

# **DOCUMENTATION DU PROGRAMME TTTM (TENNIS DE TABLE TOURNOI MANAGER)**

## Table des matières

1	Introduction.....	3
2	Fenêtre d'accueil.....	3
2.1	Présentation.....	3
2.2	Le menu Compétition.....	4
2.3	Le menu Affichage.....	4
2.4	Le menu impression.....	4
3	La fenêtre joueurs.....	4
3.1	Partie 1.....	5
3.2	Partie 2.....	5
3.3	Partie 3 .....	6
4	<u>La fenêtre formule.....</u>	<u>7</u>
5	La Fenêtre tournois et les fenêtres de rencontres.....	10
5.1	Présentation.....	10
5.2	Création d'un tableau.....	10
5.3	Ajouter des joueurs dans un tableau.....	13
6	Les fenêtres de poules.....	13
6.1	L'écran « poule ».....	14
6.2	Les poules.....	15
6.3	Saisir les résultats des poules.....	15
6.4	Modification de la formule.....	18
7	La fenêtre des tableaux simples.....	18
7.1	Attribution des numéros de tables.....	19
7.2	Impression des rencontres.....	20
7.3	Valider un résultat.....	21
7.4	Erreur de saisie.....	23

# 1 Introduction

Ce programme permet à toute personne de pouvoir gérer simplement un tournoi de tennis de table sans connaître la moindre règle du juge arbitrage. Il permet de créer des tableaux de tous types : avec poules ou sans poule, intégraux, avec élimination directe (KO) ou avec consolante (double KO) et ce, sans limitation du nombre de joueurs (dans les limites des capacités de votre ordinateur bien sûr).

De plus, ce logiciel a été conçu pour fonctionner sur pratiquement tous les systèmes d'exploitation (Windows, Mac, Linux, Unix...)

Il est encore en cours de développement donc toutes les fonctionnalités ne sont pas disponibles. Voir la partie « développements futurs » pour plus d'information.

## 2 Fenêtre d'accueil

### 2.1 Présentation

La fenêtre d'accueil est vierge au lancement de l'application. Ne vous inquiétez pas, tout est normal. Les 3 menus en haut de la fenêtre (Compétition, Affichage et Impression) vont vous permettre de réaliser toutes les fonctionnalités disponibles dans TTTM.



## 2.2 Le menu *Compétition*

Ce menu va vous permettre d'effectuer une sauvegarde de la compétition en cours ou alors de restaurer une ancienne compétition. Vous pouvez même cocher la case « sauvegarde automatique » pour plus de prudence afin qu'une sauvegarde complète de votre compétition soit effectuée toutes les 5 minutes

- **Compétition/Sauvegarde** : Permet de sauvegarder la compétition en cours, choisissez le nom et l'endroit de votre fichier de sauvegarde, cliquez sur ok et la compétition est sauvegardée.
- **Compétition/Restauration** : Permet de recharger une compétition sauvegardée au préalable. Choisir un fichier de sauvegarde puis cliquer sur ok pour restaurer une compétition. **Attention, les données non sauvegardées de la compétition en cours seront définitivement perdues.**
- **Compétition/Sauvegarde Automatique** : Permet d'enregistrer la compétition en cours toutes les 5 minutes dans le fichier « sauvegarde.xml ». L'ancienne compétition sauvegardée automatiquement est remplacée par la nouvelle.

## 2.3 Le menu *Affichage*

Ce menu (comme son nom l'indique) va permettre d'afficher ou de cacher les différentes fenêtres que vous aurez à utiliser lors du tournoi.

- **Affichage/Fenêtre tournois** : affiche ou cache la fenêtre permettant de manipuler les tournois.
- **Affichage/Fenêtre joueurs** : Affiche ou cache la fenêtre permettant de manipuler, créer, modifier ou de supprimer des fichiers de joueurs.
- **Affichage/Fenêtre des formules** : Affiche ou cache la fenêtre permettant de créer facilement vos propres formules pour vos différents tableaux.
- **Affichage/Fenêtres tables libres** : Affiche ou cache la fenêtre qui gère les tables attribuées à un match et les tables disponibles.
- **Affichage/Dossards** : N'affiche pas une fenêtre mais permet de cacher ou d'afficher le numéro des dossards des joueurs à l'intérieur des tableaux.

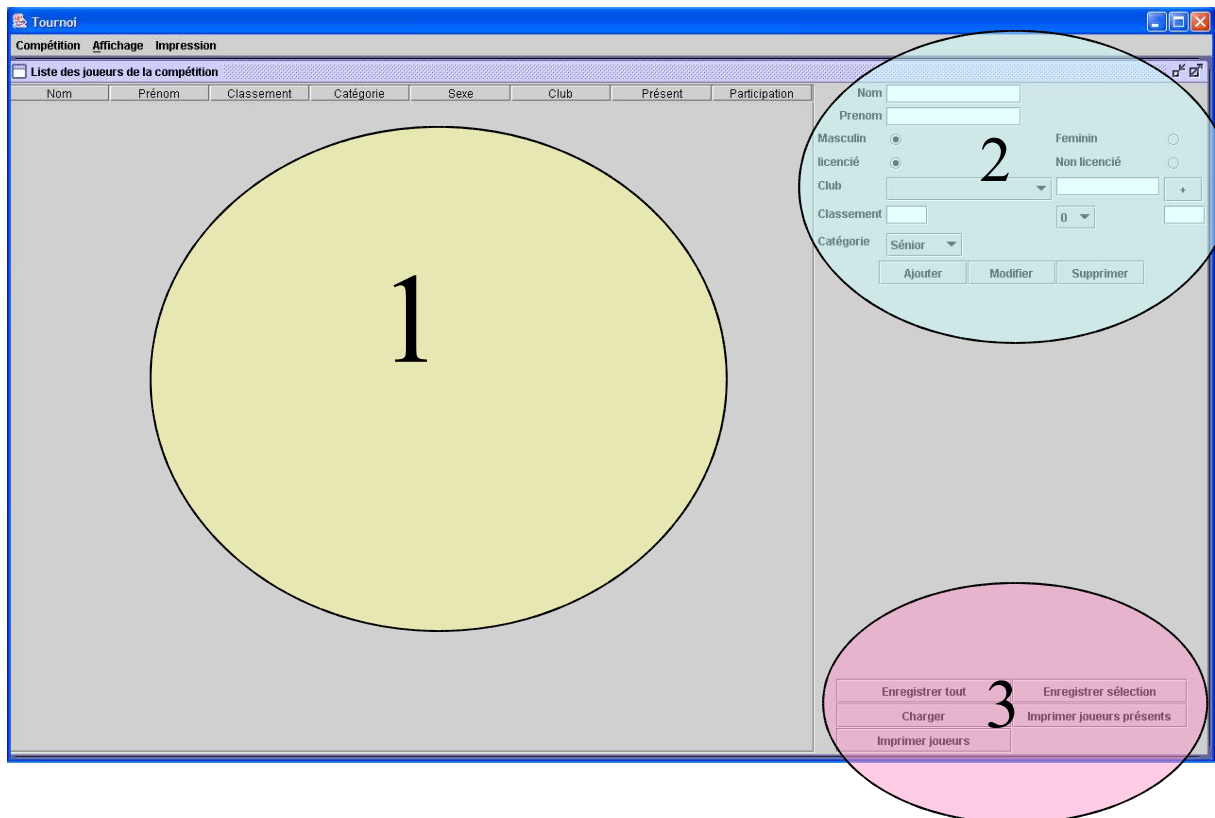
## 2.4 Le menu *impression*

Permet de modifier les options d'impression. Utile si on souhaite économiser du papier et éviter un gaspillage inutile de feuilles. Voir les options de votre imprimante pour plus de précisions. Penser à bien paramétrer et à tester vos options d'impression avant le début du tournoi.

## 3 La fenêtre joueurs

Comme son nom l'indique, cet écran permet de gérer les joueurs d'une compétition. Cliquez sur *Affichage/Fenêtre joueurs* pour la faire apparaître.

On peut décomposer la fenêtre en 3 parties :



### 3.1 Partie 1

Elle représente la liste des joueurs qui sont déjà renseignés. Tous les joueurs de cette liste ne participent pas forcément à la compétition. Pour indiquer au programme qu'un joueur participe à la compétition, vous devez cliquer sur la case Présent. Ce joueur sera automatiquement ajouté à la compétition dans l'Ecran principal. Plus votre liste de joueurs sera complète et plus vous gagnerez du temps lors de l'inscription.

Vous pouvez trier votre liste en cliquant sur les colonnes. Par exemple un clic sur la colonne « nom » permet d'effectuer un tri croissant sur le nom. Un 2<sup>ème</sup> clic sur la même colonne, permet d'effectuer un tri décroissant et un 3<sup>ème</sup> clic annule le tri de cette colonne.

Vous pouvez aussi effectuer un tri sur plusieurs colonnes. Par exemple, pour faire un tri par « club » et par « nom », vous devez cliquer sur la colonne « club » puis maintenir la touche <ctrl> enfoncée et cliquer sur la colonne « nom ».

### 3.2 Partie 2

Elle vous permet d'ajouter, de modifier ou de supprimer un joueur de votre liste des joueurs (3). Vous pouvez renseigner le nom, le prénom, le sexe, le club, le classement et la catégorie du joueur.

Nom	<input type="text"/>		
Prenom	<input type="text"/>		
Masculin	<input checked="" type="radio"/>	Feminin	<input type="radio"/>
licencié	<input checked="" type="radio"/>	Non licencié	<input type="radio"/>
Club	<input type="text"/> ▼	<input type="text"/>	<input data-bbox="1150 322 1241 378" type="button" value="+"/>
Classement	<input type="text"/>	0 ▼	<input type="text"/>
Catégorie	<input type="text" value="Sénior"/> ▼		
<input data-bbox="472 524 683 580" type="button" value="Ajouter"/> <input data-bbox="687 524 898 580" type="button" value="Modifier"/> <input data-bbox="903 524 1106 580" type="button" value="Supprimer"/>			

De la première à la dernière ligne :

- 1) Le nom du joueur. La saisie se fait automatiquement en majuscules.
- 2) Le prénom du joueur.
- 3) C'est un joueur ou une joueuse ?
- 4) Le joueur est-il licencié ?
- 5) Si oui, quel est son club ? La première liste vous permet de choisir un club. Si le club ne figure pas dans cette liste, vous devez le saisir dans le champ à côté puis cliquer sur le bouton « + » pour l'ajouter à la liste.
- 6) Le premier champ de saisie (à gauche) concerne les nouveaux classements (à 4 chiffres), le deuxième champ (au milieu) correspond aux anciens classements (à 2 chiffres) et le 3ème à droite est utilisé pour saisir un joueur numéroté.  
**Attention ! Le logiciel se base prioritairement sur les nouveaux classements.** Si vous souhaitez modifier le classement d'un joueur et que vous ne connaissez que son classement à 2 chiffres, vous devez vous assurer que le premier champ à gauche est vierge sinon c'est celui-ci qui sera pris en compte.
- 7) la catégorie du joueur

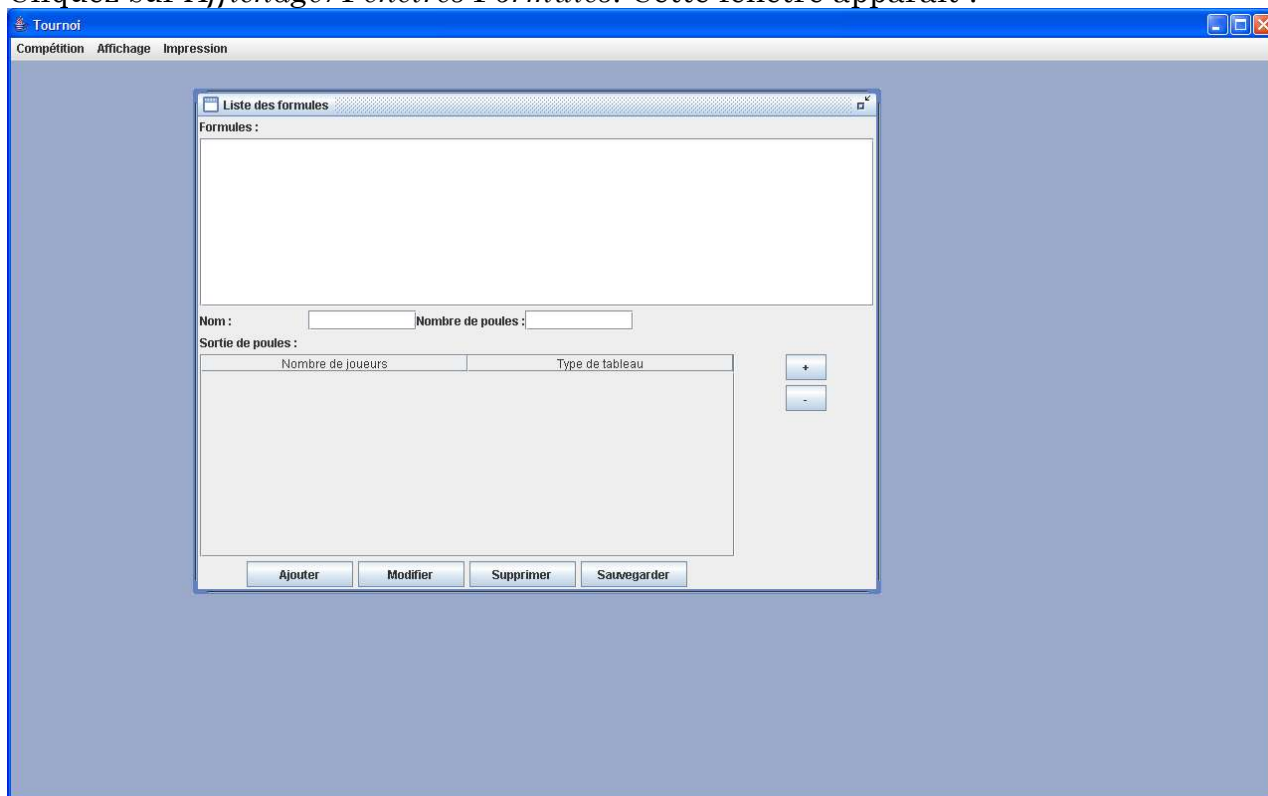
### 3.3 Partie 3

Elle permet d'effectuer des opérations sur la liste des joueurs à l'aide des différents boutons :

- Bouton « Enregistrer Tout » : Sauvegarde toute la liste des joueurs dans un fichier.
- Bouton « Enregistrer sélection » : Sauvegarde les joueurs présents dans un fichier.
- Bouton « Charger » : Charge une liste de joueurs à partir d'un fichier .
- Bouton « Imprimer joueurs présents » : Imprime les joueurs cochés comme présents.
- Bouton « Imprimer joueurs » : imprime tous les joueurs de la liste 1.

## 4 La fenêtre formule

Cliquez sur *Affichage/Fenêtres Formules*. Cette fenêtre apparaît :



cliquez sur le bouton ajouter pour créer une nouvelle formule :

Nom : Nouvelle Formule Nombre de poules : 0

Sortie de poules :

Nombre de joueurs	Type de tableau
-------------------	-----------------

Ajouter Modifier Supprimer Sauvegarder

remplacez le nom « nouvelle formule » par « 4Poules(tab8KO+tabnKO) » (1) et mettez 4 pour le nombre de poule (2) .

Maintenant, vous devez indiquer la répartition des joueurs en sortie de poule. Cliquez 2 fois sur le bouton + à droite de l'écran :

Nom : Nouvelle Formule Nombre de poules : 0

Sortie de poules :

Nombre de joueurs	Type de tableau
0	TABLEAU INTEGRAL
0	TABLEAU INTEGRAL

Ajouter Modifier Supprimer Sauvegarder



2 lignes viennent d'apparaître : Double-cliquez sur la première ligne en-dessous nombre de joueurs. Mettez 8 au niveau du chiffre. Cliquez sur la première ligne en dessous de type de tableau, choisissez TABLEAU\_KO. Laissez 0 pour le nombre de joueurs sur la deuxième ligne et choisissez également TABLEAU\_KO pour le type de tableau.

Cliquez sur le bouton **modifier** puis sur **sauvegarder** : Vous venez de changer le nom de la formule et vous avez indiqué que cette formule comprendra 4 poules. En sortie de poule, les 8 joueurs les mieux classés (les 2 premiers de chaque poule) se retrouveront dans un tableau de type élimination directe (KO). Comme vous n'avez pas précisé le nombre de joueurs pour la deuxième ligne, tous les joueurs suivants iront dans un tableau à élimination directe.

Par exemple, si votre tableau contient 18 joueurs, vous obtiendrez un tableau avec 2 poules de 4 joueurs et 2 poules de 5 joueurs. Ensuite, en sortie de poule, les 8 meilleurs joueurs iront dans un tableau 8KO et les 10 joueurs suivants se retrouveront dans un tableau 16KO. Simple et efficace, non ?

Pour vous entraîner, créer cette nouvelle formule :

Son nom : 4Poules(16KO)

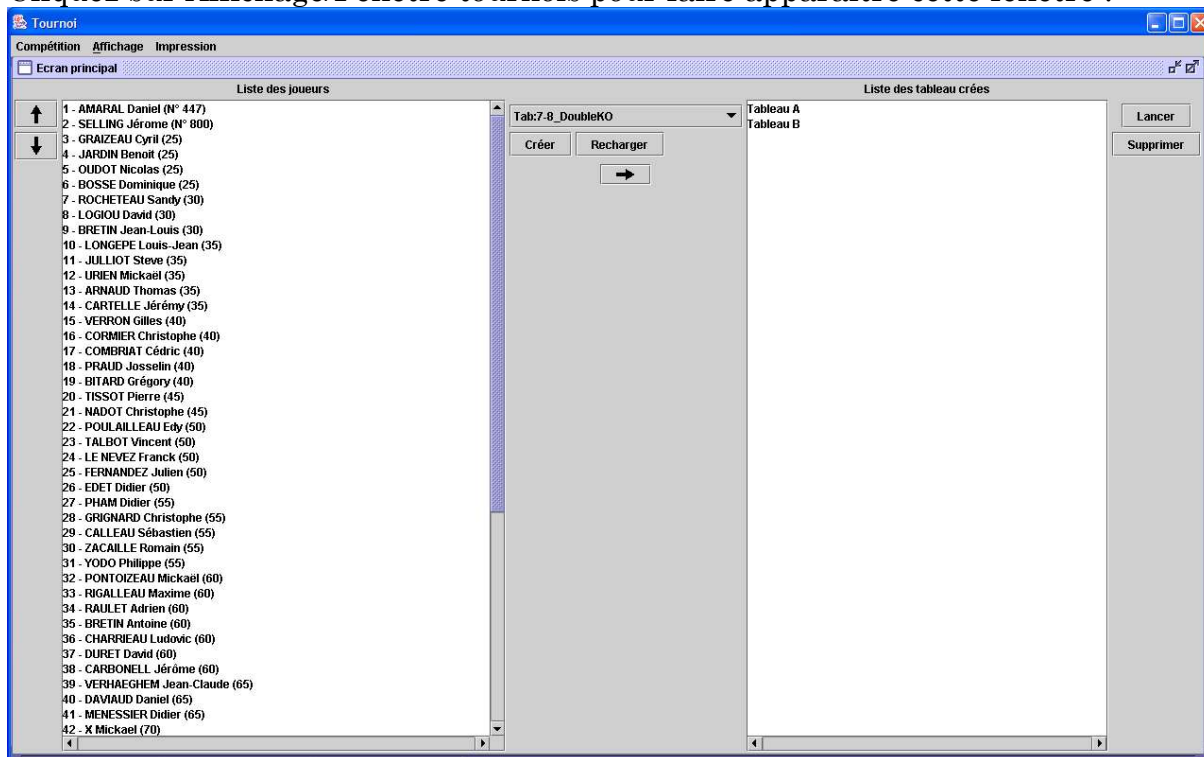
Elle sera composée de 4 poules et vous prendrez seulement les 16 meilleurs joueurs dans un tableau KO.

Une fois que vous avez créé vos différentes formules, vous devez les recharger dans l'application (bouton « recharger » dans la « fenêtre tournoi »).

## 5 La Fenêtre tournois et les fenêtres de rencontres

### 5.1 Présentation

Cliquez sur Affichage/Fenêtre tournois pour faire apparaître cette fenêtre :



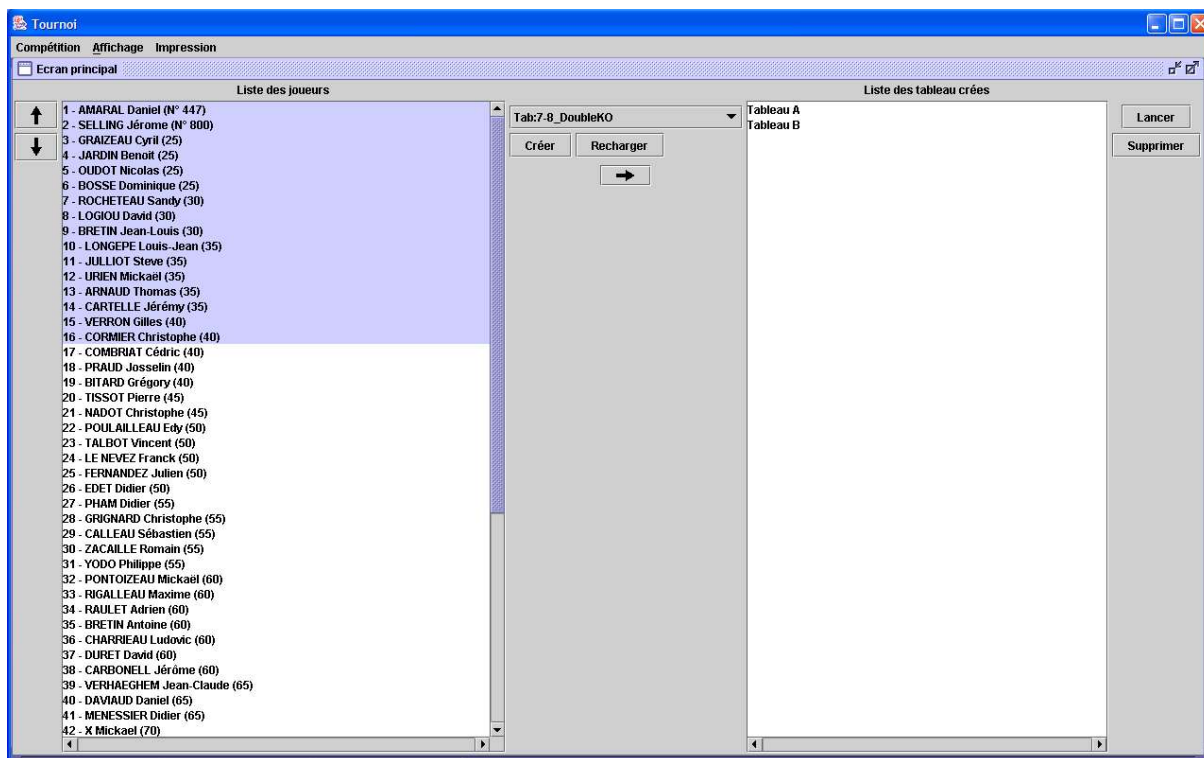
Cet écran vous permet de créer les différents tableaux qui composent votre compétition.

La liste des joueurs contient les joueurs qui ont été cochés comme présents et donc ajoutés automatiquement. Ces joueurs sont triés par classement.

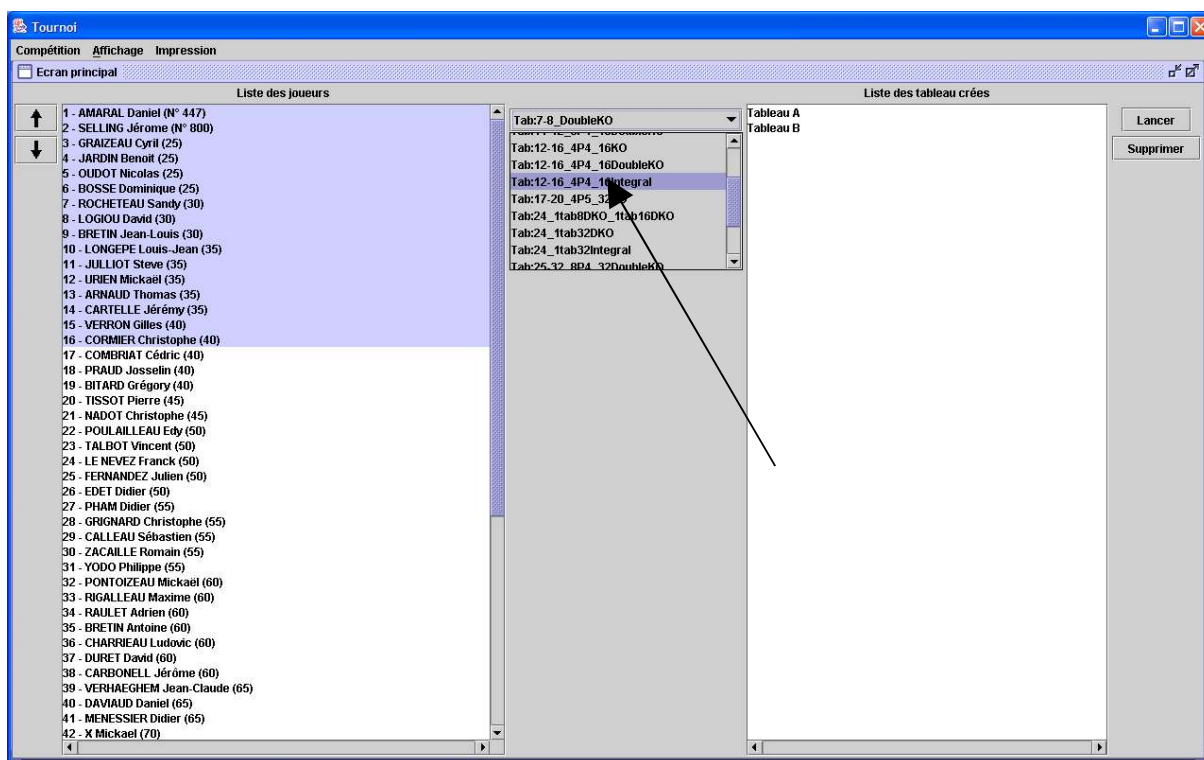
### 5.2 *Création d'un tableau*

La première étape de création d'un tableau consiste à sélectionner plusieurs joueurs dans cette liste. Cliquer sur le premier joueur qui doit être dans votre tableau puis, tout en maintenant la touche shift enfoncée, cliquez sur le dernier joueur participant à ce tableau.

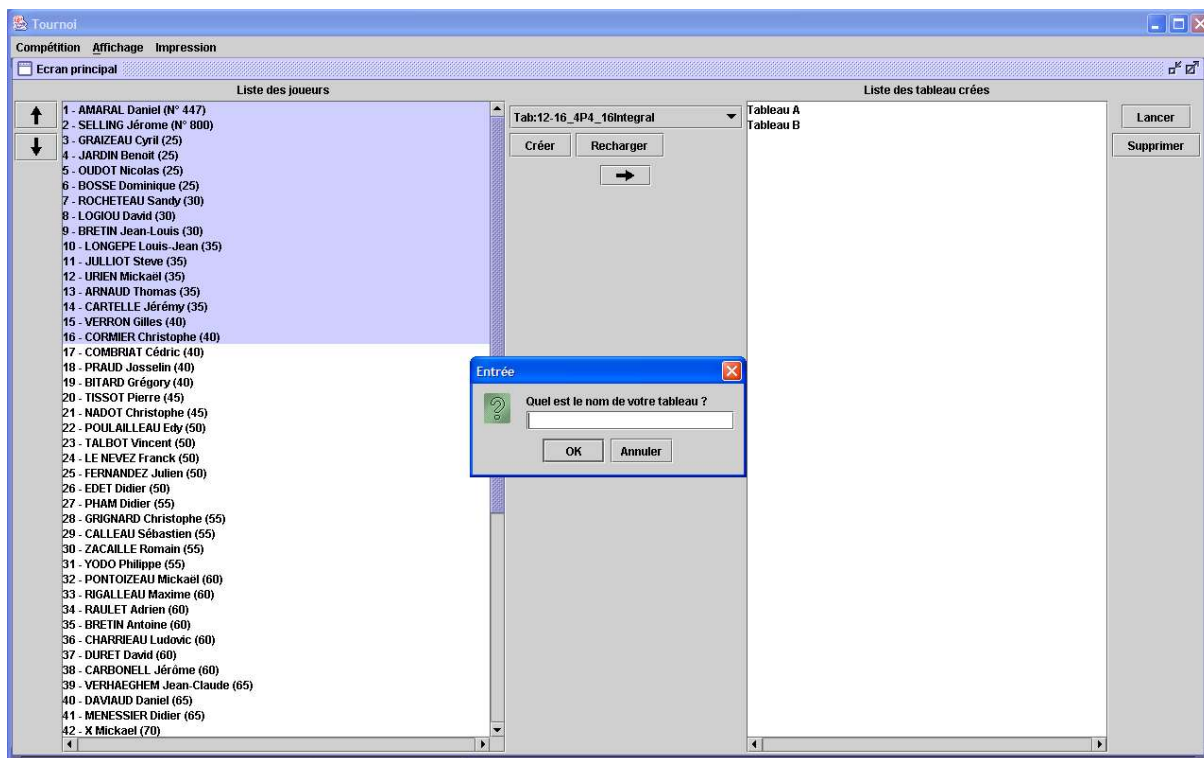
Par exemple, pour sélectionner les 16 premiers joueurs de votre liste, cliquez sur le premier joueur, maintenez la touche shift enfoncée et cliquez sur le joueur n°16.



Une fois les joueurs sélectionnés, vous devez choisir la formule adéquate pour votre tableau (en haut, au milieu de l'écran), par exemple la formule 4Poules(16KO) que vous avez créée au précédent chapitre.



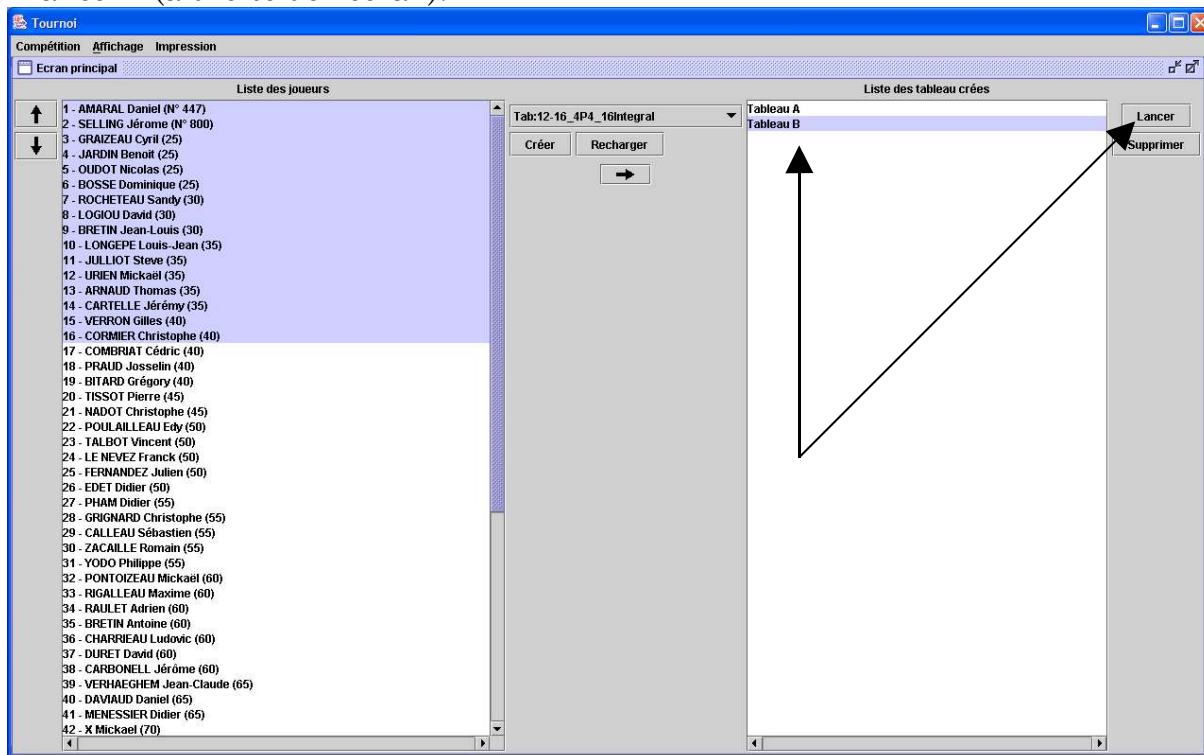
Vous devez ensuite cliquer sur le bouton « créer » puis renseigner un nom pour ce tableau.



Une fenêtre apparaît dans laquelle vous devez renseigner un nom unique de tableau. Par exemple Tableau A, Tableau B etc. Ce nom apparaîtra sur les feuilles de poules et les feuilles de matchs.

Vous pouvez bien sûr créer vos autres tableaux en recommençant toutes les étapes (voir 4 ).

Ensuite, sélectionnez le tableau que vous souhaitez lancer et cliquez sur le bouton « lancer » (à droite de l'écran).

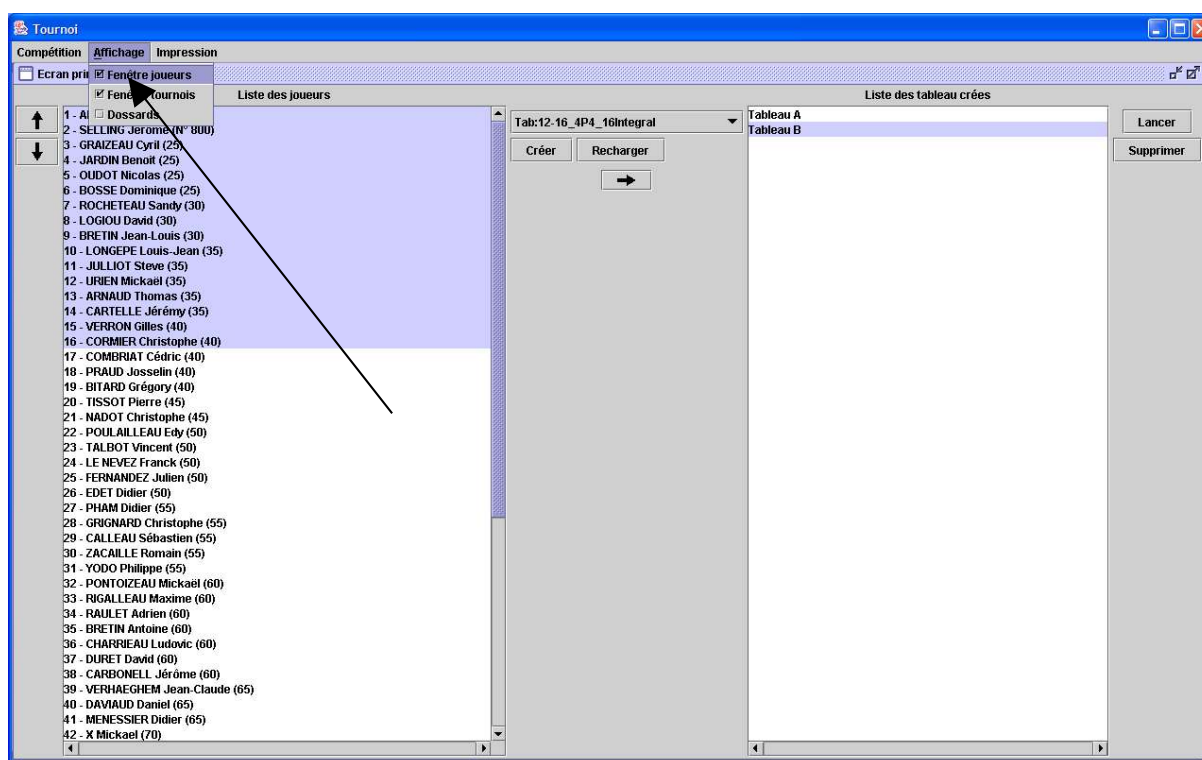


### 5.3 Ajouter des joueurs dans un tableau

Le bouton avec une flèche en dessous du bouton « recharger » vous permet d'ajouter des joueurs dans un tableau après le lancement de celui-ci. Vous devez au préalable sélectionner 1 ou plusieurs joueurs et 1 tableau. Les joueurs sont ajoutés en dernière position du tableau.

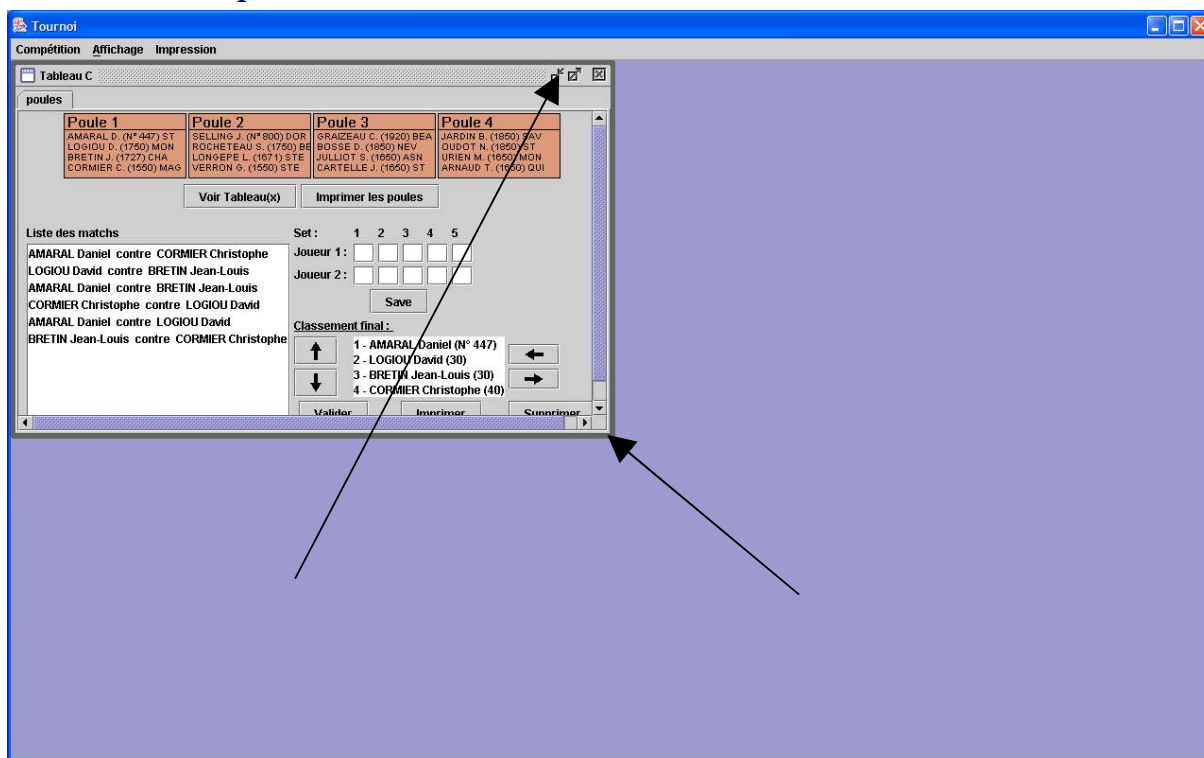
## 6 Les fenêtres de poules

Si vous n'avez pas d'autres tableaux à créer, dans le menu « affichage », cliquez sur fenêtre joueurs, puis fenêtre tournois. Les 2 fenêtres disparaissent. Vous pouvez bien sûr les réafficher en re-cliquant dans le menu affichage.



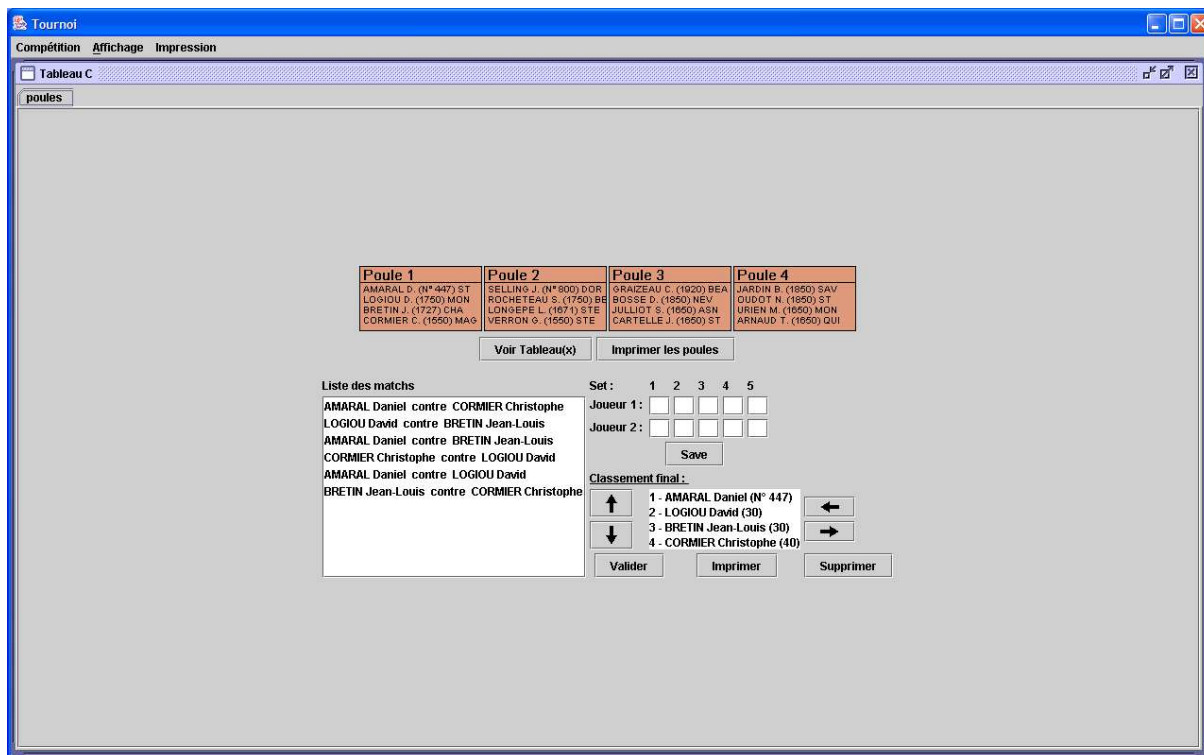
Les fenêtres des tableaux créés apparaissent les unes sur les autres.

## 6.1 L'écran « poule »



Astuce : Vous pouvez agrandir dès maintenant la fenêtre pour une meilleure visibilité. Cliquez sur le carré du milieu de la fenêtre pour la sélectionner. **Attention à ne pas cliquer sur la croix à gauche (ceci terminerait ce tableau).**

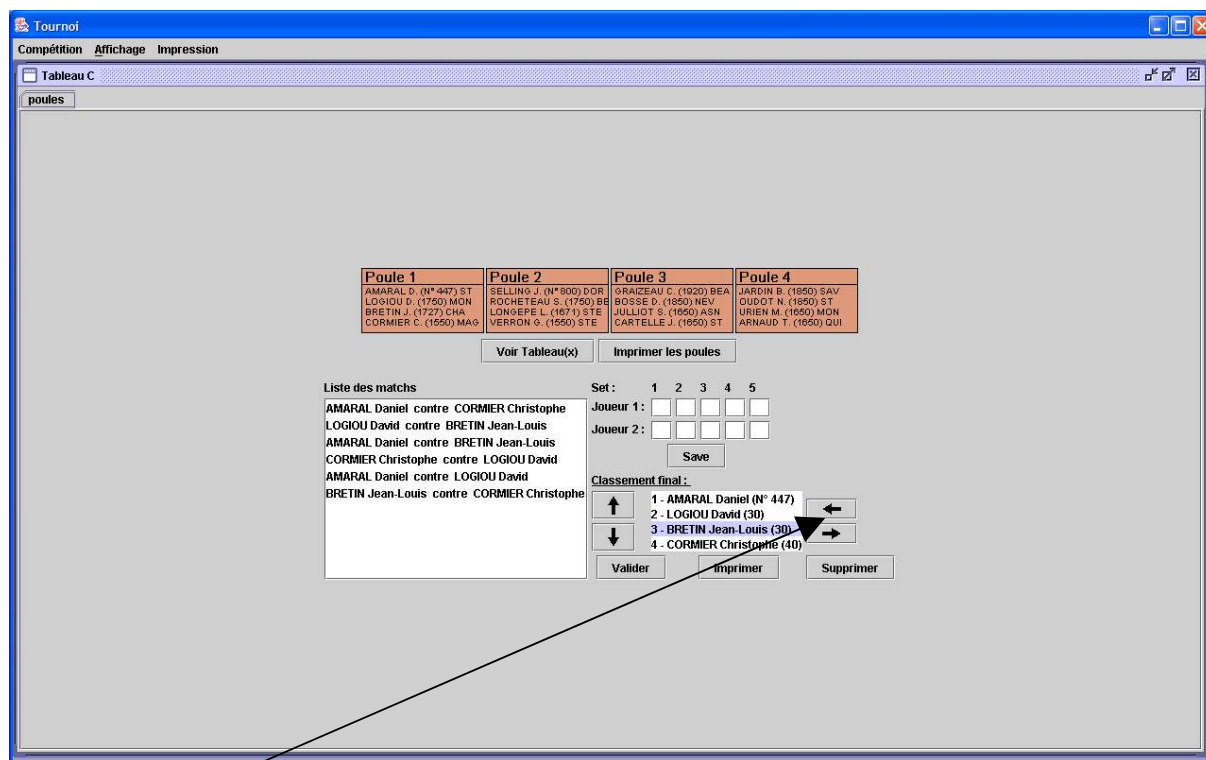
Puis déplacez votre souris vers le coin inférieur droit de la fenêtre, cliquez en maintenant le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur de la souris jusqu'au coin inférieur droit de la fenêtre principale. Vous devez obtenir ceci :



## 6.2 Les poules

Les rectangles orangés représentent vos poules. Les joueurs du même club dans la même poule sont de couleur rouge afin que vous puissiez effectuer les changements rapidement.

- Navigation : Pour sélectionner une poule, il suffit de cliquer sur le rectangle correspondant au numéro de la poule. L'affichage des matchs et des joueurs dans la partie basse de l'écran correspond à la poule sélectionnée.
- Vous pouvez changer un joueur de poule à l'aide des deux boutons en forme de flèches horizontales. Sélectionner le joueur et cliquer sur l'un des boutons.



La flèche gauche permute le joueur sélectionné avec celui de la poule précédente.  
La flèche droite permute le joueur sélectionné avec celui de la poule suivante.

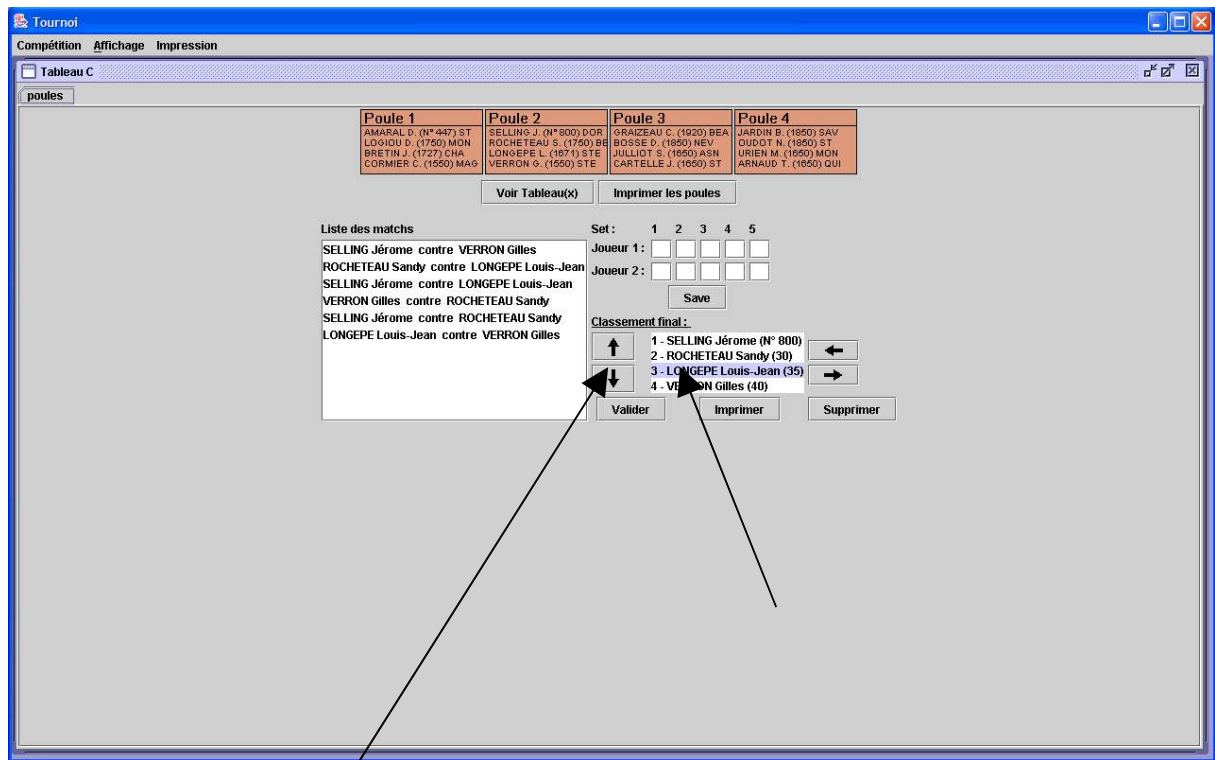
- Le bouton « imprimer les poules » imprime toutes les poules en même temps. Vous pouvez régler le format du papier et choisir l'imprimante dans le menu impression->option.
- Le bouton « imprimer » n'imprime que la poule sélectionnée.

## 6.3 Saisir les résultats des poules

Lorsque les résultats des poules arrivent, vous avez 2 solutions pour les prendre en compte dans l'application.

1°) Cliquez sur la bonne poule, si nécessaire, modifiez l'ordre des joueurs à l'aide des boutons en forme de flèches verticales. Sélectionnez un joueur puis appuyez sur l'un des boutons pour effectuer la modification :



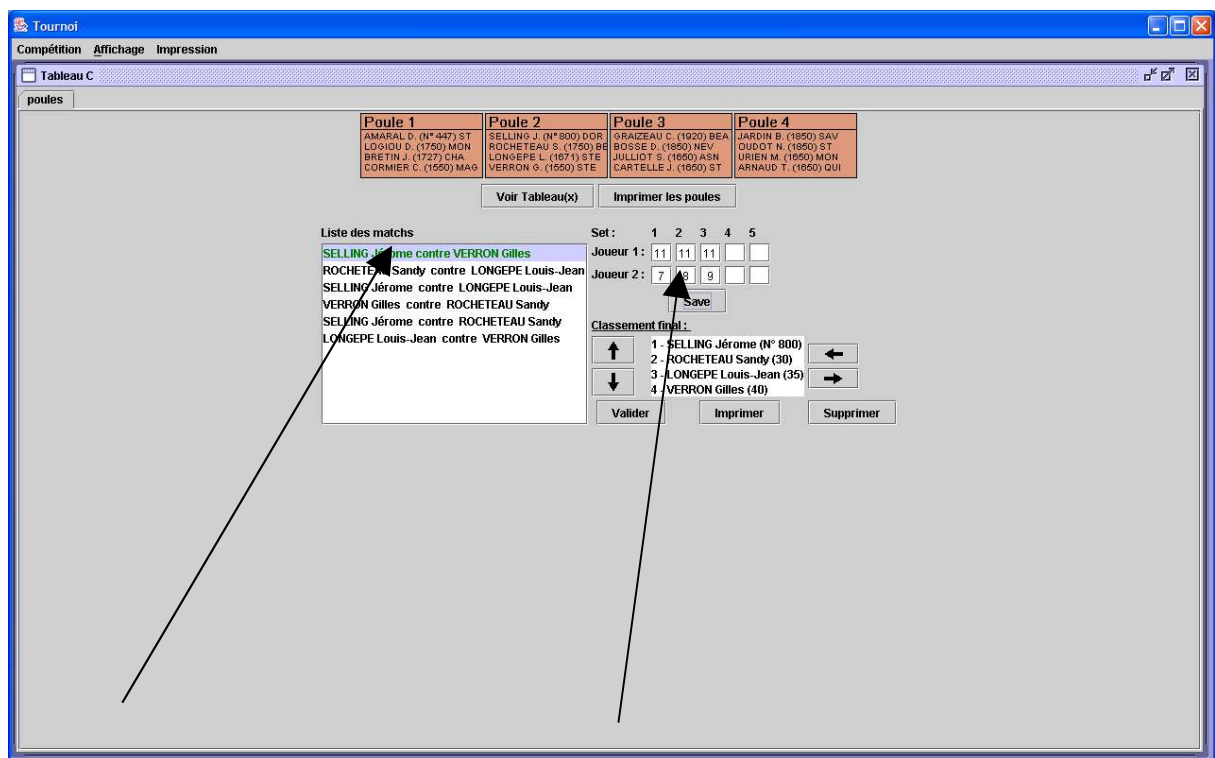


La flèche haute classe le joueur d'un niveau supérieur dans la poule.

La flèche basse classe le joueur d'un niveau inférieur dans la poule.

Appuyer sur « valider » pour valider le classement des joueurs dans la poule.

2°) en cas de litige dans une poule (3 joueurs à 1 victoire par exemple), vous pouvez entrer les résultats des matchs de la poule afin de laisser le logiciel faire le départage automatiquement.



Sélectionnez une rencontre, entrez les scores. Le joueur 1 correspond au premier joueur nommé, le joueur 2 au second joueur nommé dans la liste.

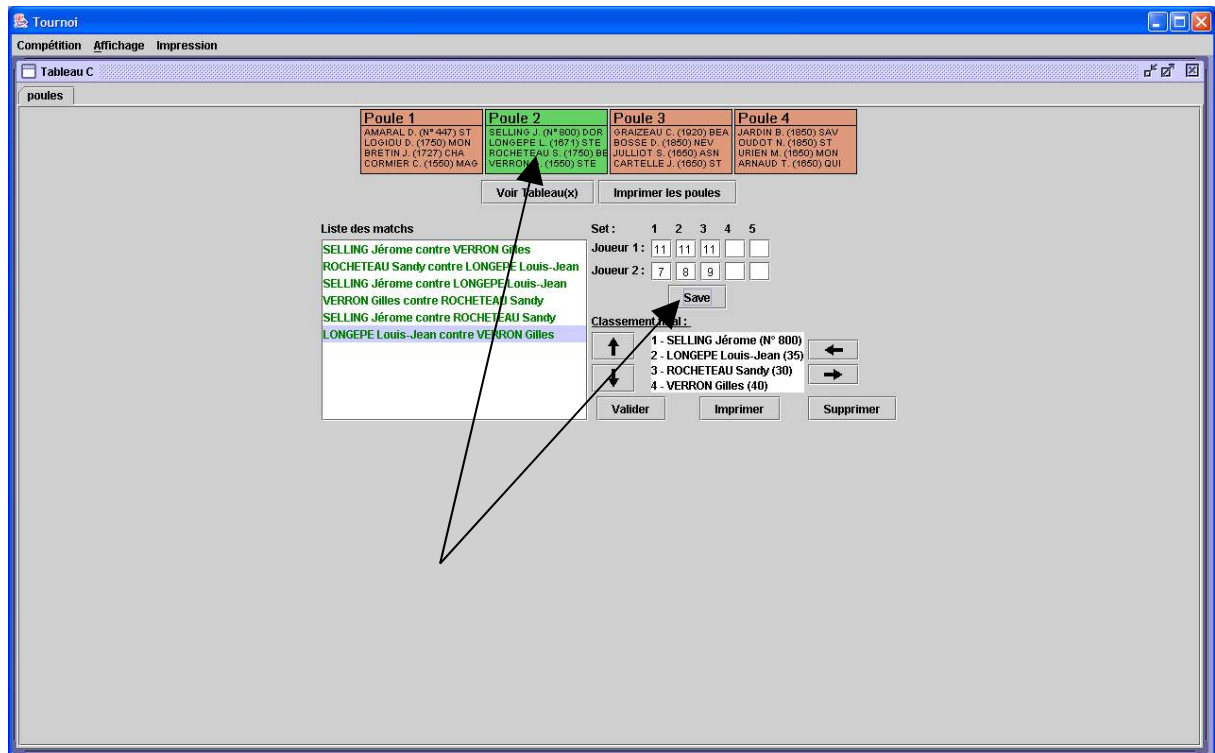


Par exemple, si dans la liste on a Martin Jacques contre Dupond Pierre le joueur 1 sera Martin et le joueur 2 Dupond.

Une fois les scores saisis, appuyez sur « save » pour sauvegarder les résultats. Le match sélectionné passe en vert dans l'application pour confirmer qu'il est terminé.

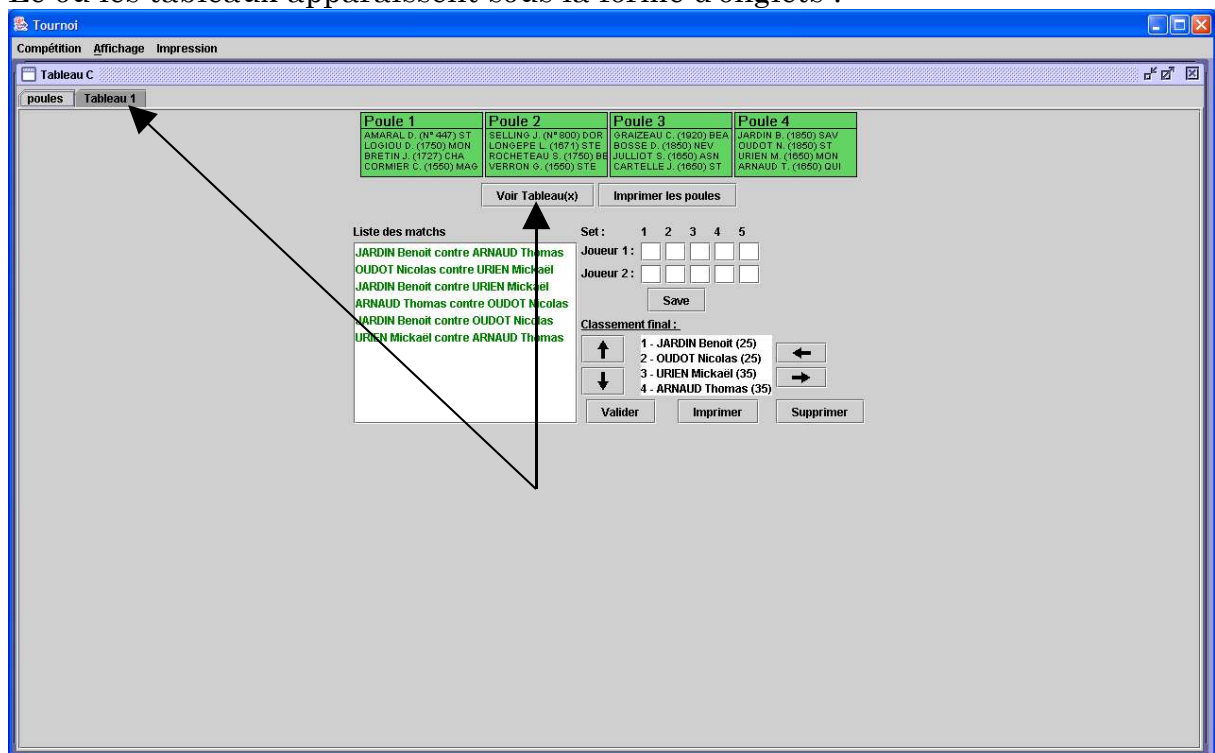
Faites de même pour tous les matchs de la poule.

A la fin de la saisie du dernier score, le classement se fait automatiquement et la poule devient verte.



Une fois toutes les poules terminées, appuyez sur le bouton « voir tableaux » pour générer les tableaux correspondant à votre formule.

Le ou les tableaux apparaissent sous la forme d'onglets :

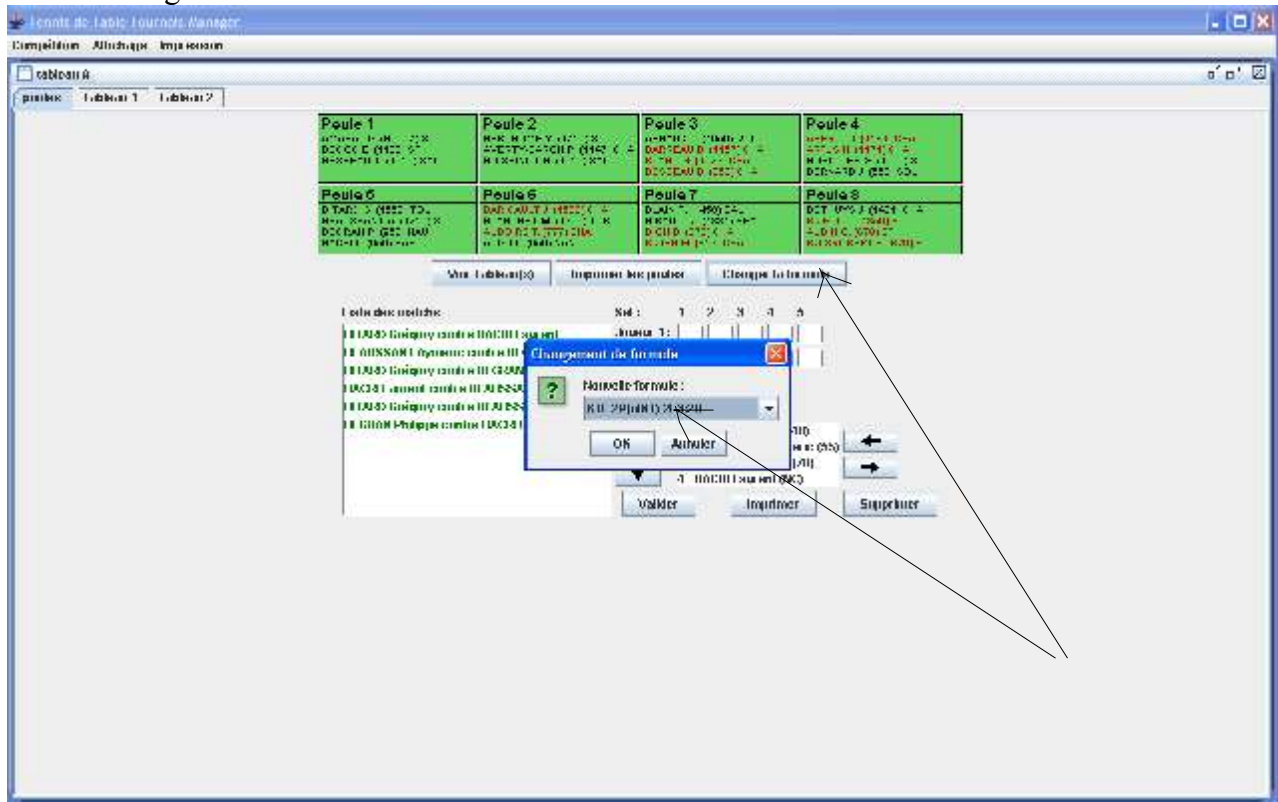


Cliquez sur l'onglet pour afficher un tableau.

## 6.4 Modification de la formule

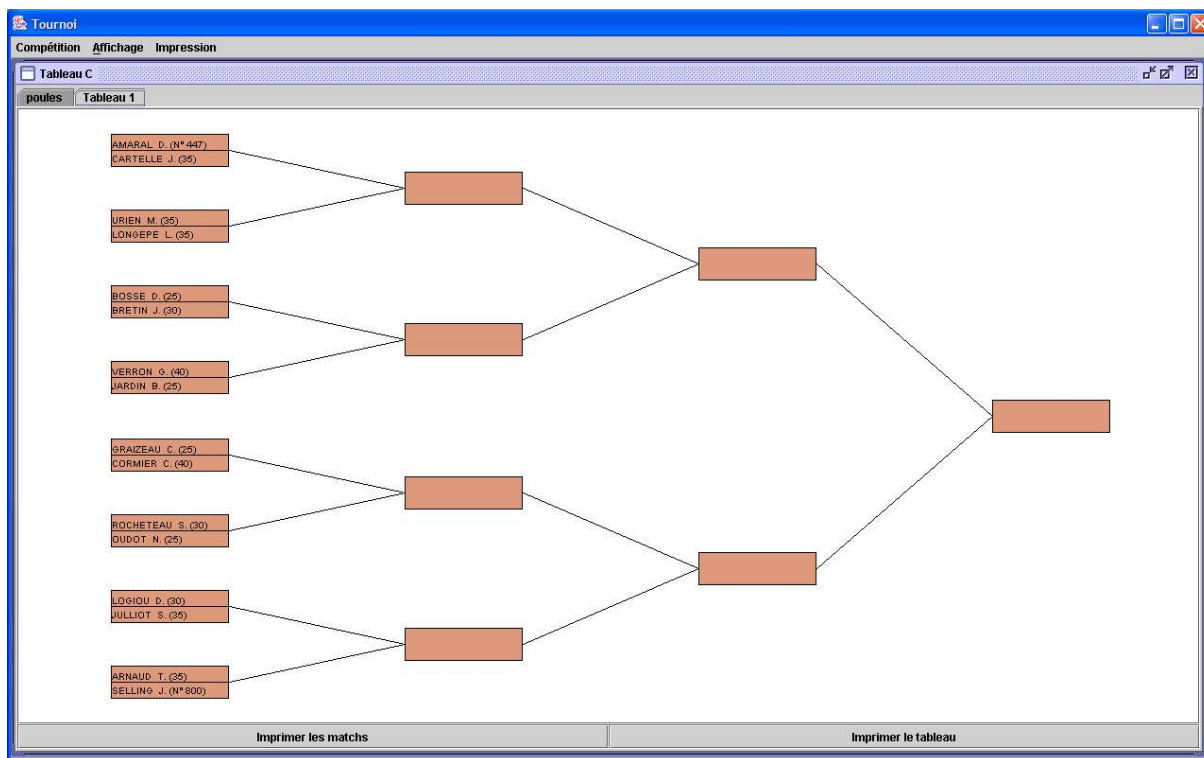
Si le tableau généré après les poules ne correspond pas à vos besoins. Par exemple si les poules ont de l'avance et que vous souhaitez faire un tour de plus en sortie de poule. Ou si tout simplement vous vous êtes trompé de formule lors de la création du tableau. Vous pouvez toujours changer la formule du tableau en cliquant sur le bouton changer formule et en sélectionnant la bonne formule. L'ancien tableau sera effacé et un nouveau tableau sera généré.

**Attention ! Vous devez bien sûr choisir une formule avec le même nombre de poules que la formule précédente !** Il est aussi conseillé d'effectuer une sauvegarde de la compétition avant de faire le changement.



## 7 La fenêtre des tableaux simples

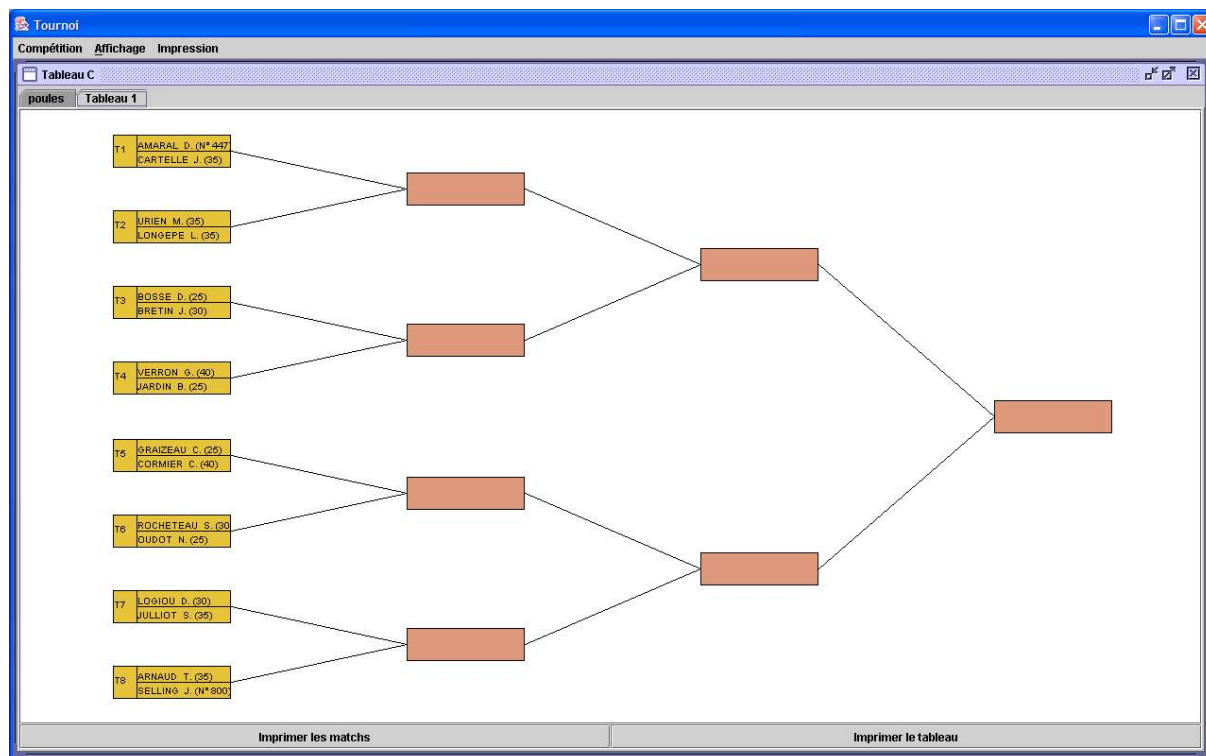
A ce niveau là, vous pouvez attribuer des tables à 1 match, imprimer 1 ou plusieurs matches, valider le résultat d'un match ou imprimer tous les matches.



Vous pouvez imprimer le tableau entier à l'aide du bouton « imprimer le tableau »

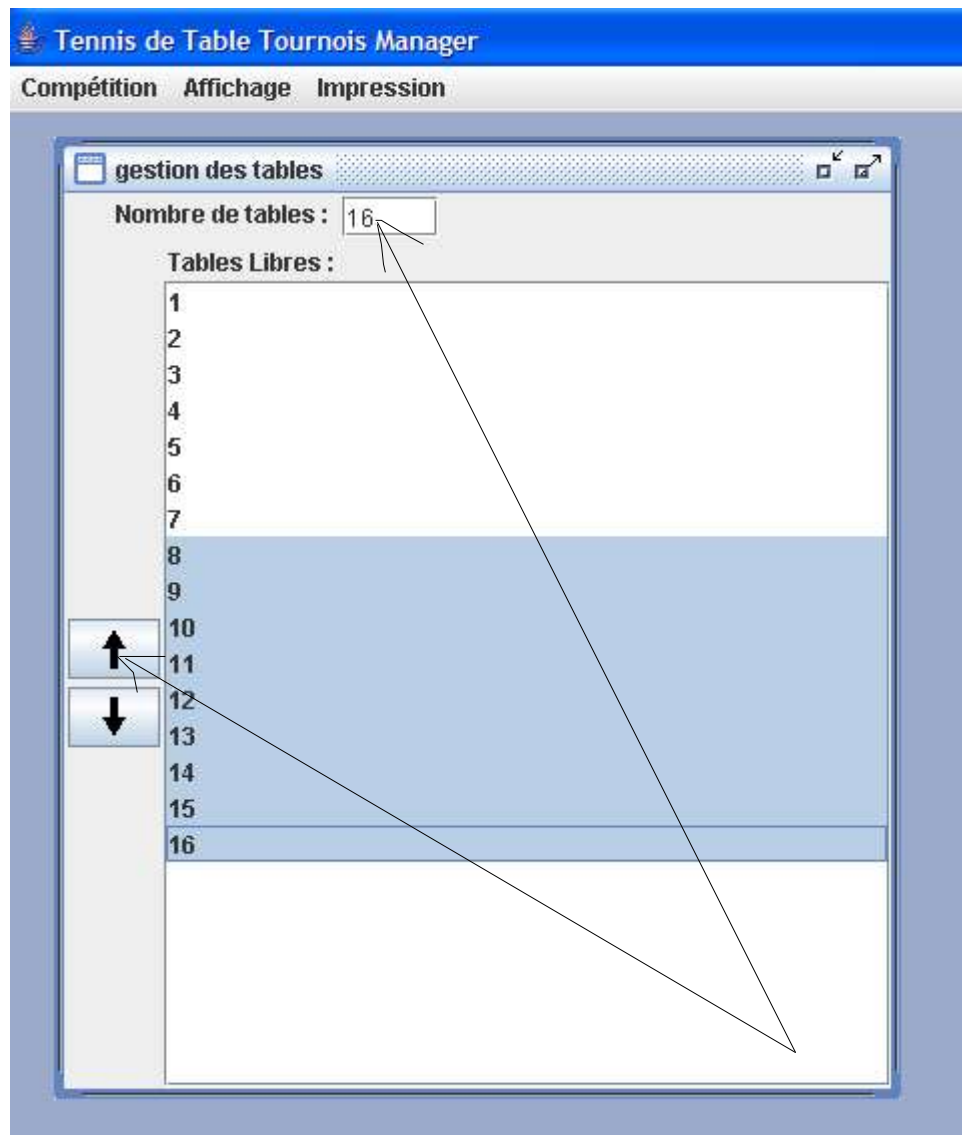
### 7.1 Attribution des numéros de tables

- Pour attribuer 1 numéro de table à 1 match : Appuyer sur la touche <alt> et cliquez sur le match.



Vous pouvez aussi maintenir la touche <alt>, le bouton gauche de la souris enfoncé puis passer avec le pointeur de la souris sur les matchs afin de gagner du temps.

Les tables sont affectées suivant leur position dans la fenêtre des tables libres : menu affichage->Fenêtre des tables libres. Vous pouvez modifier le nombre et l'ordre des tables disponibles. La tables situées en haut de la fenêtrés seront les prochaines attribuées.



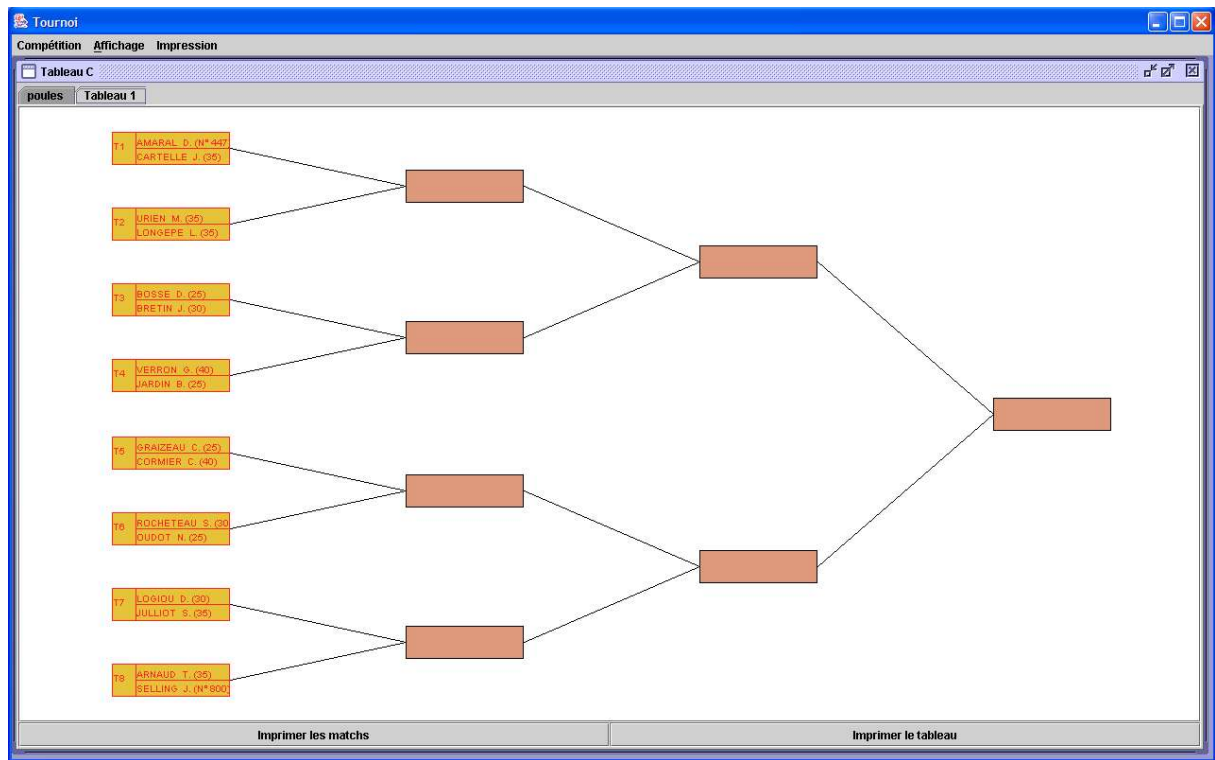
Pour changer le nombre de tables : sélectionnez la zone de saisie en haut, puis entrez le nouveau nombre de tables. Appuyez sur entrer pour valider le changement.

Pour modifier l'ordre des tables. Sélectionner la ou les tables à déplacer, puis cliquez sur la fleche du haut pour remonter d'un cran les tables sélectionnées ou sur la flèche du bas pour les descendre d'un cran.

## 7.2 Impression des rencontres

- Pour imprimer les rencontres, vous devez tout d'abord sélectionner les matchs à imprimer. Pour sélectionner 1 match, il suffit de cliquer sur le match. Si vous maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, vous pouvez sélectionner plusieurs matchs à la fois.

Les matchs sélectionnés apparaissent avec un bord rouge :

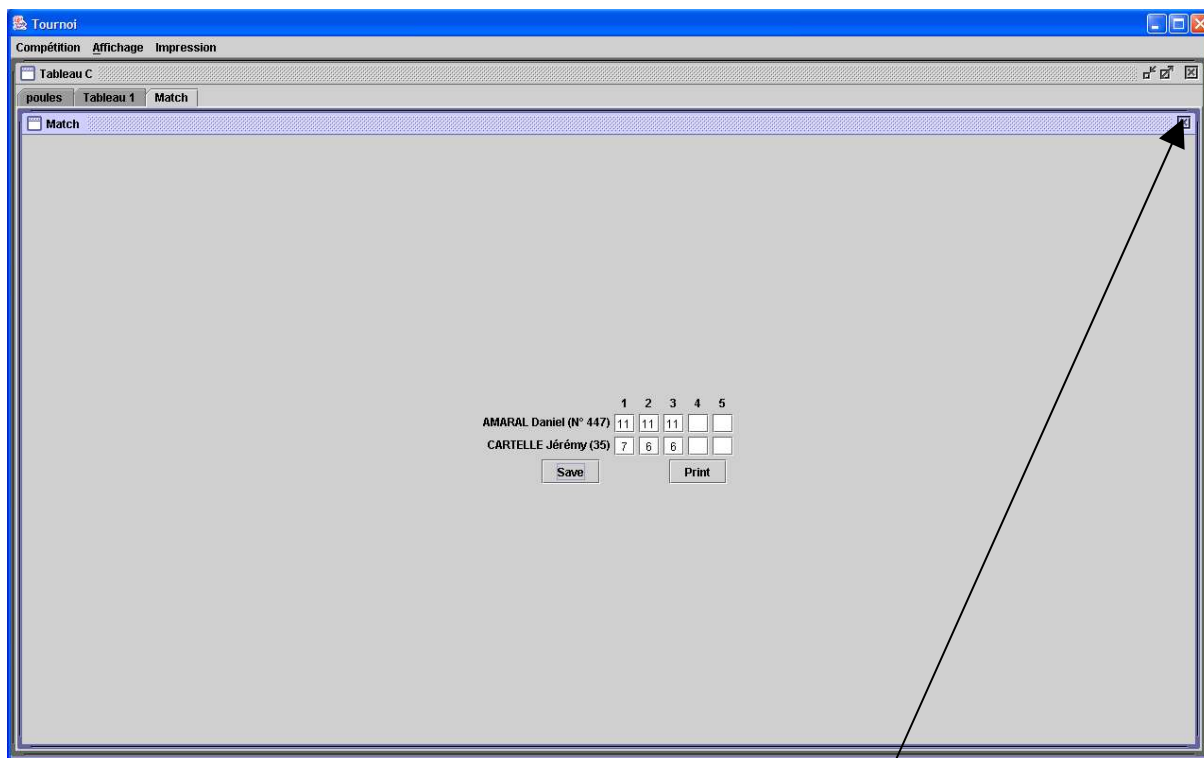


Appuyer sur le bouton « imprimer les matchs » pour lancer l'impression. N'oubliez pas de désélectionner les matchs une fois l'impression effectuée.

### 7.3 Valider un résultat

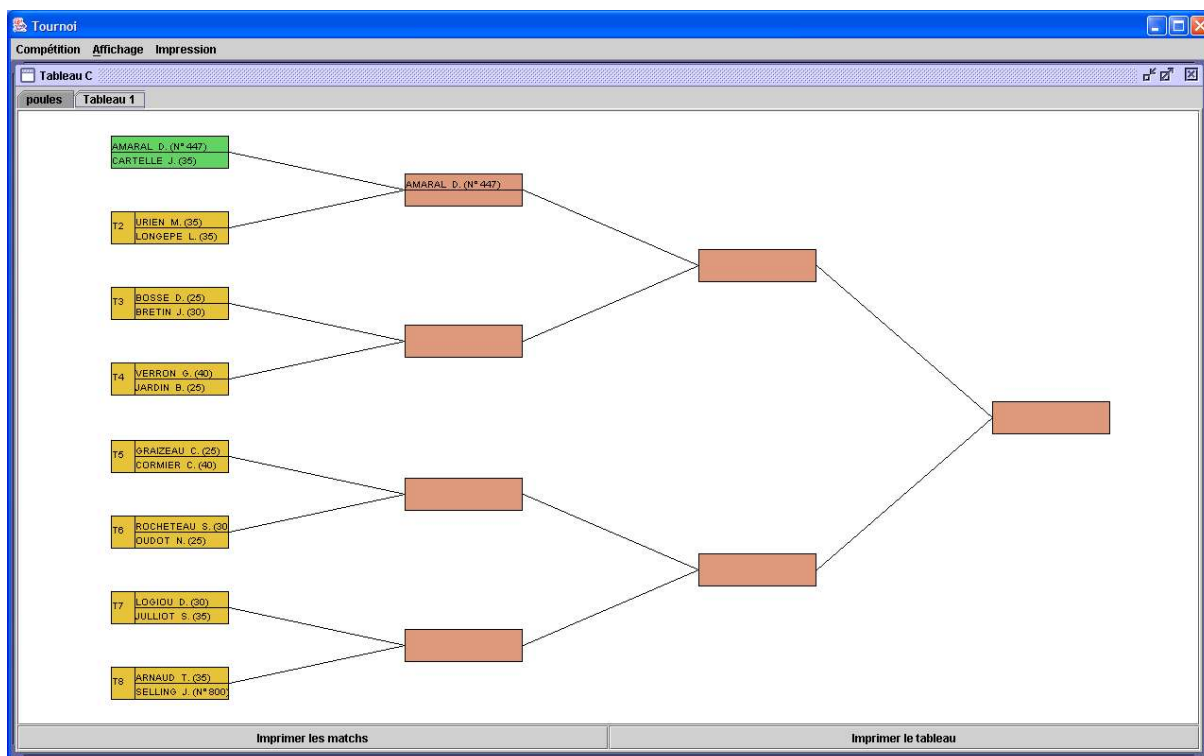
Pour valider un résultat, 2 façons :

- 1) Vous devez appuyer simultanément sur les touches <ctrl> et <alt> puis, tout en maintenant ces touches enfoncées, cliquer sur le nom du joueur victorieux. Le match passe en vert et l'affichage du tableau est modifié.
- 2) Cliquez avec le bouton droit sur le match, un onglet match apparaît, saisissez le score puis appuyez sur « save ».



Vous pouvez maintenant fermer la fenêtre en cliquant sur la croix (attention à ne pas fermer tout le tableau).

Vous devez obtenir ceci :



Procédez ainsi de suite pour tous les matchs. Validez le dernier match, un onglet résultat apparaît automatiquement par tableau.

Tournoi

Compétition Affichage Impression

Tableau C

poules Tableau 1 Resultat Tableau 1

Tableau 1

Place	Nom	Prénom	Classement	Catégorie	Sexe
1	AMARAL	Daniel	N° 447	Sénior	masulin
2	SELLING	Jérôme	N° 800	Sénior	masulin
3	BOSSE	Dominique	1850	Sénior	masulin
4	ODOT	Nicolas	1850	Sénior	masulin
5	URIEN	Mickaël	1650	Sénior	masulin
6	LOGIOU	David	1750	Sénior	masulin
7	VERRON	Gilles	1550	Sénior	masulin
8	GRAIZEAU	Cyril	1920	Sénior	masulin
9	CARTELLE	Jérémy	1650	Sénior	masulin
10	ARNAUD	Thomas	1650	Sénior	masulin
11	BRETIN	Jean-Louis	1727	Vétéran	masulin
12	ROCHETEAU	Sandy	1750	Junior	masulin
13	LONGEPE	Louis-Jean	1671	Vétéran	masulin
14	JULLIOT	Steve	1650	Sénior	masulin
15	JARDIN	Benoît	1850	Sénior	masulin
16	CORMIER	Christophe	1550	Sénior	masulin

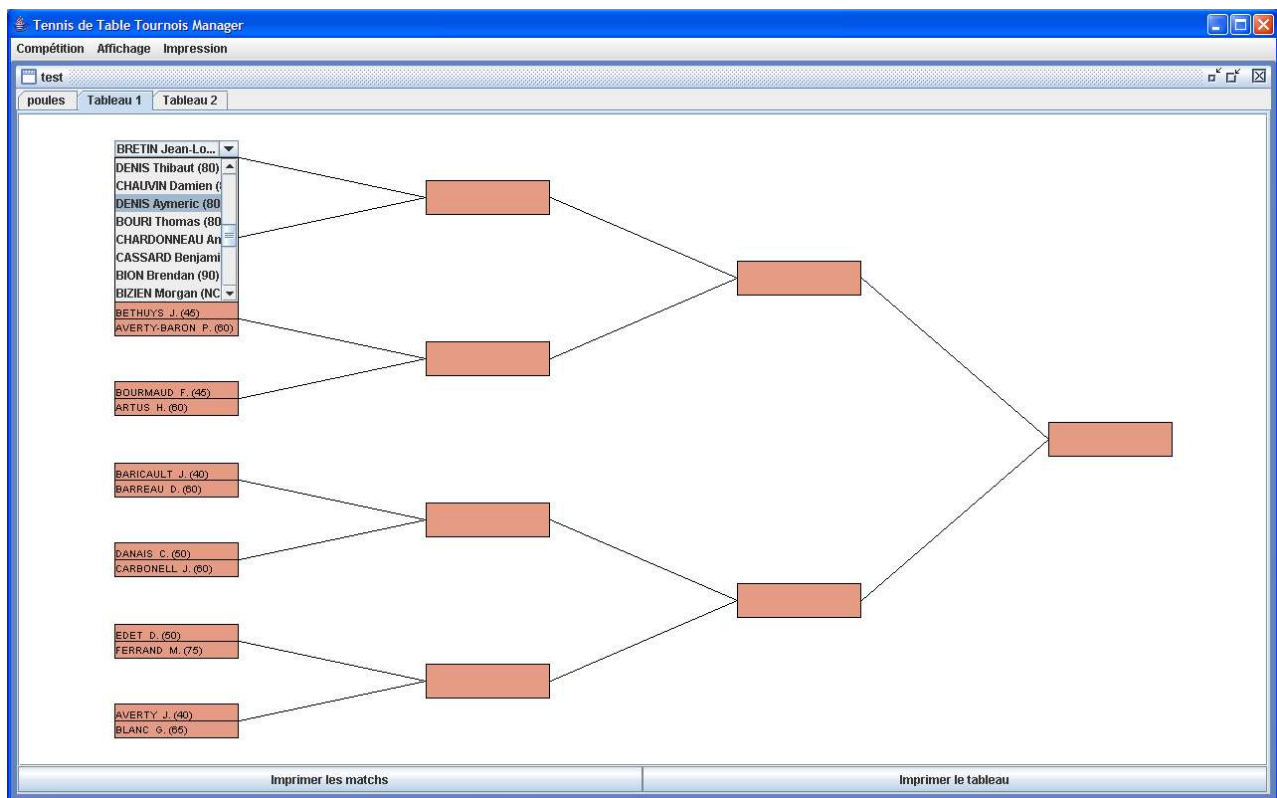
Imprimer

Vous n'avez plus qu'à l'imprimer pour terminer la compétition.

## 7.4 Erreur de saisie

L'erreur est humaine et personne n'est à l'abri d'une mauvaise saisie. Si vous vous rendez compte que vous vous êtes trompé(e) lors de la saisie des poules et qu'un joueur ne devrait pas se retrouver dans ce tableau : Pas de panique, vous pouvez désormais modifier un joueur directement dans les tableaux. Ce module est utile puisqu'il a été ajouté au logiciel après qu'une telle erreur se soit produite !

Maintenez la touche <ctr> enfoncée puis cliquez sur le joueur que vous souhaitez modifier :



Sélectionnez le nouveau joueur dans le menu déroulant afin de procéder au changement. Ça y est ! Tout est rentré dans l'ordre ;-) !

Beaucoup de réussite pour tous vos futurs tournois !!

Fin du didacticiel.