Picco

Estatística esportiva para todos





Vídeo-Tutoriais

Os vídeo-tutoriais do Picco são constantemente carregados em nosso canal do Youtube. Não deixe de se inscrever e acompanhar as atualizações clicando abaixo:





Visão Geral

Picco é um app focado em estatística esportiva. Seu objetivo é transformar esta tarefa, normalmente complexa e custosa, em algo fácil, amigável e poderoso.

Picco tem uma interface bastante direta, tão amigável quanto possível. A documentação do Picco também seguirá as seções do software: Jogos, Times, Protocolos e Relatórios.



Visão Geral

- Protocolos: O que e como você quer medir
- Times: Quem você observará
- Jogos: Protocolo + Times -> Inicia! -> Entradas -> Relatório

picco.app

Relatórios: O resultado final

Jogos

Uma partida se inicia com uma configuração simples: seleção dos times, do protocolo de medidas e informações opcionais (data e competição). Durante a partida, o usuário interage com o layout do protocolo (através de botões, movendo jogadores, etc) para registrar os acontecimentos da partida. Toda esta informação é guardada em um projeto, reunindo os dados que popularão o relatório. Em qualquer momento, durante, antes, ou depois da partida, o usuário pode editar o layout do protocolo, editar o modelo do relatório ou acessá-lo.





Protocolos consistem em dados (ações, sub-ações e estados) que serão medidos durante uma partida, como passes (ação), posse de bola (estado), etc. Além disso é possível definir 'Disparadores', uma ferramenta poderosa para definir como uma ação ou estado reage ao outro, tornando um protocolo aplicável em tempo-real durante uma partida. Dentro de um protocolo, o Picco relaciona todos estes elementos para a geração automática de um modelo de relatório. Finalmente, para a interação durante a partida, o protocolo define o layout da tela para indicação dos eventos. Apesar de parecer complexo, o protocolo é uma parte amigável e muito poderosa do aplicativo.

	Jogo - Padrão
Ações	Editar Elemento
Passe Casa	Nome do Elemento
Passe Adv.	Passe Casa
Finalização Casa	
Finalização Adv.	Carregar Imagem
Bola Longa Casa	
Bola Longa Adv.	Editar Ação
Escanteio Casa	Editar Disparadores

Elementos do protocolo



Layout do protocolo

\langle	Ca	5a - 0 x 14/2/2020	Campeonato		
	🔵 Completo) r Te	mpo	🔘 2° tempo	
	Passe Casa Certo	Errado	Passe Adv. Certo	Errado	
		1	1	1	
	50% 50 1 1	*	50% 5 1	0% 1	
	Finalização Casa Certa Bloq.	Errada	Finalização Adv. Certa Blog.	Errada	
		1	1	1	
	33% 33% 1 1	33% 1	33% 33% 1 1	33% 1	
	Bola Longa Casa	Frenda	Bola Longa Adv.		
	, erta	,	, Carta		

Modelo de relatório

Picco já vem com dois protocolos para futebol:

- Jogo Padrão: protocolo simples para medir estatísticas de uma partida sem entrar no nível individual dos jogadores.
- Jogo Avançado Padrão: protocolo criado para medidas mais aprofundadas dentro de uma partida, indicando jogadores e regiões do campo, gerando um relatório bastante completo.



Nesta seção se gerencia os times, consistindo em informações básicas que os definem e seus elencos



Relatórios são o objetivo final do app, são criados automaticamente baseados no protocolo e nos dados medididos durante uma partida.

					Companie 10 5 4 6 4 12 10 14 21 25 5 5 6 5 10 28 7 3 100	Failed 1 2 1
Virtus - A	x 4 - Undefined	Room Dome	Complete Encomplete	rumet	🔚 3 3 1 Z Z 1 Z 1 4 1 1 3 6 1 33	nate 1 2 1
					Long Kall 1 3 1 2 7	Committee 1 1
81/06/20 W	Competition	40%) 10%	1074 / 1074 / 1029		1 1 2 1 8	1 X X
Paras	long dad	*17			Ov1000 2 1 5 4 2 1 15	Management 4 1 3 7 6 1 5 5 6 2 4 2 3
182 .20		Hanne Manh	interception	72	Bodel 1 1 2 1 6	Lat. Nat 2 4 2 2 2 4 2 1
aven / area	A4% / 48%	40.44 (A) 44	Econt (Auf)	25	on Treps 1 1 1 1 2 1 1 7	1 2 3 1 2 2 1 1
		376 (366 (376	Inter Int	100	1 A A	7.m
Distant Statut of Second	Dress Descentari Biomani Catani				@ 2000 	
а (°,						1995 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 -
tares (one (one	con / mins. (rom					Formation History
					می اور	Actions average (2-0)
Final Epinetian	Mana Hannard				Const 1 2 1 3 7	
• •					Comptee 2 6 1 1 2 12	
1214-1212	ADM (MOM				Ditate 1 1 2	
	0			0	2000 3 T T T K	
					TOTM, 15 8 10 10 21 26 25 32 45 53 19 9 14 9 30 62 14 13 415	0.41 (NP) 0.0
Low N	adum 🧶 High	Low Hadil	um 🐵 Mgh			
large dant	find	2400				
-					0	
			And of the			
·····································	-15 P	AL	5 P.S		Formation History	
100		1 (A) (A)			9.47 (2P) 0.00 (3P)	
interception Loss Dell	Notes Con					
+ + b	1 0 0 0 0					
14 100 m	12 (4) 2				16:01 (3P)	
100 100 100	1 7 0 3 1					
	0			0		

ρίοσο.αρρ

Picco

Guia avançado



Picco

Times





Gerenciar times e elencos no Picco é extremamente simples. No momento, ainda não adicionamos informações mais complexas para os jogadores ou perfis dos times, mantendo esta tarefa simples e rápida. No futuro, esta parte será evoluída para manter o histórico dos jogadores e times, além de outras informações.





Nesta tela são acessíveis os times já criados e também a opção de adicionar novo time. Também é possível indicar o time padrão, aquele que será automaticamente selecionado como principal em novas partidas.





Um time consiste em nome, escudo e elenco, formado por jogadores com nome, número e titularidade.



Picco

Protocolos



Protocolos consistem em: o que você quer medir, como quer medir e, finalmente, como reportá-los. O Picco já vem com dois protocolos para futebol, um para medir as estatísticas básicas dos dois time e um avançado para medir mais dados de um dos times, incluindo estatísticas individuais dos jogadores.

Protocolos podem se tornar complexos pois podem conter muita informação, um layout avançado, mas para se tornar possível usá-los em tempo real, possuem uma poderosa ferramenta chamada disparadores. Com estes é possível automatizar interações, economizando cliques, permitindo que os olhos mantenham-se focados no jogo, evitando interações desnecessárias com o aplicativo.

Protocols existentes

Jogo - Padrão

Pacce Cass Passe Adv Darts Ernets Emake Bola Lorga Casa Excertair Cene Excertain Adv Sols Lings Adv **Ongernete** Realistic Charac Circle Educto Enade ente Adv nerity Casa Blog Enad -Blog Erredo Institucile Adv Finalização Casa Blog | Emplo bete Min Errete Falls Adv Fata Gate Posse de Bola Carbo bullet Adv

Cana D v O Adversario

Ö

at | aa aa 🔻

• Jogo Avançado - Padrão



Um Protocol do zero

- O que se quer medir (elementos): Uma ação simples, uma ação com sub-ações, estados, ações dos jogadores, regiões de campo.
- Em um protocolo medimos a quantidade de ações e subações, definimos o jogador e a região de campo onde ocorreram e também rastreamos os estados.



Ações e sub-ações

 Basta escolher um nome, as sub-ações (se desejadas), as cores ou mesmo uma imagem custom.

< Protocolo 🔶 Elementos		Arotocolo
	Tutorial	Ação Simples
Açãos Simpros Açãos Simpros Sub-ações Pasas Gor Açãos Longa Açãos Longa Açãos Longa Açãos Longa	Editar Elemento Norre da Elementa Comparimente Editar Apie Editar Organization Organization Comparimente Comp	Peire Age Singles



Estados

- Estados podem ser: padrão/genérico ou uma representação de jogadores ou zonas do campo.
- Em um estado você deve selecionar quantas opções podem estar ativas ao mesmo tempo.

	Tutorial			
t Person Acade Endortem	Editar Elemente Norse do Elemento Posse	•		
ouad ogađores ona de Campo	Ten do Extado Extado Generico • 1	i Sirnuttiensu		
+ falors Essets Valores	and the lines	Protocolo +	← ^{Elemento} ← Estado	
lgrit Toom Label	Edur Onurreture	Section of the section of the	Posse	
	(0)	Ch. Previa	6	litar Sub-estado
		Fone	Nome do Sub-estado	
		A DECEMBER OF STREET	PRESENT	
		Suit-Hefanitis		
		Indet		
		Defes		
		+ Nimit Sub-welade		
		입장 그는 관심하게 많습		
			•	Ok Cancel

Estados

 Jogadores: é necessário indicar quantos são os jogadores ativos (11 para futebol) e a orientação do campo.

	Tutorial			
+ hone Ação Enlaritori Posse Jogadome Eona de Campo + Nove Escala	Editar Elemento Name da Elementa Jogadores Tea da Estado Estado Sono Jogadores • 2	Ableman		
light Team Label	Ediar Organistan	Protocolo	\leftarrow Elemento \leftarrow Estado	
			Jogadore	5
		Previoa		Ptorizonisi Vertizoi

Estados

 Campo: o campo será dividido em n x n regiões. Além destes valores, podem ser escolhidos a orientação, cores e nomes para as regiões.

	Tutorial			
Three Aple:	Editar Elemento			
Catarian	Zona de Campo			
logadores. Zona de Campo	Cango • 1			
+ Naves Etractor	Editor Estate			
Valores Right Toom Label	Eduar Onumentary	Protocolo	\leftarrow Elementa \leftarrow Estado	
			Zona de C	ampo
		Prévid 2 × 3 5		Horizontal 🔹 Vertical
		Sub-astados		
		Region 1	20	
		Region 2		
		Hegon 3		
		PERDICIT #		

0 layout

Após adicionar os elementos, é necessário ajeitar o layout do protocolo (Protocolo -> Editar Protocolo).

Todos os items são automaticamente adicionados. Arraste-os clicando em qualquer ponto ou redimensione-os clicando na parte inferior direita.



0 layout

• Exemplos de layout



Configuração de relatório

O Picco automaticamente cruza os elementos do protocolo para gerar um modelo do relatório. A configuração deste permite ativar/desativar tais itens do modelo, além de permitir espelhar as regiões do campo (importante quando são medidos dados para dois times).

)		14/2/2020	Campeonato		
	Compania		inglie)	D # lenge	
	Passe Case Certe	- threads	Paramet Auto. Carter	lives.	
	5076 (50 1 / 1		60% [60		
	Finalitação Casa Certa Illog	avenue -	Finelização Astu. Certa Pare	areas 🔍	
	326 (226)	32%	375 (235	133%	
	Rate Longe Case Certe	arrante 🗮	Role Longe Adv. Carle		

	Encantein Cana Resister Ducemente	Escartalo Arv. Aselato Duranette
		TT (TT
	Crutemanta Cese Earte Bha, Orredo	Crustamento Adv. Carta Beg. Cruste
	1 20% 120%	אינגן אינגן אינג
	Escartien Casa Bastain Ducaranove	Encartain Are. Analain Disconterer
	T Serve (serve)	ama international internationa
	Crutamento Casa Carto Bhat direate	Cruzamente Adv. Centa Bies Create
	Histórico de	Formação 🦉
14'33''	P	

Disparadores

Picco, por padrão, mantém o acompanhamento de um partida tirando fotografias dos elementos do protocolo (ações, campo, jogadores, estados) no momento que uma ação ocorre ou quando um estado muda de valor. Nós chamamos este de disparador padrão. Além desta, se pode fazer muito mais com disparadores, como definir o valor de um estado, atualizar o placar, reagir a uma ação, etc.

Disparadores podem ocorrer em 3 tempos distintos: quando um botão é pressionado ("No Clique" ou "Mudança de Estado"), quando uma ação é finalizada ou depois de um intervalo de tempo (para ações não imediatas, que não iniciam e terminam no clique).

Um disparador pode: definir, limpar ou desmarcar um estado; terminar uma ação (tirar a foto do jogo); salvar um estado (também uma foto do jogo); atualizar um valor (placar).

Disparadores – Exemplo

O passe é um bom exemplo de ação e possui diversos disparadores, dependendo da sub-ação:

• Disparador padão: No Clique, Finalizar Ação -> Tira a foto do momento do jogo



- Passe Certo: O primeiro jogador ativo deve ser desmarcado (já não possui mais a bolta). Além disso, se o passe é certo, o time possui a posse de bola:
 - Os disparadores: Após tirar a foto (Ação finalizada), define o estado "Posse de Bola" para "Casa". Na ação finalizada, "Desmarca Estado" de "Jogadores"





Disparadores – Exemplo

 Uma ação longa é uma ação que não termina no clique, deve esperar um intervalo para tirar a foto da partida, como mostrado aqui:

E	ditor Discondor	
	unar exsparador	
Açıki	Finalizar Açân	
Momento	Aprile Strativate	
	620	
		Garcelar
	Açılı Momento	Açılıs Finatione Actor Momento: Açolu trianvior 2

 Um disparador de "Atualizar Valor" soma ou subtrai do placar de um dos times da partida.



Protocolos - Conclusão

Dominar os protocolos é um objetivo importante para usuários avançados do Picco. Com tal conhecimento é possível medir o que for desejado de uma forma bastante prática. O protocolos que já vêm com o Picco são uma importante referência para a criação de novos protocolos.

Picco

Jogos



Jogos – Configuração

Uma partida consiste na aplicação do protocolo para medir ações e estados durante o tempo de jogo. Toda informação levantada automaticamente se transforma em um relatório.

A configuração de um jogo é bastante simples, basicamente indica-se os times, data, nome da competição e o protocolo de medida. Se o protocolo possui jogadores, deve também indicar qual o time observado (elenco que será aplicado no campo)



Jogos - Pronto para iniciar

Antes de iniciar, deve-se indicar os jogadores iniciais (se aplicável), espelhar os campos (se desejado) e, em qualquer momento), se pode customizar o layout e o relatório. Todas as opções ficam no menu no topo direito da tela.



Jogos - Durante

No menu à esquerda, no topo, localizam-se o relógio e as opções de iniciar/pause/resumir o tempo, além de encerrar o período atual. Durante o jogo, indique as ações e trocas de estado. Na barra inferior é possível desfazer a última ação clicando no botão à esquerda ou listar todo o histórico com o botão à direita.

fr 00.45 -	Baly D = D France	Q M	Λ = πια	10 35 -		taly 0 = 0 France		0 14
Contract of Contract		The second s	Historica de	Eventos				
Total Training	I THE THEY COME I TRANSPORT			TEMPO	EVENTO	SUB-AÇÃO	ESTADOS	
		Contractory of the	Ø		the large	6440	Polis, Carroment, Cana, Gale	
			0	T10020	Boist Lorge	Gerto	Carocranes, Evo, Nee, Casa	
		and the second of the	0		Home replacing		Compress Mess Cata	
				17 (00:26	Prese ill bold		Camprover, Mass. Caus.	
			0	1710010	Finne de bote		Campung, Palo Mala Adv.	
		44.1		1110018	their Longe	Emails	Carramant, Pets, Maia, Casa	
		- 19 P	0	11 00.03	Plane av bota		Buffer, Carron ett, Casa, Casa	
			0	17 100:03	Farmer	Certo	Butter, Cerveyers, Case	
			0	1730000	Contranspla			
			0	IT I DO GH	Californicia			
								PK
1710031	Bola Longa Certo Pirio, Carnavaro, C	ana, 🔺	 TTI 	1031 Bi	la Longa	Ceto Pirio	Carnavero, Casa,	-

Jogos - Durante

Em qualquer momento é possível acessar o relatório clicando no botão na parte superior direita da tela.



Por padrão, quando se inicia um novo período, os campos (regiões e jogadores) são espelhados automaticamente. Isto também pode ser feito acessando o menu no topo direita da tela.



Jogos - Conclusão

Durante um jogo fica clara a importância dos disparadores, como economizam tempo e permitem o uso do app em tempo real, sem perder a atenção na partida.

A próxima seção explica mais profundamente como configurar e exportar o relatório, como imagem ou PDF.

Picco

Relatórios



No Picco, o relatório é gerado automaticamente baseado no protocolo de medidas, transformando ações e estados em estatística, gráficos e tabelas.

	Jogo Av	ançado -	Padráo	
Actor				
	1000232			
BetaLimgs	1000			
Protosta				
Crutamente				
Fate				
154				
Hole Cardenald				

End Hend	the the
	7 ⁴⁰
213	
	100 California (10
	land And An Name Der H
eccenter	cover cover
Seate 3 2 3 7 2 2	21 22 1
22	
the Support of the Support	
104-16 8 10102120.0 22 4	
g 41 (197 p)	000(29)
	0 0
	MAX SO MAN



Ao definar um protocolo, o Picco automaticamente criará um modelo de relatório, cruzando todos elementos presentes. Em Protocolo->Editar Relatório se pode ligar/desligar os itens do modelo.



No topo do relatório estão os botões de seleção de período de jogo ou de intervalo de tempo personalizado. Seleciona-se assim quais dados serão apresentados no relatório.



O relatório apresentado pode ser exportado e compartilhado como PDF, PDF Preto & Branco (ideal para impressão), Imagens e Imagens Preto & Branco. O botão de compartilhar está presente na barra superior.

Virtus - 4 3	x 4 - Undefined	Convert 2	Include Nonineaster na Include Nonineaster na Include Nonineaster Include Nonineaster Include Nonineaster Cost Batt Batter Bin		No No<	$e^{-e^{-e^{-e^{-e^{-e^{-e^{-e^{-e^{-e^{$
10 E 10	717			0.000		Actions average D.D.C.P.
Low Ann Anne Low Long Ann Anne Low Long Ann Anne Low Low Anne	dkurr • High Faul Sale De	tow And	um é Algh		1 1 2 1 1 2 1 1 2 1 1 2 1 1 2 1 1 2 1 1 2 1 1 2 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1	
					Formation History	
				0		
					16:01 (39)	

www.Picco.app

Picco está disponível para download gratuito na AppStore e no Google Play