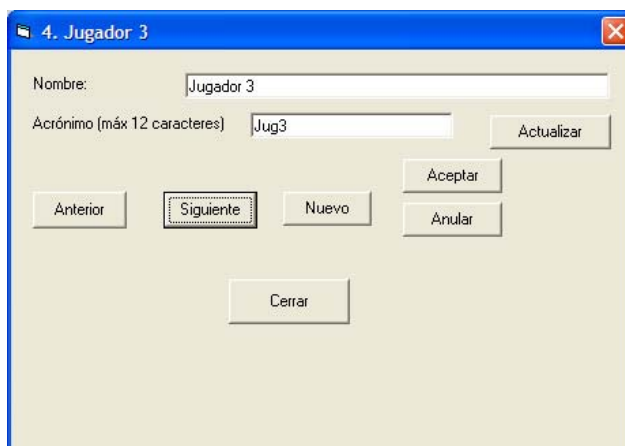


Cuando tenemos una partida abierta, ya sea nueva, o existente, no puede crearse o abrir una nueva partida sin antes cerrar la actual, lo que haremos también desde el menú **Nuevo**, seleccionando la acción **Cerrar**.

Cuando se abre una partida, se accede a la última ronda jugada. En el caso de crear una partida nueva, se accede automáticamente a la pantalla de introducción de jugadores, pudiéndose ya introducir los datos del primer jugador.

Introducción de jugadores

Se deben introducir dos datos para cada jugador: su nombre, y un acrónimo. El nombre puede contener cualquier tipo de carácter, mientras que **el acrónimo está limitado a 12 caracteres**, recomendándose no utilizar ni espacios ni acentos. Se recomienda que el acrónimo permita identificar fácilmente al jugador, utilizando, si el jugador está de acuerdo, motes, acortamientos, etc. Esto es necesario para acortar la identificación del jugador en pantalla y en los listados.

Una captura de pantalla de una ventana de software titulada "4. Jugador 3". La ventana tiene un fondo beige y una barra de título azul. Contiene dos campos de texto: "Nombre:" con el valor "Jugador 3" y "Acrónimo (máx 12 caracteres)" con el valor "Jug3". A la derecha de los campos hay un botón "Actualizar". Debajo de los campos hay una fila de botones: "Anterior", "Siguiente" (destacado con un recuadro), "Nuevo", "Aceptar" y "Anular". En la parte inferior central hay un botón "Cerrar".

Por ejemplo, si un jugador se llama Francisco José Fernández, diferentes posibilidades de acrónimo serían PacoFdez, FranciscoFdz, FJFernandez, BichoFdez, etc.

Para introducir un nuevo jugador, se debe pulsar el botón *Nuevo*. Luego se escriben el nombre y el acrónimo, y finalmente se pulsa el botón *Aceptar*. El botón *Anular* permite salir sin guardar ningún dato del nuevo jugador.

Los botones *Anterior* y *Siguiente* permiten desplazarse entre los jugadores.

El botón *Actualizar* permite modificar los datos de un jugador. Simplemente hay que cambiar los datos mostrados, y apretar el botón.

Para salir de la pantalla de introducción de datos de jugadores, hay que pulsar en el botón *Cerrar*.

La introducción de datos de jugadores se puede realizar en cualquier momento de la partida pulsando sobre el botón *Jugadores* de la pantalla principal. No tendrá jugada asignada en ninguna de las rondas que se hayan generado hasta el momento, debiéndosele asignar la jugada *No Jugó*, si el jugador se incorpora empezada la partida, o bien asignándole las jugadas correspondientes.

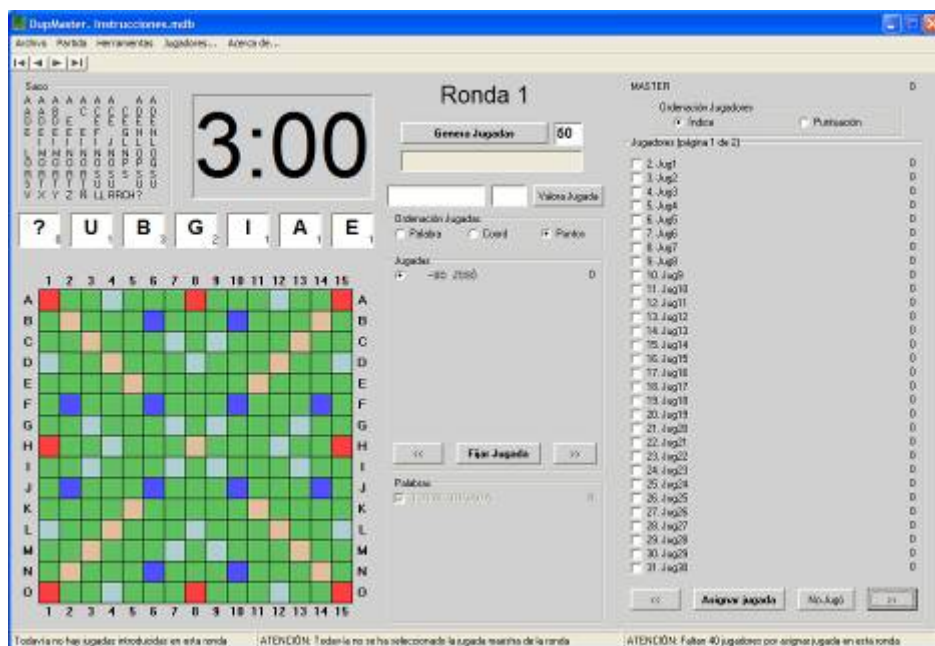
Inicio de la partida

Conviene empezar la partida con todos los jugadores ya introducidos, si bien, como ya se ha comentado antes, esta tarea puede realizarse en cualquier otro momento.

Para ello, se seleccionará el menú **Partida->Empezar**. Aparecerá en pantalla el primer atril. Cada ficha del atril va identificada con la letra o dígrafo que representa (? en el caso del comodín), y el valor de la ficha en la esquina inferior derecha.

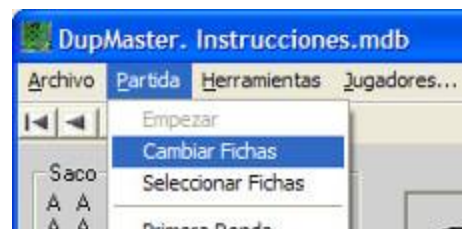


El aspecto de la pantalla principal tras iniciar la partida es el siguiente:



Cambio de fichas

Si durante la partida, algún atril no fuera considerado válido (exceso de consonantes o vocales), se seleccionará el menú **Partida->Cambiar Fichas**, apareciendo un nuevo atril. Se repetirá esta operación hasta obtener un atril válido.

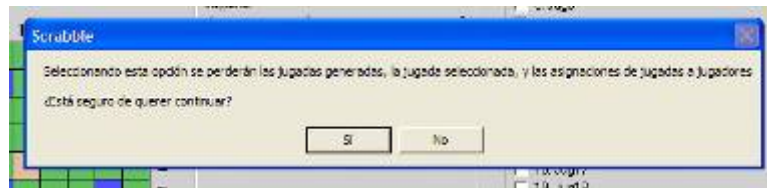


También es posible seleccionar las fichas que se desee. Para ello, se seleccionará el menú **Partida->Seleccionar Fichas**, y una vez se vacíe el atril, se pincharán las letras que se quieran seleccionar en el saco.

Solo se pueden cambiar las fichas en la última de las rondas existentes. Si ya se hubieran generado jugadas de



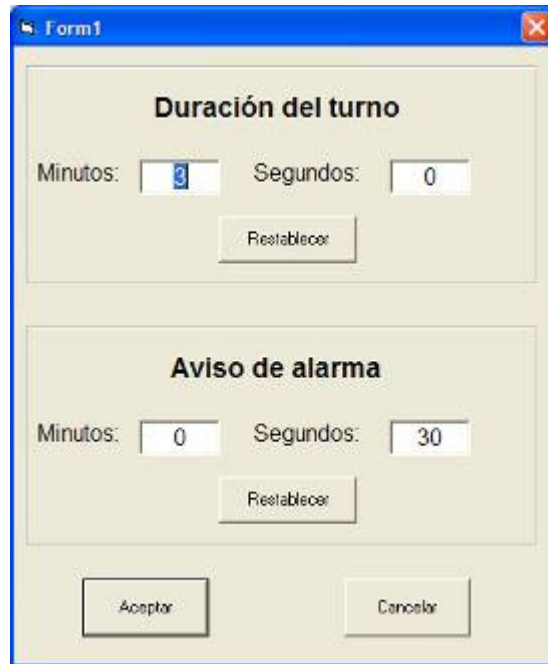
esa ronda, o incluso establecido la jugada maestra o asignado jugadas a jugadores, toda esta información se anula, al haber cambiado las condiciones de la ronda



Configuración y activación del temporizador

Por defecto el programa establece rondas de 3 minutos de duración, y emite señales acústicas y luminosas en pantalla cuando quedan 30 segundos para finalizar el tiempo.

Estos tiempos son configurables seleccionando el menú **Herramientas->Configuración Reloj**. Aparecerá una pantalla donde se pueden modificar esos tiempos. Esto se emplea para determinados tipos alternativos de partida, con más (por ejemplo para principiantes) o menos (por ejemplo para entrenamiento personal, o partidas rápidas) tiempo. Los botones **restablecer** vuelven a establecer los valores por defecto.



Hasta que no se pulsa sobre el botón **Aceptar** no se almacenan los cambios realizados.

La activación del temporizador se puede realizar pinchando directamente sobre la propia indicación de tiempo, o seleccionando el menú **Herramientas->Activar Reloj**. El temporizador es independiente de las acciones que realice el juez, ya sea adelantar rondas mediante la generación de jugadas, o bien ir a rondas anteriores para asignar jugadas a los jugadores. Cuando falten 30 segundos para la finalización de la ronda, el programa emitirá tres pitidos, y cambiará el color de los números mostrados en el contador, para indicar al juez (o los jugadores, si se emplea proyector) de esta circunstancia.

Generación de jugadas

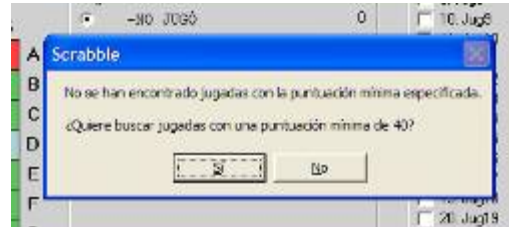
El programa es capaz de generar todas las jugadas posibles en una ronda, utilizando para la validación de palabras la última actualización del Lexicón FISE.

La generación de todas las jugadas puede provocar un colapso del sistema informático,



por lo que se recomienda limitar el número de jugadas que se generan. De forma general, se establece un valor mínimo de 20 puntos para los atriles sin comodines, y de 50 puntos para los atriles con comodines, generándose sólo las jugadas que igualan o superan el valor especificado (en la casilla situada a la derecha del botón **Generar Jugadas**).

Si al pulsar dicho botón, no se encuentran jugadas, o el número de jugadas se considera insuficiente (menos de 12), el programa sugiere al usuario variar el valor límite (40-30-25-... en jugadas con comodín, 15-10-... en jugadas sin comodín), y volver a realizar la búsqueda. El árbitro, en cualquier momento, puede variar el valor límite y realizar, o ampliar la búsqueda.



Las jugadas generadas se muestran en la lista de jugadas. Seleccionando una de ellas, se muestra la jugada sobre el tablero, utilizando fichas transparentes, así como la descomposición de las palabras formadas por la jugada, y su puntuación parcial.



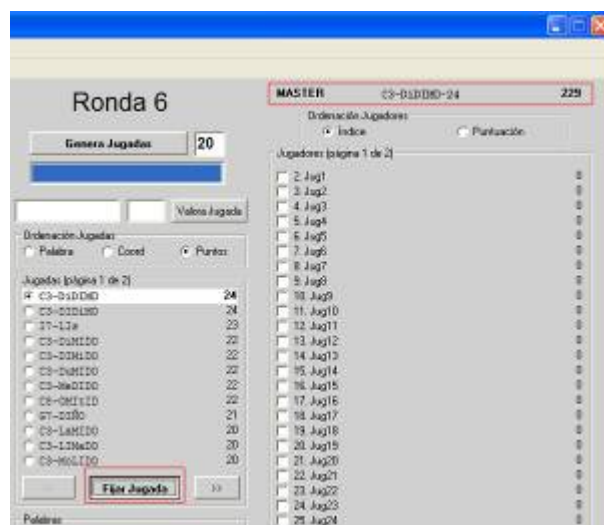
Cuando en una jugada se utiliza la ficha del comodín, la palabra maestra refleja ese comodín mediante una letra minúscula. Por ejemplo, si en la jugada inicial se dispone del atril **A A ? C M O R**, el programa puede proponer las palabras principales **CAMAROn**, **CaMARA**, **CAMaRA** y **CAMARa**. No propondrá ni **CAMARON** ni **CAMARA**.

¡ATENCIÓN!: Préstese atención a posibles confusiones entre la I Mayúscula (I) y la L minúscula (l).

Asignación de la jugada maestra

Una vez generadas automáticamente las jugadas, éstas aparecen ordenadas por puntuación, apareciendo las más valiosas al principio de la lista. Si hay una única jugada de máxima puntuación, se deberá seleccionar ésta como jugada maestra de la ronda. Si hay varias jugadas de máxima puntuación, el árbitro deberá escoger de entre ellas la maestra. Los criterios habituales que se utilizan son los siguientes:

- La jugada que abra más el juego
- La jugada que cierre menos el



juego

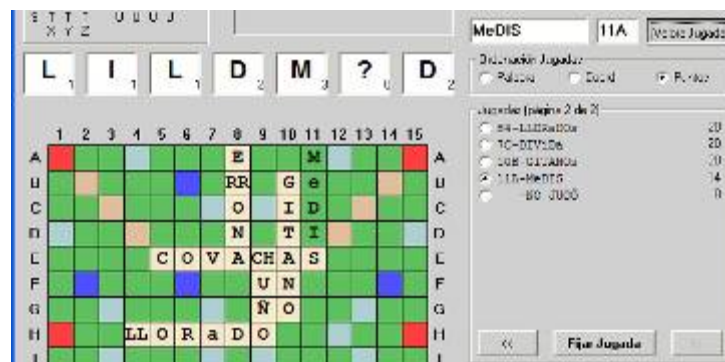
- La que no utilice comodín
- La que respete más el equilibrio entre consonantes y vocales fuera del tablero

Pero se puede seguir cualquier otro criterio, como por ejemplo, la primera que aparece.

Para establecer la jugada maestra, se seleccionará la jugada en la lista de jugadas y se pulsará el botón **Fijar Jugada**. Inmediatamente aparece esta jugada asignada al **Master**, mostrándose en la parte superior de la clasificación de jugadores. Una vez asignada la jugada maestra, ya no puede modificarse.

Introducción y búsqueda de jugadas

En ocasiones, ya sea porque se han generado automáticamente muchas jugadas, o porque las jugadas entregadas por los jugadores no han llegado al valor mínimo de búsqueda, o porque las jugadas han sido erróneas, y, por consiguiente, no han sido generadas por el programa, se puede introducir cualquier jugada en las casillas situadas encima de la lista de jugadas. El cuadro más alargado para introducir la palabra principal, y el más estrecho para la coordenada, en el formato habitual (LetraNumero para palabras horizontales, NumeroLetra para palabras verticales).



Si la jugada introducida ha sido generada por el programa, éste la localiza, y la selecciona. En caso contrario, se añade a las ya existentes, y se valora. Si la jugada fuera errónea, por un mal encaje de las letras existentes en el tablero, por usar letras que no están en el atril, o por superar la palabra propuesta los límites del tablero, no se mostrará ninguna indicación en el tablero, aunque sí se mostrará la jugada en la lista. Si alguna de las palabras generadas en la jugada fuera incorrecta según el diccionario, se valorarán por separado cada una de las palabras, pero la puntuación total de la jugada será cero (0).

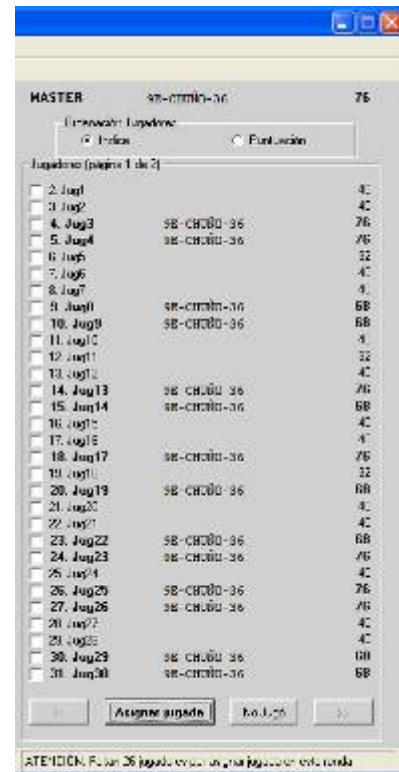
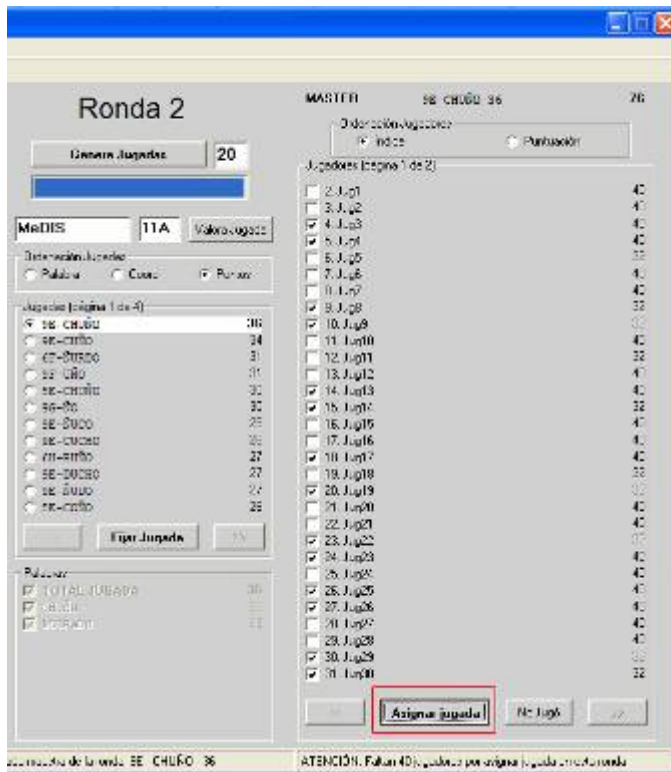
Siguiendo con los ejemplos del apartado anterior, cuando en una jugada se utiliza la ficha del comodín, la palabra a valorar debe reflejar ese comodín mediante una letra minúscula. Por ejemplo, si en la jugada inicial se dispone del atril **A A ? C M O R**, la palabra principal **CAMAROn** será correcta. En cambio, **CAMARON** es incorrecta, ya que utiliza la letra N, que no está en el atril. Serán correctas también **CaMARA**, **CAMaRA** y **CAMARa**, pero no **CAMARA**.

Cuando en una jugada se utiliza un comodín situado previamente en el tablero, esto es indiferente, ya que sólo existe obligación de marcar el comodín cuando este se juega

sobre el tablero. Así pues, si en el tablero ya existe un comodín representando la letra Z, es indiferente introducir **zAHORRA** que **ZAHORRA**.

Asignación de jugadas

Para asignar una jugada a uno o varios jugadores, debe estar seleccionada la jugada correspondiente en el listado de jugadas, y debe(n) estar seleccionada(s) los jugadores a los que se vaya a asignar en la lista de jugadores. La asignación se realiza pulsando sobre el botón *Asignar jugada*, debajo del listado de jugadores.



Existen dos opciones para asignar la jugada *No Jugó*. Bien seleccionándola de la lista de jugadas, bien pulsando el botón *No Jugó* situado al lado del botón mencionado anteriormente.

Una vez asignada la jugada, esta aparecerá al lado del acrónimo del jugador, así como la puntuación acumulada. Los jugadores con jugada asignada se mostrarán en negrita.

Si se ha asignado erróneamente una jugada a un jugador, es posible cambiar la jugada asignada. En este caso, el programa pedirá al usuario que confirme el cambio de jugada.

Navegación en las listas de palabras y jugadores

En la pantalla principal se muestran a la vez 12 jugadas y 30 jugadores.

Las jugadas pueden ordenarse según los siguientes criterios:

- Alfabéticamente por la palabra principal
- Alfabéticamente por la coordenada

- Numéricamente por la puntuación (de mayor a menor)

Cuando se generan automáticamente las jugadas, éstas se ordenan por puntuación. De esta manera aparecen en las primeras posiciones las jugadas de mayor puntuación, facilitando la selección de la jugada maestra de la ronda.

En cambio, cuando se vayan a realizar las asignaciones de jugadas a jugadores, se recomienda que la ordenación se realice alfabéticamente. Esto facilita la tarea, siempre y cuando previamente se hayan ordenado del mismo modo las papeletas de jugada entregadas por los jugadores.

Los jugadores pueden ordenarse según los siguientes criterios:

- Numéricamente por índice (de menor a mayor)
- Numéricamente por puntuación acumulada (de mayor a menor)

La ordenación por índice es recomendada cuando se realizan las asignaciones, ya que de esta manera es más fácil encontrar al jugador en la lista. Es recomendable que los jugadores conozcan su número de índice antes de empezar la partida, ya que de este modo pueden anotarlo junto con su nombre, y la asignación se puede realizar de una forma mucho más rápida.

La ordenación por puntuación se utiliza cuando se quiere visualizar la clasificación parcial o definitiva de la partida.

En el caso de que haya más jugadas, o jugadores a mostrar que los límites mencionados anteriormente, en la parte inferior de ambas listas existen los botones << y >> que permiten ver más jugadas, y más jugadores.

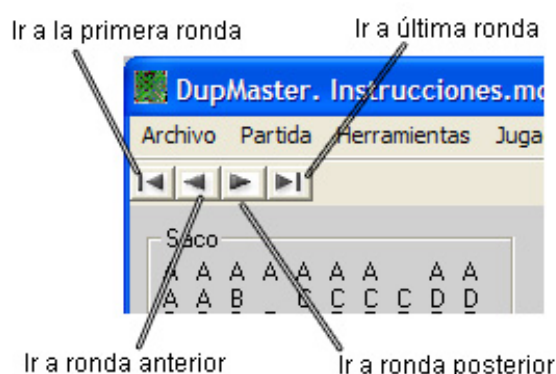
En el título de la lista correspondiente se muestra el número total de listas de jugadas o jugadores, y el número de la lista activa que se está visualizando.

En cualquier caso, el panel informativo situado en la parte inferior de la pantalla principal informa de cuantos jugadores están pendientes de asignar jugada en la ronda activa, minimizando la posibilidad de que queden jugadores con jugadas sin asignar.

La asignación de jugadas se realiza para cada una de las listas de jugadores. Por ejemplo, si en una partida hay 40 jugadores y todos han propuesto la misma jugada, se seleccionarán los primeros 30, y se les asignará la jugada. Posteriormente se pasa a la segunda lista, donde están los restantes 10 jugadores, se seleccionan, y se les asigna la jugada.

Nuevas rondas y paso de una a otra

Para poder acceder a una nueva ronda, es necesario que se haya realizado la asignación de la jugada maestra de la ronda anterior. La generación de la nueva ronda se produce pulsando el botón Siguiente de la barra de botones.. Se mostrará la jugada maestra de la ronda anterior en el tablero, la lista de jugadas vacías, la lista de jugadores sin jugadas asignadas, con la puntuación acumulada actualizada, y un nuevo atril. El modo de proceder (cambio de atril si es necesario, activación del temporizador, etc...) es idéntico a lo descrito anteriormente.



Con los botones se puede acceder a las ronda anterior, siguiente, primera y última de las generadas. También se puede realizar la misma acción usando los submenús **Primera Ronda**, **Ronda Anterior**, **Ronda Siguiente**, y **Última Ronda** del menú **Partida**.

El movimiento entre rondas es libre en cualquier momento del desarrollo de la partida, con la salvedad de que para generar una nueva ronda, es necesario tener asignada la jugada maestra en la ronda anterior.

Recomendaciones de utilización

Una de las principales ventajas que presenta este programa es la posibilidad de introducir las asignaciones de jugadas a jugadores en rondas anteriores a la que se está disputando en ese momento. Se recomienda seguir la siguiente secuencia durante el proceso de arbitraje:

- Se genera una nueva ronda
- Se verifica el atril. Si no es correcto, se cambian fichas hasta que lo sea
- Se anuncia el atril
- Se activa el temporizador
- Se retroceden rondas hasta donde queden jugadas pendientes de asignar, y se continúa con este proceso.
- Se cantan los últimos 30 segundos de tiempo.
- Se asignan las últimas jugadas
- Se retorna hasta la ronda activa en este momento (botón **Última Ronda**), antes de que se agote el tiempo.
- Finaliza el tiempo
- Mientras se recogen la jugadas de los jugadores, se generan automáticamente las jugadas
- Se asigna la jugada maestra, y se anuncia a los jugadores
- Se genera una nueva ronda, y vuelta a empezar.

Generación de listados

Una vez finalizada la partida, y asignadas todas las jugadas, es posible obtener la clasificación de la partida, y el desempeño de cada uno de los jugadores. Para ello basta con pulsar el botón **Archivo->Imprimir Listados**, y se generan diversos archivos .txt en la misma carpeta donde se encuentra la base de datos que contiene la partida. El archivo **Clasificación.txt** contiene la clasificación de la partida, indicando la puntuación de cada jugador en cada ronda, y el desempeño de cada jugador se encuentra en un archivo nombrado con su acrónimo, por ejemplo **PacoFdez.txt**.



También se generan los archivos **RondaXX**, donde XX es el número de ronda, y se detallan las jugadas de todos los jugadores.

Por defecto, siempre se genera el archivo **Master.txt**, independientemente de que se hayan introducido jugadores o no.

Pantalla Acerca De...

Se accede a esta pantalla mediante el correspondiente menú. En esta pantalla se muestran la versión del programa que está instalada en el ordenador. Puede ser necesario conocer este dato para saber si es necesaria una actualización del programa.

También es necesario especificar la versión que se está utilizando del programa a la hora de contactar para reportar errores, mejoras, comentarios, etc.

