

MANUALE

DEL

FANTACALCIOBAZAR

Revisione: 18 agosto 2005

Sito ufficiale: <http://fantacalciobazar.altervista.org> – Supporto online – Discussioni – Sviluppo

Autore: Antonello Onida

Ringraziamenti: Marco De Sanctis per la sua procedura iniziale a cui è legato il nome dello script che mantengo in segno di ringraziamento.

Linguaggio procedura: PHP.

Licenza: GPL (General Public License).

FantacalcioBazar viene offerto senza ALCUNA GARANZIA.

Il programma, per la sua corretta configurazione e funzionamento, richiede un livello medio di conoscenza del PHP.

PREMESSA

Ho cominciato a giocare a fantacalcio relativamente da poco, quattro anni.

Ho iniziato a fare piccoli script per gestirmi la mia rosa ed il mio mercato. Poi sono andato a ricercare sul web qualcosa di più complesso; ho trovato uno script lo ho studiato ed ho iniziato a modificarlo, adattandolo alle mie esigenze. Dopo un paio di anni di tante piccole modifiche è venuto fuori quello che è oggi il FantacalcioBazar (Versione AO).

Si sono fuse due passioni: informatica in genere e fantacalcio.

INSTALLAZIONE

Una volta scaricata l'ultima versione dello script decomprimetela sul desktop dentro una cartella qualsiasi, che per il nostro esempio chiameremo **serieA**.

Esaminiamo la struttura dello script appena decompresso:

- serieA/	← E' la cartella principale	CHMOD 755 cartella e files
\--- dati/	← Sono contenuti tutti i dati	CHMOD 755 cartella e files
\--- scontri/	← contiene i calendari in caso di scontri diretti	CHMOD 755 cartella e files
\--- images/	← contiene le gif utilizzate per lo script	CHMOD 755 cartella e files
\--- dati/2005/	← contiene i files con i voti	CHMOD 755 cartella e files
\--- dati/foto/	← eventuali foto dei calciatori	CHMOD 755 cartella e files

Occorre inoltre procurarsi il file contenente i dati di tutti i calciatori con valutazioni, ruolo, nome e altri dati.

Ci sono diverse fonti a disposizione ma noi prendiamo in considerazione qui i files che mette a disposizione il sito della **Gazzetta dello Sport**, che ringraziamo infinitamente, per il suo software sul CD.

Scarichiamo dall'indirizzo xxx il file **MCC00.txt**, contiene i dati di tutti i calciatori con i valori di valutazione.

Se non lo abbiamo dobbiamo farlo noi... ma è una evenienza che cercheremo di non affrontare.

Il file MCC00.txt deve essere rinominato in calciatori.txt e copiato dentro la cartella ./dati/.

Questo file viene aggiornato di frequente quindi tenetevi aggiornati anche voi.

Tra le modifiche preliminari possono intendersi anche quelle relative l'aspetto estetico: header.php, index.php, side_tornei.php, risorse.php dovrebbero essere adattati graficamente alle vostre esigenze e gusti. Inoltre dalla versione 1.4 è possibile personalizzare i colori dei CSS tramite apposite variabili contenute nel file ./dati/dati.php. Ricordare che il PHP pretende il simbolo \ prima di ogni virgoletta ".

Se per qualsiasi ragione si dovessero spostare le cartelle dati e/o scontri si può indicare la loro nuova collocazione nelle variabili nel file dati.php.

I successivi aggiornamenti della procedura interesseranno i soli files contenuti nella cartella principale (la nostra serieA). Eventuali modifiche ai files contenuti nella cartella /dati/ dovranno essere effettuati manualmente, ed interesseranno esclusivamente nuove funzionalità che necessitano di nuove variabili. In ogni caso i soli files qui modificabili saranno dati.php e css.php.

Come in tutte le attività informatiche è sempre consigliato effettuare delle copie di backup periodiche.

Si sono riscontrati problemi di funzionamento sui server WINDOWS di Aruba, alcune funzionalità attualmente non sono utilizzabili sui suddetti server.

Si sono riscontrati problemi di funzionamento con il browser Mozilla Firefox.

PRIMA CONFIGURAZIONE

Effettuiamo il nostro primo accesso come amministratore; dalla pagina iniziale index.php inseriamo i dati per connetterci utilizzando il nome utente "admin" e la password "password".

Primo passo è la sicurezza: modifichiamo la password di admin utilizzando il link Modifica Utente. Occorre fare attenzione: modifichiamo la password, lasciamo il 2 di permessi, che ci identifica come amministratore.

Osserviamo: il campo permessi ha funzionalità ancora da sviluppare; attualmente consente di identificare l'utente come amministratore (2), o come utente normale(0). Ovviamente l'amministratore non gioca a fantacalcio, ed è consentito un solo admin. La procedura non effettua controlli in tal senso.

E' necessario modificare i dati che identificano il vostro sito:

\$titolo_sito = "FantacalcioBazar by SassariOnline.net";

\$url_sito = "http://fantacalcioBazar.altervista.org";

\$email_nome_mittente = "Amministratore Fantacalcio";

\$email_mittente = "fantacalcio@sassarionline.net";

Adesso iniziamo a definire il nostro torneo: configurazione procedura.

Questa funzionalità non fa altro che aprire un editor di testo on-line che ci consente di modificare i parametri di configurazione contenuti nel file dati.php.

Innanzitutto impostiamo, se non lo è già di default, la variabile *\$stato_mercato* = "C". In questo modo eventuali utenti troppo solerti non potranno effettuare operazioni prima che sia tutto in ordine per iniziare.

Si può chiudere o sospendere il mercato. A mercato sospeso "S" si potrà solo rilanciare su calciatori già presenti sul mercato, vendere subito (ma non rimettere sul mercato) i propri e accettare scambi già offerti, senza farne di nuovi. A mercato chiuso "C" non si potrà fare nessuna operazione di mercato.

Una volta impostate tutte le variabili del nostro campionato impostiamo lo stato a "I" per consentire agli utenti di operare sul mercato. Il valore "R" consente l'esecuzione del mercato di riparazione, al termine dell'asta, per consentire di completare le formazioni. Il valore "B" che è in fase di sviluppo e non ha alcun utilizzo.

Il secondo passo da effettuare è selezionare il tipo di campionato: possiamo scegliere che tipo di mercato effettuare, se ogni giocatore può avere calciatori in proprietà con altri giocatori oppure se l'acquisto comporta l'esclusività di possesso del cartellino.

\$mercato_libero è la variabile in esame: se la impostiamo a "SI" i giocatori possono acquistare qualunque calciatore senza nessun vincolo; se la impostiamo a "NO" si costringono i giocatori ad effettuare l'asta per aggiudicarsi la proprietà esclusiva del cartellino del calciatore.

\$campionato["1-38"] è la variabile che definisce la durata ed la modalità di svolgimento utile per il calcolo della classifica. I numeri contenuti all'interno della variabile rappresentano la giornata iniziale e quella finale, mentre il valore attribuibile selezionabile tra i seguenti determina la modalità di calcolo della classifica:

\$campionato["1-38"] = "S" per scontri diretti, viene generato un calendario degli incontri e le squadre si sfideranno a due a due come in un normale campionato; sono assegnati i classici 3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio e 0 per la sconfitta; si possono giocare campionati a scontri diretti solo se i partecipanti sono 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 o 20; se le giornate del campionato superano quelle di andata e ritorno il calendario ricomincia dalla prima giornata; impostare inoltre *\$soglia_voti_primo_gol* e *\$incremento_voti_gol_successivi*; se per esempio impostiamo a 66 la prima variabile e a 4 la seconda i gol assegnati saranno: 66-69.9 1 gol, 70-73.9 2 gol, 74-77.9 3 gol e così via. *\$voti_bonus_in_casa* sono i punti che vengono aggiunti al voto della squadra che gioca in casa.

Le giornate di inizio e fine campionato da indicare sono quelle totali, contando anche i campionati precedenti. Si hanno 4 scelte: campionato a scontri diretti, campionato a somma di punti assegnati a seconda della posizione di giornata, campionato a somma dei voti di ogni giornata o infine nessun campionato ma solo calcolo dei voti giornalieri. Se volete cambiare l'ordine delle partite o delle giornate per i campionati a scontri diretti oltre a poter cambiare l'ordine in cui sono inseriti i partecipanti nel file utenti.php o si può agire direttamente sul file corrispondente al vostro numero di partecipanti nella cartella scontri (a vostro rischio e pericolo).

\$campionato["1-38"] = "P" per punti, a seconda della somma dei voti ottenuta si ricevono un determinato numero di punti, anch'esso personalizzabile, e la classifica sarà determinata dalla somma dei suddetti punti;

\$campionato["1-38"] = "V" per somma voti sulla base dei voti attribuiti dai quotidiani di riferimento;

\$campionato["1-38"] = "N" per nessuna classifica, utile per scontri diretti o finale di stagione.

La struttura dello script permette una flessibilità nella gestione del torneo; il caso più frequente di utilizzo consiste nel effettuare un campionato dove al termine si fanno semifinali e finali; lo impostiamo così:

\$campionato["1-36"] = "S";

\$campionato["37-38"] = "N".

Facciamo un campionato a scontri diretti fino alla 36, poi la 37 e la 38, purtroppo non automaticamente, si utilizzano per le finali. I risultati saranno evidenziati tramite il sistema di messaggistica a disposizione dell'amministratore.

Occorre fare attenzione a non sovrascrivere le giornate dei due campionati.

Bene, con quanto anzidetto possiamo ora capire che con questo script possiamo giocare nei seguenti modi:

- asta e scontri diretti;
- asta e somma di voti;
- asta e somma di punti;
- mercato libero e scontri diretti;
- mercato libero e somma di voti;
- mercato libero e somma di punti.

Unico vincolo è l'impossibilità di cambiare gestione del mercato durante il torneo.

Regolamento base Mercato ad asta iniziale

La modalità più diffusa è quella a scontri diretti, secondo le regole generali del fantacalcio; sono diversi i parametri che è possibile personalizzare. Il primo è questo: *\$mercato_libero = "NO"*.

E' molto importante impostare un tempo adeguato per la scadenza delle offerte onde evitare il rischio di non completare mai la squadra, o di dover controllare spesso il sito per non perdere nessuna offerta. Il valore può comunque essere cambiato durante il campionato. Si può fare un primo periodo con tempo di scadenza delle offerte più breve, per permettere a tutti di completare la propria formazione, per poi allungarlo quando inizia il campionato.

Sostituzioni. Se sono per ruolo ogni sostituzione deve avvenire con un calciatore dello stesso ruolo, nell'ordine in cui sono stati inseriti in formazione. Nelle sostituzioni per schema invece i calciatori entrano, sempre per ordine di inserimento, se entrando la formazione che si viene a formare ha una schema consentito. Se entrambi i tipi di sostituzioni sono possibili verranno effettuate prima quelle per ruolo.

ASTA o acquisto dei calciatori liberi: si potranno fare offerte arbitrarie per calciatori ancora liberi. L'offerta diverrà definitiva quando non verrà rilanciata per il tempo definito da nessuno degli altri partecipanti.

Vendita dei calciatori: un calciatore può essere venduto subito al XX%(vedi sez. 9 di dati.php) del prezzo a cui lo si è acquistato oppure può essere rimesso sul mercato. I calciatori potranno essere rimessi sul mercato per un valore minimo arbitrario. Nel caso che il calciatore venga rimesso sul mercato, gli altri partecipanti potranno fare le loro offerte e il valore dell'offerta verrà incassato dal venditore. Attenzione che i soldi arrivano a chi vende appena qualcun altro fa un'offerta (non quando il calciatore viene effettivamente comprato), poi se un 3° partecipante fa un rilancio anche la differenza con l'offerta precedente verrà aggiunta ai soldi del primo venditore. Per i calciatori rimessi sul mercato l'offerta diverrà definitiva quando non verrà rilanciata per X giorni. Se per un calciatore rimesso sul mercato non verrà fatta nessuna offerta dagli altri partecipanti, chi lo ha rimesso sul mercato riavrà indietro il calciatore al prezzo a cui lo aveva acquistato.

Scambi: se vi è la possibilità di fare scambi con i soldi, i soldi offerti non dovranno superare quelli posseduti, mentre quelli richiesti non dovranno superare i soldi iniziali. Non è possibile offrire o richiede solo soldi nello scambio, e neppure fare una offerta per cui chi la fa verrebbe a superare il limite di calciatori nel caso che l'offerta venisse accettata. Il massimo numero di scambi proponibili contemporaneamente per giocatore è 12. Dopo lo scambio i calciatori manterranno il loro valore.

La proposta di scambio avrà la stessa durata delle altre offerte.

Sostituzioni: se uno degli 11 calciatori schierati in campo verrà giudicato senza voto, gli subentrerà la prima riserva che abbia ricevuto un voto e che gioca nello stesso ruolo del titolare (o che entrando dia luogo ad uno schema consentito). Nel caso ci siano più riserve nello stesso ruolo, tali riserve verranno scelte in base al numero, in ordine crescente. Si potranno schierare le riserve stabilite. Potranno entrare al massimo le riserve stabilite nella variabile .

Regolamento Mercato libero

La modalità più diffusa è quella a somma di voti, secondo le regole generali del fantacalcio; quelle che ho preso in considerazione sono quelle della Gazzetta, da cui lo script trae spunto e ne segue le evoluzioni regolamentari.

\$mercato_libero = "SI" ci abilita a questa modalità.

Il nostro utente acquisterà i calciatori necessari; non potrà fare alcuna operazione finché la squadra non sarà completa.

Acquistati i calciatori nel modo impostato occorrerà schierare la formazione con titolari e panchinari, e giocare.

Ci sarà la possibilità di effettuare dei cambi a seconda del regolamento seguito.

Le variabili che ci interessano sono le seguenti:

\$soldi_iniziali: rappresentano i crediti a disposizione per il mercato di ogni giocatore;

\$max_calciatori: numero massimo di calciatori che si possono possedere e valori per cambi e punteggi;

\$composizione_squadra: "38806" la somma deve essere quella di \$max_calciatori e lo 0 si utilizza se si utilizzano i fantasisti;

\$numero_cambi_max: è il massimo dei cambi consentiti;

\$rip_cambi_numero: cambi consentiti nel mercato di riparazione e si deve impostare a 0 per disabilitare il mercato di riparazione;

\$rip_cambi_giornate: array(10,17,24,31) rappresentano le giornate dopo le quali si effettua il mercato di riparazione;

\$modificatore_difesa: "SI" imposta il calcolo del punteggio con modificatore;

\$schemi: gli schemi di gioco utilizzabili; gli schemi a 5 numeri servono solo se si usano i fantasisti;

\$max_in_panchina: numero di calciatori in panchina e quanti ne possono entrare; si possono fare sostituzioni per ruolo (il calciatore entra se un'altro del suo ruolo non ha giocato) o per schema (il calciatore entra se entrando lo schema che si forma è tra quelli consentiti); se sia per ruolo che per schema sono a SI si sostituisce prima per ruolo;

\$panchina_fissa: impostare a "SI" per avere la panchina (1222 come PDCA) altrimenti "NO" (le maiuscole contano!);

\$max_entrare_dalla_panchina: il numero di calciatori che possono effettuare sostituzioni;

\$sostituisci_per_ruolo: un calciatore titolare può essere sostituito solo da un altro dello stesso ruolo.

...

Iscrizione utenti

La procedura consente la iscrizione on-line da parte dell'utente stesso. Gli saranno richiesti i dati essenziali per l'utilizzo della procedura.

E' necessario impostare la modalità di iscrizione degli utenti; le variabili sono le seguenti:

\$iscrizione_online = "SI"; # SI consente l'iscrizione all'utente online - NO sarà l'amministratore ad effettuare le iscrizioni;

\$iscrizione_immediata_utenti = "SI"; # "NO" imposta a -1 il flag permessi in gestione utenti; dovrà essere attivato dalla gestione utenti.

L'utente riceverà una email contenente i dati da lui inseriti. Non è previsto per ora una procedura di "ricorda password" quindi eventuali richieste dovranno essere elaborate dall'amministratore che in "modifica utente" che inserirà una password di fantasia e la comunicherà all'utente smemorato con il suggerimento di modificarla al primo accesso.

Se è impostato *\$iscrizione_immediata_utenti = "NO"* non potrà accedere alla procedura finché l'amministratore non lo avrà approvato. La funzione "Approva Utente" oltre a fare ciò che deriva dal nome, invia una mail contenente l'avviso di approvazione.

Per aggiungere crediti a tutti durante il campionato cambiare i soldi iniziali in dati.php.

Per aggiungere crediti ad un singolo partecipante aggiungerli tramite la funzione di amministrazione "modifica utente".

BLOCCO FORMAZIONI E CALCOLO DEI PUNTEGGI

La procedura prevede il blocco automatico delle operazioni per il sabato e per la data che avrete impostato.

L'amministratore sarà incaricato di congelare le formazioni prima dell'inizio delle partite infrasettimanali e di far calcolare i punteggi una volta disponibili i voti.

Accedendo come amministratore si avrà la possibilità di creare la prima giornata, nel momento in cui verrà creata si registreranno anche le formazioni schierate in quel momento dai partecipanti, quindi non createla prima del dovuto!

Dopo essere stata creata vi sarà un tasto per accedere a quella giornata. Per il calcolo dei punteggi si dovrà avere un file di testo contenente per ogni linea almeno il numero del calciatore (lo STESSO contenuto in dati/calciatori.txt) ed il voto, coerentemente a quanto impostato in dati.php. I file calciatori.txt e votiXX.txt devono essere di testo, se si hanno i dati in formato foglio di calcolo si può fare un copia incolla e usare come separatore delle colonne il TAB (tasto con due frecce sulla sinistra della tastiera). Il voto può avere come separatore dei decimali un punto o una virgola, attenzione però che se si usa la virgola per separare le colonne si dovrà usare il punto per i decimali e viceversa. Una volta copiato tale file nella directory dati e rinominato "votiXX.txt" (a mano o automaticamente come visto sopra, con XX numero della giornata: 01 02 ...), accedendo alla giornata si potranno calcolare i punteggi.

Una volta calcolati i punteggi, per esempio della giornata 1, si potrà cancellare il file voti01.txt se si è a corto di spazio, in questo caso però le statistiche potranno essere utilizzate.