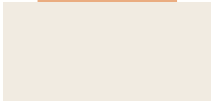



PLOTS LUMINEUX

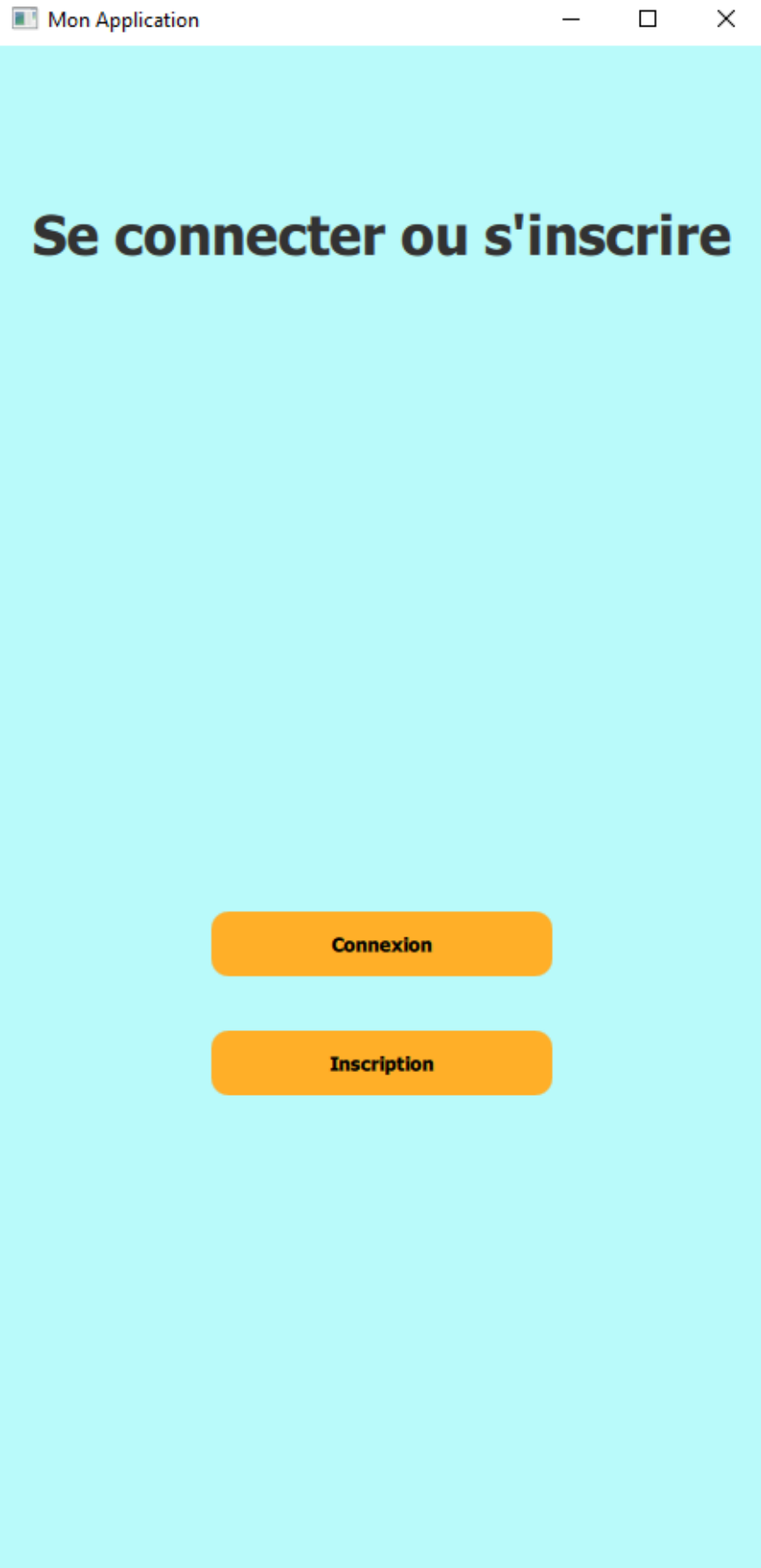


FONCTIONNEMENT DES PAGES APPLICATION



Présentation :

L'application d'entraînement permet d'appareiller les plots et d'afficher l'état de la batterie de chaque plot. Les utilisateurs peuvent sélectionner un programme simple ou duel et configurer la durée, les couleurs et le nom des participants. L'application envoie des commandes d'allumage à un plot (ou à deux plots pour le mode duel) et affiche les résultats des exercices. Elle présente également des statistiques détaillées des participants et transmet les résultats au serveur pour une analyse ultérieure.



En résumé, ce code crée une page d'interface utilisateur avec un titre et deux boutons pour se connecter ou s'inscrire, en utilisant des layouts et des styles simples pour l'organisation et l'apparence.

Mon Application

S'inscrire

Identifiant

utilisateur

Email

exemple@gmail.com

Mot de passe

Confirmer le mot de passe

S'inscrire

Retour

Cette page QML fournit une interface pour l'inscription des utilisateurs avec des champs de texte pour l'identifiant, l'email et le mot de passe, des vérifications de validation pour assurer la validité des entrées, des messages d'erreur pour guider l'utilisateur, et des boutons pour soumettre le formulaire ou retourner à la page précédente.

The image shows a web browser window with the title 'Mon Application'. The main content area has a light blue background and the heading 'Se connecter' in bold black text. Below the heading, there are two input fields: the first is labeled 'Identifiant' and the second is masked with asterisks '*****'. At the bottom of the form, there are two orange buttons: 'Connexion' and 'Retour'.

En résumé, ce code crée une interface utilisateur pour une page de connexion avec validation des entrées utilisateur, gestion des erreurs, et navigation entre différentes pages de l'application.



Page avec plusieurs boutons de navigation. Chaque bouton, lorsqu'il est cliqué, navigue vers une autre page spécifique de l'application en utilisant un `StackView`. Le bouton d'état des plots et appareiller les plots indiquent un message dans la console, mais ne navigue pas vers d'autres pages.

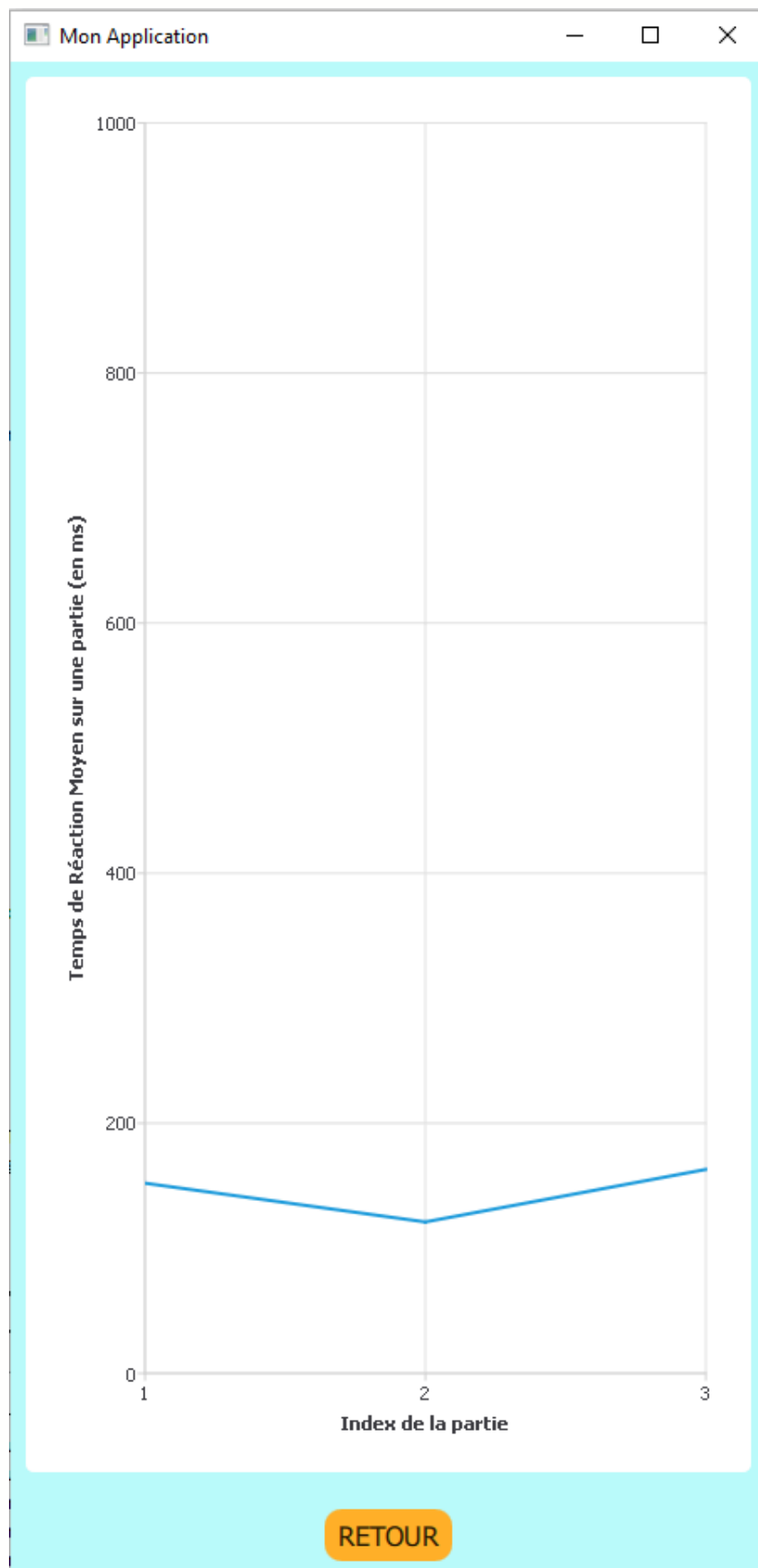
| Resultats | | | |
|-----------|---------------|---------------------|--------|
| TR moyen | Plots Appuyés | Date | Partie |
| 152ms | 28 | 2024-03-25T00:00:00 | 1 |
| 121ms | 14 | 2024-03-25T00:00:00 | 2 |
| 163ms | 25 | 2024-03-25T00:00:00 | 3 |

AFFICHER MOYENNE DES PARTIES

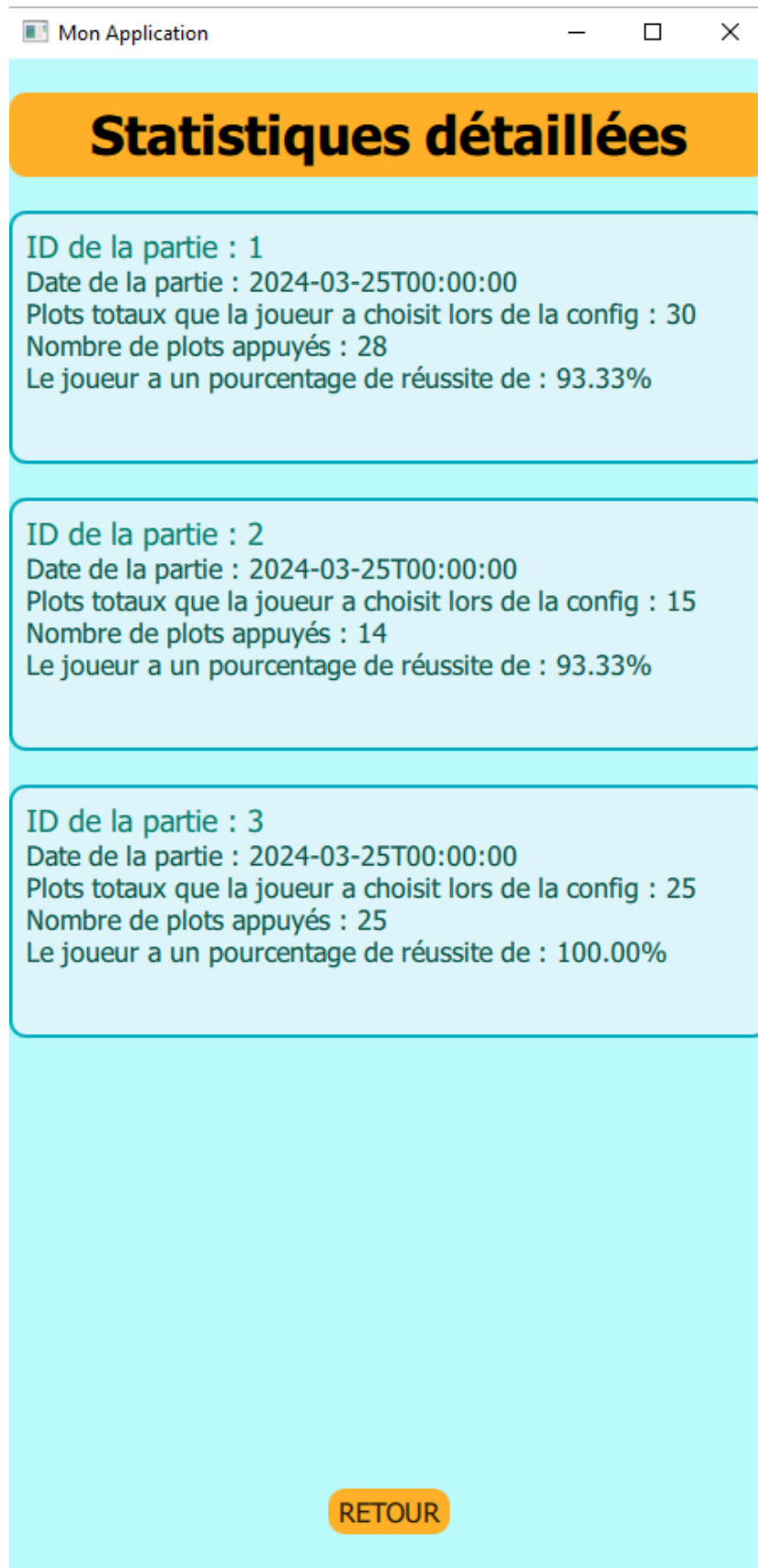
INFOS SUR PARTIES

RETOUR

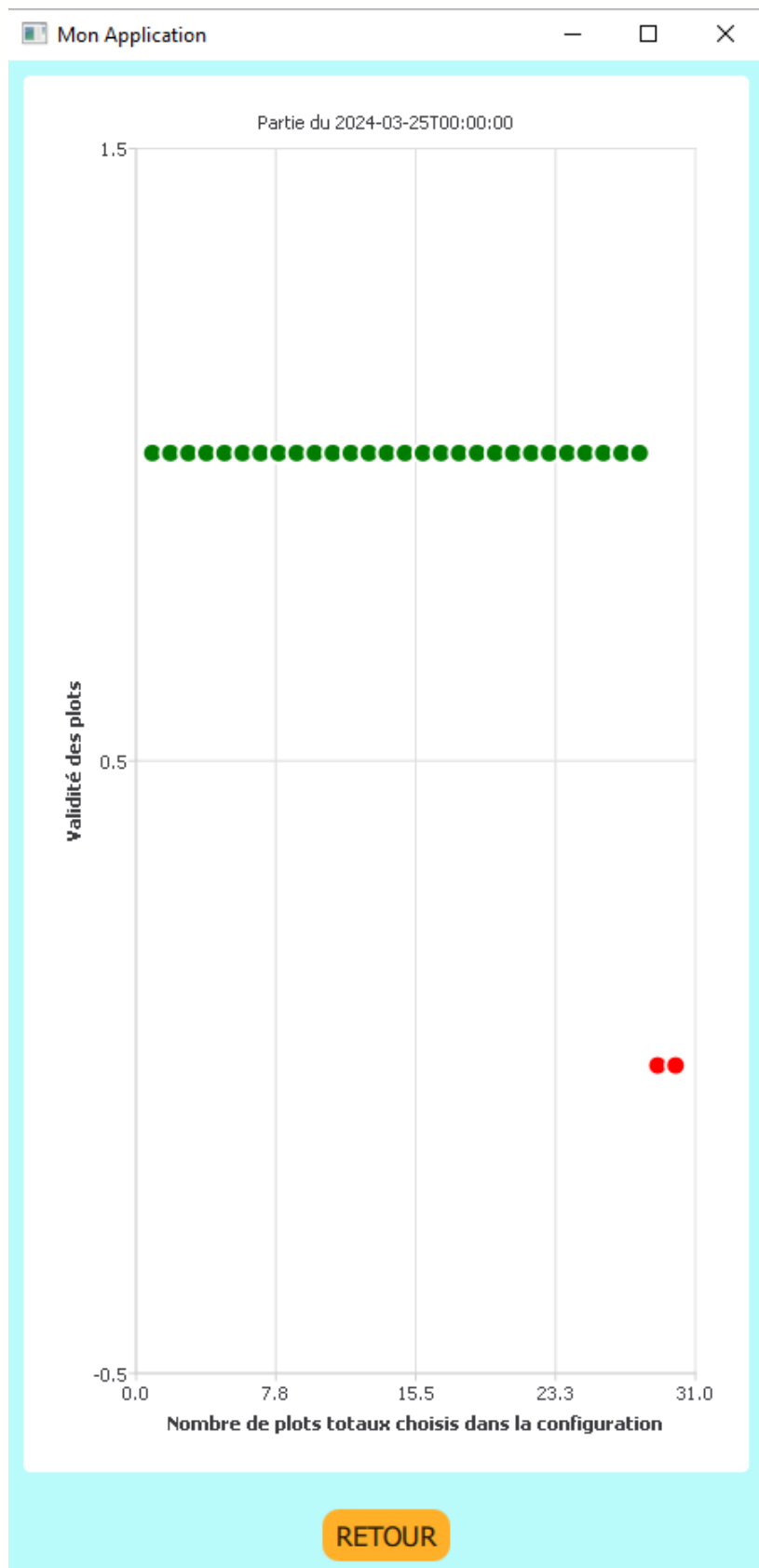
Cette page est une interface pour afficher les statistiques des résultats de parties, incluant une liste de résultats avec des temps de réaction, plots appuyés, dates, et indices de partie. Les utilisateurs peuvent cliquer sur les résultats pour voir les détails de chaque partie spécifique. Des boutons en bas permettent de naviguer vers d'autres pages pour afficher la moyenne des parties, des informations détaillées, ou de retourner à l'accueil.



En résumé, cette page est un graphique de statistiques, affichant les résultats sous forme de liste avec la moyenne du temps de réaction (du joueur qui s'est identifié) sur une partie. Un bouton est disponible pour retourner sur la page d'avant.



En résumé, c'est une page pour afficher des statistiques détaillées sous forme de liste, avec un le pourcentage de réussite du joueur sur une partie et un bouton de retour pour revenir à la page précédente.



Cette page affiche un graphique représentant la validité des plots dans une partie en fonction du nombre total de plots choisis dans la configuration, avec un bouton de retour en bas pour revenir à la page précédente.

Mon Application

Configuration de la partie

Temps pour appuyer en secondes

— 5 +

Nombre de joueur

— 1 +

Nombre de plots à appuyer

— 5 +

Nombre de plots

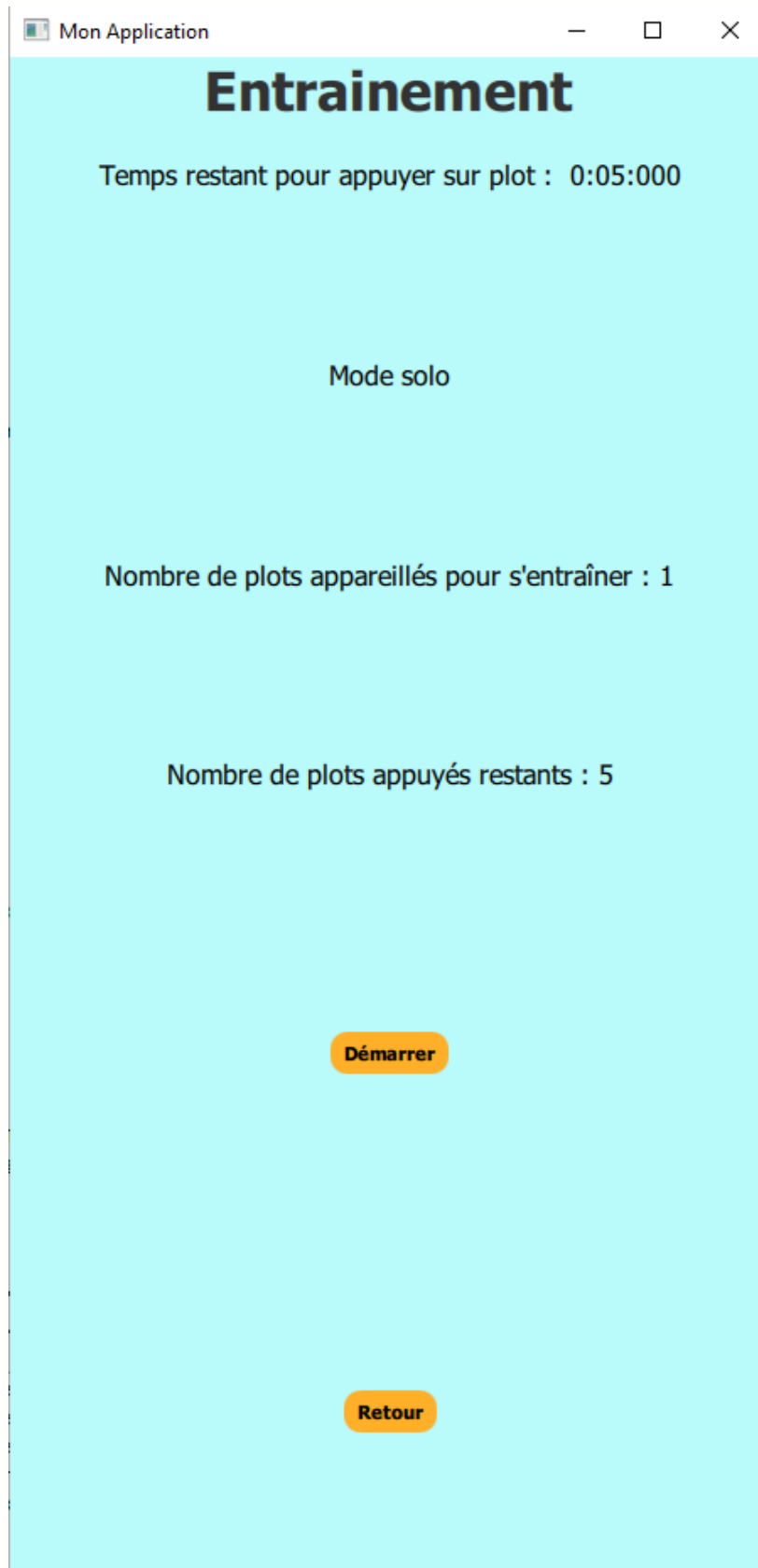
— 1 +

Couleur du plot Joueur 1

— rouge +

Valider Retour

En résumé, cette page permet à l'utilisateur de configurer les paramètres d'une nouvelle partie et de les valider. Il a la possibilité de choisir le nombre de joueur, de plots, le temps pour appuyer, la couleur des plots et le nombre de plots à appuyer pour finir la partie. Il a la possibilité de revenir en arrière si nécessaire.



En résumé, cette page permet à l'utilisateur de s'entraîner à appuyer sur un certain nombre de plots dans un temps donné, avec la possibilité de démarrer ou mettre en pause le chronomètre et de revenir à la configuration de partie.