

MyChess
Tutorial all'uso del portale

© Maurizio Camangi

12 aprile 2013

Indice

1	Introduzione	5
2	Registrazione	7
3	Profili	9
4	News	11
5	Eventi	13
5.1	Gestione eventi	15
5.1.1	Creazione evento	15
5.1.2	Aggiunta giocatori	15
5.1.3	Abbinamenti	16
5.1.4	Inserimento risultati	16
5.1.5	Visualizzazione classifica	16
6	XML e RSS feed	17
7	Form di input	19

Capitolo 1

Introduzione

MyChess è un portale nato per mettere a disposizione di chiunque una base dati completa con gli scacchisti di tutto il mondo, il loro rating internazionale e nazionale, la possibilità di crearne e aggiornarne di nuovi e, inoltre, creare e aggiornare eventi quali tornei e match. Viene anche data la possibilità di creare “bollettini” (meglio noti come *news*) con cui dare notizia delle principali novità in ambito scacchistico e non.

Il portale dà la possibilità, a chi vuole, di includere i risultati degli eventi nei propri siti o blog, con la forma grafica che più aggrada, grazie ad un sistema di esportazione dei dati in formato standard **RSS / XML**.

Il servizio è completamente **free**.

Capitolo 2

Registrazione

Si accede al form di registrazione all'indirizzo

<http://mychess.deepthought.it/register.php>

Il form prevede la compilazione di diversi campi, alcuni obbligatori: il form segnalerà l'eventuale omissione di questi ultimi.

Una volta completata l'immissione dei dati, verrà recapitata nella casella di posta elettronica scelta in fase di registrazione, un'e-mail contenente un codice di conferma. Tale codice di conferma va usato, insieme all'e-mail, nel form di validazione raggiungibile all'indirizzo

<http://mychess.deepthought.it/validate.php>

La compilazione del form di registrazione non è sufficiente per la creazione della nuova utenza, ma è obbligatorio utilizzare il form di validazione. Questo per prevenire l'uso di email *fasulle*. L'e-mail è utilizzata, su richiesta dell'utente, per promuovere tramite avvisi personalizzati, la creazione di nuovi eventi nazionali ed internazionali, la loro conclusione ed eventualmente la creazione di nuovi giocatori.

Capitolo 3

Profili

Il portale prevede l'accesso tramite utenza dotata di uno specifico profilo. Sono previsti, al momento, quattro tipi di profilo con funzionalità e potenzialità gerarchicamente crescenti:

Basic user È il profilo di *default* con il quale si ha la possibilità di **creare** le **news**. L'utente con questo profilo può abilitare l'invio alla sua casella di posta di email che recano l'**avviso** della creazione o conclusione di nuovi **eventi** o creazione di nuovi **giocatori**, potendo scegliere se filtrare o meno in base al proprio paese di appartenenza;

Manager Questo profilo può ovviamente fare tutto quello che fa il precedente. In più è abilitato alla **creazione** e **modifica** di nuovi **eventi** (tornei, match). Diventa automaticamente il "proprietario" del nuovo evento creato e può dunque gestire e modificare soltanto gli eventi di cui è proprietario;

Advanced Manager Eredita come di consueto le potenzialità del ruolo precedente. In più ha la facoltà di **cancellare** gli eventi creati che diventano, da quel momento, "invisibili" al portale. Inoltre questo ruolo ha la possibilità di **creare**, **modificare** e **cancellare** nuovi **giocatori** di cui ne diventa il "proprietario". Le operazioni di modifica e cancellazione sono dunque limitate ai soli eventi e giocatori di cui l'utente è proprietario;

Admin Questo profilo può agire su tutti gli eventi e giocatori presenti nella base dati, indipendentemente dal loro "proprietario". Qualsiasi azione di modifica **non** altera in ogni caso le proprietà di appartenenza dell'entità all'utente creatore originario, che rimane in tutto e per tutto il proprietario dell'evento o del giocatore. Questo ruolo può inoltre creare e modificare le **traduzioni** in lingua del portale.

Al momento non è previsto un meccanismo automatizzato di assegnazione e promozione dei ruoli agli utenti registrati. Pertanto qualsiasi "avanzamento" ad un ruolo superiore è subordinato alla singola richiesta dell'utente all'amministratore del portale che valuterà di caso in caso l'assegnazione dei nuovi ruoli.

Capitolo 4

News

La prima funzionalità messa a disposizione degli utenti registrati è quella di creazione delle **news**.

Le news sono visibili al link <http://mychess.deepthought.it/news.php> ordinate per data di creazione, per un massimo di 25 (le ultime inserite). La pagina di creazione della news è invece accessibile soltanto dopo il **login** al menù news→gestione news.

Ciascuna news è dotata di alcuni “attributi” compilabili nel form di creazione e dettagliati di seguito:

Titolo Un brevissimo titolo (massimo 25 caratteri) che verrà visualizzato in *neretto* nella pagina riassuntiva delle news;

Sommario Un breve riassunto (massimo 55 caratteri) che verrà visualizzato nella pagina riassuntiva delle news. Serve per descrivere con poche parole, usando il dono della sintesi, il contenuto della news;

Lingua La lingua utilizzata, fra quelle attualmente supportate dal portale, per scrivere la news. Anche questo attributo viene visualizzato nella pagina riassuntiva;

Contenuto Il corpo vero e proprio della news. La pagina di creazione mette a disposizione un ampio **box** in cui inserire il contenuto della news, utilizzando i più svariati tipi di formattazione grazie alla *toolbar* multifunzione; le formattazioni usate verranno riportate fedelmente nella pagina di dettaglio della news: il corpo della news non viene infatti visualizzato, per ovvi motivi di economia di spazio, nella pagina riassuntiva delle news. Qualora la toolbar degli effetti di inserimento del corpo della news risulti troppo “complessa”, è possibile usarne una più semplice selezionando il menù Stile toolbar→Basic;

Categoria Si sceglie da questa *picklist* il tipo di news che si vuole creare. In sintesi rappresenta il tema trattato dalla news stessa. Le opzioni sono:

Generale Di tutto e di più, purché sia sempre inerente il gioco degli scacchi;

Eventi Nuovi eventi (match singoli, tornei, esibizioni, simultanee...)

- Giocatori** Tutto ciò che può riguardare i giocatori presenti o meno nella base dati del portale (creazione, modifica, promozione di categoria, curiosità...)
- Regolamenti** Tutto ciò che riguarda il regolamento ufficiale degli scacchi, sia nazionale che internazionale;
- Questo sito** Qualsiasi argomento inerente il portale stesso MyChess: aggiornamenti, nuove funzionalità, segnalazioni della risoluzione di (ahimè possibili) bachi...
- Off topic** Come dice il termine stesso, qualsiasi altra cosa che non c'entri nulla con gli scacchi ed in particolar modo con uno degli argomenti sopra citati. Non abusarne...

Livello L'utente può scegliere di creare una news visualizzabile da qualsiasi persona acceda al portale, anche senza aver effettuato il login, oppure limitarne la visibilità agli utenti registrati appartenenti al ruolo specificato. L'utente può specificare come livello massimo il ruolo a cui lui stesso appartiene. Se ad esempio un utente di ruolo Manager crea una news con questo livello, sarà poi visibile solo e soltanto agli utenti che effettuano il login al portale e appartengono *almeno* al ruolo Manager (quindi tutti i Manager, gli Advanced Manager e Admin). Un utente Manager non può dunque scegliere di creare una news visibile agli utenti Advanced Manager o Admin (nella pick list queste opzioni non saranno comunque visualizzate). Questa funzionalità può risultare utile per creare avvisi a tutti gli utenti registrati di un certo ruolo, inerenti particolari problematiche legate al portale stesso (segnalazione o risoluzione di bachi, funzionalità nuove per il ruolo specificato...) che risulterebbero poco "interessanti" agli altri utenti od occasionali visitatori del portale.

Capitolo 5

Eventi

Per evento si intende, generalmente, un torneo o un match a più round fra due o più giocatori. Il portale permette la gestione di diversi tipi di evento il cui elenco è disponibile dopo aver compilato il form di ricerca al link

<http://mychess.deepthought.it/events.php>

Il form comprende diversi campi, alcuni dei quali sono comuni sia nella fase di ricerca che in quella di creazione e modifica dell'evento. Di seguito l'elenco:

Id Il codice numerico univoco che identifica l'evento all'interno della base dati. Si può opzionalmente specificare, qualora se ne conosca il valore, nella fase di ricerca dell'evento. Nella fase di creazione, non essendo ancora noto, non è presente. In fase di modifica risulta visibile come campo non modificabile (non si può cambiare l'Id di un evento). I dettagli di un singolo evento sono visualizzabili (e modificabili dal proprietario) accedendo direttamente al link

<http://mychess.deepthought.it/event.php?id=<id>>

dove l'<id> è il codice numerico dell'evento stesso;

Evento Campo che identifica in maniera comprensibile l'evento. Una sorta di titolo o nome, chiaro ed esplicativo, obbligatorio in fase di creazione e modifica, opzionale durante la ricerca. Ad esempio **M-Tel Masters 2008**. Richiama alla mente il campo *Event* del formato standard **PGN**.

Paese Il paese (o nazione che dir si voglia) dove ha luogo l'evento. Nella *pick list* sono presentati i paesi gestiti dalla **FIDE** che possono (ahimè) non combaciare con i codici standard **ISO**. Obbligatorio in fase di creazione e modifica, opzionale per la ricerca;

Luogo Il luogo (regione, città, località, sito web, struttura...) dove ha fisicamente luogo l'evento. Facoltativo sia in fase di creazione e modifica, che ricerca. Ha attinenza con il campo *Site* del formato standard **PGN**;

Descrizione Una descrizione più estesa dell'evento di quella usata nel campo Evento, specificando se lo si vuole il tipo di cadenza, la categoria,

la fascia ELO, etc... Facoltativo sia in fase di creazione e modifica, che ricerca, ma se non specificato assume lo stesso valore assegnato al campo Evento. Questo campo può essere gestito tramite le traduzioni in lingua: una volta creato l'evento, il campo Descrizione assume il valore nella lingua propria dell'utente creatore. L'Admin di turno può provvedere manualmente alla traduzione della Descrizione nelle altre lingue supportate;

Tipo In fase di creazione o modifica si deve obbligatoriamente specificare il tipo di evento che ne determina in seguito il tipo di gestione e abbinamento dei giocatori. Nella ricerca è facoltativo. I valori possibili sono:

- Non specificato Non è possibile conoscere al momento della creazione il tipo di evento (si può cambiare in seguito) o non è comunque contemplato fra quelli presenti nella lista. Con questo "non-tipo" **non** è poi però possibile procedere con gli abbinamenti dei giocatori. Può comunque essere utile nel caso di eventi quali esibizioni o simultanee, al momento non gestite all'interno del portale, ma che si vogliono rendere visibili ai visitatori del sito;
- Round-Robin Singolo Girone all'italiana, tutti contro tutti, sola "andata". L'algoritmo di abbinamento è deterministico, basato sulla graduatoria dei giocatori stilata per *rating*;
- Round-Robin Doppio Girone all'italiana, tutti contro tutti, "andata" e "ritorno". L'algoritmo di abbinamento è deterministico, basato sulla graduatoria dei giocatori stilata per *rating*;
- Sistema Svizzero Sistema svizzero, la cui bontà e affidabilità nel calcolare gli abbinamenti è ancora tutta da verificare...
- Sistema Svizzero Acc. Sistema svizzero accelerato, idem come sopra...
- Incontro singolo Match fra due soli giocatori, a più turni, come ad esempio le classiche assegnazioni del titolo mondiale (Carlsen-Anand).

Turni Numero di turni, per un massimo (al momento) di 25. Campo obbligatorio in fase di creazione e modifica, opzionale altrimenti. Anche se modificabile in seguito, è opportuno specificare il numero esatto di turni poiché tale informazione viene utilizzata dal portale per effettuare gli opportuni abbinamenti;

Data inizio Data di inizio dell'evento, opzionale. Non è possibile specificare scrivendo a mano la data ma è fornito un calendario tramite pop-up con la possibilità di scegliere il giorno desiderato;

Data fine Come sopra;

Status Specifica lo stato di avanzamento dell'evento fra i possibili "Non iniziato", "In svolgimento" e "Completato". Obbligatorio in fase di modifica, facoltativo nella ricerca, omesso durante la creazione poiché l'evento viene sempre creato nello stato iniziale "Non iniziato". Sebbene sia modificabile, è opportuno lasciar modificare questo attributo al portale che

lo gestisce per effettuare gli abbinamenti. Qualora si voglia creare un evento che non prevede l'inserimento di giocatori né l'abbinamento e la gestione degli incontri (ad esempio una simultanea), questo campo può essere valorizzato, in tutta tranquillità, manualmente;

Proprietario Attributo che identifica il proprietario dell'evento. È un campo in *sola lettura* e non può essere quindi alterato (se non, manualmente, dall'amministratore del portale). Può essere specificato, opzionalmente, in fase di ricerca;

Visibile Disponibile soltanto nella fase di creazione o modifica, è un attributo un po' particolare. Selezionandolo si rende visibile l'evento al resto del mondo, occasionali visitatori non registrati inclusi. Se non lo si seleziona, l'evento **non** sarà reso visibile al portale, se non al solo utente creatore (dopo il login). Un evento non-visibile non apparirà nei risultati di una ricerca (neanche via *RSS / XML*), né sarà consultabile specificando direttamente l'Id nella pagina dei dettagli, a meno che queste operazioni non vengano effettuate dal proprietario o da un utente Admin. Questa funzionalità può risultare utile per non pubblicare eventi di *scarsa* rilevanza, eventi di prova o contenenti, per qualche motivo, errori che ne invalidino l'affidabilità e la veridicità dei risultati.

5.1 Gestione eventi

È possibile accedere alla gestione degli eventi dalle voci di menù *eventi*.

5.1.1 Creazione evento

Dalla voce di menù *crea evento* si accede alla form di creazione di un evento. All'operazione di creazione di un nuovo evento segue la schermata di conferma con il link alla pagina dei dettagli dell'evento stesso, a cui viene associato un identificativo numerico univoco.

5.1.2 Aggiunta giocatori

Il passo successivo è quello di inserire i giocatori che prendono parte all'evento, dalla voce di menù *edita evento*. Il server, in generale, si ricorda dell'ultimo evento gestito o visualizzato, altrimenti presenterà un form in cui va inserito l'identificativo numerico, più brevemente noto come *Id*.

La pagina *edita evento* è divisa in tre parti: la prima con uno schema riassuntivo dei dettagli dell'evento; la seconda riporta l'elenco dei giocatori iscritti con la possibilità di modificarne alcuni attributi; la terza è il form di ricerca dei giocatori da aggiungere, del tutto simile a quella del menù *giocatori*.

Si usa questo form per ricercare e selezionare i giocatori da aggiungere all'evento. Il server tenta di usare come rating, il primo valore disponibile dando priorità a quello FIDE.

In qualsiasi momento, durante la gestione dei giocatori iscritti all'evento, è possibile modificare alcuni parametri (quali il rating, ad esempio) dei giocatori stessi. Le modifiche hanno validità soltanto all'interno dell'evento, e non impattano sulla base dati centralizzata.

5.1.3 Abbinamenti

Al termine dell'inserimento giocatori si può passare alla fase degli *abbinamenti* tramite l'omonima voce di menù.

La schermata di abbinamento presenta due sezioni, una riassuntiva e l'altra con il pulsante che effettua il calcolo dell'abbinamento.

Quando l'evento è di tipo *round-robin* è possibile effettuare una sola volta l'abbinamento. Dopo di che sarà possibile soltanto cancellare gli abbinamenti e i match disputati, effettuando di fatto un *reset* completo del torneo.

Quando l'evento è di tipo *svizzero* è possibile effettuare l'abbinamento di ogni singolo turno uno alla volta. Dopo di che sarà possibile cancellare l'abbinamento corrente e i match dello stesso, effettuando di fatto un *reset* del turno corrente.

5.1.4 Inserimento risultati

Dalla voce di menù *incontri* si accede alla pagina di inserimento dei risultati.

Per ciascun turno viene presentato l'elenco dei match da disputare per i quali è possibile inserire il risultato. Nel caso dell'eventi di tipo *round-robin* i turni sono precalcolati tutti subito nella fase di abbinamento, mentre per quelli di tipo *svizzero* sono visualizzati solo i turni finora calcolati.

Per ratificare il risultato è sufficiente premere il pulsante *Aggiorna*.

Gli incontri per i quali è stato assegnato un risultato, risulteranno non modificabili.

5.1.5 Visualizzazione classifica

La classifica è visualizzabile dal menù omonimo, tramite cui si accede ad una pagina divisa in tre sezioni: la prima con la classifica dei giocatori; la seconda con la tabella *cross* degli incroci fra i vari giocatori; la terza con l'elenco di tutti i match.

Capitolo 6

XML e RSS feed

Qualsiasi evento reso visibile è scaricabile in formato XML richiamando l'URL

<http://mychess.deepthought.it/xmlstandings.php?id=<ID>>

dove l'<ID> è il codice numerico dell'evento desiderato (che deve essere stato creato in stato *visibile*). L'output XML ottenuto contiene un'*header* con le informazioni legate all'evento, l'elenco dei giocatori ed i risultati. I dati XML possono essere agilmente riutilizzati e riformattati a piacimento, utilizzando ad esempio un processore *XSLT*.

L'elenco di tutti gli eventi pubblicati e resi visibili, comprensivo di nome, descrizione, data di inizio e fine, *status*, è accessibile via *RSS* all'indirizzo

<http://mychess.deepthought.it/rssevents.php>

(senza parametri), utilizzabile con un qualsiasi blog o client di posta abilitati alla ricezione di *feed RSS*.

Capitolo 7

Form di input

Nella realizzazione dei form di input del portale si è cercato, per quanto possibile, di utilizzare un certo *standard*. Tutti i form hanno una logica di validazione dei campi che controlla l'obbligatorietà e la consistenza dei dati inseriti. Qualora venga omessa la compilazione di un campo obbligatorio o vengano inseriti caratteri non ammessi, alla pressione del bottone di invio dei dati, il form segnalerà l'errore con un messaggio in rosso (in inglese).

La pressione del bottone di *Reset* rimuove i messaggi di errore permettendo di proseguire nella correzione e compilazione dei campi del form, i cui dati parzialmente inseriti non vengono cancellati.

Maurizio Camangi © 2006–2009