**Tmgr version 1.03, 11 octobre 2020**

Tmgr est un gestionnaire de tournois pour des programmes de jeu de dames 10x10. Cela fonctionne avec les programmes qui utilisent le Hub Protocole d'interface 2.1. À l'heure actuelle, seuls 2 programmes prennent en charge cette interface, Kingsrow et scan. En raison de ce petit nombre de moteurs Hub, Tmgr n'est actuellement qu'un gestionnaire de match à 2 moteurs, et n'implémente pas encore de tournois à la ronde.

Les programmes de jeu de dames ont déjà DXP pour le contrôle de match, mais Tmgr améliore DXP de plusieurs manières:

● Tmgr peut exécuter N matchs en parallèle et agréger les résultats de tous les matchs. Par exemple, si vous avez un PC quad-core avec suffisamment de mémoire, il peut gérer 4 matchs simultanés de moteur A contre moteur B.

● Tmgr utilise un fichier .PDN des positions de départ et vous permet de définir le nombre de parties jouées pendant chaque match de N matchs parallèles.

● Tmgr dispose de contrôles flexibles du temps.

○ Commande d'horloge Fischer avec une heure initiale et un incrément.

○ X coups en Y secondes (similaire à DXP).

○ Partie complète en X secondes.

● Tmgr détecte les nuls par triple répétition et par la règle des 25 coups de dame.

● Tmgr peut utiliser la base de données Kingsrow 8 pièces pour l'arbitrage de la partie.

● Tmgr arrête la partie si l’horloge d’un moteur devient négative.

**Note d'installation**

Tmgr lit et écrit les fichiers dans le dossier courant. **Ne l'installez pas sous \ Program Files**, car cela provoque des problèmes d'écriture des fichiers.

**Exécution de Tmgr**

Tmgr n'a pas d'interface utilisateur graphique. Il se lance à partir de la console de ligne de commande windows.

Tous les paramètres de Tmgr et des 2 moteurs sont définis dans le fichier **tmgr.ini** du dossier courant. Les résultats de match sont écrits dans **tmstats.txt**. Les parties de match sont écrits dans le fichier **match1.pdn**. Si les matchs parallèles sont définis > 1 les matchs additionnels sont écrits dans **match2**.pdn, **match3.pdn**, ...

**Options de ligne de commande**

**-f filename** Utilise **filename** (le nom du fichier) par défaut **tmgr.ini** pour les paramètres de match.

**-h** Aide. Affiche un résumé des options.

**-l** Option journal. Enregistre toutes les communications entre Tmgr et les moteurs dans des fichiers journaux. Les noms de fichiers sont **comm1.log** pour le moteur 1, **comm2.log** pour le moteur 2, etc. Cette option ne doit être utilisée que pour le débogage, car cela pourrait ajouter quelques millisecondes aux horloges du moteur à chaque coup.

**-r** Option de reprise. Reprenez le tournoi inachevé précédent d'où il a été interrompu. Par défaut, Tmgr démarre un nouveau tournoi et efface tous les fichiers de résultats précédents.

**-t** Option Temps. Inclure le temps de recherche et le temps d'horloge restant sous forme de commentaires pour chaque coup correspondant aux matchs dans les fichiers PDN.

**-v**  Option Nota. En plus le statut est affiché dans la console pendant le tournoi.

**Commandes Tmgr.ini**

Vous pouvez modifier tmgr.ini pour définir les paramètres de matchs. Le fichier a une section [Général] et 2 sections [Moteurs].

**Réglages [généraux]**

**start-pos-file** Le chemin complet d'un fichier pdn des positions de départ pour la correspondance. Un paramètre obligatoire.

**parallel**-**matches** Le nombre de matchs qui seront joués en parallèle. Optionnel, la valeur par défaut est 1.

**games** Le nombre de parties qui seront jouées dans chaque match. Le nombre total de parties dans un tournoi est (parties \* matchs parallèles). Un paramètre obligatoire.

**time**  Le temps initial de l'horloge en secondes.

**inc** L'incrément de temps en secondes, ajouté avant chaque coup.

**moves** Le nombre maximum de coups dans une partie. «Coups» doit être combiné avec «Temps», mais pas avec «inc».

**egdb-wld-path** Le chemin d'accès à la base de données Kingsrow WLD, utilisé pour l'arbitrage. Cela ajoute 1,5 Gib à l'utilisation de la mémoire de Tmgr. Optionnel.

**Paramètres [Moteurs]**

**engine-dir** Le chemin vers les fichiers du moteur

**engine-command** Le chemin et le nom de fichier du Moteur, ainsi que les arguments de ligne de commande. Mettre entre guillemets s'il y a des espaces, comme pour les arguments.

**draw-pieces** Le nombre maximum de pièces en positions pouvant être déclarées nulles en utilisant le score de recherche du moteur. Optionnel, la valeur par défaut est 6.

**draw-count** Le nombre de recherches consécutives retournant les scores de tirage nécessaires pour déclarer le match nul en utilisant les résultats de recherche de ce moteur. Optionnel, par défaut est 5.

**draw-score** Le score maximum qui peut être considéré comme un match nul. Pour la plupart des moteurs, c'est probablement 0, mais Kingsrow-hub utilise 0,01, 0,03 et 0,05 pour le tirage de db et 0,07 pour le tirage par répétition. Optionnel, la valeur par défaut est 0.

**win-score** Le score minimum qui indique une certaine victoire. Optionnel, la valeur par défaut est 20.

**set-param** Tous les paramètres set-param Hub spécifiques au moteur peuvent être donnés. La syntaxe, qui est un peu différente de la syntaxe Hub, est : définir le nom du paramètre = valeur.

**Arbitrage**

Tmgr écrit un en-tête de Terminaison dans le PDN de chaque partie avec la raison de conclusion de la partie et comment le résultat de partie a été déterminé. Après chaque recherche de moteur, **Tmgr** vérifie les conditions suivantes:

● Si l’heure d’un moteur devient négative, **Tmgr** met fin au jeu. Il ne déclare pas de perte de temps. Au lieu de cela, il essaie de déterminer le résultat de la partie en fonction de la dernière position du jeu. Les événements d'horloge négatifs sont notés dans tmstats.txt.

● Si le camp qui a le tour n'a pas jouer de coups légaux, Tmgr déclare que ce camp a perdu.

● **Si le moteur a envoyé un score de recherche, alors :**

○ Si le nombre de pièces sur le damier est **< ou =** aux pièces nulles, et que le | score |est **< ou =** au score nul, alors le nombre de nul est incrémenté, sinon il est remis à 0. Si le nombre de nul est **> ou =** au " nombre de nul " défini dans le fichier .ini, la partie est déclarée nulle.

● Si une position est atteinte 3 fois au cours d'une partie, la partie est déclarée nulle par répétition 3 fois.

● S'il y a 25 coups consécutifs de dame sans capture de chaque côté, la partie est déclaré nulle selon la règle des 25 coups de dame.

● **Si le jeu atteint une limite de nombre de coups, alors :**

○ S'il y a un paramètre pour egdb-wld-path et que le nombre de pièces est < ou = le maximum pour la base de données trouvée sur ce chemin, puis le résultat est recherché dans la base de données Kingsrow egdb.

○ Si le moteur renvoi un | score |est **< ou =** à 0.5, la partie est déclarée nulle.

○ Si le moteur renvoi un score **>** au paramètre «score gagnant», la partie est déclarée gagnante.

○ S'il n'y a pas de résultat des 3 tests ci-dessus, le résultat de la partie est déclaré "inconnu"