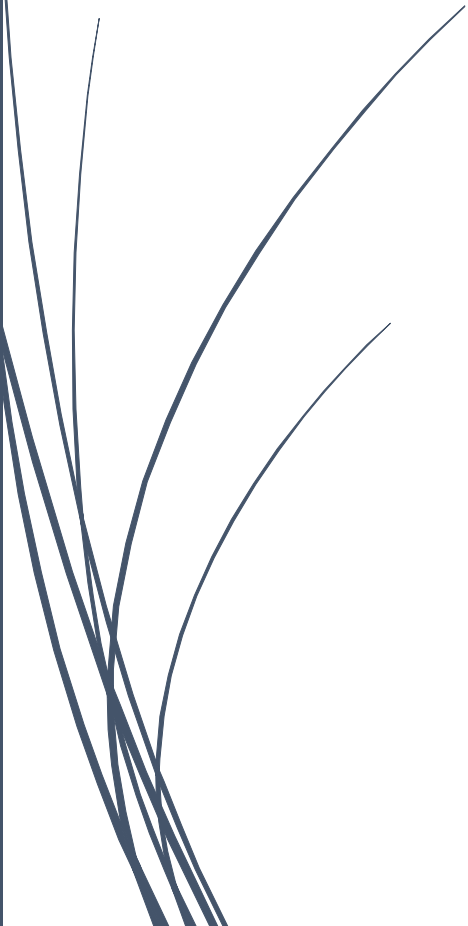




02-11-2014

# Hvis noget går galt!

PairsScorer - Brigdemate



Tage Jensen  
Ver.2

Indhold (Ctrl + klik for at gå til emne – Ctrl + Home for at vende tilbage)

Ordforklaringer:.....	1
Proceduren generelt.....	2
Genoprette resultater fra SERVEREN. ....	2
En BM holder op med at virke.....	3
Genoprettelse efter at PS er lukket.....	3
Genoprettelse efter at BCS er lukket.....	3
Genoprettelse efter at SERVEREN holder op med at virke - mister forbindelsen (viser unconnected) .....	3
Genoprettelse efter at PC'en fryser eller holder op med at virke.....	4
Genopret resultater fra BM.....	5
Genoprette resultater fra log-filen.....	5
Vise Log.....	6
Backup af datafilen.....	6
Eksport – import af datafilen.....	6

### Ordforklaringer:

PairsScorer(PS):	Det program vi bruger til oprettelse af turneringer og resultatopgørelser.
BCS:	Bridgemate Control Software program der styrer kommunikationen mellem PS og SERVEREN
SERVEREN:	Bridgemate server – den enhed der kommunikerer med BCS og trådløst med BM
BM:	Den enhed der placeres på bridgebordet og som kommunikerer trådløst med SERVEREN
ResultatFil:	Databasefil som dannes af PS og indeholder alle data for en bestemt turnering. BCS kommunikerer med datafilen og SERVEREN. Filen findes normalt i C:\PairsScorer\Databases\nn.bws
Bridgemate Scoring siden:	Siden man kommer til ved på PS undermenuen at klikke på Bridgemate Scoring
BCS side:	Siden der fremkommer når BCS startes – overskriften hedder: Bridgemate Control Software.
Session:	Turnering
Section:	Række fx B-rækken

TL: Turneringsleder

### Proceduren generelt.

1. Vi starter med at oprette turneringen i PS, dvs. vi fastlægger antal borde, turneringsplan m.m. Hvis vi har flere rækker, opretter vi en turnering for hver række. Antallet af borde kan være forskellig i rækkerne.
2. Når vi har oprettet turneringerne, fx en A og en B række, kan vi vælge at oprette startlister for de to rækker ved at sætte navne på par nr. 1, 2, 3 osv. Vi kan også vælge at lade spillerne indtaste deres spiller nr. efter en liste vi har lavet på forhånd.
3. Når turneringerne er oprettet samler vi dem i en Multi-turnering, som vi henter (retrieve).
4. Vi går derefter til Bridgemate Scoring siden (siden med det gule databasefelt) og klikker på "CreateDatabase" og siger ja til overskrive den gamle database.
5. Vi har nu oprettet en database, også kaldet ResultatFil som ender på .bws. I det gule felt vil der nu stå fx C:\PairsScorer\PairsScorer\Databases\Event3-aug31-2014.bws.
6. Når vi har oprettet ResultatFil sætter vi flueben ved Reset Server og klikker på "Launch BCS".
7. BCS-programmet starter nu og læser ResultatFilen, som jo indeholder alle data for turneringen.
8. BCS-programmet overfører nu alle ResultatFils data til Serveren dvs. alle oplysninger om antal borde i hver række, turneringsplan, antal runder, spil, osv. Serveren registrerer ikke alene de generelle data, men alle data for hvert enkelt bord.
9. Når BCS-programmet er startet overfører man navnene til Serveren, hvis man har valgt den mulighed, ellers starter spillerne med at indtaste deres spillernumre.
10. BM indeholder ikke oplysninger om turneringsplan, hvem der skal sidde hvor osv. Men får disse oplysninger i kommunikation med Serveren.
11. Når der taster resultater på BM lagres de på BM og sendes samtidig til Serveren, hvor de bliver lagret i Serverens hukommelse.
12. Når der kommer nye resultater på Serveren læses de af BCS-programmet, som gemmer dem i ResultatFilen.
13. PS læser løbende resultaterne i ResultatFilen, beregner resultater og gemmer dem i turneringsfilen

### Genoprette resultater fra SERVEREN.

Hvis ingen resultater kommer frem når man efter turneringens afslutning henter A eller B-rækken og går til REPORTS og klikker på DISPLAY ON SCREEN er det muligt hente dem fra SERVEREN og indlæse dem i ResultatFilen, som ender på bws. Filen findes normalt på C:\PairsScorer\PairsScorer\Databases\nn.bws

Det første skridt er, at tjekke om resultaterne stadig er lagret på SERVEREN.

- Hvis BCS ikke kører, startes BCS fra Windows (via stifinder finder man BMPro.exe og dobbeltklikker på filen). Når BCS startet og i gang, går man til MENU linjen på BMC siden og klikker på <File>→ Open. Vælg resultatfilen (nn.bws) for turneringen og klik <Åben>.

- Hvis BCS allerede kører vælg <Server> og "Show all scores". Alle resultater lagret i SERVEREN vil nu blive vist.

Hvis det er de rigtige resultater der vises, er det muligt at læse dem manuelt ved at vælge <Server>→Show tables på menuen. Vælg alle borde (hold skift nede og marker alle borde) og tryk derefter <Retrieve scores>. Resultaterne fra de valgte borde hentes nu fra SERVEREN ind i Resultatfilen (bws) og kan læses af PS.

### [En BM holder op med at virke.](#)

Hvis en BM holder op med at virke midt i en session, er det meget let at skifte til en ny BM. Forinden er det dog værd at tjekke, om en af tasterne på BM'en har sat sig fast (sandsynligvis accept tasten). Hvis det er tilfældet - frigør tasten og prøv igen. Tjek også, at display'et sidder rigtigt.

Tag en ny BM og tast korrekt section og bord nr. Tjek også kanal. Aktiver BM'en. BM'en vil meddele at bordet er startet af en anden BM. Tyk Ok for at fortsætte, tast TL nøgle, og tryk OK igen. Den nye BM vil nu have erstattet den gamle BM.

### [Genoprettelse efter at PS er lukket.](#)

Selv om PS lukkes ved et uheld vil BSC, BM'erne og SERVEREN fortsat virke. Genstart PS og hent turneringen via MAIN MENU og Pairs Event <Retrieve event> for at genetablere den igangværende turnering. Gå til Bridgemate Scoring siden og klik på <Create Database> (opret database) og svar No. for at genoptage en eksisterende turnering. Klik på <Launch BCS>. Du vil få en advarsel om at "BCS is already running" (BCS kører allerede...) Klik OK og PS vil nu hente alle resultater indtastet medens PS var lukket.

### [Genoprettelse efter at BCS er lukket.](#)

Hvis BCS programmet fryser eller bliver lukket ved et uheld, startes programmet igen fra Windows og BCSkontrol siden minimeres. På Bridgemate Scoring siden klikker du på den røde <Restart> knap, og derefter på <Create Database> knappen (svar No for at genoptage en eksisterende turnering), og <Launch BCS> **UDEN flueben i "Reset server"** for at starte modtagelsen af resultater. PS vil nu hente alle resultater og fortsætte med den igangværende turnering.

### [Genoprettelse efter at SERVEREN holder op med at virke - mister forbindelsen \(viser unconnected\)](#)

Hvis SERVEREN holder op med at virke fjernes SERVEREN'ens kabel fra USB stikket og sættes i igen. SERVEREN'en vil så for det meste genstarte.

Hvis SERVEREN'ens forbindelse til PC'en ved et uheld bliver fjernet, vil SERVEREN'en fortsætte på batteri og kan tilsluttes PC'en igen. Hvis SERVERENS forbindelse til PC'en fjernes og der slukkes for

batteristrømmen, så vil BM'erne selvfølgelig ikke længere kunne kommunikere med SERVEREN'en. Men der kan stadig genoprettes.

Gå til menu linjen på BCSkontrol siden, og klik på <Sessions> → "Synchronize/Recover", "Recovery" fanebladet og "Recover SERVEREN".

Derefter kommer en dialogboks, der siger, "By recovering the SERVEREN all current data in the SERVEREN will be erased and the SERVEREN will be synchronized to the sessions database. Scores in the session database will be stored in the SERVEREN. Are you sure you want to recover the SERVEREN"

Svaret er Yes

Der kommer en ny dialogboks, der siger, "This will delete all data stored in the SERVEREN. Are you sure you want to reset the SERVEREN?"

Svaret er Yes. Indtast det nr. der anmodes om for at gendanne SERVEREN. Der fremkommer en boks med angivelse af hvilke skridt der er taget.

Klik "Close"

Alle data i SERVEREN bliver nu slettet og overskrevet med borde og resultater fra databasen.

Kontroller at SERVEREN modtager data. Hvis ikke går du til menu på BCSkontrol siden og vælger <Session> → Update Movement (status skifter nu til modtager). BM knapperne vil fortsat være røde. Klik OK på BMerne til de bliver grønne, og du er tilbage hvor du var før SERVEREN mistede forbindelsen.

Hvis et bord har tastet resultater, medens SERVEREN ikke havde forbindelse, skal resultaterne genindtastes. På BCSkontrol siden, kan du tjekke for manglende resultater for den igangværende runde og bede relevante borde om at taste resultatet igen.

### Genoprettelse efter at PC'en fryser eller holder op med at virke.

Når PC'en fryser er det største problem, at PC'en ikke kan lukkes på normal vis. Hvis andet ikke lykkes, holdes startknappen nede i 5-10 sec.

Når PC stopper fortsætter BM'erne og SERVEREN med at virke. Når PC'en kører igen, kan du fortsætte ved at gentage ovennævnte genoprettelsesprocedurer.

Alternativt kan du bruge en anden PC og installere PAIRSSCORER, samt følge nedenævnte fremgangsmåde.

### FORBIND IKKE SERVEREN TIL COMPUTEREN ENDNU

Start PS og opret turneringen præcis på samme måde som på som den gamle PC. Gå til Bridgemate Scoring siden og klik <Create Database> svar No, og klik <Launch BCS> **UDEN FLUEBEN I RESET SERVEREN**

Når BCS starter vil man øverst til venstre på BCSkontrol siden se, at SERVEREN ikke er connected.

Forbind SERVEREN til PC'en, og i løbet af kort tid vil man se, at SERVEREN er forbundet og modtager de data, der er lagret siden computeren gik ned.

Gå herefter til BMkontrol siden og klik på <Session>, <Synchronize/recover> og <Synchronize>. Det kopierer alle data tilbage til BCS.

For at læse resultaterne før fejlen opstod gå til BMkontrol siden og klik på <Server> → <Show tables> og vælg alle borde. Det gøres lettest ved at klikke på det første bord, holde skift nede og trykke på End tasten. Højre klik på listen med borde og venstreklik på <Retrieve scores>. Du skulle nu have alle resultater. Minimer BCS og fortsæt som normal.

Desværre er der ikke en facilitet i BCS der giver mulighed for genoprette medlems numre. Navne skal indtastes manuelt.

### Genopret resultater fra BM

Et bords resultater lagres i BM'ens interne hukommelse og kan genfremsendes til SERVEREN. Resultaterne kan genfremsendes fra både TL-menuen og fra Setup-menuen.

Fremgangsmåden er som følger:

1. Vær sikker på at SERVEREN er forbundet, og forsynet med turneringens data (borde og movements). Når alle data i SERVEREN også er gået tabt, genstart SERVEREN fra PS, med henblik på at overføre turneringens data tilbage til SERVEREN.
2. a. BM'er som stadig er i resultat indtast mode kan gensende resultaterne fra TL-menuen. Åbn TL-menuen med TDMENU funktionstast og pinkode, og tryk på RESEND funktionstast.  
b. BM'er der viser start siden, kan sende resultaterne fra setup-menuen. Tryk på SETUP funktionstasten for at komme til setup-menuen, tryk INFO, og derefter RESEND.
3. Antallet af bord resultater i BM'ens hukommelse vises. Tryk OK for at starte genfremsendelsen. Genfremsendelsen vil kun lykkes hvis SERVEREN er aktiveret og indeholder turneringens data.
4. Efter at data er genfremsendt kan spil resultaterne sendes til PS ved hjælp af den normale procedure.

Når BM'erne er blevet startet op igen til en ny turnering og det første resultat er tastet og bekræftet er hukommelsen slettet og alle tidligere data fjernet.

For at undgå tab af data vær sikker på, at ingen spillere bruger BM'er efter turneringens afslutning.

### Genoprette resultater fra log-filen.

Den sidste mulighed for at genoprette resultater er at se i Bridgemate log-filen, som viser resultaterne for alle turneringer.

Filen hedder BMPProLog.log og findes i C:\PairsScorer\Reports. Det er en tekst fil som kan udskrives og bruges til manuelt at indtaste alle resultater. Automatisk overførsel fra log filen er ikke muligt.

### Vise Log

På MAIN MENU vælges "Administration" og klik på "Display Log". Loggen viser nu hændelserne for den igangværende eller valgte turnering, som en tekst fil inkl. alle de indtastede resultater.

### Backup af datafilen

Det kan være nyttigt med mellemrum at lave en backup af afviklede turneringer. På MAIN MENU vælges "Administration" og klik på "Backup Data". Der bliver nu lavet en backupfil som ligger i C:\PairsScorer\PairsScorer\Backups\Backup + dato og tid. Backupfilen indeholder 3 filer, nemlig BMLog.txt, PSEvents.dat og PSMembers.dat.

### Eksport – import af datafilen

PSEvents.dat filen indeholder alle data for aktuelle turneringer. Der skal være en aktiv dat fil i PS, for at få vist resultater.

Du kan eksportere denne fil til fx en USB-nøgle ved på MAIN MENU at vælge Import/Export Event og dernæst under CURRENT EVENTS (højre side) at markere en event, og vælge Export Event Files Data og dernæst markere USB nøglen og klikke OK

PSEvents.dat filen er nu gemt på USB-nøglen.

Du kan importere en PSEvents.dat fil fra en USB-nøgle ved på MAIN MENU at vælge Import/Export Event og dernæst Select Events File – find og marker dat-filen på USB-nøglen – klik Åbn.