



# QS Sports

---

# Publisher 3.0

GUÍA DE USUARIO





# Índice

---

<b>Índice</b> .....	<b>2</b>
<b>Instalación de QS Sports Publisher 3.0</b> .....	<b>4</b>
Requisitos mínimos .....	4
Antes de la instalación .....	4
Proceso de instalación .....	4
<b>Introducción a QS Sports Publisher 3.0</b> .....	<b>6</b>
Deportes soportados .....	7
<b>Utilización de QS Sports Publisher 3.0</b> .....	<b>8</b>
Calendarios .....	8
Crear un calendario .....	9
Definir equipos .....	11
Definir competiciones .....	12
Introducción de resultados .....	15
Introducción de parámetros de equipo o jugador .....	16
Visualizar datos .....	16
Definir modelos de exportación .....	17
Conjuntos de exportación .....	22
Exportar .....	23
Preferencias .....	24



**Ejemplo de exportación de una clasificación en formato XML y HTML .....26**

**Apéndice 1: incidencias de las competiciones .....29**

Retirar un equipo .....29  
Aplazar un encuentro .....29  
Desempate .....29  
Cambiar el orden de un encuentro .....29

**Apéndice 2: recomendaciones .....30**

Copias de seguridad .....30  
Acceso remoto .....30  
Alteraciones de la base de datos .....30



## Instalación de QS Sports Publisher 3.0

*La instalación del sistema de clasificaciones QS Sports Publisher 3.0 se realiza de manera sencilla gracias a un asistente que guía al usuario a través de diferentes pasos.*

### Requisitos mínimos

- Procesador Pentium - compatible
- 64 Mb de RAM.
- 10 Mb de espacio libre en el disco duro.
- Windows 95, 98, NT, 2000, XP.

### Antes de la instalación

Es recomendable salir de todas las aplicaciones en uso antes de comenzar la instalación. También es recomendable desactivar antivirus y cualquier otro software que se esté ejecutando en segundo plano.

### Proceso de instalación

En el interior del CD de QS Sports Publisher 3.0 encontrará el directorio "Setup" que contiene el instalador del software. Al ejecutar el fichero "QSSports30.exe" se iniciará el asistente de la instalación que le guiará paso a paso en el proceso de instalación de QS Sports Publisher 3.0.



En el primer paso de la instalación (figura1) el asistente recomienda que salga de todos los programas en ejecución antes de continuar con la instalación. Es recomendable salir de las aplicaciones ya que durante el proceso de instalación se debe registrar librerías y componentes que pueden estar bloqueados por las aplicaciones en uso. En la pantalla siguiente se recomienda hacer una copia de seguridad de las bases de datos si se trata de una actualización de QS Sports anterior.

En el segundo paso de la instalación (figura 2) el asistente especifica el directorio en donde se procederá a instalar QS Sports Publisher 3.0. El botón “Visualizar” permite escoger un directorio alternativo. Por defecto la aplicación se instala en el sub-directorio “QSSports30” dentro del directorio “Archivos de programa”.

En el tercer paso (figura 3) el asistente pregunta el nombre que se desea poner al acceso directo que se genera en el menú inicio de Windows.

En el cuarto paso se procede a la instalación de la aplicación. Una vez pedida toda la información necesaria en los pasos previos, el asistente copiará los ficheros de la aplicación y procederá al registro de librerías y componentes.

En el proceso de copiado de los diferentes ficheros que conforman la aplicación, existe un paso en el que es necesario especificar la ubicación (figura 4) de la base de datos del administrador del sistema: QS Sports Manager. Esta base de datos almacenará toda la información de configuración del sistema de exportación. Se recomienda dejar el nombre y la ubicación que asigna el asistente por defecto.



Figura 1. Primer paso de la instalación.

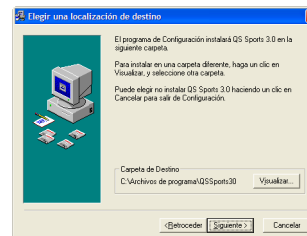


Figura 2. Segundo paso de la instalación.



Figura 3. Tercer paso de la instalación.

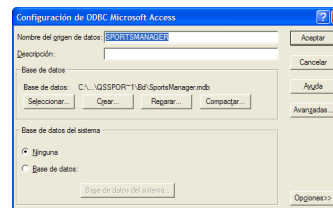


Figura 4. Cuarto paso de la instalación.



## Introducción a QS Sports Publisher 3.0

---

*Sistema de gestión, cálculo y exportación de clasificaciones deportivas a txt, XML, marcas XPress, marcas InDesign o cualquier formato de texto*

QS Sports Publisher 3.0 es una aplicación mediante la que se alimenta una base de datos con todos los datos de las competiciones (jugadores, equipos, calendarios, resultados...), y que es capaz de calcular toda una serie de valores a partir de esos datos (clasificaciones, tablas de resultados, listas de encuentros, datos de jugadores o equipos...) así como exportar esos mismos datos de forma ordenada y en cualquier formato de texto.

QS Sports Publisher 3.0 nos permite definir todos los elementos típicos de una competición de tipo liga, donde los equipos se enfrentan rotativamente unos a otros obteniendo diferentes puntuaciones en base al resultado de los encuentros. Los resultados deben introducirse periódicamente en el sistema para que éste pueda calcular las clasificaciones y otros datos. También es posible anotar mediante esta aplicación otro tipo de datos, como los datos asignables a jugadores (por ejemplo las penalizaciones), de forma que se pueda realizar un seguimiento periódico de estos datos.

QS Sports Publisher 3.0 nos permite exportar todos los datos de las diferentes competiciones, de forma ordenada, en unas tablas de datos que se ha dado en llamar *modelos de exportación*. Estas tablas se definen a gusto de cada usuario, aunque el sistema ya viene con las más habituales: cartesiano de resultados, encuentros de la



próxima jornada, clasificación... En cualquier caso, el usuario puede modificar o borrar esos modelos de exportación, así como añadir otros nuevos. Esos modelos estarán disponibles para cualquier competición definida dentro del sistema.

Así pues, una vez introducidos los datos de competiciones y encuentros, sólo hay que exportar los modelos deseados a ficheros de texto e importarlos en la aplicación de maquetación o de textos con que se va a imprimir, o publicarlos directamente desde una página WEB. Con el sistema se incluye una licencia gratuita de QS Import Tool (XTension o plugin para la importación automatizada de datos textuales o gráficos en QuarkXPress o Adobe InDesign).

## **Deportes soportados**

Para que las competiciones puedan ser manejadas por QS Sports Publisher 3.0, éstas deben cumplir con las siguientes características:

- 1) Los encuentros deben celebrarse en fechas preestablecidas por un calendario.
- 2) Los encuentros deben celebrarse entre dos equipos.
- 3) Los puntos se decidirán en base a los tantos anotados por cada equipo o jugador durante los encuentros. En caso de empate regirán las reglas de la federación de fútbol (puntos, gol average...).
- 4) Las competiciones constarán de una o dos vueltas, es decir, los equipos deben enfrentarse una o dos veces durante el transcurso de la liga.



## Utilización de QS Sports Publisher 3.0

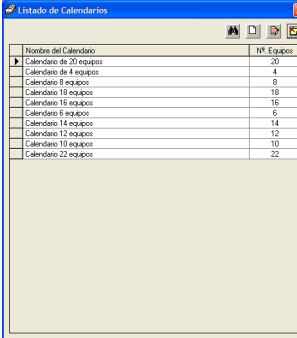
### Calendarios

El primer paso de todos es verificar que disponemos de todos los calendarios necesarios para definir las competiciones. QS Sports Publisher se suministra con los calendarios más habituales, pero permite definir los calendarios desde cero. En la figura 5 se puede observar el listado de calendarios que se suministran con el setup inicial. En la parte superior hay cuatro botones:

**Buscar:** sirve para buscar un calendario concreto cuando existen demasiados para su localización visual. Debemos introducir la cadena exacta de texto que identifica al calendario que queremos encontrar. Por tanto se recomienda utilizar nombres sencillos. No es sensible a las mayúsculas pero sí a los acentos. Para devolver la lista entera, basta con aceptar una búsqueda sin criterio, es decir, sin introducir nada en el campo de nombre (figura 6).

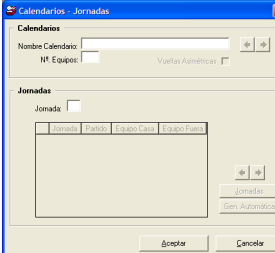
**Crear calendario:** sirve para crear un nuevo calendario. Véase el procedimiento en el siguiente apartado: “Crear un calendario”.

**Modificar calendario:** una vez creados los calendarios, podemos hacer modificaciones, aunque una vez definidas las jornadas (ver “Crear un calendario”) las únicas modificaciones posibles son darle otro nombre al calendario o cambiar de vueltas simétricas a asimétricas. En cualquier caso, cualquier modificación de un calendario debe realizarse SIEMPRE ANTES



Nombre del Calendario	Nº Equipos
Calendario de 20 equipos	20
Calendario de 4 equipos	4
Calendario 8 equipos	8
Calendario 16 equipos	16
Calendario 18 equipos	18
Calendario 19 equipos	19
Calendario 5 equipos	6
Calendario 14 equipos	14
Calendario 12 equipos	12
Calendario 10 equipos	10
Calendario 22 equipos	22

Figura 5. Listado de calendarios por defecto.



Calendarios - Jornadas

Calendarios

Nombre Calendario:

Nº Equipos:

Vueltas Simétricas:

Jornadas

Jornada:

Jornada	Fecha	Equipo Casa	Equipo Visitante

Figura 6. Diálogo de búsqueda de calendarios.





de asociarlo a una competición. Si hiciéramos modificaciones en los calendarios tras asociarlos a competiciones, con toda seguridad estropearíamos la información de dichas competiciones.

**Borrar calendario:** podemos borrar calendarios, pero el sistema sólo nos permitirá hacerlo con aquellos que no hayan sido asociados a una competición. Antes de borrar el calendario, el sistema nos pregunta si realmente deseamos hacerlo.

## Crear un calendario

Un calendario marca los encuentros de una competición y los enfrentamientos, es decir, qué equipos se enfrentan en cada encuentro. QS Sports Publisher incluye de serie los calendarios más habituales utilizados en los deportes más populares. Por supuesto, si es necesario también nos permite definir nuevos calendarios.

Los calendarios de QS Sports Publisher se pueden utilizar simultáneamente en diferentes competiciones, por lo que no contienen el nombre de los equipos, sino unos números que los simbolizan. Es durante la definición de la competición cuando se emparejan estos números con los equipos, obteniendo así un calendario “subyacente”. Se trata de un proceso muy similar al que adoptan las federaciones, donde se sortean estos números entre los equipos al comienzo de la temporada.

Por tanto, aunque en rigor un calendario no depende de los equipos en sí, nosotros entenderemos que un calendario obedece a una cantidad de equipos y éste es un parámetro que utilizaremos al definirlos.



Crear un calendario es un sencillo procedimiento: consiste en ponerle un nombre, decirle de cuántos equipos consta y si es de vueltas simétricas o asimétricas.

QS Sports Publisher se encarga de calcular cuántas jornadas (y cuántos encuentros en cada jornada) deben existir, una vez hemos introducido el número de equipos. Cuando el número de equipos es impar, hay que introducir un número par inmediatamente superior al real, ya que al definir la competición introduciremos un equipo ficticio contra el que se “enfrentará” el equipo que esa jornada descansa. Este equipo ficticio se definirá como “equipo descansa”.

Por último, es necesario introducir el código de equipo o número en cada una de las dos casillas del encuentro, para cada encuentro de la primera jornada. Esta información es pública y puede obtenerse de los respectivos organismos que regulan cada deporte. QS Sports Publisher se encarga, partiendo de los enfrentamientos de la primera jornada, de calcular todos los enfrentamientos para el resto de jornadas de manera completamente automática. Para ello, una vez introducidos los enfrentamientos de la primera jornada, se ha de pulsar el botón “Gen. Automática” (figura 9). El motor de cálculo de la aplicación comprobará que la primera jornada se haya introducido correctamente (que no se haya duplicado ningún enfrentamiento o que no existan enfrentamientos que provoquen duplicaciones en jornadas posteriores) y si todo es correcto, creará las jornadas restantes. En caso de existir algún error, la aplicación mostrará un mensaje indicando la causa y en que jornada o jornadas ocurre. Hay que tener cuidado cuando las federaciones introducen variaciones en el orden de los encuentros por requisitos de los derechos de retransmisión o cualquier otra causa, ya que entonces las reglas de distribución no funcionarán.

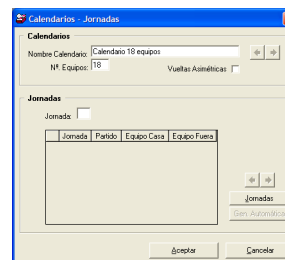


Figura 7. Creando un calendario, paso 1: nombrar e introducir número de equipos.

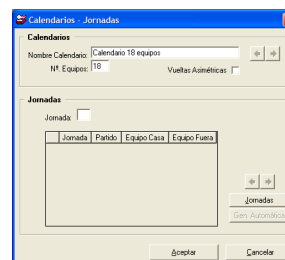


Figura 8. Creando un calendario, paso 2: crear el número de jornadas pulsando el botón “Jornadas”

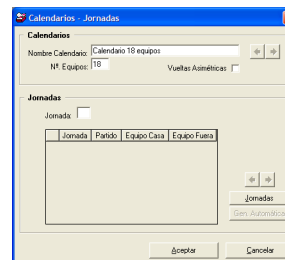


Figura 9. Creando un calendario, paso 3: asignar los encuentros de la primera jornada y pulsar “Gen. Automática” para generar los encuentros del resto de jornadas.



## Definir equipos

El siguiente paso que debemos dar es el de definir los equipos. Sin calendarios ni equipos es imposible definir una competición. Por tanto, editaremos el listado de equipos (menú “mantenimiento”, opción “equipos”).

Al igual que en la edición de calendarios, tenemos cuatro botones para añadir, eliminar, modificar o buscar un equipo. Para añadir o modificar un equipo, pulsaremos el botón correspondiente y nos aparecerá la pantalla de la figura 10. Como se puede observar, es sumamente sencillo definirlo: basta con darle un nombre completo, un nombre común (ambos pueden utilizarse al exportar datos) y añadirle todos los jugadores que se desee.

Además, se puede destacar el equipo. Esto significa que cuando exportemos datos de competiciones, nuestro equipo aparecerá destacado entre los demás. La forma en que aparezca destacado dependerá de los tags de formato de texto seleccionados en las preferencias de la aplicación.

La otra casilla de verificación que podemos utilizar es la de “descansa”. Si marcamos un equipo con esta casilla, éste se comportará como un equipo fantasma, que no existe, contra el cual se enfrentan los equipos que descansan en aquellas competiciones que tienen un número impar de equipos. Es decir, las competiciones con calendarios que tienen un número de equipos impar deben contar con un equipo “descansa” para que se puedan manejar en QS Sports Publisher.

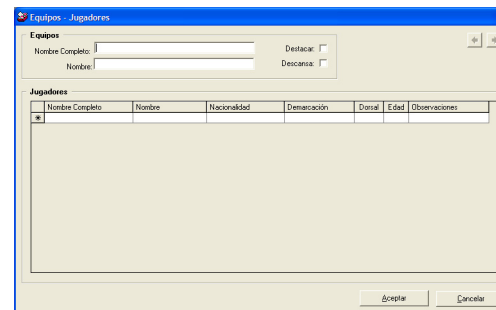


Figura 10. Creando un equipo.



## Definir competiciones

Una vez tenemos los calendarios y equipos necesarios, debemos asociarlos para definir las competiciones. Una vez las hayamos configurado, podremos empezar a introducir los resultados de los encuentros, y podremos pasar a definir los modelos de exportación (las tablas de datos, como la clasificación general) que queremos obtener periódicamente.

Para definir y configurar una competición, utilizaremos una vez más el menú “mantenimiento” de QS Sports Publisher, con la opción “competiciones”. Una vez más, pulsaremos el botón “nueva competición” para definir una nueva, o los botones *borrar*, *modificar* o *buscar* para realizar esas acciones.

Al pulsar el botón nos aparece un diálogo como el de la figura 11 (hemos escogido una competición ya definida para mostrar mejor los campos). Lo primero que debemos hacer es darle un nombre a la competición (de nuevo tenemos la oportunidad de darle dos tipos de nombre que la identifiquen).

A continuación debemos introducir los puntos que obtendrán los equipos en caso de victoria, empate o derrota, así como los puntos de penalización y los goles en contra y a favor que recibe un equipo al no presentarse en un enfrentamiento. Normalmente la sanción de puntos por no presentarse en un encuentro suele quedar definida por la normativa de cada competición, igual que los goles en contra con que se penaliza al equipo no presentado. Además, el sistema incluye la opción de “Goles Favor No Presentado” por si se diera el caso de que en una competición se aplicaran tanto goles a favor como goles en contra en la sanción a los equipos no presentados.

Nº. Equipo	Nombre Equipo
9	Barcelona
13	Getafe CF
1	Valencia CF
8	Celta de Vigo
17	R. Madrid CF
7	A. Coruña Deportivo
20	Osasuna
11	R. Sociedad
5	Zaragoza
12	Ath. Bilbao
3	R. Betis Balompié
4	Sevilla CF
6	Cádiz
15	Málaga Club de Fútbol
10	Espanol de Barcelona

Figura 11. Configurar una competición.



Luego debemos indicar qué calendario se aplica a esta competición, y el número de vueltas que queremos. Al asignar el calendario, las casillas de “número de equipos” y “vueltas” se rellenan solas, en base a la información que tiene el calendario. Podemos modificar, si queremos, el número de vueltas.

La casilla “conjunto de exportación” sirve para asignar un conjunto de tablas de datos (modelos de exportación) a exportar. De esta manera, cuando exportamos los datos de varias competiciones podemos olvidarnos de ir escogiendo competición a competición los modelos que queremos exportar, ya están prefijados desde aquí. Esto puede hacerse a posteriori y será más fácil de entender cuando se haya visto los modelos y conjuntos de exportación.

La casilla “jornada” no la tenemos que rellenar, ya que nos dice cuál es la última jornada de esta competición, y este dato se va obteniendo automáticamente cuando introducimos los resultados y los validamos.

Por último, la casilla de verificación “descuadre” se activa sola cuando ocurre un descuadre en la clasificación por la retirada de un equipo. Es sólo un indicador visual. Si esto ocurre, debemos recalcular la clasificación utilizando el botón “recalcular”, en de la ventana de introducción de resultados (ver siguiente apartado).

Para finalizar la definición de la competición, una vez introducidos estos datos debemos asignar los equipos a la competición. Esto es una tarea sencilla. Basta con pulsar en cada una de las filas de la columna “equipo” y automáticamente nos aparecerán los equipos que hemos introducido con anterioridad, disponibles para asignarse a los números de la columna izquierda.



Es importante asignarlos en el orden adecuado conforme a los resultados del sorteo que se celebra al inicio de cada temporada y para cada competición deportiva. Los resultados de estos sorteos son proporcionados por los correspondientes organismos responsables de las competiciones.

Una vez asignados todos los equipos, sólo tenemos que pulsar el botón “asignar equipos” situado en la parte inferior izquierda del cuadro. A partir de este momento no se puede cambiar la asignación, de modo que es importante revisar la asignación antes de pulsar dicho botón.

QS Sports Publisher permite alimentar hasta 20 parámetros de equipos y jugadores, a fin de hacer un seguimiento de datos como goles, tarjetas, trofeos...

Los parámetros vienen por defecto sin definir, así que debemos darles nombre para empezar. Al activar la ficha “parámetros” del cuadro, nos aparece con el aspecto de la figura 12, pero sin datos. Sólo debemos introducir los nombres que deseemos.

En este punto hemos acabado de definir la competición, excepto si deseamos asignar puntos iniciales a algún equipo por alguna razón especial. En ese caso debemos activar la ficha “clasificación” y añadir un offset (los puntos que queramos sumar al equipo en cuestión). Si queremos ver el resultado debemos pulsar el botón “recalcular clasificación real”.

Veremos en esta pantalla un campo llamado “puntos” y otro llamado “puntos reales”. Los puntos son los puntos calculados por el programa a partir de los datos entrados por los usuarios. Los puntos reales son los puntos más el offset. Este último dato es el que en la mayor parte de las ocasiones deberemos utilizar.

**Competiciones**

Nombre Completo: Futbol Liga Nacional juvenil 05-06      Victoria: 3

Nombre: Liga Nacional juvenil      Derrota: 0

Calendario: Calendario Liga Nacional juvenil 05-06      Empate: 1

Nº. Equipos: 18      Nº. Vueltas: 2      Sanción No Presentado: 3

Cño. exportación: Clasificació      Goles Favor No Presentado: 0

Jornada: 0      Descuadre      Goles Contra No Presentado: 2

Equipos    Parámetros    Clasificación

Equipos		Jugadores	
Nombre	Parámetros Equipo	Nombre	Parámetros Jugador
Param. 1	Sanciones al campo	Param. 1	Penalties chutados
Param. 2	Premios internacionales	Param. 2	Tarjetas amarillas
Param. 3	Torneos jugados	Param. 3	Tarjetas rojas
Param. 4		Param. 4	Goles
Param. 5		Param. 5	
Param. 6		Param. 6	
Param. 7		Param. 7	
Param. 8		Param. 8	
Param. 9		Param. 9	
Param. 10		Param. 10	
Param. 11		Param. 11	
Param. 12		Param. 12	
Param. 13		Param. 13	
Param. 14		Param. 14	
Param. 15		Param. 15	
Param. 16		Param. 16	

Aceptar      Cancelar

Figura 12. Definiendo parámetros de seguimiento.



## Introducción de resultados

Para introducir los resultados de las jornadas, utilizaremos el menú como se indica en la figura 13. Aparecerá una pantalla donde podemos escoger la competición y la jornada en la que vamos a introducir los resultados. Por defecto, la jornada seleccionada es la siguiente a la última en que se introdujo algún resultado, es decir, a la que figura en el campo “jornada” cuando consultamos los datos de una competición.

A continuación nos aparece un cuadro como el de la figura 14, donde podemos introducir los tantos de cada equipo en las casillas *L* y *V*. Al hacerlo, automáticamente se marca en la casilla *resultado* (“rtd”) el valor del encuentro (1, X, 2). Si alguno de los equipos se hubiera retirado, o el encuentro no se hubiera jugado o se hubiera aplazado, se puede (y debe) introducir otro valor en la casilla (N, R, A), utilizando el menú desplegable que aparece al pulsar en la celdilla correspondiente al resultado (ver figura 15). Los valores “N”, “R” y “A” corresponden a *no jugado*, *retirado* y *aplazado* respectivamente. En el caso de que un equipo no se hubiera presentado, se deberán utilizar las opciones: NPL o NPV que corresponden a *No Presentado Local* y *No Presentado Visitante*. Así se identifica el equipo que no ha comparecido al encuentro y el sistema aplicará automáticamente la sanción que se haya establecido en esa competición para los equipos no presentados.

Al terminar de introducir los resultados, debemos pulsar el botón “recalcular” para que se guarden los datos de los resultados introducidos y se recalcule la clasificación en esa jornada. El botón *recalcular* también se ha de pulsar cuando estamos introduciendo datos en jornadas antiguas (para encuentros que se habían aplazado o corrección de resultados incorrectos, por ejemplo). En este caso es necesario pulsarlo o la clasificación no será correcta. Asimismo, cuando un equipo se retire en

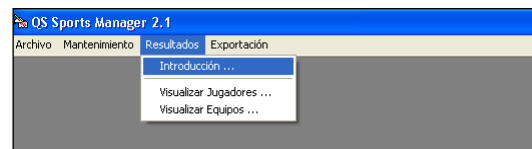


Figura 13. Para introducir los resultados.

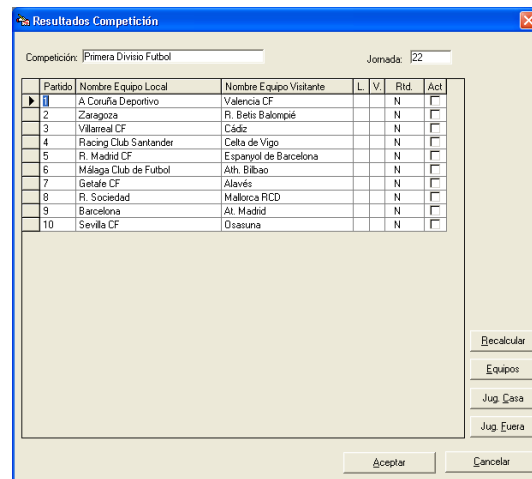


Figura 14. Cuadro de introducción de resultados.



una jornada, habrá que ir a la introducción de resultados de esa jornada y pulsar dicho botón.

Las casillas de verificación de la columna “act” son puramente informativas y se activan cuando pulsamos “recalcular”. Así pues, nos indican visualmente qué resultados estamos modificando y cuáles son los que están en la base de datos.

### Introducción de parámetros de equipo o jugador

En la pantalla de la figura 14, además de introducir los resultados, podemos introducir todos aquellos parámetros de equipo o de jugador de los que deseemos hacer un mantenimiento. Para ello, solamente deberemos pulsar los tres últimos botones de la parte inferior derecha. Los parámetros que alimentemos dependerán de los que usted haya configurado para la competición. El sistema admite hasta un total de 20 parámetros para los jugadores y 30 para los equipos.

### Visualizar datos

Para visualizar los datos de equipos y jugadores, sólo tenemos que utilizar el menú “resultados” y seleccionar “visualizar equipos” o “visualizar jugadores”. En la figura 16 vemos el resultado de seleccionar la primera opción. Ahora bien, la verdadera potencia de QS Sports Publisher radica en su capacidad de definición y exportación de tablas de datos definidas por el usuario.

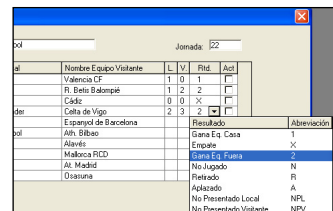


Figura 15. Asignar valores a encuentros aplazados o no jugados.



Figura 16. Visualizando los datos de la competición.





## Definir modelos de exportación

En una página de clasificaciones deportivas normalmente existen varios modelos de datos que se repiten periódicamente. La lista de resultados, la lista de encuentros de la próxima jornada, el cartesiano de resultados, la clasificación... todo ellos son tablas de datos, modelos, que vienen ya definidos en QS Sports Publisher o que se pueden definir. Al fin y al cabo, físicamente esos datos son textos separados por tabuladores, formateados en aplicaciones como QuarkXPress o Adobe InDesign. QS Sports Publisher permite definir modelos de datos (en adelante “modelos de exportación”) en base a todos los parámetros relativos a competiciones, jugadores y equipos, separados por cualquier tipo de carácter definible por el usuario. Así pues, podemos preparar modelos de exportación para cualquier aplicación capaz de importar texto (Excel, XPress, InDesign, Word...).

QSystems dispone de una herramienta de importación automática de datos (QS Import Tool) en forma de XTension para QuarkXPress o Plug in para InDesign, que facilita aún más la importación, permitiendo importar de una sola vez una página llena de tablas de datos. Se autoriza una licencia gratuita de uso de esta herramienta a los usuarios de QS Sports Publisher.

Veamos ahora cómo se definen los modelos.

Para dar de alta un modelo de exportación, tendremos que ir hasta el cuadro de modelos en el menú: Exportación/Configuración/Modelos Exportación. Esto nos abrirá la ventana de “Listado de Modelos de Exportación” en donde aparecen todos los modelos de exportación disponibles. En esta ventana (figura 17) se pueden ver los cuatro botones característicos de “nuevo”, “editar”, “buscar” y “borrar”, pero además se ha incluido un nuevo botón llamado “clonar” que realiza una copia exacta

Nombre Modelo Exportación	Tipo	Clonar modelo
Resultados XML	Parejas Equipos	
Proxima Jornada	Parejas Equipos	
Nombre Equipos	Equipos	
Cuadro Resultados	Partidos Jugados (cartesiano)	
Jugadores	Jugadores	
parejas de equipos	Parejas Equipos	
Resultados	Parejas Equipos	
Clasificacion completa	Equipos	
Clasificacion Extendida	Equipos	
Demo Clasificación XML	Equipos	
Alberto	Equipos	
Copia de Demo Clasificación XML	Equipos	
▶ Copia de Resultados XML	Parejas Equipos	

Figura 17. Listado de modelos de exportación.



del modelo que tengamos seleccionado en la lista. Esto resulta muy práctico si tenemos que crear un nuevo modelo basado en alguno ya creado y que solo hemos de cambiar algunos parámetros. De esta manera se agiliza su creación.

Para crear un modelo nuevo, solo tenemos que seleccionar el botón de nuevo modelo y nos aparecerá una ventana como la de la figura 18, pero vacía. En ella podemos ver un típico y sencillo modelo de exportación: la tabla de resultados de los encuentros.

Así que, en primer lugar, deberemos asignarle un nombre. Este nombre es importante ya que al exportar este modelo se genera un fichero con este mismo nombre. Por tanto, debemos tener en cuenta las reglas de nomenclatura de Windows (no se pueden usar los símbolos \ / \* : < > ? “.

Una vez nombrado el modelo, debemos escoger una de las cuatro categorías posibles de datos, en el campo inmediatamente inferior. Las categorías son:

**Parejas de equipos:** al escoger este tipo de datos, en el cuadro “configuración modelo” nos aparecen una serie de datos susceptibles de ser agrupados de forma que nos den información de los encuentros entre equipos. Este tipo de datos es el que necesitamos para construir modelos de exportación del tipo “resultados”.

**Equipos:** en cambio, al seleccionar este tipo, sólo nos aparecen datos referentes a equipos, sin tener en cuenta los encuentros, por lo que con este tipo de datos podremos construir modelos donde se expresen datos referentes a equipos, como la clasificación general. Se puede escoger entre datos de la jornada actual o de la siguiente.

**Jugadores:** claramente, esta tipología nos permite seleccionar datos de jugadores, ya sean datos de la jornada en curso o del total de jornadas. Al selec-

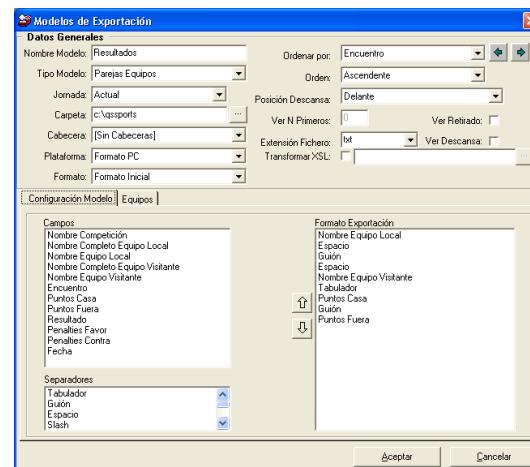


Figura 18. Modelo de exportación “Resultados”.



cionar esta modalidad podemos utilizar un filtro por equipos para exportar datos solamente de ciertos equipos (ver “filtrado de equipos” al final de esta sección).

**Partidos jugados (cartesiano):** este tipo de datos es exclusivo (y sólo permite) construir el modelo de exportación cartesiano, donde en una rejilla se listan todos los equipos en las coordenadas X e Y y en las intersecciones se va señalando el resultado de los encuentros celebrados.

Una vez escogido el tipo de datos que deseamos, debemos arrastrar desde los cuadros de la izquierda al de la derecha todos los datos que deseamos, intercalando cada vez los separadores que deseemos. Si nos fijamos en el modelo de la figura 18, veremos que entre dato y dato tenemos tabuladores, guiones e incluso tags (marcas) de negrita para resaltar los puntos (goles, canastas...).

Una vez completada la lista de datos del modelo, decidiremos cómo se ordenarán estos datos, y en base a qué parámetro de los posibles. Esto lo haremos utilizando los dos campos de la parte superior derecha del cuadro: “ordenar por” y “orden”.

Opcionalmente, si deseamos que los equipos retirados o que el equipo “descansa” aparezcan en los datos exportados, podremos marcar las casillas correspondientes, así como decidir si el equipo descansa aparece delante o detrás de su rival en la jornada de descanso. Además podemos ver los “n” primeros equipos del modelo (donde “n” es el número deseado).

El campo “Cabecera” permite asignar una cabecera, previamente predefinida en las preferencias de la aplicación, y que se insertará al inicio del fichero exportado. La

finalidad de las cabeceras es la de poder identificar al fichero de texto exportado como texto etiquetado de InDesign o como un fichero XML o cualquier otro tipo de fichero que necesite una cabecera identificativa. Las cabeceras se asignan en las preferencias del programa: menú Mantenimiento/Preferencias/Cabeceras.

El campo plataforma define si el fichero de texto a exportar será generado para plataforma Macintosh o Windows. Para cada plataforma, QS Sports Publisher generará el código ASCII adecuado para poder ser importado correctamente.

El campo Formato (ver el apartado preferencias) nos permite seleccionar un “set” de formato de exportación de una lista desplegable. Los formatos son un conjunto de marcas que identifican al equipo que descansa, al equipo destacado, así como las marcas o códigos que se incorporan al fichero exportado para asignar estilos de texto en los programas de maquetación. QS Sports Publisher permite generar diferentes “sets” de formatos que nos permiten definir diferentes códigos en función del programa que recibirá el fichero de exportación. Por ejemplo, podemos tener un set de formato para QuarkXPress con códigos de marcas XPress, otro para código de etiquetas de InDesign y un tercero para código XML. (ver figura 20).

El campo “extensión” permite definir la extensión que se asignará al fichero exportado y el campo Transformar XSL permite asignar un fichero de estilos XSL para la exportación en formato HTML (ver el apartado siguiente: *Exportación XML*).

### Exportación XML

QS Sports Publisher puede realizar la exportación en formato XML, lo que permite la indexación de los resultados en bases de datos externas o la manipulación de la

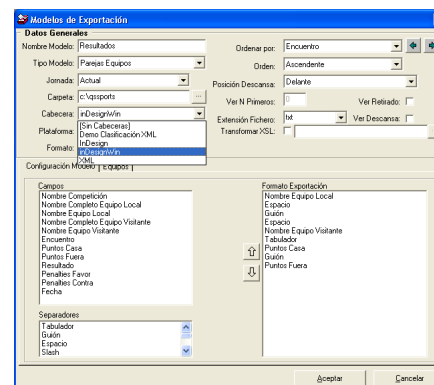


Figura 19. Desplegable del set de cabeceras en un modelo de exportación.

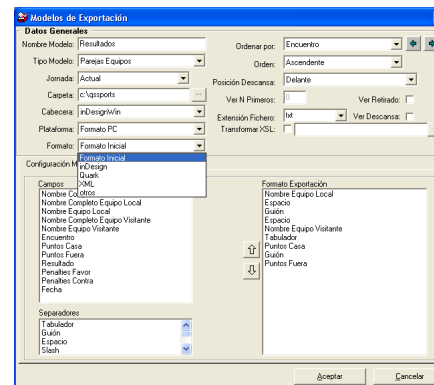


Figura 20. Desplegable del set de formatos en un modelo de exportación.



información en gestores de contenidos para alimentar un sitio web o cualquier otro medio. Además, el programa permite utilizar el XML exportado para realizar automáticamente un fichero HTML completamente formateado y listo para publicar en internet. Para realizar este fichero HTML es necesario definir un fichero XSL (eXtensible Stylesheet Language), mediante el apartado “Trasformar XSL” del modelo de exportación (ver figura 21).

De esta manera se pueden exportar contenidos en XML y generar además un HTML completamente formateado y con el estilo que se desee. Para ello, se han de definir previamente un fichero XSL y una hoja de estilos CSS que incorpore la línea gráfica del sitio web de destino.

QS Sports Publisher incorpora de serie todo lo necesario para realizar una exportación XML y HTML con un estilo genérico. Para ello, la aplicación, una vez instalada, cuenta con una cabecera predefinida para el fichero XML, así como un modelo de exportación denominado “Demo Clasificación XML”, un fichero XSL preparado para recibir el XML de ese modelo de exportación y una hoja de estilos CSS que aplica estilos al HTML generado (ver figura 22). De esta manera, puede exportar desde un primer momento, la clasificación de cualquier competición en formato XML y HTML (ver figura 22).

### Filtrado de equipos

Opcionalmente, podemos escoger los equipos de los cuales queremos extraer la información. Sólo bajo la modalidad “jugadores” es posible escoger este filtrado.

Una vez completada toda esta información debemos designar una carpeta de destino donde se exportará este modelo de datos en forma de fichero de texto.

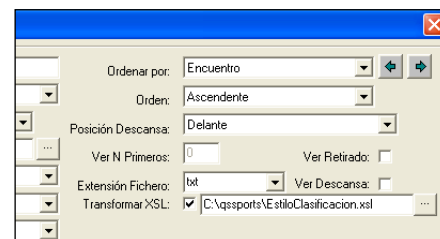


Figura 21. Asignación de un fichero XSL para la creación de la exportación en formato HTML.

	Pj	PG	PE	PP	GF	GC	PTS
1 Ath. Bilbao	5	3	1	1	6	2	10
2 Valencia	4	3	1	0	5	2	10
3 Osasuna	5	3	0	2	4	3	9
4 Coruña	5	3	0	2	3	2	9
5 Espanyol	5	3	0	2	4	4	9
6 Zaragoza	5	2	2	1	4	3	8
7 Getafe	5	2	1	2	4	3	7
8 Sevilla	5	2	1	2	3	3	7
9 Merengue	5	3	0	2	5	3	6
10 Málaga	5	2	0	3	4	4	6
11 Mallorca	4	2	0	2	2	2	6
12 Cádiz	5	2	0	3	3	4	6
13 Alavés	4	2	0	2	3	6	6
15 R. Sociedad	5	2	0	3	3	6	6
16 At. Madrid	4	1	1	2	1	2	4
17 Villarreal	5	1	1	3	3	5	4
18 Racing	5	1	0	4	1	4	3

Figura 22. Exportación HTML con el modelo “Demo Clasificación XML”.



## Conjuntos de exportación

Como hemos comentado anteriormente, las páginas de clasificaciones deportivas suelen contener varios modelos de datos, no uno solo. Por ello, QS Sports Publisher incorpora una característica especial de agrupación llamada “conjuntos de exportación”, que consisten ni más ni menos que en grupos de modelos de exportación. Además, estos conjuntos de exportación pueden asignarse a las competiciones, de modo que si generalmente nos interesa conocer una serie de tablas de datos de una competición mientras que en otra el conjunto es diferente podemos crear y asociar conjuntos diferentes a cada competición. En el momento de exportar esto reduce enormemente el tiempo que debemos dedicar a esta tarea.

Crear un conjunto de exportación es una tarea sencilla. Sólo hay que dar un nombre, una carpeta de destino para los ficheros que se van a crear y por último escoger los modelos de exportación que se quieren agrupar. Puede verse un ejemplo en la figura 23. Podemos crear tantos conjuntos de exportación como queramos, reutilizando una y otra vez los modelos.

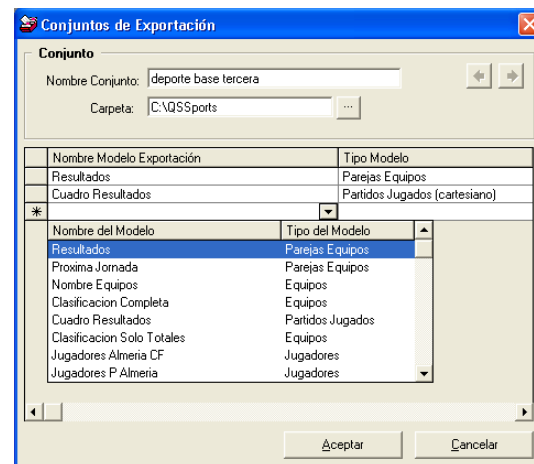


Figura 23. Conjunto de exportación.



## Exportar

Y hemos llegado al momento en el que se resume el trabajo que habremos ido realizando para preparar toda la información: la exportación de datos. Para ello, utilizaremos el menú exportar, que nos da dos opciones: exportar una o varias competiciones. En el primer caso, el cuadro de la figura 24 aparece, permitiéndonos seleccionar la competición y el modelo (o conjunto) que queremos exportar. Como hemos predefinido una carpeta para cada modelo y una para cada conjunto, no debemos preocuparnos de escoger el lugar. Es aconsejable haber escogido la misma carpeta en todos los casos si queremos utilizar la herramienta de importación automática de QS Sports Publisher.

Si escogemos, por el contrario, exportar varias competiciones, el cuadro de la figura 25 no nos permite otra cosa que aceptar. Esto es porque ya hemos asignado una carpeta y un conjunto de exportación a cada competición, de modo que QS Sports Publisher exporta todas las competiciones a las que haya sido asignado un conjunto de exportación. Así, con un solo botón podemos exportar todos los modelos de datos de todas las competiciones.

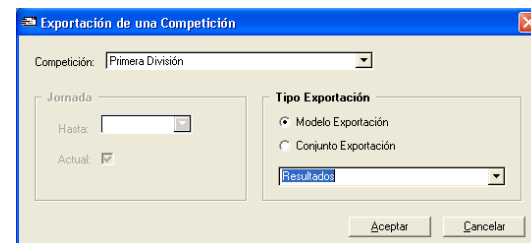


Figura 24. Exportar una competición.

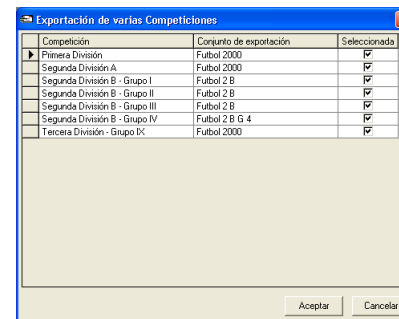


Figura 25. Exportar varias competiciones.



## Preferencias

Únicamente nos falta saber cómo son los parámetros fijos que se van a exportar con los datos, así como los separadores que tenemos disponibles para insertar en los modelos de exportación. Como ya hemos comentado anteriormente, QS Sports Publisher permite definir “sets” de parámetros en función del destino del fichero exportado. De esta manera podemos definir parámetros con código de marcas XPress para su importación a QuarkXPress (ver figura 26) o de marcas InDesign para su importación en InDesign (ver figura 27).

Si observamos la figura 26 vemos que tenemos seleccionado el set de formatos de Quark, en el que se han definido los códigos para ese programa. Advertiremos que tenemos tres valores para el cartesiano: “mismo equipo” es el valor o carácter que se exportará cuando coincida el mismo equipo en los dos ejes del cartesiano; para los partidos no jugados tenemos la ausencia de caracteres, aunque podríamos asignar uno; y, finalmente, para el separador del resultado podemos escoger el carácter que deseemos.

También tenemos valores para las marcas o tags del equipo destacado. Normalmente, se utiliza la negrita o bold, de forma que en el ejemplo puede verse la marca correspondiente a ese formato en el lenguaje de “marcas XPress” (o XPress Tags). Para saber qué marcas corresponden a otros formatos consultar el manual de QuarkXPress. Nosotros recomendamos hacer una exportación desde XPress con formato XPress Tags y abrir el fichero con Wordpad: es rápido y fiable, ya que el filtro XTags viene cargado por defecto.

Como hemos visto, cuando la competición tiene un número impar de equipos existirá un equipo que “descansa” cada jornada. Este equipo puede salir o no en las

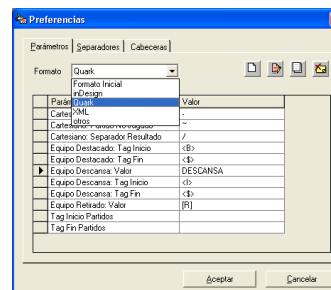


Figura 26. Preferencias: parámetros definidos para QuarkXPress.

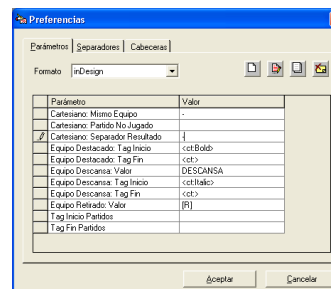


Figura 27. Preferencias: parámetros definidos para InDesign.





tabla de datos o modelos de exportación, según como lo haya definido el usuario. En caso de que se quiera exportar, junto al nombre del equipo, una palabra, aquí es donde debemos introducirla. Asimismo podemos indicar un tag o marca para ese equipo, al igual que hemos hecho con el destacado.

En la pantalla “separadores” (figura 28) podemos definir los separadores que queramos, pero con mayor flexibilidad que la que nos brinda el sistema operativo, ya que podemos definir tags que, al ser procesados por el filtro de marcas XPress, o por el filtro de importación de InDesign formateen el texto a nuestro antojo. Además podemos definir los separadores necesarios para la exportación XML. QS Sports Publisher trae por defecto, todo un set de separadores ya definidos que permiten crear una correcta estructura al utilizar el modelo de exportación “Demo Clasificación XML”.

En la pantalla “cabeceras” (figura 29) podemos definir las diferentes cabeceras que se incorporarán al inicio y final del texto para que sea identificado por los programas de destino. Si se exporta a QuarkXPress no es necesario poner cabeceras, ya que el programa no las utiliza, pero para poder realizar exportación a InDesign o realizar la exportación en formato XML (figura 30) sí que son necesarias. Se pueden generar tantas cabeceras como sea necesario y se puede definir una cabecera por defecto, mediante la opción “Usar por defecto”.

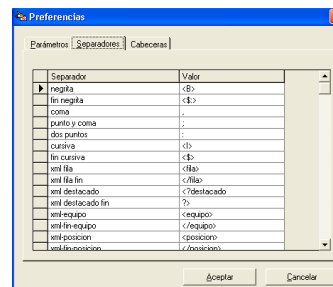


Figura 28. Preferencias: separadores.

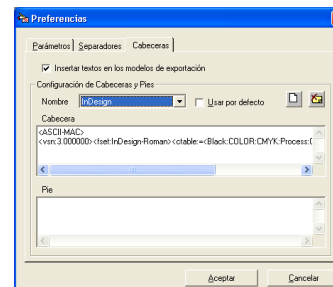


Figura 29. Preferencias: cabecera InDesign Macintosh.

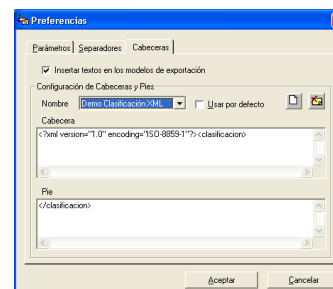


Figura 30. Preferencias: cabecera XML.



## Ejemplo de exportación de una clasificación en formato XML y HTML

Vamos a ver como utilizar la configuración que viene por defecto en QS Sports Publisher para realizar una exportación de una clasificación deportiva en formato XML y su transformación en HTML para su publicación en internet.

Antes de proceder, se debería de haber introducido equipos en la base de datos, creado una competición e introducido los resultados de los encuentros de, al menos, una jornada. **Atención**, si se introduce un equipo destacado, es necesario modificar el tag “fin de destacado” en los parámetros de la aplicación, ya que no cumple las normas del XML (<B> en vez de </B>).

QS Sports Publisher, una vez instalado, deja en el directorio de instalación los siguientes ficheros que van a ser necesarios para realizar la exportación: “EstiloClasificacion.xsl” y “estilos.css”.

El fichero EstiloClasificación.xsl es el encargado de crear un fichero HTML válido, utilizando el fichero XML que hayamos exportado. El fichero estilos.css se encarga de aplicar los estilos de texto necesarios para conseguir un visualización correcta del HTML en su navegador.

Ambos ficheros pueden permanecer en el directorio de la instalación o en cualquier otro directorio, siempre que pueda tener acceso a él desde el ordenador que realizará la exportación y los dos estén en la misma carpeta.

Una vez generada la competición e introducidos los resultados, vamos a preparar QS Sports Publisher para realizar la exportación XML. Para ello, lo primero que vamos a hacer es modificar el modelo de exportación que utilizaremos “Demo Clasificación XML” para su correcto funcionamiento.



Accederemos al menú Exportación/Configuración/Modelos de Exportación, seleccionaremos dicho modelo y lo editaremos, haciendo doble clic con el ratón en el nombre o, utilizando el botón de editar modelo. Nos aparecerá la ventana de configuración del modelo (figura 31).

Este modelo ya está preconfigurado para exportar en formato XML, por tanto, ya tiene asignada la cabecera correcta (Demo Clasificación XML) y la extensión del fichero (xml). Por defecto la plataforma es Windows. Además el formato de exportación (los datos que se exportan) están definidos para exportar una clasificación deportiva con los siguientes datos:

- Clasificación
- Nombre del equipo
- Total de partidos jugados
- Total de partidos ganados
- Total de partidos empatados
- Total de partidos perdidos
- Total de goles a favor
- Total de goles en contra
- Total de Puntos

La ubicación del fichero XSL para la creación del fichero HTML ya viene prefijada conforme a la instalación por defecto, aunque si se ha movido o copiado el fichero puede redirigirse. Lo único que queda por hacer es realizar la exportación de la clasificación. Para ello, hay que desplazarse al menú “Exportación/Exportar/Una competición” (figura 32) y seleccionar la competición y el modelo de exportación “Demo Clasificación XML”.

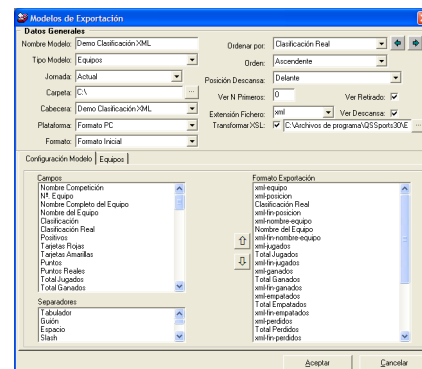


Figura 31. Modelo de exportación predefinido para la exportación de la clasificación en formato XML y HTML.

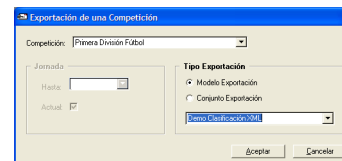


Figura 32. Exportación de una competición utilizando el modelo Demo Exportación XML.



El resultado de esta exportación ha de ser una carpeta con el nombre de la competición exportada y que incluye los ficheros: Demo Clasificación XML.xml y Demo Clasificación XML.htm.

En caso de que haya habido algún error en la transformación HTML, se genera un fichero con el nombre Demo Clasificación XML.log en donde se indica la causa del problema. Un error muy común es realizar la exportación utilizando formatos de marcas XPress o de InDesign, que el fichero XSL no sabe interpretar. Para solucionarlo, es necesario crear un set de parámetros nuevo, en donde no se asigne ningún código y seleccionar dicho set, en la configuración del modelo de exportación (en la opción formato).



## Apéndice 1: incidencias de las competiciones

---

### Retirar un equipo

Para retirar un equipo, hay que entrar en el diálogo de definición de la competición correspondiente (figura 11) y pulsar el botón “retirar”. A partir de este momento, el equipo no se podrá reincorporar a la competición, por lo cual esta acción no debe realizarse hasta que el equipo esté, efectivamente, retirado. Si el equipo no se presentó al encuentro por alguna razón transitoria, entonces lo que debe hacerse es aplazar el encuentro, tal como se indica en el apartado siguiente.

### Aplazar un encuentro

Para aplazar un encuentro, debemos utilizar la pantalla de introducción de resultados. Sencillamente no introduciremos ningún resultado, y utilizaremos el menú desplegable de la figura 15 para asignarle el valor “aplazado” o “no jugado”.

### Desempate

QS Sports Publisher utiliza los algoritmos de desempate de la liga profesional de fútbol, que son los de la mayoría de competiciones de este tipo.

### Cambiar el orden de un encuentro

Para cambiar el orden de un encuentro hay que entrar en la ventana de introducción de resultados, en la jornada adecuada, seleccionar la fila del encuentro en cuestión, y seleccionar el menú “Archivo/opciones/Cambiar orden enfrentamiento”.



## Apéndice 2: recomendaciones

---

### **Copias de seguridad**

Resulta de vital importancia asegurarse de que se hacen copias de seguridad de la base de datos que contiene todos los datos de las competiciones.

### **Acceso remoto**

No es recomendable que más de un usuario acceda a la misma base de datos simultáneamente. Aunque ésta puede residir en un servidor central y la aplicación en un cliente, debe asegurarse de que no se accede simultáneamente desde dos máquinas, o la base de datos puede corromperse de forma irrecuperable.

### **Alteraciones de la base de datos**

Aunque la base de datos es Microsoft Access, es importante que no se altere de ninguna forma o puede quedar inutilizable por QS Sports Publisher. Si desea explotar la información de esa BBDD a mano, haga antes una copia de seguridad.