

## Editor formácií

### Používateľská príručka

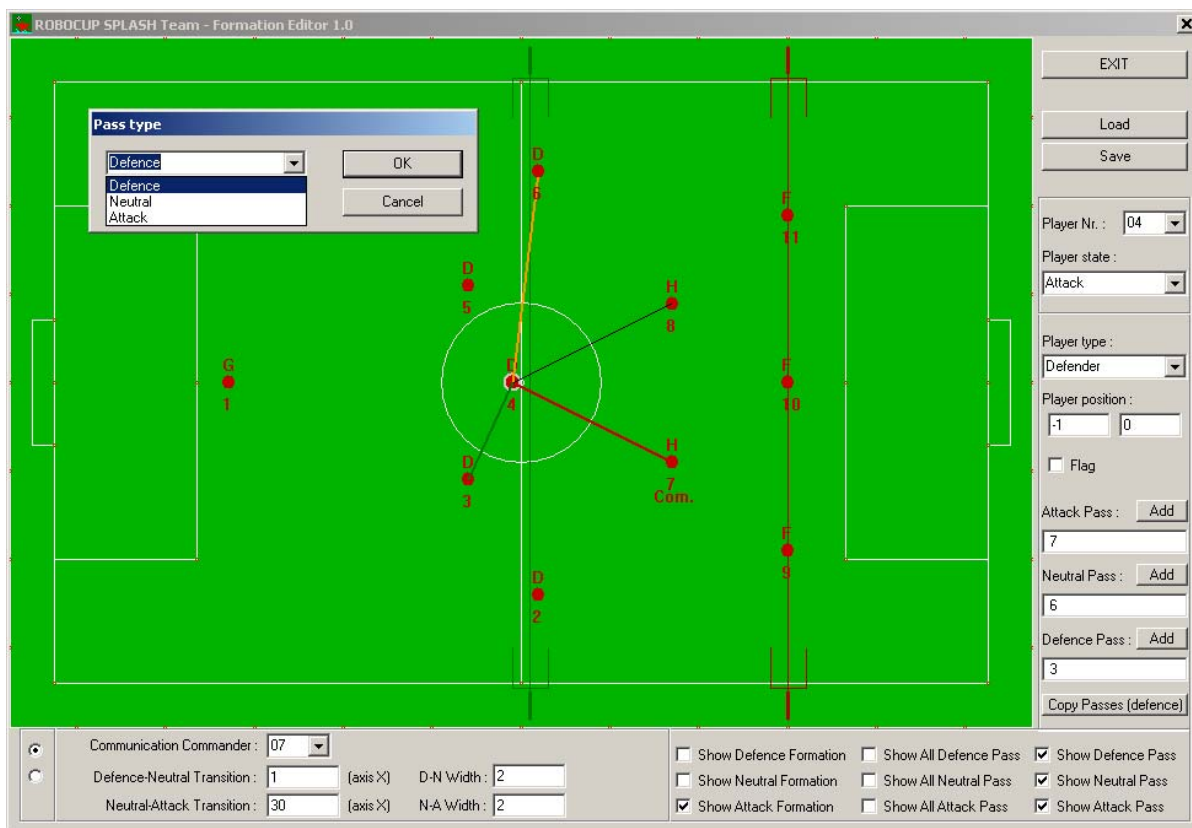
(SPLASHTeam@zoznam.sk)

Editor formácií umožňuje vizualizáciu formácií tímu a jednoduchú modifikáciu tejto taktiky. Dovoľuje rozmiestňovanie hráčov na ihrisku, definíciu úloh pre jednotlivých hráčov a tri základné taktické stavy pre hru (defenzívna, neutrálna a ofenzívna hra). Popri tom umožňuje zadávať ešte niekoľko parametrov vhodných pre stratégiu hráča aj tímu.

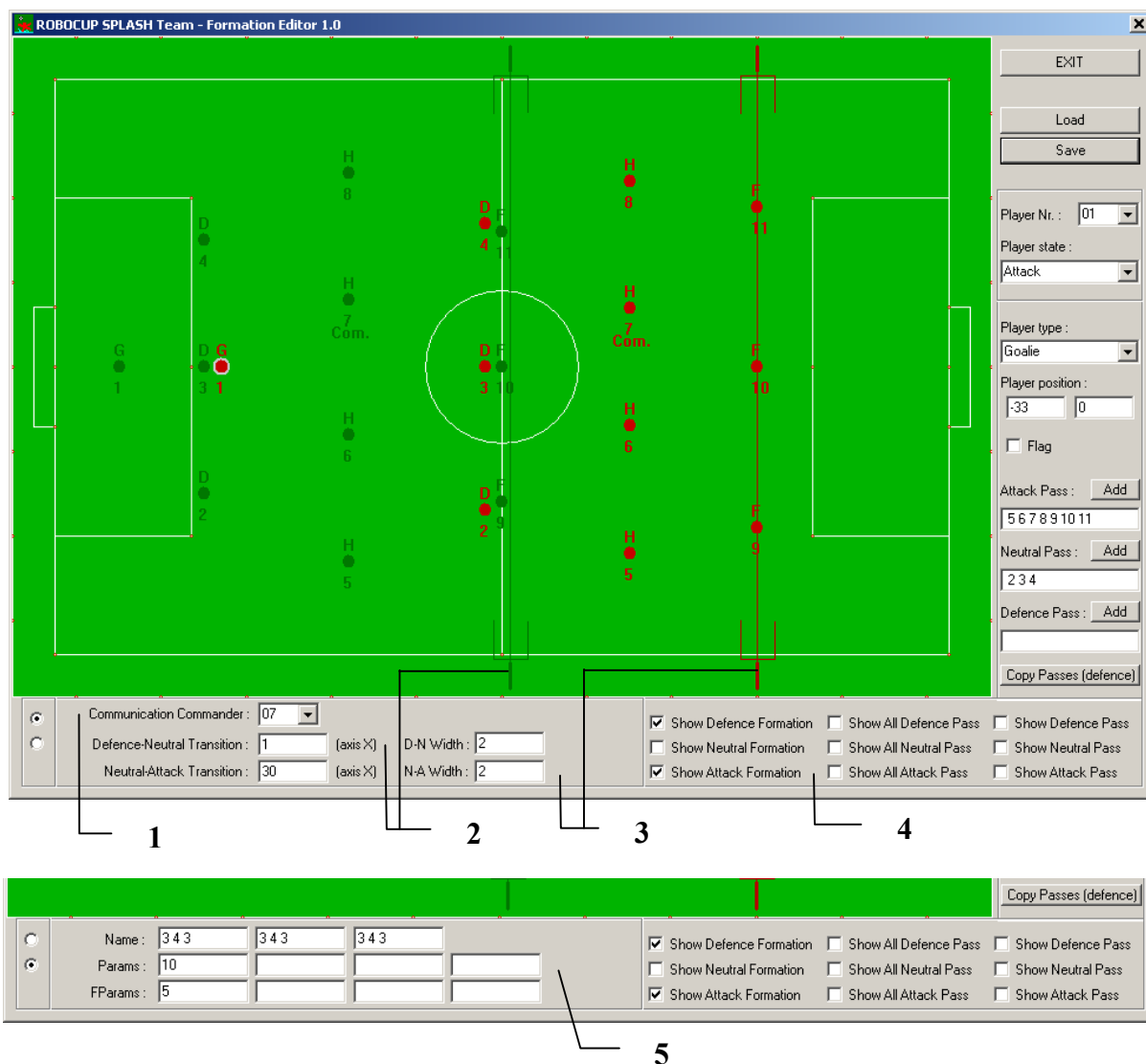
### Použitie

Na ihrisku je možné rozmiestňovať hráčov uchopením ľavým tlačítkom myši, posúvať prechodové čiary medzi formáciami pridržaním ľavým tlačítkom myši za rukoväť, ktorá je za autovou čiarou. Každý hráč je označený číslom a písmenom o akého hráča ide v postavení na ihrisku (G – brankár, D – obranca, H – stredopoliar, A – útočník). Veliteľ je označený skratkou “Com.”. Hráč, ktorého údaje sú zobrazené na ľavom paneli je zvýraznený šedým kruhom.

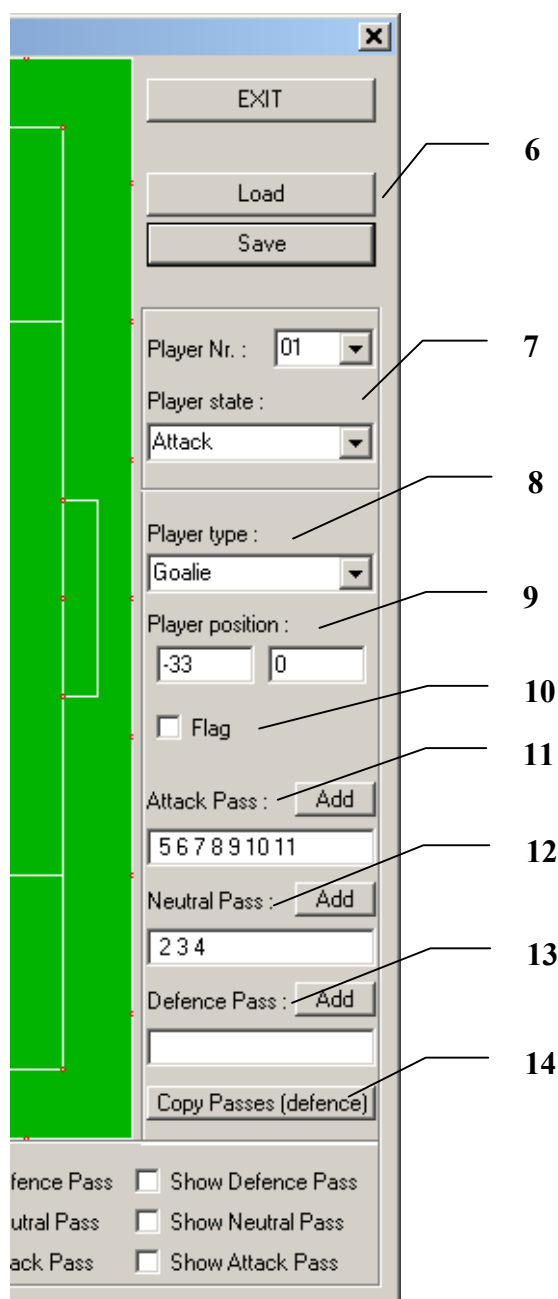
Pomocou pravého tlačítka myši je možné pridávať nové prihrávky – stlačením tlačítka na hráčovi sa mu pridá prihrávka k hráčovi, nad ktorým sa tlačítko pustí. Potom sa zobrazí dialóg, kde treba vybrať, do ktorého zoznamu (útočná, neutrálna alebo obranná prihrávka) sa prihrávka zaradí.



Prihrávky je možné pridávať aj priamym zápisom do zoznamu prihrávok (označenie 11,12,13). Danému aktuálne vybranému hráčovi sa pridá prihrávka inému hráčovi zápisom jeho čísla do typu prihrávky (útočná, neutrálna, obranná), ktorej má prihrávka zodpovedať. Číslo hráčov v zápise sú oddelené medzerou, pričom prihrávka hráčovi X môže byť len jedného typu, samozrejme sám sebe si hráč prihrávať nemôže.



- 1 – veliteľ formácie
- 2 – prechodová čiara z obrannej formácie do neutrálnej a šírka prechodu
- 3 – prechodová čiara z neutrálnej formácie do útočnej a šírka prechodu
- 4 – vizualizácia formácie – zobrazenie obrannej formácie (zelená), neutrálnej formácie (oranžová), útočná (červená). Zobrazenie obranných, neutrálnych a útočných prihrávok pre aktuálneho hráča alebo pre všetkých zobrazených hráčov.
- 5 – údaje o formácii potrebné pre tím (spracovanie vyššou logikou hráča) – meno, parametre pre logiku a parametre formácie. (pozn. v hráčovi môžu byť použité podľa vlastnej interpretácie. )



6 – uloženie/nahratie súboru s formáciou

7 – výber hráča (číslo a stav formácie), ktorého údaje sa zobrazia (je zobrazený šedým kruhom)

8 – typ vybraného hráča (brankár, obranca, stredopoliar, útočník)

9 – pozícia vybraného hráča na ihrisku (súradnice x, y)

10 – označenie (vlajka) vybraného hráča

11, 12, 13 – prihrávky vybraného hráča pre zvolený stav formácie, útočné, neutrálne a obranné

14 – skopíruje všetky prihrávky z obranného stavu formácie do aktuálnej vybranej formácie pre vybraného hráča.

## Obmedzenia

Jeden hráč môže mať najviac jednu úlohu na ihrisku (t.j. typ – brankár, obranca, útočník), ale v rámci formácie, ktorá môže byť v troch stavoch (útočná, neutrálna a obranná) je možné priradiť hráčovi rôzne úlohy t.j. v rámci útočnej formácie môže byť hráč ako stredopoliar a v obrannej formácii môže plniť úlohu obrancu.

Počet prihrávok je obmedzený na počet hráčov, pričom samozrejme nie je možné prihrávať sám sebe. V rámci jedného stavu formácie je možných 10 prihrávok, pričom však jedna prihrávka môže byť útočná, neutrálna alebo obranná, nie však zároveň.

## Popis súboru s údajmi o formácii

Editor ukladá všetky údaje o formácii do textového súboru s príponou .for .

riadok	popis
1 – 3	reťazce názvu formácie (na jeden riadok jeden názov)
4 – 7	reťazce parametrov – params (na jeden riadok jeden parameter)
8 – 11	reťazce parametrov formácie – fparams (na jeden riadok jeden parameter)
12	čiary prechodu medzi formáciami – D–N Transition a N–A Transition (v riadku za sebou oddelené medzerou)
13	šírka čiary prechodu medzi formáciami – D–N Width a N–A Width (v riadku za sebou oddelené medzerou)
14	číslo veliteľa (pozn. Hráči sú číslovaný od 0 po 10.)
15 – 146	Každý hráč (11 hráčov) má vlastné parametre pre obrannú, neutrálnu a útočnú hru (3 typy hry). t.j. pre každý typ hry sú na prvom riadku zaznamenané údaje oddelené medzerou: pozícia hráča x a y, typ hráča (1–brankár, 2–obranca, 3–stredopoliar, 4–útočník), označenie (vlajka typu bool). Druhý riadok je zoznam útočných prihrávok – čísla hráčov oddelených medzerou, ktorým je prihrávka určená. Tretí riadok je zoznam neutrálnych prihrávok – čísla hráčov oddelených medzerou, ktorým je prihrávka určená. Štvrtý riadok je zoznam obranných prihrávok – čísla hráčov oddelených medzerou, ktorým je prihrávka určená. Každý hráč má za sebou uložené údaje každého typu hry. (pozn. Hráči sú číslovaný od 0 po 10.)

## Funkcia pre čítanie uloženého súboru

```
void LoadFormationData(FILE *fr)
{
    int i, j, p, c;
    char msg[255];

    i = 0; //formation name
    while ( (c = getc(fr)) != '\n' ) formName[0][i++] = c;
    formName[0][i] = '\0';
    i = 0;
    while ( (c = getc(fr)) != '\n' ) formName[1][i++] = c;
    formName[1][i] = '\0';
    i = 0;
    while ( (c = getc(fr)) != '\n' ) formName[2][i++] = c;
    formName[2][i] = '\0';
}
```

```

i = 0; //formation params
while ( (c = getc(fr)) != '\n' ) params[0][i++] = c;
params[0][i] = '\0';
i = 0;
while ( (c = getc(fr)) != '\n' ) params[1][i++] = c;
params[1][i] = '\0';
i = 0;
while ( (c = getc(fr)) != '\n' ) params[2][i++] = c;
params[2][i] = '\0';
i = 0;
while ( (c = getc(fr)) != '\n' ) params[3][i++] = c;
params[3][i] = '\0';

i = 0; //formation fParams
while ( (c = getc(fr)) != '\n' ) fParams[0][i++] = c;
fParams[0][i] = '\0';
i = 0;
while ( (c = getc(fr)) != '\n' ) fParams[1][i++] = c;
fParams[1][i] = '\0';
i = 0;
while ( (c = getc(fr)) != '\n' ) fParams[2][i++] = c;
fParams[2][i] = '\0';
i = 0;
while ( (c = getc(fr)) != '\n' ) fParams[3][i++] = c;
fParams[3][i] = '\0';

fscanf(fr, "%lf %lf", &transLines[0], &transLines[1]);
fscanf(fr, "%lf %lf", &trLinesWidth[0], &trLinesWidth[1]);
fscanf(fr, "%d", &communicationCommander);

for (i=0; i<11; i++) { //all players
    for (j=0; j<3; j++) {
        //defence(0) neutral(1) attack(2)
        fscanf(fr, "%lf %lf %d %d", &(plPos[i][j].x),
            &(plPos[i][j].y), &(plType[i][j]),
            &(plFlag[i][j]));

        while ( (!_eof(fr)) && (getc(fr) != '\n') ) ;

        p = 0;
        while ((!_eof(fr)) && ((c = getc(fr)) != '\n')) {
            msg[p++] = c;
        }
        msg[p] = '\0';

        AddPassesFromString(msg, i, j, ATTACK_PASS);

        p = 0;
        while ((!_eof(fr)) && ((c = getc(fr)) != '\n')) {
            msg[p++] = c;
        }
        msg[p] = '\0';

        AddPassesFromString(msg, i, j, NEUTRAL_PASS);

        p = 0;
        while ((!_eof(fr)) && ((c = getc(fr)) != '\n')) {
            msg[p++] = c;
        }
        msg[p] = '\0';
    }
}

```

```
        AddPassesFromString(msg, i, j, DEFENCE_PASS);  
    }  
}  
}
```

### **Inštalácia programu**

Editor formácií je možné spustiť priamo z média alebo z ľubovoľného adresára, kam je premiestnený.

Program pracuje pod :           MS Windows 95, 98, 2000, XP