



**Cátedra Nissan – UPC**

Innovación en la automoción

**SUCCES-[v.2] (1989): Suport a la confecció de  
calendaris de competicions esportives. *Resumen  
para la división de cultura COOB'92.***

*Albert Corominas Subias, Joaquín Bautista Valhondo,  
Alfonso Ignacio Díez David, Joan Lluís Parisi Sarobé*

R-02/2009

(Rec. Report SUCCES-v.2 CDBP-1989)

*Departamento de Organización de Empresas*

Universidad Politécnica de Cataluña

**Publica:**

Universitat Politècnica de Catalunya  
[www.upc.edu](http://www.upc.edu)



**Edita:**

Cátedra Nissan-UPC  
[www.nissanchair.com](http://www.nissanchair.com)  
director@nissanchair.com



**UPC**

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA

**Departament  
d'Organització  
d'Empreses**

E.T.S.E.I.B.  
Avda. Diagonal, 647, Planta 7  
08028 Barcelona  
Tel. (93) 249 64 00  
Fax (93) 333 48 64  
Cod. E.T.S.E.I. BARNA

**Sistema de**  
**SUPORT A LA CONFECCIO DE CALENDARIS DE COMPETICIONS ESPORTIVES**  
**( SUCCCES, versió 2 )**

Maig de 1989

I. - DESCRIPCIO GENERAL.

La versió 1 del sistema SUCCES va ésser concebuda i realitzada, per encàrrec de l'Oficina Olímpica de Barcelona, com una "maqueta" del que hauria d'ésser la versió definitiva, és a dir, com un sistema que incorporava els mateixos conceptes i característiques essencials que les versions plenament operatives del sistema, però no tots els detalls ni, òbviament, tot allò que pogués desprendre's de l'estudi i la utilització, amb dades versemblants, de la mateixa "maqueta".

D'acord amb aquest enfocament, la inclusió en el sistema de determinades funcions, prou definides a nivell de disseny, es reservà per a versions posteriors. D'una altra banda, les proves realitzades, amb el suport de l'equip de la UPC, pels tècnics del COOB'92 originaren complements diversos a les especificacions del sistema.

La versió 2 de SUCCES resulta de modificar la versió 1 segons els retocs i ampliacions a què hom acaba d'al·ludir. És una versió totalment operativa, un instrument per a l'organització i gestió dels Jocs del 92 i per a qualsevol fet esportiu de característiques anàlogues. Queda, tanmateix, oberta a les ampliacions que la seva mateixa utilització pugui anar suggerint.

Com que aquesta versió 2 conserva la majoria de conceptes que intervenien a la versió 1 i fins i tot molts dels processos de càlcul i de tractament de la informació, aquesta memòria no inclou una descripció completa del sistema sinó de les seves diferències en relació a la versió anterior sense perjudici de

recordar alguna característica comuna quan aixó ha semblat  
necessari perquè la descripció fos més comprensible.

### 1.- Dimensions.

El sistema ha estat reestructurat perquè sigui capaç de tractar un esdeveniment d'unes dimensions (nombre d'esports, de competicions, etc.) tals com les dels Jocs Olímpics en un ordinador tipus PC, PS o compatible (convé recordar aquí que alguns dels mòduls de SUCCCES duen a terme un volum considerable de càlculs, per a la qual cosa és molt recomanable que resideixi en un ordinador de prestacions elevades, ja que si no la utilització podria no resultar prou àgil).

### 2.- Comunicació sistema-usuari.

El nou procediment d'entrada i modificació de dades és, sens dubte, una de les millores més notables en relació a la versió anterior. Tot i que, com es veurà més endavant, l'estructura de la informació és ara molt més complexa, l'usuari pot tractar-la amb molta agilitat, a través de pantalles de disseny i utilització homogenis en tot el sistema.

L'idioma dels missatges per a l'usuari és el català.

### 3.- Base de dades.

Les modificacions més importants han estat les relatives a l'estructura, contingut i a certes aspectes de la utilització de la base de dades.

La informació corresponent a les activitats esportives ha estat estructurada en una jerarquia arborescent, que

s'esquematitza a continuació:

- Esports (corresponents cada un a una Federació)
- Disciplines
- Modalitats
- Proves
- Fases
- Competicions
- Fragments de competició.

És a dir: un esport consta de disciplines; aquestes, de modalitats; les modalitats, de proves i així successivament. Aquest esquema es manté en tots els casos, des del nivell esport al nivell competició, encara que de vegades algun dels conceptes no seria estrictament necessari (per exemple, un esport pot no estar dividit en disciplines però en aquest cas es tractarà com si en tingués una).

Aquesta jerarquia es reflecteix en la codificació que ha estat dissenyada i que es descriu en un altre punt d'aquest document, la qual permet d'identificar qualsevol element, des d'esport a competició.

Realment, el terme "competició" no és l'adequat en tots els casos (però sí en la immensa majoria). Amb més propietat caldria parlar de "activitats elementals", que poden ésser competicions, lliuraments de medalles o altres activitats (designades com a "competicions fictícies"), àdhuc no esportives; justament aquesta diversificació del que abans podia ésser únicament una competició

(que en alguns casos incloïa un lliurament de medalles) és una de les noves possibilitats del sistema, que li dóna una gran flexibilitat per al tractament de casos particulars.

Els fragments de competició són un concepte especial en la llista anterior. No totes les competicions tenen definits fragments; és més, la immensa majoria de competicions no tenen fragments, perquè no hi ha cap necessitat de fer-ho des del punt de vista de la programació de les activitats, per al qual la més elemental és gairebé sempre la competició. Aleshores, els fragments seran definits només quan calgui identificar-los. Els fragments no tenen codi.

La característica que hom podria denominar sexe i que pot adoptar els valors H/D/M (homes/dones/mixta) ha estat incorporada com a atribut de cada prova.

Entre les fases hi ha relacions de precedència que el sistema reclama. Aquestes precedències, com és lògic, han d'ésser respectades en l'assignació de les competicions a dies, cosa que SUCCES controla a través de l'assignació de les sessions (que es el terme que hom ha decidit d'emprar per al concepte que abans s'havia designat com a esdeveniment) als dies dels bloc.

Els blocs corresponen normalment a esports, però també poden correspondre a disciplines. Més concretament, a un esport li pot correspondre o no un bloc; en aquest darrer cas, i només en aquest darrer cas, li correspondrà un bloc a cada una de les disciplines de què consta l'esport. SUCCES2 controla la



coherència de les precedències entre blocs que pot anar definint l'usuari.

A més de totes aquelles a què s'ha fet referència fins ara, relatives a l'estructura de les activitats esportives, la base inclou altres informacions (sobre àrees, instal·lacions, etc.). Tots els arxius són accessibles i actualitzables des dels menús corresponents.

En particular, les competicions (que des d'un determinat punt de vista s'agrupen en fases, proves, etc.) s'agrupen en sessions. Amb raríssimes excepcions, les competicions d'una sessió pertanyen a un mateix bloc; per tant, la situació normal és que una sessió pertanyi a un bloc; la codificació de les sessions ha estat dissenyada d'acord amb aquesta circumstància. Ja s'ha fet referència al control de les precedències entre competicions de fases diferents d'una mateixa prova, que cal respectar dins de la sessió i entre sessions; SUCCES2 garanteix la coherència de la programació de les activitats pel que fa a aquestes restriccions.

Per definir una sessió cal indicar de quines competicions consta i l'hora d'inici de la competició relativa a l'hora d'inici de la sessió, atribut que no s'havia inclòs a SUCCES1. La versió actual inclou també l'opció de representar gràficament, com un diagrama de barres, el que hom podria denominar horari intern de la sessió; això permet una visió global, si més no aproximada, de les successions i simultaneïtats de les competicions dins de la sessió.

Amb vistes al tractament de determinats casos particulars el sistema admet la possibilitat de definir una sessió com a sessió "fictícia". La utilització d'aquesta opció, combinada amb la definició de competicions fictícies dóna molta flexibilitat a SUCCES.

Una vegada s'ha definit un calendari o l'horari d'un o de diversos dies, el sistema incorpora aquesta informació a la base de dades (cosa que a SUCCES1 s'havia de fer manualment).

Han estat considerablement ampliades les opcions de presentació (tant per pantalla com per impressora) del contingut de la base, tant perquè la informació és ara molt més estructurada i ofereix possibilitats abans inexistents com perquè el COOB'92 ha formulat demandes concretes, a partir dels requeriments de gestió.

D'una banda, hom pot obtenir llistats de l'estructura de les activitats, especialment útils per a comprovar que la informació que ha estat incorporada a la base és correcta i completa.

D'una altra, una vegada ha estat definit el calendari, o l'horari, hom pot obtenir diverses taules i llistats en què la informació es presenta ordenada o agrupada segons criteris diversos i amb més o menys detall.

Finalment, i en relació al calendari, hom pot obtenir una gamma molt àmplia de gràfics (tipus histograma o tipus diagrama de Gantt) i taules numèriques relatives als perfils de característiques que, quan és pertinent, poden aparèixer

comparades amb els perfils associats als criteris.

El conjunt de llistats i de gràfics disponibles permet contemplar un conjunt de dades tant complex com el calendari i l'horari de les competicions des de punts de vista molt diversos.

Els llistats poden obtenir-se en català, castellà, francès i anglès (de fet, més en general, en quatre idiomes: totes les denominacions tenen reservats quatre camps que podrien correspondre a qualsevol conjunt de quatre idiomes que, en aquesta aplicació, seran els quatre esmentats).

La informació actualment inclosa a la base permet el càlcul, com a característiques associades a cada calendari, que poden servir de base per a la definició de criteris (a més de la informació sobre la realització o no d'activitats en cada àrea en cada un dels dies del període de celebració dels Jocs), de les següents:

- nombre de localitats
- nombre de medalles
- nombre de finals
- nombre de competicions
- impacte
- pes dels blocs

A SUCCES2 l'impacte és un atribut de les competicions i és una dada que ha de subministrar directament l'usuari. D'una altra banda, cada bloc té un pes i a aquest atribut li correspon, en

cada calendari, un perfil que s'obté fent, per a cada dia, la suma dels pesos dels blocs que hi tenen activitats.

#### 4.- Gestió dels criteris i dels calendaris.

Aquest component del sistema manté, essencialment, l'estructura que tenia a la versió 1.

Tanmateix, les modificacions no han estat negligibles i es descriuen a continuació.

Les pantalles han estat millorades, per a agilitzar la utilització d'aquesta part del sistema i per a homogeneitzar-la amb la resta del sistema.

D'una altra banda, les possibilitats de representació gràfica constitueixen una millora substancial, en quantitat i qualitat, en relació a la versió 1.

Com s'ha indicat més amunt, el sistema té l'opció, una vegada elegit un calendari, d'actualitzar la base de dades d'acord amb aquesta decisió (assignació de dates a sessions i competicions, càlcul de perfils).

Finalment, l'algorisme d'optimitació heurística dels calendaris ha estat millorat. A SUCCES2 l'algorisme comprèn dues grans iteracions; la primera coincideix amb la versió de l'algorisme inclosa a SUCCES1 i la segona és anàloga a la primera però considerant els blocs en ordre invers; el sistema dona com a solució la millor de les dues solucions obtingudes en cada una d'aquestes dues iteracions. Evidentment, el temps

necessari per a l'execució de l'algorisme es duplica pero hom pot així obtenir solucions millors.

#### 5.- Gestió dels horaris.

Tot i que els conceptes bàsics s'han mantingut, aquesta part del sistema ha estat objecte de millores considerables.

Unes, relatives a la utilització del sistema per l'usuari (pantalles, representació gràfica, llistats, avaluació i comparació d'horaris fixats manualment, gravació de l'horari elegit a la base de dades - assignació d'hora a les sessions i a les competicions de què consten -).

Les altres, concernents a l'algorisme d'optimització heurística de l'horari. El model segueix essent el mateix que subjacia a l'algorisme emprat a SUCCES1. Aquest era un algorisme "greedy" que en cada iteració fixava l'hora d'inici d'una sessió i hom havia previst de millorar la solució així obtinguda per un procediment d'intercanvi. La solució finalment adoptada ha estat la de substituir l'algorisme "greedy" anterior per un algorisme anàleg al d'optimització heurística de calendaris a SUCCES1, inspirat en l'algorisme de Burgess i Killebrew per a la resolució de problemes d'equilibrat ; de fet l'única diferència, que és inevitable, entre l'algorisme d'optimització heurística d'horaris a SUCCES2 i el d'optimització heurística de calendaris a SUCCES1 és el procediment d'avaluació de les solucions (quant als horaris, l'avaluació es realitza tal com es feia a SUCCES1,

és a dir, a través del càlcul de camins màxims en un graf en què els vèrtexs corresponen a inicis de període i els arcs a les unitats associades a les sessions). El procediment adoptat exigeix, en general, un temps de càlcul superior al que caldria per a l'algorisme incorporat a la versió 1; a canvi, en general, les solucions obtingudes seran millors. En tot cas, l'estructura de l'algorisme ofereix diverses possibilitats per a reduir raonablement el temps d'execució (sempre en detriment de la qualitat de les solucions) si l'experiència demostrés que això és necessari. A SUCCES2, a diferència del que es preveia a la versió 1, l'horitzó per al càlcul de l'horari és el dia (en el ben entès que en el sistema un dia correspon al temps entre primera hora del matí fins a la matinada - encara que aquesta oficialment pertany a la data immediatament posterior al dia considerat).

#### 6.- Reprogramació d'activitats.

Tot el sistema, amb les seves diverses funcions per a accedir a la informació i tractar-la, permet modificar amb força agilitat el calendari o l'horari. S'ha volgut preveure, però, opcions especials per si una causa de força major obligués a modificar el programa durant la celebració dels Jocs, en el qual cas hom disposaria de molt poc temps per a dur a terme les modificacions pertinents. SUCCES permet reprogramar fàcilment les activitats en la major part dels casos que poden presentar-se. Efectivament,

una competició (o altra activitat) pot ésser fàcilment desvinculada d'una sessió i incorporada a una altra i així mateix una sessió (amb totes les competicions i altres activitats que inclogui) pot ésser canviada de dia i/o es pot canviar la instal·lació a què estigui assignada. En tots aquests casos caldrà tenir present, únicament, que caldrà fer ús dels mòduls de gestió del calendari i de l'horari per tal de restablir la coherència del conjunt d'informació.

En particular, hom podrà fer ús d'aquestes funcions en el curs dels Jocs, per tal de tenir en compte les incidències de tot tipus que hi pugui haver. Els casos a considerar són, en principi:

a.- Sessió íntegrament no celebrada.

Segons les circumstàncies haurà d'ésser assignada a un dia posterior (i, potser, s'haurà de canviar d'instal·lació) o s'haurà de donar de baixa (aleshores les competicions i altres activitats incloses a la sessió s'hauran d'incorporar a les sessions ja existents o a les noves que hom consideri adequat de definir).

b.- Sessió celebrada en part.

Caldrà desassignar de la sessió les competicions no celebrades o celebrades només en part (en aquest cas, caldrà modificar llur durada); totes aquestes competicions hauràn d'ésser després assignades a les sessions ja existents (de

les quals hom haurà potser d'allargar la durada) o a les noves que hom consideri adequat de definir.

L'usuari pot fer ús del llistat de competicions (o activitats) no assignades com a ajut en la seva tasca i, sobretot, per a controlar que, finalment, no quedi cap competició o activitat sense assignar.

En cas que hi hagi incidències molt importants, la solució pot passar per convertir en actius dies dels blocs considerats inicialment com a no actius i també per allargar un o diversos blocs. Això no altera la programació enregistrada i dóna noves possibilitats d'assignació d'activitats (cal tenir en compte que, en canvi, el fet d'escurçar un bloc o de convertir un dia actiu en no actiu implica la desassignació de totes les sessions del bloc corresponent).

#### 7.- Contrasenyes.

Algunes opcions del sistema només són accessibles si l'usuari dóna la contrasenya ("password") corresponent. Aquesta possibilitat s'ha reservat per a funcions la utilització de les quals és delicada, té conseqüències importants o implica una autorització o una responsabilitat especials.



## II.- UTILITZACIO DEL SISTEMA.

SUCCES és un sistema complex i la seqüència d'utilització de les funcions que incorpora pot ésser molt variada, en resposta a la diversitat de requeriments per part de l'usuari.

Tanmateix, hom pot considerar que la utilització típica seguirà les línies que hom descriu a continuació.

En primer lloc, cal que l'usuari introdueixi la informació corresponent a l'estructura de les activitats esportives (i la d'altres activitats, si n'hi ha) així com d'altres informacions (àrees i instal·lacions, etc.) i la descripció dels blocs (durada i "ritme"), amb les precedències, si n'hi ha. També cal introduir la descripció de les sessions, amb llurs intervals horaris. Aleshores, hom pot procedir a assignar activitats a les sessions.

Una vegada aquestes tasques estiguin completes i hom hagi definit i introduït els criteris d'avaluació, es pot passar a l'obtenció de calendaris. S'ha de tenir en compte que els criteris poden ésser modificats però que si es fa això el sistema esborra tots els calendaris que estiguin emmagatzemats com a conseqüència de processos anteriors (sobre els quals calendaris, evidentment es pot conservar tota la informació impresa que s'hagi considerat convenient); la idea subjacent a aquesta manera de fer és que els criteris constitueixen un marc de referència que pot ésser modificat però que ha de tenir una estabilitat considerable (els calendaris bons o dolents en relació a un sistema de criteris poden no ésser-ho en relació a un altre). En definitiva, convé una reflexió acurada sobre els criteris abans

de passar a l'obtenció de calendaris.

L'usuari pot obtenir un nombre il·limitat de calendaris; pot afegir o no restriccions (precedències entre blocs i intervals) a les ja definides a la base i pot definir calendaris manualment o amb l'ajut de l'algorisme d'optimització heurística de calendaris. Cada calendari pot ésser avaluat per l'usuari a través de les notes obtingudes per a cada un dels criteris definits i també a través dels gràfics i taules que el sistema pot mostrar; el calendari, en qualsevol cas, pot ésser emmagatzemat perquè sembli de bona qualitat i se'l consideri candidat a ésser el calendari dels Jocs o perquè hom desitgi d'estudiar-lo més acuradament en un moment posterior.

Tot aquest procés ha de culminar en l'elecció d'un calendari; aleshores el sistema enregistra a la base de dades el dia d'inici de cada bloc i els de celebració de les sessions i activitats, els quals són conseqüència dels d'inici dels blocs, a través de l'assignació de sessions a dies dels blocs i d'activitats a sessions. L'usuari té la possibilitat de veure i imprimir gràfics i taules numèriques relatives al calendari elegit (tal com pot fer en el curs del procés d'obtenció i comparació de calendaris), sense haver de fer ús del mòdul de gestió dels calendaris, directament des del de gestió i consulta de la base de dades.

Una vegada decidit i enregistrarat a la base el calendari, hom pot modificar denominacions d'activitats sense cap més conseqüència, però si hi ha altes, baixes, reassignacions de

sessions o d'activitats, caldrà tornar a fer ús del mòdul de gestió dels calendaris per tal de restablir la coherència de la informació continguda a la base.

Amb el calendari fixat, es pot passar a la determinació de l'horari (o millor dels horaris, ja que de fet els horaris es determinen dia per dia, sense cap restricció en la seqüència en què són tractats) sempre que estiguin introduïdes les dades sobre avaluació dels blocs i de les hores del dia per zones geogràfiques. Per a cada dia, doncs, el sistema permet d'obtenir i comparar diversos horaris, perquè l'usuari els pot definir manualment o a través del mòdul d'optimització heurística d'horaris i perquè pot treballar, en tots dos casos, amb jocs de restriccions (intervalls de cada sessió i precedències entre sessions) diferents. Quan l'usuari tria un horari, aquest s'enregistra a la base (hora d'inici de cada sessió i de les activitats que comprenen); qualsevol modificació posterior s'haurà de fer a través del mòdul de tractament dels horaris, al qual, per tant, s'haurà de recórrer sempre que hi hagi alguna modificació a la base que pugui implicar una modificació de l'horari.

Una vegada determinats els horaris, l'usuari pot obtenir, per pantalla o per impressora, qualsevol dels llistats previstos.

Les reprogramacions implicaran canvis a la base i la utilització dels mòduls de gestió del calendari i dels horaris.

### III.- DESCRIPCION DEL SISTEMA

## 1.PROCESOS DEL SISTEMA

Conceptualmente SUCCCES realiza los siguientes procesos :

- (1) Gestión de Areas e Instalaciones
- (2) Gestión de la Base (Deportes, Bloques y Sesiones)
- (3) Calendario
- (4) Horario
- (5) Operaciones Especiales
- (6) Listados
- (7) Gráficos

Se describe a continuación cada una de las anteriores operaciones.

### 1.1.GESTION DE AREAS E INSTALACIONES

El presente proceso permitirá la definición de áreas deportivas (se ha previsto un máximo de 30 áreas), y asociar a cada una de estas áreas las instalaciones que correspondan ( un máximo de 20 instalaciones por área).

Para definir un área sólo será necesario introducir el código de la misma y darle un nombre. En cuanto a las instalaciones, además del código y del nombre se solicitará el área a la que pertenece, que previamente ha debido ser dada de alta, y el número de espectadores que pueda albergar.

La supresión de área supondrá la eliminación de todas las instalaciones asociadas.

## 1.2.GESTION DE LA BASE

El presente proceso consta de cuatro partes: Deportes, Bloques, Datos de audiencia y Sesiones.

### 1.2.1.Deportes

Se considerará que un deporte está completo cuando se hayan dado de alta todas las disciplinas, modalidades, pruebas, fases y competiciones que lo componen.

El proceso de creación de un deporte se realizará en dos etapas :

- Una primera etapa en la que se introducirá la información correspondiente al propio deporte, a sus disciplinas (si las hubiera) y a las modalidades de cada una de las disciplinas. La información solicitada para un deporte se compone del código del deporte, la denominación y el número de disciplinas, así mismo se solicitará también la información de si el deporte en cuestión es, o no, un bloque.

En cuanto a las disciplinas se solicitará un código,el nombre de la disciplina y el número de modalidades.

De otra parte las modalidades precisarán como información un código, el nombre de la modalidad y del número de pruebas que la componen.

Un deporte no se considerará dado de alta hasta que se haya introducido toda la información correspondiente a esta primera etapa.

- En la segunda etapa se introducirán las pruebas (con su número de fases), las fases (con su número de competiciones)

y las competiciones. En las competiciones se especificará si se trata de una competición genuina o bien de una entrega de medallas o de una actividad ficticia; así mismo se solicitará la duración de la actividad en tratamiento, si se trata de una final o no, y el número de medallas asociado (si fuera el caso).

Para poder realizar la distinción del tipo de actividad tratada, se ha propuesto un código de la forma :

Código de actividad : SSDMFPXFCC

donde :

- SS : código de deporte A(2)
- D : código de disciplina N(1)
- M : código de modalidad N(1)
- FP : código de prueba N(2)
- X : Categoría (H:Hombres,D:Mujeres,M:Mixta)
- F : código de fase A(1)
- CC : código de competición A(2)

observaciones:

- El concepto de fase está ligado al tiempo en el que se desarrollan las competiciones que la forman, y por ello se han introducido las precedencias entre fases. Esto es : una fase está compuesta por un conjunto de competiciones que deben realizarse antes que cualquier otra competición perteneciente a una fase definida como posterior, y después que cualquier otra competición perteneciente a una fase definida como anterior. SUCCCES controla tales precedencias, no obstante el usuario podrá evitar tales controles tras aviso de violación de las condiciones preestablecidas.

- Las actividades ficticias se distinguirán por llevar una



"F" en el primer carácter de los dos asignados al código propio de competición.

- Las entregas de medalla se distinguirán por llevar en el código ,propio de competición las letras "LM".

- La fase correspondiente a una entrega de medallas tiene como código propio (de fase) la letra "Z" (última fase).

La baja de un deporte supondrá la total pérdida de información introducida hasta el momento en referencia al deporte en cuestión, se eliminarán por tanto sus disciplinas, modalidades etc. y competiciones. Para eliminar un deporte por completo el usuario deberá introducir ,trás la solicitud del sistema, la clave "OLYMPYA".

La modificación de un deporte ya existente supondrá un cambio en la estructura del deporte y/o de un cambio de parámetros en alguna de las ramas. Algunas modificaciones no pueden realizarse directamente, con el propósito de evitar incoherencias; el sistema indica que pasos se deben seguir en cada una de estas posibles alteraciones.

La información suministrada por el sistema cuando se decida consultar o listar los datos de un deporte es lo suficientemente amplia como para que el usuario pueda detectar posibles errores en la introducción de datos o falta de datos para completar toda la información.

#### 1.2.2.Bloques

Un bloque podrá estar asociado o bien directamente a un deporte, o a una de sus disciplinas.

La información que se requiere para la definición de un

bloque es la siguiente:

- Nombre del Bloque
- Peso del Bloque: dato a tener en cuenta en la valoración y el cálculo de un calendario.
- Día de inicio mínimo
- Día de inicio máximo
- Duración del bloque
- Ritmo del bloque : secuencia de días activos y de descanso.

Tal información podrá ser modificada con gran facilidad. Además de la anterior información el presente proceso permite definir precedencias entre bloques, que más tarde serán tenidas en cuenta en la valoración y cálculo de un calendario.

### 1.2.3.Datos de audiencia

Permite definir las zonas televisivas, los valores de las horas de los días de los juegos y la valoración de los bloques en cada una de las zonas televisivas.

Los anteriores conceptos están directamente ligados a los cálculos y las valoraciones de los horarios.

De una parte el mayor o menor valor de un bloque en una zona televisiva será tenido en cuenta en la colocación, dentro de un horario, de las unidades de transmisión en las que se divide una sesión de un determinado bloque. La valoración de las horas de un día permitirá conocer qué periodos de tiempo son más atractivos para la colocación de unidades de transmisión.

Para facilitar la valoración de las horas de los días de los juegos, se ha implementado la opción de copiar valores de un día

ya definido a otro por definir.

#### 1.2.4.Sesiones

Para la creación de sesiones genuinas se procederá en primer lugar a dar de alta la sesión, ello significa suministrar al sistema la siguiente información :

- Código de la sesión
- Instalación en la que está prevista la realización de la sesión.
- Hora de inicio mínima
- Hora de inicio máxima
- Duración de la sesión
- Día relativo de inicio dentro del bloque

Una vez creada la sesión se procederá a la asignación de competiciones a sesiones. Como el código de la sesión define el bloque al que pertenece, se filtrarán todas las competiciones genuinas, entregas de medallas y actividades ficticias que correspondan.

En el momento de asignar competiciones, la sesión no tiene asociado un día relativo de inicio en el bloque, se comprueba , dentro de la misma sesión, el cumplimiento de precedencias entre fases de las competiciones que se van asignando, y si la competición elegida ya pertenece a otra sesión se permite el cambio tras un aviso que indica al usuario el hecho anterior.

Una vez que se considera adecuado el relleno de la sesión, se puede proceder a la fijación de la sesión en uno de los días

activos del bloque al que pertenece. En ese momento se comprueba la coherencia de precedencias entre fases, indicándose, si es el caso, las anomalías que puedan surgir.

Las consultas, modificaciones y listados de las sesiones quedan suficientemente explícitas a través de las opciones que permite el sistema.

### 1.3.CALENDARIO

El presente proceso se compone de dos fases:

- La definición de criterios
- El cálculo y evaluación de calendarios

Trás la definición de criterios, y una vez completada la información correspondiente a los deportes, se podrá proceder a la evaluación de un calendario fijado por el usuario o al cálculo de un calendario. Posteriormente se podrá grabar el calendario en la base, ello significa que las sesiones y por tanto las competiciones tendrán asignado un día absoluto de inicio, lo que permitirá seleccionar las sesiones por días para que más adelante se generen los horarios.

### 1.4.HORARIO

Para la confección del horario de un día, se realizará un filtro de las sesiones asignadas al día en cuestión.

En tales condiciones el usuario podrá modificar los intervalos horarios de las sesiones, hasta el punto de poder fijar la hora de inicio de la sesión. También podrá establecer precedencias entre sesiones y dividir una sesión en unidades de transmisión a las que dará un peso.

A continuación se procederá a la valoración o cálculo del horario del día, se presentarán los resultados, y se permitirá la grabación en la base de los resultados obtenidos, esto es:

- Hora de inicio de las sesiones afectadas.
- Hora de inicio de las competiciones afectadas.

Con todo ello quedará completada la información del sistema para realizar posteriormente listados y visualizaciones que el usuario requiera de él.

### 1.5. OPERACIONES ESPECIALES

Corresponden a este conjunto de opciones todas aquellas que en un principio rompen ,parcial o totalmente, las normas generales de introducción de la información.

Hasta el presente se han previsto las siguientes operaciones:

- Fragmentación de competiciones : A pesar de que la unidad elemental prevista es la competición, puede darse el caso de que una misma competición se desarrolle en más de una instalación. En este caso se seleccionará la competición y se troceará en partes no solapables temporalmente, de forma que la suma de duraciones de fragmentos coincida con la duración de la competición genuina.

Cuando se proceda a la asignación de una competición a una sesión, si aquélla ha sido fragmentada, el sistema solicitará en que instalación se realizará cada uno de los fragmentos. Esta información quedará guardada para ser más tarde presentada a la hora de solicitar listados en los que

aparezca el lugar y el tiempo asociado a las competiciones.

- Sesiones ficticias : Las sesiones ficticias sirven para enmascarar en la presentación de la información todas aquellas actividades (competiciones, entregas de medallas y actividades ficticias) que han sido asignadas a aquéllas.

La información de estas sesiones (designadas con un código especial "W") quedará oculta en listados y presentaciones por pantalla si el usuario así lo solicita.

### 1.6.LISTADOS

La gama de listados suministrados por el sistema SUCCCES-II es bastante amplia, ya que el usuario puede seleccionar en cada caso el detalle o nivel de información que quiere consultar (un bloque, todos los bloques; entre qué días; hasta qué punto de la estructura: bloque ... competición; sesiones genuinas y/o ficticias; actividades deportivas y/o entregas de medallas y/o actividades ficticias, etc).

Los listados generados son de dos tipos :

- Listados de trabajo.
- Listados de información final.

A grandes rasgos los listados de información final corresponden a los siguientes conceptos:

- Listados deportivos
- Listados cronológicos
- Listados de ubicación

- LISTADOS DEPORTIVOS:

General:

- . Para cada deporte
  - . Para cada día de los juegos
    - Nro de sesiones
    - Nro de competencias
    - Relación de instalaciones empleadas

Detallado:

- . Para cada deporte
  - . Para cada día de los juegos
    - . Para cada sesión
      - Hora de inicio
      - Hora de finalización o duración
      - Instalación(es) ocupada(s)
      - Relación de competencias y actividades

- LISTADOS CRONOLOGICOS

- . Para cada día
  - . Para cada deporte
    - . Para cada sesión
      - Hora de inicio
      - Hora de finalización o duración
      - Instalación(es) ocupada(s)
      - Relación de competencias y actividades

- LISTADO CRONOLOGICO DE MEDALLAS

- . Para cada día
  - . Para cada deporte
    - Nro de competencias
    - Nro de sesiones
    - Nro de medallas
    - Instalaciones ocupadas
- . (total por día)

- LISTADOS DE UBICACION

For instalaciones:

- . Para cada instalación
  - . Para cada día
    - . Para cada deporte
      - Nro de sesiones
      - Nro de medallas
      - Nro de localidades
  - . (total por día)
- . (total por instalación)

For áreas:

- . Para cada área
  - . Para cada día
    - . Para cada instalación
      - . Para cada deporte
        - Nro de sesiones
        - Nro de medallas
        - Nro de localidades
    - . (total día)
  - . (total área)



## 1.7.GRAFICOS

En SUCCCES se han previsto dos tipos de gráficos: Diagramas de barras y Diagramas de Gantt, cada uno de estos tipo puede representar los siguientes conceptos :

### - Diagramas de barras

- . Perfil de medallas a lo largo de los juegos
- . Perfil de localidades
- . Perfil del impacto
- . Perfil del nro de competiciones
- . Perfil del nro de finales
- . Perfil del peso de los bloques

### - Diagramas de Gantt

- . Actividad de los bloques por días
- . Presentación de la características por días
- . Estado de ocupación de áreas por bloques

#### IV.- FICHAS DE PROGRAMAS

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) PROGRAMA

Nombre : A44  
 Descripción : Modificación de bloques, precedencias de los bloques, datos de audiencia; importancia de los bloques por zonas, zonas, valores de las zonas.

(2) COMPILACION

Compilador : QB4  
 Dimensión Progr. : 224217 (26/06/89, 18:49)  
 Especificaciones : BC/V/W/O ST:3000

(C) MODULOS FUENTE

	Nombre	Fecha	Lenguaje	Dimensión
01.	<u>A.44</u>	<u>26/06/89</u>	<u>QUICK 4</u>	<u>45447</u>
02.	<u>MILIB</u>	<u>26/06/89</u>	<u>"</u>	<u>49833</u>
03.	_____	_____	_____	_____
04.	_____	_____	_____	_____
05.	_____	_____	_____	_____

(D) PROGRAMAS DE ENLACE

Incidentes : INICIAL \_\_\_\_\_  
 Emergentes : INICIAL \_\_\_\_\_

(E) FICHEROS

Generados : \_\_\_\_\_  
 Modificados : VLOKES.VLO ZONAS.ZON PBECEVL.VLO  
PEZOS.PEZ  
 Eliminados : \_\_\_\_\_

Obsevaciones : ZONAS.ZON, PBECEVL.VLO, PEZOS.PEZ deben existir

Ficha Programa

1 de 1

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) PROGRAMA

Nombre : AREDOS  
Descripción : - Altas, bajas, modificaciones y listados de áreas e instalaciones.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

(2) COMPILACION

Compilador : QB4 ST:12.000  
Dimensión Progr. : 200329 (10/07/89, 12:37)  
Especificaciones : BC/V/W/O

(C) MODULOS FUENTE

	Nombre	Fecha	Lenguaje	Dimensión
01.	<u>AREDOS</u>	<u>10/07/89</u>	<u>QUICK4</u>	<u>33070</u>
02.	<u>MILIB</u>	<u>26/06/89</u>	<u>"</u>	<u>49833</u>
03.	_____	_____	_____	_____
04.	_____	_____	_____	_____
05.	_____	_____	_____	_____

(D) PROGRAMAS DE ENLACE

Incidentes : INICIAL \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
Emergentes : INICIAL \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

(E) FICHEROS

Generados : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
Modificados : AREAS.ARE \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
Eliminados : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Obsevaciones : AREAS.ARE deben crearse mediante editor externo al sistema  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) PROGRAMA

Nombre : BIRGER  
 Descripción : - Altas, bajas y listados de fragmentos de competiciones.  
- Transformación de sesiones reales a ficticias

(2) COMPILACION

Compilador : QB4 ST 7.500  
 Dimensión Progr. : 196793 (27/06/89, 17:58)  
 Especificaciones : BC/V/W/

(C) MODULOS FUENTE

	Nombre	Fecha	Lenguaje	Dimensión
01.	<u>BIRGER</u>	<u>27/06/89</u>	<u>QUICK 4</u>	<u>32550</u>
02.	<u>MILIB</u>	<u>26/06/89</u>	<u>"</u>	<u>49833</u>
03.	<u>_____</u>	<u>_____</u>	<u>_____</u>	<u>_____</u>
04.	<u>_____</u>	<u>_____</u>	<u>_____</u>	<u>_____</u>
05.	<u>_____</u>	<u>_____</u>	<u>_____</u>	<u>_____</u>

(D) PROGRAMAS DE ENLACE

Incidentes : INICIAL \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Emergentes : INICIAL \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(E) FICHEROS

Generados : \_\_\_\_\_  
 Modificados : FRAGMENT.COM \*.TXT  
SESION.SES  
 Eliminados : \_\_\_\_\_

Obsevaciones : Es necesario dar un código de acceso para poder acceder a estas  
operaciones especiales.  
FRAGMENT.COM debe crearse mediante editor externo al sistema.

PROYECTO : SUCCOES

FECHA : 06 / 06 / 89

(A) PROGRAMA

Nombre : CALEMEU 9  
 Descripción : Cálculo del calendario y obtención de los gráficos asociados a criterios y características.

(2) COMPILACION

Compilador : QB4 ST: 3.000  
 Dimensión Progr. : 306757 (26/06/89, 18:53)  
 Especificaciones : BC/V/W/O

(C) MODULOS FUENTE

	Nombre	Fecha	Lenguaje	Dimensión
01.	CALEMEU 9	06/06/89	QUICK 4	44.956
02.	GRAFICS X	06/06/89	"	43.753
03.	MILIB	26/06/89	"	49.833
04.				
05.				

(D) PROGRAMAS DE ENLACE

Incidentes : PROGMITA  
 Emergentes : GRABCAL  
 INICIAL

(E) FICHEROS

Generados : PRECEVL 2.VLO KARACREL.GAY  
 DIAINICI.DAT  
 Modificados : CALEND.DAT PRECEVL 2.VLO  
 LOSDIAS.VLO DIAINICI.DAT  
 Eliminados :

Obsevaciones :

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) PROGRAMA

Nombre : CAR  
 Descripción : Cálculo del archivo de características (CARACREL.CAR) y  
Característica Bloque-área (CARBLOAR.CAR)  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(2) COMPILACION

Compilador : QB4  
 Dimensión Progr. : 35157 (27/06/89, 17:57)  
 Especificaciones : BC/V/O/W

(C) MODULOS FUENTE

	Nombre	Fecha	Lenguaje	Dimensión
01.	<u>CAR</u>	<u>27/06/89</u>	<u>QUICK 4</u>	<u>20523</u>
02.	_____	_____	_____	_____
03.	_____	_____	_____	_____
04.	_____	_____	_____	_____
05.	_____	_____	_____	_____

(D) PROGRAMAS DE ENLACE

Incidentes : PROGNITA \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Emergentes : CALEMEU9 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(E) FICHEROS

Generados : CARACREL.CAR \_\_\_\_\_ CARBLOAR.CAR \_\_\_\_\_  
 Modificados : CARACREL.CAR \_\_\_\_\_ CARBLOAR.CAR \_\_\_\_\_  
 Eliminados : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Obsevaciones : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) PROGRAMA

Nombre : CRITER 2  
 Descripción : -Definición, eliminación y consulta de criterios, tanto  
 elementales como agregados

(2) COMPILACION

Compilador : QB4  
 Dimensión Progr. : 222593 (26/06/89, 18:54)  
 Especificaciones : BC/V/W/O

(C) MODULOS FUENTE

	Nombre	Fecha	Lenguaje	Dimensión
01.	CRITER 2	05/06/89	QUICK 4	33133
02.	MILIB	26/06/89	"	49833
03.				
04.				
05.				

(D) PROGRAMAS DE ENLACE

Incidentes : PROGNITA  
 Emergentes : PROGNITA

(E) FICHEROS

Generados : FICHERO.DAT EXTRA.DAT  
 AGREGAT.DAT  
 Modificados : CALEND.DAT AGREGAT.DAT  
 FICHERO.DAT EXTRA.DAT  
 Eliminados :

Obsevaciones :  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) PROGRAMA

Nombre : GRABCAL  
 Descripción : Fijación del calendario elegido en la base de deportes y sesiones

(2) COMPILACION

Compilador : QB4 ST: 3.000  
 Dimensión Progr. : 163977  
 Especificaciones : BC/V/W/O

(C) MODULOS FUENTE

	Nombre	Fecha	Lenguaje	Dimensión
01.	GRABCAL	27/06/89	Quick 4	19840
02.	MILIB	26/06/89	"	49833
03.				
04.				
05.				

(D) PROGRAMAS DE ENLACE

Incidentes : CALENEU 9  
 Emergentes : CALENEU 9

(E) FICHEROS

Generados :  
 Modificados : \*.TXT VLOKES.VLD  
 SESIO.SES  
 Eliminados :

Obsevaciones :

Ficha Programa

1 de 1

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) PROGRAMA

Nombre : GRAFICS 5  
 Descripción : Gráficos del calendario  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(2) COMPILACION

Compilador : QUICK 4  
 Dimensión Progr. : 724961 (26/06/89, 18:57)  
 Especificaciones : BC/V/W/O ST:3000

(C) MODULOS FUENTE

	Nombre	Fecha	Lenguaje	Dimensión
01.	<u>GRAFICS 5</u>	<u>15/06/89</u>	<u>QUICK 4</u>	<u>44171</u>
02.	<u>MLIB</u>	<u>26/06/89</u>	<u>"</u>	<u>49833</u>
03.	_____	_____	_____	_____
04.	_____	_____	_____	_____
05.	_____	_____	_____	_____

(D) PROGRAMAS DE ENLACE

Incidentes : inicial \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Emergentes : inicial \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(E) FICHEROS

Generados : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Modificados : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Eliminados : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Obsevaciones : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) PROGRAMA

Nombre : INFORMES  
 Descripción : Listados de informes  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(2) COMPILACION

Compilador : QB4 ST:3000  
 Dimensión Progr. : 80177  
 Especificaciones : BC/V/W/O

(C) MODULOS FUENTE

	Nombre	Fecha	Lenguaje	Dimensión
01.	<u>INFORMES</u>	_____	<u>QUICK 4</u>	<u>42784</u>
02.	_____	_____	_____	_____
03.	_____	_____	_____	_____
04.	_____	_____	_____	_____
05.	_____	_____	_____	_____

(D) PROGRAMAS DE ENLACE

Incidentes : LISTAOS \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Emergentes : LISTAOS \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(E) FICHEROS

Generados : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Modificados : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Eliminados : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Obsevaciones : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) PROGRAMA

Nombre : INICIAL  
 Descripción : - Altas, bajas, modificaciones y listados de deportes  
- Entradas y modificaciones de los nombres de las  
competiciones (40 caracteres)  
- Backup de todo el directorio

(2) COMPILACION

Compilador : QB4 -> St.17.500  
 Dimensión Progr. : 420646 (05/07/89, 10:13)  
 Especificaciones : BC/V/W/O

(C) MODULOS FUENTE

	Nombre	Fecha	Lenguaje	Dimensión
01.	<u>INICIAL</u>	<u>05/07/89</u>	<u>QUICK 4</u>	<u>50210</u>
02.	<u>A2</u>	<u>26/06/89</u>	<u>"</u>	<u>27037</u>
03.	<u>A3</u>	<u>26/06/89</u>	<u>"</u>	<u>25018</u>
04.	<u>A5</u>	<u>26/06/89</u>	<u>"</u>	<u>35265</u>
05.	<u>COMPE</u>	<u>26/06/89</u>	<u>"</u>	<u>11991</u>
06.	<u>MILIB</u>	<u>26/06/89</u>	<u>"</u>	<u>49833</u>

(D) PROGRAMAS DE ENLACE

Incidentes : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Emergentes : AREDOS PROGHITA JOBARIO BIRGER  
LISTAOS GRAFICS5 A44 SESTUJO

(E) FICHEROS

Generados : \*.TXT \*.NOM \_\_\_\_\_  
\*.FAS \_\_\_\_\_  
 Modificados : PORTS.ABC \*.FAS PRECEVL.VLO SESI0.SES  
\*.TXT \*.NOM VLOKES.VLO \_\_\_\_\_  
 Eliminados : \*.TXT \*.NOM \_\_\_\_\_  
\*.FAS \_\_\_\_\_

Obsevaciones : Los ficheros: PORTS.ABC, PRECEVL.VLO, VLOKES.VLO deben  
crearse mediante editor externo al sistema.

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) PROGRAMA

Nombre : JORARIO  
 Descripción : Cálculo de los horarios.  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(2) COMPILACION

Compilador : QB4 ST:7.500  
 Dimensión Progr. : 256379 (05/07/89)  
 Especificaciones : BC/V/W/O

(C) MODULOS FUENTE

	Nombre	Fecha	Lenguaje	Dimensión
01.	<u>JORARIO</u>	<u>27/06/89</u>	<u>QUICK 4</u>	<u>48369</u>
02.	<u>JOLIB</u>	<u>27/06/89</u>	<u>"</u>	<u>19845</u>
03.	<u>MILIB</u>	<u>27/06/89</u>	<u>"</u>	<u>49833</u>
04.	_____	_____	_____	_____
05.	_____	_____	_____	_____

(D) PROGRAMAS DE ENLACE

Incidentes : INICIAL \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Emergentes : INICIAL \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(E) FICHEROS

Generados : - \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Modificados : SESIO.SES \*.TXT \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Eliminados : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Obsevaciones : Utiliza ZONAS.ZON, PEZOS.PEZ, VLOKES.VLO  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) PROGRAMA

Nombre : LISTAOS  
 Descripción : listados deportivos, cronológicos y de medallas.  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(2) COMPILACION

Compilador : QB4 ST:7.500  
 Dimensión Progr. : 287923  
 Especificaciones : BC/V/W/O

(C) MODULOS FUENTE

	Nombre	Fecha	Lenguaje	Dimensión
01.	<u>LISTAOS</u>	<u>10/07/89</u>	<u>QUICK 4</u>	<u>44488</u>
02.	<u>UBI</u>	<u>10/07/89</u>	<u>"</u>	<u>24276</u>
03.	<u>DEPSES 2</u>	<u>10/07/89</u>	<u>"</u>	<u>12203</u>
04.	<u>LIBLISTA</u>	<u>10/07/89</u>	<u>"</u>	<u>14673</u>
05.	<u>MILIB</u>	<u>26/06/89</u>	<u>"</u>	<u>49833</u>

(D) PROGRAMAS DE ENLACE

Incidentes : INICIAL \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Emergentes : INICIAL \_\_\_\_\_  
INFORMES \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(E) FICHEROS

Generados : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Modificados : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Eliminados : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Obsevaciones : Encadena el programa INFORMES para realizar los listados de los informes deportivos  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) PROGRAMA

Nombre : PROGMITA  
 Descripción : Menu que encadena al CRITER 2 o al CALENEU9  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(2) COMPILACION

Compilador : QB4  
 Dimensión Progr. : 130297 (26/06/89, 18:57)  
 Especificaciones : BC/V/W/O ST:3000

(C) MODULOS FUENTE

	Nombre	Fecha	Lenguaje	Dimensión
01.	<u>PROGMITA</u>	<u>26/06/89</u>	<u>QUICK 4</u>	<u>2357</u>
02.	<u>MILIB</u>	<u>26/06/89</u>	<u>"</u>	<u>49833</u>
03.	_____	_____	_____	_____
04.	_____	_____	_____	_____
05.	_____	_____	_____	_____

(D) PROGRAMAS DE ENLACE

Incidentes : INICIAL \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Emergentes : CRITER 2 \_\_\_\_\_  
CALENEU9 \_\_\_\_\_  
INICIAL \_\_\_\_\_

(E) FICHEROS

Generados : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Modificados : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Eliminados : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Obsevaciones : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) PROGRAMA

Nombre : SESTU40  
 Descripción : Tratamiento de sesiones  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(2) COMPILACION

Compilador : QB4  
 Dimensión Progr. : 309599 (10/07/89, 12:57)  
 Especificaciones : BC/V/W/O ST:7.500

(C) MODULOS FUENTE

	Nombre	Fecha	Lenguaje	Dimensión
01.	<u>SESTU40</u>	<u>10/07/89</u>	<u>QUICK 4</u>	<u>36218</u>
02.	<u>SESLIS</u>	<u>10/07/89</u>	<u>"</u>	<u>29725</u>
03.	<u>DEPSES</u>	<u>10/07/89</u>	<u>"</u>	<u>41008</u>
04.	<u>MILIB</u>	<u>26/06/89</u>	<u>"</u>	<u>49833</u>
05.	<u>_____</u>	<u>_____</u>	<u>_____</u>	<u>_____</u>

(D) PROGRAMAS DE ENLACE

Incidentes : INICIAL \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Emergentes : INICIAL \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(E) FICHEROS

Generados : SESI0.SES \_\_\_\_\_  
 Modificados : SESI0.SES \*.TXT \_\_\_\_\_  
 Eliminados : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Obsevaciones : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



V.- FICHAS DE ARCHIVOS

Ficha Archivo

4 de 1

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) FICHERO

Nombre : PORTS. ABC

Descripción : Indice de deportes

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

(B) DIMENSIONES

Longitud de Registro : A+2

Nro de Reg. máximo : 50

(C) REGISTRO FICHERO DEPORTE

Campo	Tipo	Lon.	Campo	Tipo	Lon.
01.	Codigos deporte	S	2	11.	_____
02.	Nom. deporte	S	15	12.	_____
03.	_____	_____	_____	13.	_____
04.	_____	_____	_____	14.	_____
05.	_____	_____	_____	15.	_____
06.	_____	_____	_____	16.	_____
07.	_____	_____	_____	17.	_____
08.	_____	_____	_____	18.	_____
09.	_____	_____	_____	19.	_____
10.	_____	_____	_____	20.	_____

(D) FICHEROS ANEJOS

	Nombre	Enlace		Nombre	Enlace
01.	*.TXT	_____	06.	_____	_____
02.	VLOKES.VLO	_____	07.	_____	_____
03.	_____	_____	08.	_____	_____
04.	_____	_____	09.	_____	_____
05.	_____	_____	10.	_____	_____

(E) PROGRAMAS

Generadores : INICIAL \_\_\_\_\_

Utilizadores : INICIAL \_\_\_\_\_

Modificadores: INICIAL \_\_\_\_\_

Observaciones : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Ficha Archivo

1 de 1

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) FICHERO

Nombre : AREAS.ARE  
Descripción : Archivo de áreas e instalaciones  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

(B) DIMENSIONES

Longitud de Registro : 70 + 2  
Nro de Reg. máximo : 40 x 20

(C) REGISTRO

Campo Tipo Lon. TIPO 1 (áreas)			Campo Tipo Lon. TIPO 2 (instalaciones)				
01.	<u>Código</u>	<u>S</u>	<u>6</u>	11.	<u>Código</u>	<u>S</u>	<u>6</u>
02.	<u>Nombre 1</u>	<u>S</u>	<u>15</u>	12.	<u>Nombre 1</u>	<u>S</u>	<u>15</u>
03.	<u>Nombre 2</u>	<u>S</u>	<u>15</u>	13.	<u>Nombre 2</u>	<u>S</u>	<u>15</u>
04.	<u>Nombre 3</u>	<u>S</u>	<u>15</u>	14.	<u>Nombre 3</u>	<u>S</u>	<u>15</u>
05.	<u>Nombre 4</u>	<u>S</u>	<u>15</u>	15.	<u>Nombre 4</u>	<u>S</u>	<u>15</u>
06.	<u>Blancos</u>	<u>S</u>	<u>4</u>	16.	<u>localidades</u>	<u>N</u>	<u>4</u>
07.	_____			17.	_____		
08.	_____			18.	_____		
09.	_____			19.	_____		
10.	_____			20.	_____		

(D) FICHEROS ANEJOS

Nombre	Enlace	Nombre	Enlace
01.	<u>SESIO.SES</u>	06.	_____
02.	<u>*.TXT</u>	07.	_____
03.	_____	08.	_____
04.	_____	09.	_____
05.	_____	10.	_____

(E) PROGRAMAS

Generadores : AREDOS \_\_\_\_\_  
Utilizadores : AREDOS SESTUVO LISTADOS \_\_\_\_\_  
Modificadores: AREDOS \_\_\_\_\_

Observaciones : Presenta dos tipos de registro  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Ficha Archivo

1 de 1

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) FICHERO

Nombre : FRAGMENT.COM  
 Descripción : Fichero de competiciones fragmentadas  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(B) DIMENSIONES

Longitud de Registro : 220 + 2  
 Nro de Reg. máximo : 25

(C) REGISTRO

Campo	Tipo	Lon.	Campo	Tipo	Lon.
01.	Código	S	10	11.	_____
02.	Nom.Frag 1	S	50	12.	_____
03.	Nom.Frag 2	S	50	13.	_____
04.	Nom.Frag 3	S	50	14.	_____
05.	Nom.Frag 4	S	50	15.	_____
06.	Codios	S	6	16.	_____
07.	Duración	S	3	17.	_____
08.	Número Frag	S	1	18.	_____
09.	_____	_____	_____	19.	_____
10.	_____	_____	_____	20.	_____

(D) FICHEROS ANEJOS

	Nombre	Enlace		Nombre	Enlace
01.	*.TXT	_____	06.	_____	_____
02.	_____	_____	07.	_____	_____
03.	_____	_____	08.	_____	_____
04.	_____	_____	09.	_____	_____
05.	_____	_____	10.	_____	_____

(E) PROGRAMAS

Generadores : BIRGER \_\_\_\_\_  
 Utilizadores : BIRGER SESTIVO LISTAS INICIAL  
 Modificadores: BIRGER \_\_\_\_\_

Observaciones : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Ficha Archivo

1 de 1

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) FICHERO

Nombre : \* .FAS (uno para cada deporte)

Descripción : Indica las precedencias entre fases de un deporte

---



---



---

(B) DIMENSIONES

Longitud de Registro : 10+2

Nro de Reg. máximo : \_\_\_\_\_

(C) REGISTRO

	Campo	Tipo	Lon.		Campo	Tipo	Lon.
01.	Código	S	8	11.	_____		
02.	Codi.Pre	S	8	12.	_____		
03.	Pre.Orias	S	2	13.	_____		
04.	_____			14.	_____		
05.	_____			15.	_____		
06.	_____			16.	_____		
07.	_____			17.	_____		
08.	_____			18.	_____		
09.	_____			19.	_____		
10.	_____			20.	_____		

(D) FICHEROS ANEJOS

	Nombre	Enlace		Nombre	Enlace
01.	_____	_____	06.	_____	_____
02.	_____	_____	07.	_____	_____
03.	_____	_____	08.	_____	_____
04.	_____	_____	09.	_____	_____
05.	_____	_____	10.	_____	_____

(E) PROGRAMAS

Generadores : \_\_\_\_\_

Utilizadores : \_\_\_\_\_

Modificadores: \_\_\_\_\_

Observaciones : \_\_\_\_\_

---



---

Ficha Archivo

Δ de Δ

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) FICHERO

Nombre : \*.NOM

Descripción : Fichero de nombres largos de competiciones

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

(B) DIMENSIONES

Longitud de Registro : 210 + 2

Nro de Reg. máximo : 500

(C) REGISTRO

Campo	Tipo	Lon.	Campo	Tipo	Lon.
01.	Código	S	10	11.	_____
02.	Nombre 1	S	50	12.	_____
03.	Nombre 2	S	50	13.	_____
04.	Nombre 3	S	50	14.	_____
05.	Nombre 4	S	50	15.	_____
06.	_____	_____	_____	16.	_____
07.	_____	_____	_____	17.	_____
08.	_____	_____	_____	18.	_____
09.	_____	_____	_____	19.	_____
10.	_____	_____	_____	20.	_____

(D) FICHEROS ANEJOS

	Nombre	Enlace		Nombre	Enlace
01.	*.TXT	_____	06.	_____	_____
02.	_____	_____	07.	_____	_____
03.	_____	_____	08.	_____	_____
04.	_____	_____	09.	_____	_____
05.	_____	_____	10.	_____	_____

(E) PROGRAMAS

Generadores : INICIAL \_\_\_\_\_

Utilizadores : INICIAL SESTUVO LISTOS \_\_\_\_\_

Modificadores: INICIAL \_\_\_\_\_

Observaciones : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Ficha Archivo

A de A

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) FICHERO

Nombre : PEZOS, PEZ  
 Descripción : Importancia de las horas del día por zonas

(B) DIMENSIONES

Longitud de Registro : 26+2  
 Nro de Reg. máximo : 20 x 24

(C) REGISTRO

	Campo	Tipo	Lon.		Campo	Tipo	Lon.
01.	Día	N	3	11.	Peso 9	N	2
02.	Hora	N	3	12.	Peso 10	N	2
03.	Peso 1	N	2	13.			
04.	Peso 2	N	2	14.			
05.	Peso 3	N	2	15.			
06.	Peso 4	N	2	16.			
07.	Peso 5	N	2	17.			
08.	Peso 6	N	2	18.			
09.	Peso 7	N	2	19.			
10.	Peso 8	N	2	20.			

(D) FICHEROS ANEJOS

	Nombre	Enlace		Nombre	Enlace
01.	ZONAS_ZON		06.		
02.			07.		
03.			08.		
04.			09.		
05.			10.		

(E) PROGRAMAS

Generadores : \_\_\_\_\_  
 Utilizadores : A 44 JORARIO  
 Modificadores: A 44

Observaciones : Hay que crearlo con EDLIN (longitud inicial 480 líneas)

Ficha Archivo

1 de 1

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) FICHERO

Nombre : SESION.SES  
 Descripción : Archivo de sesiones  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(B) DIMENSIONES

Longitud de Registro : 99+2  
 Nro de Reg. máximo : 550

(C) REGISTRO (SE)

Campo	Tipo	Lon.	Campo	Tipo	Lon.		
01.	Código	S	6	11.	Diaabs	S	2
02.	Nombre 1	S	15	12.	Horabsin	S	5
03.	Nombre 2	S	15	13.	Numcam	S	2
04.	Nombre 3	S	15	14.	Minevac	S	3
05.	Nombre 4	S	15	15.			
06.	Codins	S	6	16.			
07.	Diarel	S	2	17.			
08.	Horinmin	S	5	18.			
09.	Horimax	S	5	19.			
10.	Duración	S	3	20.			

(D) FICHEROS ANEJOS

	Nombre	Enlace		Nombre	Enlace
01.	*.TXT	_____	06.	_____	_____
02.	_____	_____	07.	_____	_____
03.	_____	_____	08.	_____	_____
04.	_____	_____	09.	_____	_____
05.	_____	_____	10.	_____	_____

(E) PROGRAMAS

Generadores : SESTIVO \_\_\_\_\_  
 Utilizadores : SESTIVO JORARIO LISTAOS \_\_\_\_\_  
 Modificadores: SESTIVO LISTAOS \_\_\_\_\_

Observaciones : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



Ficha Archivo

1 de 6

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) FICHERO

Nombre : \*.TXT  
 Descripción : Fichero de un deporte

(B) DIMENSIONES

Longitud de Registro : 101+2  
 Nro de Reg. máximo : 500 (en total)

(C) REGISTRO (REGISTRO 1 : DEPORTE)

Campo	Tipo	Lon.	Campo	Tipo	Lon.
01.	Código	S	10	11.	
02.	Nom. Dep 1	S	15	12.	
03.	Nom. Dep 2	S	15	13.	
04.	Nom. Dep 3	S	15	14.	
05.	Nom. Dep 4	S	15	15.	
06.	Visible	S	1	16.	
07.	IBLOQUE	S	1	17.	
08.	NUMDIS	S	1	18.	
09.	Blancos	S	28	19.	
10.				20.	

(D) FICHEROS ANEJOS

Nombre	Enlace	Nombre	Enlace
01.		06.	
02.	*.FAS	07.	
03.	VLORES.VLO	08.	
04.	FRAGMENT.KOM	09.	
05.	*.NOM	10.	

(E) PROGRAMAS

Generadores : INICIAL  
 Utilizadores : INICIAL LISTAS  
 Modificadores: INICIAL SESTIMO BIRGER HORARIO

Observaciones : Continúa

Ficha Archivo

2 de 6

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) FICHERO

Nombre : \*.TXT (continuación)  
 Descripción : Fichero de un deporte

---



---



---

(B) DIMENSIONES

Longitud de Registro : 101 + 2  
 Nro de Reg. máximo : 500 (en total)

(C) REGISTRO (REGISTRO 2 : DISCIPLINA)

Campo	Tipo	Lon.	Campo	Tipo	Lon.
01.	Código	S	10	11.	_____
02.	Nom. Dis 1	S	10	12.	_____
03.	Nom. Dis 2	S	10	13.	_____
04.	Nom. Dis 3	S	10	14.	_____
05.	Nom. Dis 4	S	10	15.	_____
06.	Visible	S	1	16.	_____
07.	IBLOQUE	S	1	17.	_____
08.	Num. Mod	S	1	18.	_____
09.	Blancas	S	28	19.	_____
10.	_____	_____	_____	20.	_____

(D) FICHEROS ANEJOS

Nombre	Enlace	Nombre	Enlace
01.	_____	06.	_____
02.	_____	07.	_____
03.	_____	08.	_____
04.	_____	09.	_____
05.	_____	10.	_____

(E) PROGRAMAS

Generadores : \_\_\_\_\_  
 Utilizadores : \_\_\_\_\_  
 Modificadores: \_\_\_\_\_

Observaciones : Continúa

---



---

Ficha Archivo

2 de 6

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) FICHERO

Nombre : \*.TXT (continuación)  
 Descripción : Fichero de un deporte

---



---



---

(B) DIMENSIONES

Longitud de Registro : 101 + 2  
 Nro de Reg. máximo : 500 (en total)

---



---

(C) REGISTRO ( REGISTRO 3: MODALIDAD)

Campo	Tipo	Lon.	Campo	Tipo	Lon.
01.	Código	S	10	11.	_____
02.	Nom. Mod 1	S	15	12.	_____
03.	Nom. Mod 2	S	15	13.	_____
04.	Nom. Mod 3	S	15	14.	_____
05.	Nom. Mod 4	S	15	15.	_____
06.	Visible	S	1	16.	_____
07.	Num Pru	S	1	17.	_____
08.	Blancas	S	28	18.	_____
09.	_____	_____	_____	19.	_____
10.	_____	_____	_____	20.	_____

(D) FICHEROS ANEJOS

	Nombre	Enlace		Nombre	Enlace
01.	_____	_____	06.	_____	_____
02.	_____	_____	07.	_____	_____
03.	_____	_____	08.	_____	_____
04.	_____	_____	09.	_____	_____
05.	_____	_____	10.	_____	_____

(E) PROGRAMAS

Generadores : \_\_\_\_\_  
 Utilizadores : \_\_\_\_\_  
 Modificadores: \_\_\_\_\_

---



---

Observaciones : Continúa

---



---

Ficha Archivo

4 de 6

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) FICHERO

Nombre : \* .TXT (continuación) \_\_\_\_\_  
 Descripción : Fichero de un deporte \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(B) DIMENSIONES

Longitud de Registro : 101+2 \_\_\_\_\_  
 Nro de Reg. máximo : 500 (en total) \_\_\_\_\_

(C) REGISTRO (REGISTRO 4 : PRUEBA)

Campo	Tipo	Lon.	Campo	Tipo	Lon.
01.	Código	S	10	11.	_____
02.	Nom. Pru 1	S	15	12.	_____
03.	Nom. Pru 2	S	15	13.	_____
04.	Nom. Pru 3	S	15	14.	_____
05.	Nom. Pru 4	S	15	15.	_____
06.	Visible	S	1	16.	_____
07.	Numfas	S	1	17.	_____
08.	Blancas	S	29	18.	_____
09.	_____	_____	_____	19.	_____
10.	_____	_____	_____	20.	_____

(D) FICHEROS ANEJOS

	Nombre	Enlace		Nombre	Enlace
01.	_____	_____	06.	_____	_____
02.	_____	_____	07.	_____	_____
03.	_____	_____	08.	_____	_____
04.	_____	_____	09.	_____	_____
05.	_____	_____	10.	_____	_____

(E) PROGRAMAS

Generadores : \_\_\_\_\_  
 Utilizadores : \_\_\_\_\_  
 Modificadores: \_\_\_\_\_

Observaciones : Continúa \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Ficha Archivo

2 de 6

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) FICHERO

Nombre : \*.TXT (continuación)  
 Descripción : Fichero de un deporte

---



---



---

(B) DIMENSIONES

Longitud de Registro : 101+2  
 Nro de Reg. máximo : 500 (en total)

(C) REGISTRO (REGISTRO 5 : FASE)

Campo	Tipo	Lon.	Campo	Tipo	Lon.
01.	Código	S	10	11.	
02.	Nom.Fas 1	S	10	12.	
03.	Nom.Fas 2	S	10	13.	
04.	Nom.Fas 3	S	10	14.	
05.	Nom.Fas 4	S	10	15.	
06.	Visible	S	1	16.	
07.	INFEAS	S	2	17.	
08.	Nom.Com	S	2	18.	
09.	Blancos	S	26	19.	
10.				20.	

(D) FICHEROS ANEJOS

	Nombre	Enlace		Nombre	Enlace
01.			06.		
02.			07.		
03.			08.		
04.			09.		
05.			10.		

(E) PROGRAMAS

Generadores : \_\_\_\_\_  
 Utilizadores : \_\_\_\_\_  
 Modificadores: \_\_\_\_\_

Observaciones : Continuación

---



---

Ficha Archivo

6 de 6

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) FICHERO

Nombre : \* .TXT (continuación)

Descripción : Fichero de un deporte

---



---



---

(B) DIMENSIONES

Longitud de Registro : 101 + 2

Nro de Reg. máximo : 500 (en total)

(C) REGISTRO (REGISTRO G : COMPETICION)

Campo	Tipo	Lon.	Campo	Tipo	Lon.		
01.	Código	S	10	11.	Duración	S	3
02.	Num. Com 1	S	15	12.	Sesión	S	5
03.	Num. Com 2	S	15	13.	Horrel	S	5
04.	Num. Com 3	S	15	14.	Horabs	S	5
05.	Num. Com 4	S	15	15.	Final	S	1
06.	Visible	S	1	16.			
07.	Imp.com	S	2	17.			
08.	Num.med	S	1	18.			
09.	Instal.	S	6	19.			
10.	Día	S	2	20.			

(D) FICHEROS ANEJOS

	Nombre	Enlace		Nombre	Enlace
01.			06.		
02.			07.		
03.			08.		
04.			09.		
05.			10.		

(E) PROGRAMAS

Generadores : \_\_\_\_\_

Utilizadores : \_\_\_\_\_

Modificadores: \_\_\_\_\_

Observaciones : Último tipo

---



---

Ficha Archivo

1 de 1

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) FICHERO

Nombre : PRECEVL.VLO  
 Descripción : Precedencia entre bloques  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(B) DIMENSIONES

Longitud de Registro : 39+2  
 Nro de Reg. máximo : 2500

(C) REGISTRO

	Campo	Tipo	Lon.		Campo	Tipo	Lon.
01.	<u>Código 1</u>	<u>S</u>	<u>3</u>	11.	_____		
02.	<u>Nombre 11</u>	<u>S</u>	<u>15</u>	12.	_____		
03.	<u>Código 2</u>	<u>S</u>	<u>3</u>	13.	_____		
04.	<u>Nombre 12</u>	<u>S</u>	<u>15</u>	14.	_____		
05.	<u>Día</u>	<u>S</u>	<u>3</u>	15.	_____		
06.	_____			16.	_____		
07.	_____			17.	_____		
08.	_____			18.	_____		
09.	_____			19.	_____		
10.	_____			20.	_____		

(D) FICHEROS ANEJOS

	Nombre	Enlace		Nombre	Enlace
01.	<u>VLOKES.VLO</u>	_____	06.	_____	
02.	_____	_____	07.	_____	
03.	_____	_____	08.	_____	
04.	_____	_____	09.	_____	
05.	_____	_____	10.	_____	

(E) PROGRAMAS

Generadores : INICIAL \_\_\_\_\_  
 Utilizadores : INICIAL \_\_\_\_\_  
 Modificadores: INICIAL A44 \_\_\_\_\_

Observaciones : Matriz Deportes x Deportes ("QQQ" significa que no existen precedencias)  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Ficha Archivo

1 de 1

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) FICHERO

Nombre : VLOKES.VLO  
 Descripción : Fichero de Bloques  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(B) DIMENSIONES

Longitud de Registro : 116+2  
 Nro de Reg. máximo : 50

(C) REGISTRO

	Campo	Tipo	Lon.		Campo	Tipo	Lon.
01.	Código	S	3	11.	Nombre3	S	15
02.	Peso	S	3	12.	Nombre4	S	15
03.	Diamin	S	2	13.	Zon 1	S	2
04.	Dur	S	2	14.	Zon 2	S	2
05.	Diamax	S	2	15.	Zon 3	S	2
06.	Ritmo	S	20	16.	Zon 4	S	2
07.	Dia	S	2	17.	Zon 5	S	2
08.	Nom.	S	2	18.	Zon 6	S	2
09.	Nombre1	S	15	19.	Zon 7	S	2
10.	Nombre2	S	15	20.	Zon 8	S	2
				21.	Zon 9	S	2
				22.	Zon 10	S	2

(D) FICHEROS ANEJOS

	Nombre	Enlace		Nombre	Enlace
01.	*.TXT	_____	06.	_____	_____
02.	_____	_____	07.	_____	_____
03.	_____	_____	08.	_____	_____
04.	_____	_____	09.	_____	_____
05.	_____	_____	10.	_____	_____

(E) PROGRAMAS

Generadores : INICIAL \_\_\_\_\_  
 Utilizadores : INICIAL SESTUJO LISTAOS A44  
                   CALENEU JOBARIO \_\_\_\_\_  
 Modificadores: INICIAL A44 \_\_\_\_\_

Observaciones : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



Ficha Archivo

1 de 1

PROYECTO : SUCCES

FECHA : 06/06/89

(A) FICHERO

Nombre : ZONAS.ZON  
 Descripción : Información de las zonas deportivas (fichero secuencial)

(B) DIMENSIONES

Longitud de Registro : Variable  
 Nro de Reg. máximo : 10

(C) REGISTRO

	Campo	Tipo	Lon.		Campo	Tipo	Lon.
01.	Número zonas	N	2	11.			
02.	—			12.			
03.	Nombre 1	S	15	13.			
04.	Nombre 2	S	15	14.			
05.	Nombre 3	S	15	15.			
06.	Nombre 4	S	15	16.			
07.	Peso	N	2	17.			
08.				18.			
09.				19.			
10.				20.			

(D) FICHEROS ANEJOS

	Nombre	Enlace		Nombre	Enlace
01.	VLOKES.VLO		06.		
02.	PEZOS.PEZ		07.		
03.			08.		
04.			09.		
05.			10.		

(E) PROGRAMAS

Generadores : \_\_\_\_\_  
 Utilizadores : A44 \_\_\_\_\_  
 Modificadores: A44 \_\_\_\_\_

Observaciones : Ha de estar creado con EDLIN (longitud 0)

VI.- DIMENSIONES

## DIMENSIONES MAXIMAS DEL SISTEMA

Numero de deportes .....	50	
Numero de disciplinas .....	9	por deporte
Numero de modalidades .....	9	por disciplina
Numero de pruebas .....	89	por modalidad y categoria
Numero de fases .....	38	por prueba
Numero de competiciones .....	89	por fase
Numero de actividades ficticias .....	9	por fase
Numero de entrega de medallas .....	1	por prueba
Numero total de items deporte .....	500	por deporte
Numero de areas .....	40	
Numero de instalaciones .....	20	por area
Numero total de sesiones .....	550	
Numero de Zonas televisivas .....	10	
Numero total de fragmento de competicion ...	25	

<u>INDICE</u>	Pg.
I .- DESCRIPCION GENERAL .....	1
II .- UTILIZACION DEL SISTEMA .....	15
III.- DESCRIPCION DEL SISTEMA .....	19
IV .- FICHAS DE PROGRAMAS .....	32
V .- FICHAS DE ARCHIVOS .....	47
VI .- DIMENSIONES .....	64