

**Indice.-**

1.- Introducción .....	2
2.- Menú Archivo .....	3
2.1.- Archivo de Equipos	
2.2.- Archivo de Jugadores	
2.3.- Archivo de Demarcaciones	
2.4.- Archivo de Contactos	
2.5.- Archivo de Poblaciones	
2.6.- Asistente de Nuevas Competiciones	
2.7.- Asistente para Borrar Competiciones	
2.8.- Duplicar Liga	
3.- Menú Jornada .....	5
3.1.- Ver Rival de la Jornada	
3.2.- Convocatoria de Jugadores	
3.3.- Resultados y Clasificación	
3.4.- Datos de la Plantilla	
3.5.- Anotaciones del Partido	
3.6.- Resumen de la Jornada	
4.- Menú Utilidades .....	6
4.1.- Estadísticas de los Equipos	
4.2.- Información de la Plantilla	
4.3.- Otras Clasificaciones	
4.4.- Clasificación Virtual	
4.5.- Análisis del Equipo Propio	
4.6.- Buscar Partido	
4.7.- Resumen de las Jornadas	
4.8.- Síntesis de la Liga	
4.9.- Generar Documentación Final	
5.- Menú Competición .....	8
5.1.- Equipos Participantes	
5.2.- Plantilla del Equipo Propio	
5.3.- Asignar Fechas a las Jornadas	
5.4.- Imprimir el Calendario	
5.5.- Opciones Personalizables	
5.6.- Lista de Partidos Aplazados	
5.7.- Sanciones a Equipos	
5.8.- Reemplazar Equipo	
5.9.- Modificar Jornada	
5.10.- Retirar Equipo	
5.11.- Cambiar el Nombre de la Liga	
6.- Información adicional de interés .....	10
6.1.- Gráficos	
6.2.- Exportación a página web	
6.3.- Confección de portadas de fax	
6.4.- Modificar impresos	
6.5.- Restaurar impresos	
6.6.- Configurar preferencias	
6.7.- Ayuda al usuario	

## 1.- Introducción.-

El principal objetivo de la edición Trainer de AutoLiga es ofrecer al usuario las mismas herramientas que contiene la edición Standard y permitir la introducción de los jugadores de un equipo por cada competición.

El número de ligas que se pueden crear es ilimitado y con solo introducir los resultados de cada jornada se obtiene información muy valiosa de los equipos.

Cada vez que se crea una competición se debe elegir un equipo para que sea tratado diferente al resto y se le denomina **Equipo Propio**. Con ello se pretende que se introduzcan sus jugadores (denominados **Plantilla**) y de este modo poder introducir y obtener abundante información tanto de ese equipo como de los jugadores que lo componen.

Usuarios a los que se recomienda la Trainer Edition:

- Entrenadores que quieren tener un control deportivo completo de su equipo y de sus jugadores.
- Secretarios técnicos que necesitan abundante información de los equipos del club y de los jugadores que forman parte de cada una de sus plantillas.

## **2.- Menú Archivo.-**

En el menú Archivo es donde se encuentran los ficheros maestros del programa y los asistentes para crear, duplicar y eliminar competiciones. Cuenta con las siguientes propiedades:

### 2.1.- Archivo de Equipos:

Es el lugar donde se introducen los equipos para que después puedan formar parte de cualquier competición. Además de la información habitual es posible especificar también la página web para su posterior visita, una dirección de e-mail para el envío de correos electrónicos e incluir el escudo de cada equipo para que sea visualizado en la ficha.

### 2.2.- Archivo de Jugadores:

Es el lugar donde se introducen los jugadores para que después puedan ser incluidos en los equipos que participan en las competiciones. Además de la información habitual es posible especificar también una dirección de e-mail para el envío de correos electrónicos e incluir la fotografía de cada jugador para que sea visualizada en la ficha.

### 2.3.- Archivo de Demarcaciones:

Es el lugar donde se especifican las posiciones que pueden adoptar los jugadores en el terreno de juego.

### 2.4.- Archivo de Contactos:

Es el sitio donde se introducen los datos personales de los contactos frecuentes y también se puede establecer una dirección de e-mail para el envío de correos electrónicos.

### 2.5.- Archivo de Poblaciones:

Es el lugar desde donde se controlan los códigos postales de las poblaciones.

### 2.6.- Asistente de Nuevas Competiciones:

Es el encargado de facilitar al usuario las opciones necesarias para dar de alta nuevos campeonatos de liga. Permite definir el nombre de la competición, el número de equipos participantes, la duración en minutos de los partidos, el sistema de puntuación, la elección de los equipos participantes, la definición del calendario (automático o manual) y el número de vueltas.

### 2.7.- Asistente para Borrar Competiciones:

Es la utilidad diseñada para eliminar competiciones del sistema.

### 2.8.- Duplicar Liga:

Hace una copia de la competición que hay abierta en esos momentos. Permite elegir entre hacer una copia idéntica o una copia sin los resultados, las clasificaciones, etc... El primer caso suele usarse para hacer pruebas con una competición mientras que la segunda opción se utiliza para dar de alta una nueva liga partiendo como base de una competición ya creada en el sistema anteriormente.

### **3.- Menú Jornada.-**

Las opciones de este menú son las que permiten la introducción de la información de cada jornada y cuenta con los siguientes elementos:

#### 3.1.- Ver Rival de la Jornada:

Muestra un completo informe del equipo al que se enfrenta el Equipo Propio en la jornada actual y presenta una comparación entre ambos equipos. También es posible consultar los partidos disputados por el equipo rival en jornadas anteriores y aplicar filtros para de este modo visualizar los partidos perdidos como visitante, los ganados en casa, etc...

#### 3.2.- Convocatoria de Jugadores:

Es el lugar donde se confecciona la convocatoria de jugadores. Gracias a esta utilidad quedan registrados los jugadores lesionados, sancionados, convocados, etc... en cada jornada. Pueden ser impresadas para que los jugadores conozcan si han sido convocados para el próximo partido.

#### 3.3.- Resultados y Clasificación:

Es el lugar donde se introducen los resultados de cada jornada. Después se calcula y muestra la clasificación. Ambos aspectos pueden ser exportados a formato de página web. La clasificación puede ser impresa de dos formas distintas: normal (convencional) y extendida (información adicional sobre los equipos como locales y como visitantes). También en esta misma pantalla es posible visualizar gráficos de hasta 4 equipos para ver su evolución en la clasificación.

#### 3.4.- Datos de la Plantilla:

Es el lugar donde se introduce la información de cada jugador del Equipo Propio jornada a jornada. Además de los minutos disputados, los goles marcados y las amonestaciones recibidas es posible introducir las faltas cometidas, los pases buenos, los balones recuperados, la valoración personal del entrenador, etc... Esta información puede ser impresa.

#### 3.5.- Anotaciones del Partido:

Es el lugar donde se introduce información colectiva del Equipo Propio, como los fueros de juego a favor, los penalties en contra, las faltas cometidas, los tiros a puerta, etc...

#### 3.6.- Resumen de la Jornada:

Muestra un resumen completo de cada jornada, esto es, partidos jugados, aplazados, ganados por equipos locales, ganados por equipos visitantes, etc... Esta información además puede ser visualizada en formato gráfico.

#### **4.- Menú Utilidades.-**

Las funciones de este menú recogen la información introducida desde la primera jornada hasta la jornada en curso y ofrecen esta serie de opciones:

##### 4.1.- Estadísticas de los Equipos:

Calcula y muestra información sobre los equipos desde la primera jornada hasta la jornada en curso. Estos datos pueden ser impresos y guardados en formato de página web, además de visualizados en diferentes gráficos. También permite ver todos los partidos de un equipo y aplicar filtros para de este modo ver solo los partidos jugados en casa, los ganados fuera, etc...

##### 4.2.- Información de la Plantilla:

Calcula y muestra información sobre los jugadores del Equipo Propio desde la primera jornada hasta la jornada en curso. Estos datos se presentan individualmente por jugador y pueden ser impresos y visualizados en diferentes gráficos. También permite aplicar filtros para de este modo ver solo los partidos jugados en casa, los partidos jugados y ganados fuera, las jornadas que ha sido convocado, etc...

##### 4.3.- Otras Clasificaciones:

Permite que el usuario seleccione otros tipos de clasificación de los equipos. De este modo es posible saber cuales son los mejores equipos como visitantes, los máximos goleadores como locales, los equipos que tienen el mejor gol average de la liga, etc... Esta información además de visualizada puede ser impresa y también es posible exportarla a formato de página web.

##### 4.4.- Clasificación Virtual:

Ofrece la opción de calcular la clasificación en base a unas jornadas seleccionadas por el usuario. Así es posible saber, por ejemplo, los equipos con mejor racha en las últimas jornadas. La clasificación virtual puede ser impresa además de visualizada.

##### 4.5.- Análisis del Equipo Propio:

Calcula y muestra diversa información sobre el Equipo Propio, como los jugadores más goleadores, los que tienen una mejor valoración por parte del entrenador, etc... Esta información también puede ser impresa y/o visualizada en formato gráfico.

##### 4.6.- Buscar Partido:

Es el lugar donde se seleccionan dos equipos para ver sus enfrentamientos entre si y evaluar para cual de los dos es favorable el gol average.

#### 4.7.- Resumen de las Jornadas:

Lleva a cabo la misma función que el Resumen de la Jornada pero tiene en cuenta todas las jornadas disputadas, por lo tanto la información también puede ser visualizada en formato gráfico.

#### 4.8.- Síntesis de la Liga:

Muestra un resumen de cada apartado de la clasificación: Mejor y peor equipo local, el más goleador y menos goleador como equipo visitante, etc...

#### 4.9.- Generar Documentación Final:

Una vez introducidos todos los resultados de la liga se ofrece la opción de generar los informes finales de la competición, como la clasificación definitiva, las estadísticas finales, etc...

## **5.- Menú Competición.-**

Todas las necesidades para gestionar las competiciones se encuentran en este menú, que esta formado por los siguientes apartados:

### 5.1.- Equipos Participantes:

Es el lugar donde quedan almacenados únicamente los equipos que forman parte de la liga en uso y contiene el mismo tipo de datos que el Archivo de Equipos descrito anteriormente en este documento.

### 5.2.- Plantilla de Equipo Propio:

Es el lugar donde quedan almacenados unicamente los jugadores que forman parte del Equipo Propio y contiene el mismo tipo de datos que el Archivo de Jugadores descrito anteriormente en este documento.

### 5.3.- Asignar Fechas a las Jornadas:

Esta opción permite establecer el día en el que se jugarán los partidos de cada jornada. Suele ser la primer paso que se efectua cuando se acaba de crear una competición.

### 5.4.- Imprimir el Calendario:

Permite enviar el calendario de la liga a la impresora, de este modo se obtiene en papel los enfrentamientos de todas las jornadas con sus respectivas fechas.

### 5.5.- Opciones Personalizables:

Esta herramienta ofrece una serie de opciones al usuario para que establezca las preferencias para cada competición.

### 5.6.- Lista de Partidos Aplazados:

Muestra por pantalla los partidos que todavía no han finalizado desde la primera jornada hasta la jornada en curso. El listado también puede ser impreso.

### 5.7.- Sanciones a Equipos:

En este apartado es donde se introducen las sanciones que pueden sufrir los equipos durante la competición por alineación indebida, no presentación a un partido, etc... Al llevar a cabo este proceso se le resta automáticamente a cada equipo en la clasificación los puntos que se hayan establecido en esta herramienta.

#### 5.8.- Reemplazar Equipo:

Utilidad que sirve para sustituir un equipo de la liga en uso por otro que no forma parte de ella. Esta opción es de gran ayuda cuando ya se tiene creada la liga y un equipo se retira antes de empezar el campeonato.

#### 5.9.- Modificar Jornada:

Aunque rara vez sea necesario cambiar el calendario, se incluye esta herramienta por si en algún momento de la competición es obligado cambiar el orden de alguno de los enfrentamientos.

#### 5.10.- Retirar Equipo:

Es el lugar donde se puede quitar un equipo de la liga en uso. Aunque se trata de un práctica poco habitual, se incluye por si en algún momento es necesario retirar un equipo de la competición sin que sea sustituido por otro.

#### 5.11.- Cambiar el Nombre de la Liga:

El nombre del campeonato es lo primero que se decide cuando se ejecuta el Asistente para Crear Competiciones y se brinda esta opción por si en algún momento del transcurso de la misma se desea asignar un nombre diferente.

## **6.- Información adicional de interés.-**

### 6.1.- Gráficos:

Todos los gráficos que se generan con AutoLiga cuentan con la propiedad de que además pueden ser impresos y/o guardados en formato JPG, de este modo pueden ser incrustados en una página web, en un documento de Microsoft Word, etc...

### 6.2.- Exportación a página web:

Cierta información puede ser exportada a formato de página web. Esta exportación se lleva a cabo en base a unos modelos HTML predeterminados que se suministran con el programa, con lo que el usuario podrá modificar estos patrones para que el aspecto final se ajuste a su gusto.

### 6.3.- Confección de portadas de fax:

Aprovechando la información que ya está introducida se ofrece la posibilidad de preparar e imprimir portadas de fax. Estas portadas son configurables por el usuario, tanto en el tipo de información como en su aspecto y distribución.

### 6.4.- Modificar impresos:

Los impresos son la forma en que los datos quedan reflejados al imprimirse. Esta opción permite modificar estos impresos para que el usuario los pueda diseñar en base a sus necesidades.

### 6.5.- Restaurar impresos:

Esta utilidad permite restaurar los impresos modificados a su aspecto original. Se incluye por si el usuario comete un error en la modificación de alguno de ellos y quiere volver a diseñarlo partiendo del formato inicial.

### 6.6.- Configurar preferencias:

Ciertas tareas del programa pueden ser ejecutadas de diversas formas y esta herramienta permite al usuario seleccionar de que modo se llevarán a cabo.

### 6.7.- Ayuda al usuario:

El programa viene provisto de un completo sistema de ayuda que permite resolver cualquier duda con tan solo pulsar la tecla F1. También hay incorporado un apartado de trucos y sugerencias, donde se explica como llevar a cabo algunas de las funciones del programa y mejorar su rendimiento.