

# Fantacalcio v1.0

Enrico Tassi

17/11/2001

## Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>1</b>
1.1	Perche' . . . . .	1
1.2	Quando . . . . .	1
1.3	Dove . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Manuale d'uso</b>	<b>2</b>
2.1	Configurazione . . . . .	2
2.1.1	Email . . . . .	2
2.1.2	Rubrica . . . . .	2
2.1.3	Directory . . . . .	2
2.1.4	Generali . . . . .	2
2.1.5	Font . . . . .	2
2.2	Procurarsi i file con i voti . . . . .	3
2.3	Creare una squadra . . . . .	3
2.4	Creare una formazione . . . . .	3
2.5	Inviare una formazione . . . . .	3
2.6	Calcolare un risultato . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Note</b>	<b>3</b>
3.1	Hints . . . . .	3
3.2	Note per i programmatori . . . . .	4
3.3	Bug . . . . .	4
3.4	Ringraziamenti . . . . .	4
3.5	Copyright . . . . .	4

## 1 Introduzione

Questo programma consente di gestire una squadra di fantacalcio. Permette di creare e inviare via e-mail una formazione. Inoltre consente di calcolare il risultato di una partita appoggiandosi a un file di teso contenente i voti ( e' compatibile con i file di aggiornamento pubblicati da "La Gazzetta dello Sport" per il "magic cup").

### 1.1 Perche'

Ho deciso di realizzare questo software per imparare ad usare GTK+ . Inoltre mi piace il fantacalcio, ma non mi ricordo mai di consegnare la formazione. Spero che questo programma mi invogli a ricordare.

### 1.2 Quando

Il mese di Ottobre del 2001 ( e per la verita' anche un po' di Novembre ).

### 1.3 Dove

A casa mia ovviamente.

## 2 Manuale d'uso

Il manuale d'uso e' molto breve, per questo merita di essere letto.

### 2.1 Configurazione

Il menu delle opzioni e' raggiungibili cliccando sul bottone a forma di chiave inglese o sul menu a tendina Opzioni.

#### 2.1.1 Email

Cliccando sulla linguetta email e' possibile configurare il/i server smtp. E' necessario configurarlo solo se si desidera inviare email. Per ogni server smtp ( o server di posta in uscita ) e' necessario immettere quattro valori:

*nome* Il nome da dare all'account, io ho 2 account, uno fornitomi da Nextra e l'altro fornitomi da Infinito. Li chiamerò rispettivamente "Nextra" e "Infinito-genie"

*host* Il server smtp. Solitamente e' del tipo mail.provider.it, per il mio secondo account e' infatti mail.genie.it.

*porta* Nell 99% dei casi la porta e' la numero 25.

*indirizzo* Il tuo indirizzo di email per l'account. Nel primo caso e' f.tassi@mo.nettuno.it, nel secondo gareuselesinge@infinito.it.

#### 2.1.2 Rubrica

La rubrica e' necessaria per inviare le email. Potrai inviare l'email contenente la formazione solo a indirizzi presenti nella tua rubrica.

#### 2.1.3 Directory

Per tua comodità e' bene tenere separati i file di "tipo" diverso. Ovvero ti conviene creare una cartella dove tenere tutte le formazioni che hai inviato, in un'altra potresti mettere tutte le squadre che gestisci, e in una terza i file contenenti i voti delle varie giornate. Inoltre per creare comodamente le squadre e' utile scegliere un file dei voti come elenco dei giocatori. In questo modo non dovrai digitare manualmente nome e cognome di tutti i giocatori, ma potrai sceglierli dalla lista di tutti i giocatori esistenti.

#### 2.1.4 Generali

Puoi decidere se far caricare in automatico l'ultima squadra o formazione utilizzata. Inoltre puoi distattivare l'intro, o modificarne le abitudini.

#### 2.1.5 Font

In ambiente Windows le gtk usano di default il font Arail, che a me non piace molto. Puoi quindi decidere di usarne un'altro, ad esempio small fonts. Il tutto funziona anche sotto Linux, ma non ha molto senso. Infatti per Linux esistono un sacco di ottime skin per le gtk. Ricordati di far ripartire il programma dopo aver cambiato font.

## 2.2 Procurarsi i file con i voti

Il programma non e' in grado di scaricare dalla rete automaticamente i file pubblicati da "La Gazzetta dello Sport" contenenti i voti della giornata. Probabilmente non ne sara' mai in grado poiche' mi hanno diffidato dall' implementare tale funzione. Puoi comunque scaricarli manualmente con un qualsiasi browser seguendo questo percorso: partendo dal sito ufficiale della gazzetta ( [www.gazzetta.it](http://www.gazzetta.it) ) clicca sull' icona "magic cup" in basso nella colonna piu' a sinistra. Poi scegli "magic cup campionato" e infine aggiornamento cdrom.

## 2.3 Creare una squadra

Una volta configurato il programma e' possibile creare una nuova squadra squadra dal menu a tendina *Squadra->Nuovo* o premendo *Ctrl-N*. Ora Premi il bottone *Modifica*, poi scegli *Aggiungi*. Ora puoi inserire manualmente gli e stremi di un giocatore, oppure premere il bottone ... e selezionare il giocatore dalla lista di tutti i giocatori disponibili ( per poter usufruire di questa opzione dovrai aver configurato correttamente 2.1.3 ). Per salvare la squadra premi il bottone *Esci*, poi seleziona *Squadra->Salva* o premi *Ctrl-S*.

## 2.4 Creare una formazione

Finito di inserire un squadra, o dopo averne caricata una da file, puoi costruire una formazione selezionando un giocatore per volta nella lista *ROSA* e spostarlo in *CAMPO* o *PANCHINA* con gli appositi bottoni *Aggiungi>* e *<Rimuovi*. Puoi salvare la formazione premendo *Formazione->Salva* o *Shift-S*. Infine premendo la linguetta *Completa Email* potrai inserire subject, data, intestazione, pie' pagina della email che potrai usare per consegnare la formazione. La linguetta *Controlla Email* ti mostra un preview della email.

## 2.5 Inviare una formazione

Creata una formazione puoi decidere di inviarla ai tuoi amici premendo il bottone *Email*. Non ti resta decidere con che account spedire l'email scegliendo il *Server smtp* e decidere i destinatari spostandoli nella lista *DESTINATARI* con i bottoni appositi. Puoi inviare l'email premendo *Invia* o *Salvarla* su disco premendo *Salva* ( questo e' equivalente a premere *Shift-S* o *Formazione->Salva* nella finestra principale 2.4 ).

## 2.6 Calcolare un risultato

Per calcolare un risultato premi sul bottone *Risultato* e poi se non hai ancora capito come funziona..... attaccati.

# 3 Note

Nulla di veramente importante.

## 3.1 Hints

Ecco alcuni trucchetti che ti renderanno la vita facile ( dubito ).

- Tutti i file che utilizza il programma sono file di testo, li puoi aprire con Notepad o vi. Tra questi files 3 sono importanti: *directory.txt* contiene le directory che hai selezionato nelle opzioni, *smtp.txt* contiene la configurazione dei server smtp e *rubrica.txt* contiene l'elenco degli indirizzi di email che hai inserito.
- Se un tuo amico ti invia una email con la formazione, salva come .txt e poi importala nel programma ( questo funziona se l' email e' stata inviata con questo programma ).

- Se non vuoi utilizzare i file di voti come ti ho spiegato in precedenza e preferisci immettere i voti a mano basta che selezioni come file di voti un file vuoto, il programma ti chiederà per ogni giocatore il voto da assegnargli.

### 3.2 Note per i programmatori

I sorgenti sono incasinati, se mi verrà voglia di sistemarli eliminerò questa riga dal README. Il programma è portabile sulla piattaforma win32 utilizzando cygwin e mingw32, nonché GTK+ per win32. Per compilare è sufficiente lanciare `scripts/makewin32.sh`. Lo script suppone che voi abbiate installato le dll necessarie in `cygwin/usr/local/bin/`. Segue l'elenco dei files e il rispettivo contenuto:

- *callbacks\*.c* contengono le callback functions per ogni finestra ( o pagina di un notebook ). Vi sono inoltre dichiarate variabili statiche utili per far comunicare le callback functions.
- *lista\*.c* implementano i vari tipi di lista utilizzati nel programma.
- *common.c* implementa la lista generica.
- *interface.c support.c* files generati da glade.
- *messages.c* i messaggi di popup.
- *smtp.c altsocklib.c* il primo file implementa un semplice smtp-client, il secondo un set di funzioni portabili per usare i sockets.
- *gfx.c globals.c formazione.c* rispettivamente i colori e i fonts globali, le variabili globali, funzioni di interesse globale per caricare e salvare una formazione.
- *main.c* spero tu lo capisca da solo.
- *win32\_compatibility.h* alcune macro per rendere indolore il porting.
- *win32\_resources.rc* file compilato da windres per avere un eseguibile win32 con icona integrata.

### 3.3 Bug

Attualmente non conosco bug, se però voi ne trovate uno sarei molto contento che me lo comunicaste all'indirizzo [f.tassi@mo.nettuno.it](mailto:f.tassi@mo.nettuno.it) . Se poi volete anche che io lo risolva in un tempo ragionevole siete invitati a descrivere accuratamente i passaggi necessari affinché il bug si verifichi. Cioè se mi scrivete “il programma si è piantato mentre facevo la formazione” nemmeno un indovino può capire di cosa state parlando, se invece mi dite “lancio il programma, premo il bottone “Apri...”, poi “Cancella” e il programma si blocca con il tasto premuto” allora ho buone possibilità di risolvere il problema.

### 3.4 Ringraziamenti

Ringrazio il KDE team per le icone e il loro ottimo kwrite e konsole, Il GLADE team per un designer accettabile e il GTK team per un ottimo tutorial e una pessima documentazione, il Lyx team per il miglior editor, e chiunque mi abbia informato di un bug.

### 3.5 Copyright

Il software è sotto licenza GPL ( inclusa nelle distribuzioni ) e “La Gazzetta dello Sport” e “magic cup” sono marchi registrati presso i rispettivi proprietari.