

FRANCIS HAMEL

MAXIM HÉBERT-GAREAU

ANTOINE RICHER-CLOUTIER

Développement d'applications graphiques

420-5B6-JR gr. 101

ÉVALUATION 8

Guide de l'utilisateur

Travail présenté à

M. Alain MARTEL

Département d'informatique

Cégep de St-Jérôme

9 décembre 2016

## Table des matières

Prérequis .....	1
Base de données.....	1
Librairies .....	1
Fichier de configurations .....	1
Fonctionnalités .....	2
Authentification.....	2
Désauthentification .....	2
Création d'un tournoi .....	2
Locaux.....	13
Statistiques .....	17
Rôles .....	20
Vocabulaire.....	20
Tournoi .....	20
Local.....	21
Volontaires .....	21
Participants.....	21
Prix.....	21
Type de tournoi .....	21
Simple élimination.....	21
Double élimination .....	21

## Table des illustrations

Figure 1 - Authentification.....	2
Figure 2 – Authentification .....	2
Figure 3 - Bouton de création du tournoi.....	3
Figure 4 - Création d'un tournoi - Informations générales.....	3
Figure 5 - Création d'un tournoi - Sélection des locaux .....	4
Figure 6 - Création d'un tournoi - Sélection des volontaires.....	5
Figure 7 - Création d'un tournoi - Ajouter un nouveau volontaire .....	6
Figure 8 - Création d'un tournoi - Ajout de participants .....	7
Figure 9 - Création d'un tournoi - Ajouter un volontaire .....	8
Figure 10 - Création d'un tournoi - Importation d'une liste de joueurs.....	9
Figure 11 - Création d'un tournoi - Les équipes .....	10
Figure 12 - Création d'un tournoi - Association joueurs/équipes .....	11
Figure 13 - Création d'un tournoi - Les prix.....	12
Figure 14 - Locaux - Sommaires par local .....	13
Figure 15 - Locaux - Ajouter un commentaire.....	14
Figure 16 - Locaux - Tous les sommaires.....	15
Figure 17 - Locaux - Carte visuelle.....	16
Figure 18 - Statistiques – Grille.....	17
Figure 19 - Statistiques - Tours / Parties .....	18
Figure 20 - Statistiques - Équipes / Joueurs .....	19
Figure 21 - Statistiques – Classement.....	20

## Prérequis

### Base de données

Pour assurer le bon fonctionnement de l'application, il est nécessaire de créer une base de données. Vous trouverez, dans le dossier de l'application, des scripts utiles pour mener à bien le déroulement du tournoi. Un seul de ces scripts est essentiel : le script de création. Les autres ne sont que des données servant d'exemples.

Pour créer la base de données, fiez-vous à la documentation de votre client SQL préféré et importez le script de création.

### Librairies

Vous trouverez dans le dossier de l'application une multitude de librairies provenant de parties tierces essentiel pour le bon fonctionnement de l'application. Il est important de ne pas supprimer ces librairies.

Voici les librairies que vous devriez retrouver dans le dossier :

- EntityFramework.dll
- EntityFramework.SqlServer.dll
- LamaBD.dll
- MahApps.Metro.dll
- MySql.data.dll
- MySql.Data.Entity.EF6.dll
- System.Windows.Interactivity.dll

Couplés avec ces librairies, vous trouverez des fichiers xml tout aussi essentiels :

- EntityFramework.SqlServer.xml
- EntityFramework.xml
- MahApps.Metro.xml

### Fichier de configurations

Un fichier de configurations est à votre disposition dans le dossier. Ce fichier est utile, entre autre, pour établir la connexion à votre base de données. Pour que votre application puisse communiquer avec la base de données, rendez-vous à la ligne 11 et modifier la chaîne de connexion en concordance avec les informations de connexions établies par votre base de données. Il n'est pas recommandé de modifier les autres champs de ce fichier.

# Fonctionnalités

## Authentification

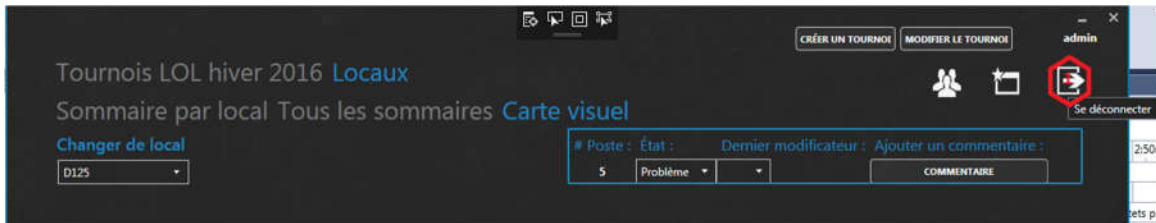


Figure 1 - Authentification

Pour ouvrir la fenêtre d'authentification, cliquez sur l'icône comme illustrer dans la figure 1.

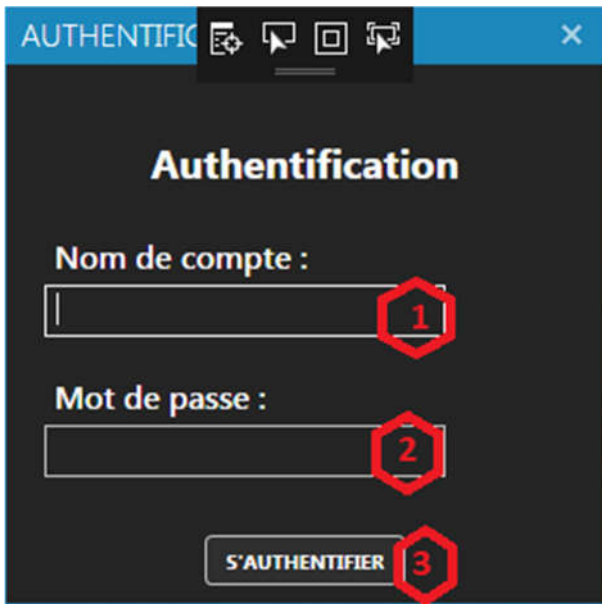


Figure 2 – Authentification

Une fois la fenêtre ouverte, vous devez remplir les deux champs :

1. Le nom de compte de l'administrateur ou du volontaire
2. Le mot de passe associé au compte

Finalement, appuyez sur le bouton « S'authentifier »

## Désauthentification

Pour se déconnecter, référez-vous à la figure 1.

## Création d'un tournoi

Les étapes de création d'un tournoi doivent être effectuées dans l'ordre suivant :

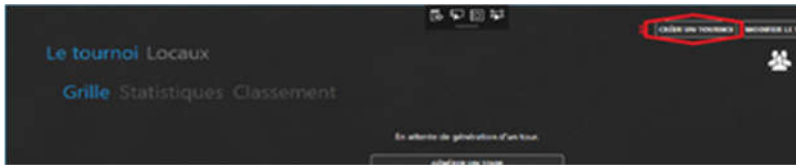


Figure 3 - Bouton de création du tournoi

Cliquez tout d'abord sur le bouton de création d'un tournoi comme illustrer dans la figure 3.

 A screenshot of a web application window titled 'CRÉATION DE TOURNOI'. The main heading is 'Informations générales' for 'League of Legends'. The form contains several fields:
 

- 'Nom :' with a text input field containing 'Le tournoi', marked with a red hexagon labeled '1'.
- 'Date :' with a date and time picker showing '12/8/2016 12:52:33 PM', marked with a red hexagon labeled '2'.
- 'Type de tournoi :' with a dropdown menu showing 'Simple élimination', marked with a red hexagon labeled '3'.
- 'Description : (optionnelle)' with a large text area, marked with a red hexagon labeled '4'.
- At the bottom, there are two buttons: 'PRÉCÉDENT' (disabled) and 'SUIVANT', both marked with red hexagons labeled '5' and '6' respectively.

Figure 4 - Création d'un tournoi - Informations générales

Remplissez les champs illustrer sur la figure 4 concernant les informations générales du tournoi :

1. Saisissez le nom de tournoi désiré

2. Cliquez pour sélectionner la date et l'heure à laquelle le tournoi se déroulera
3. Sélectionnez l'un des types de tournois offerts dans la liste déroulante.
4. Saisissez une description (optionnelle) pour qualifier le tournoi

Le bouton précédent est désactivé puisqu'il s'agit du premier écran.

Lorsque tous les champs sont remplis, passez à l'étape suivante en appuyant sur le bouton « Suivant » (identifier dans la figure 4 par l'hexagone 6).

LOCAL	ACTIF
D106	<input type="checkbox"/>
D108	<input checked="" type="checkbox"/>
D125	<input type="checkbox"/>

PRÉCÉDENT SUIVANT

Figure 5 - Création d'un tournoi - Sélection des locaux

Vous trouverez sur cet écran la liste des locaux que vous pouvez sélectionner pour le tournoi.

La section de gauche (Figure 5, Hexagone 1) représente le nom du local.

Pour associer un ou des locaux à un tournoi, cocher les boîtes à cocher visible dans la section droite de la page (Figure 5, Hexagone 2).

Pour poursuivre la configuration d'un tournoi, cliquez sur le bouton « Suivant » (Figure 5, Hexagone 4).

Pour revenir en arrière et corriger des informations, cliquez sur le bouton « Précédent » (Figure 5, Hexagone 3).

MATRICULE	PRÉNOM	NOM	COURRIEL	ACTIF
7534126	Francis	Hamel	ivdesjar@cstj.qc.c	<input type="checkbox"/>
1081849	Tristan	Savaria	1081849@cstj.qc.c	<input checked="" type="checkbox"/>

**AJOUTER UN VOLONTAIRE**

**PRÉCÉDENT** **SUIVANT**

Figure 6 - Création d'un tournoi - Sélection des volontaires

Vous trouverez sur cet écran la liste des volontaires, ainsi que leurs informations générales, que vous pouvez associer à ce tournoi (Figure 6, hexagone 1).



Vous pouvez sélectionner les volontaires désirés en cochant la case située sur la même ligne (Figure 6, hexagone 2).

Pour ajouter un nouveau volontaire, cliquez sur le bouton « Ajouter un volontaire » (Figure 6, hexagone 3).

The image shows a web application window titled 'AJOUTER UN VOLONTAIRE' with a close button (X) in the top right corner. The main heading is 'Nouveau volontaire'. Below the heading are six input fields, each with a red hexagonal callout number: 1 for the 'Matricule' field, 2 for the 'Prénom' field, 3 for the 'Nom' field, 4 for the 'Nom d'utilisateur' field, 5 for the 'Mot de passe' field, and 6 for the 'E-mail' field. At the bottom of the form is a button labeled 'ENREGISTRER' with a red hexagonal callout number 7.

Figure 7 - Création d'un tournoi - Ajouter un nouveau volontaire

Remplissez les champs de la figure 7 :

1. Le matricule du nouveau volontaire
2. Le prénom du nouveau volontaire
3. Le nom du nouveau volontaire
4. Le nom d'utilisateur utilisé pour se connecter à l'application
5. Le mot de passe associé au compte pour se connecter
6. L'e-mail du nouveau volontaire

Une fois que tous les champs sont remplis, appuyez sur le bouton « Enregistrer » (Figure 7, hexagone 7).

Pour revenir en arrière et corriger des informations, cliquez sur le bouton « Précédent » (Figure 6, Hexagone 4).

Pour passer à l'étape suivante, appuyez sur le bouton « Suivant » (Figure 6, hexagone 5).



CRÉATION DE TOURNOI

# Participants

MATRICULE	PRÉNOM	NOM	SUMMONER
1			

2 AJOUTER UN PARTICIPANT

3 IMPORTER UNE LISTE DE PARTICIPANTS

4 PRÉCÉDENT

5 SUIVANT

Figure 8 - Création d'un tournoi - Ajout de participants

Vous êtes maintenant dans l'écran d'ajout de participants (Figure 8).

Vous y trouverez les informations générales d'un participant (Figure 8, hexagone 1).

Vous pouvez ajouter un nouveau participant en appuyant le bouton « Ajouter un participant » (Figure 8, hexagone 2).

AJOUTER UN VOLONTAIRE

# Nouveau participant

Matricule:

Prénom:

Nom:

Summoner:

**ENREGISTRER**

Figure 9 - Création d'un tournoi - Ajouter un volontaire

Remplissez les champs nécessaires à la création d'un nouveau participant :

1. Le matricule du nouveau participant
2. Le prénom du nouveau participant
3. Le nom du nouveau participant
4. Le nom de summoner du participant

Une fois les champs remplis, validez les informations puis cliquez sur « Enregistrer ».

Vous avez aussi la possibilité d'importer une liste de joueurs à partir d'un fichier ayant le format .csv. Pour ce faire, appuyez sur le bouton « Importer une liste de participants » (Figure 8, hexagone 3).

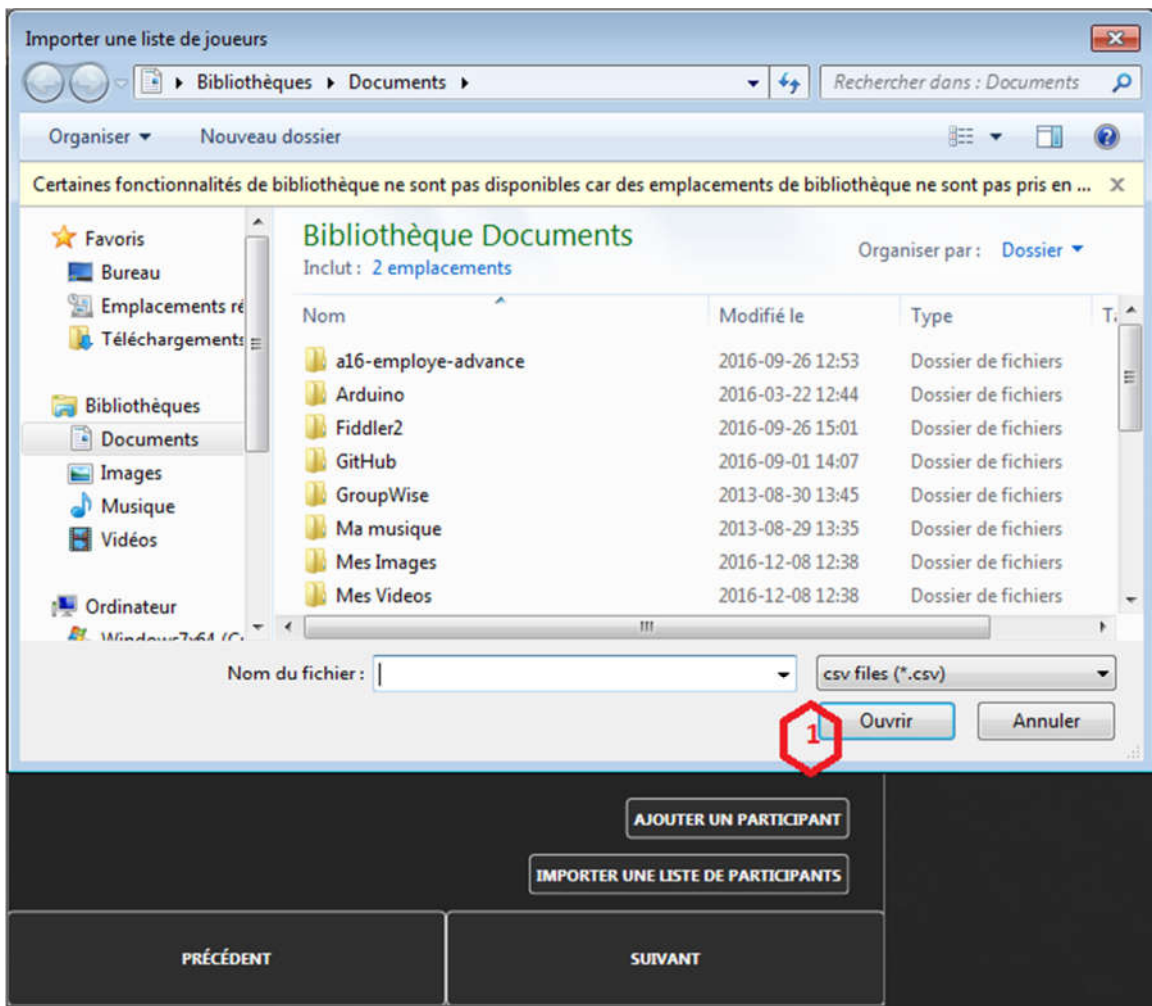


Figure 10 - Création d'un tournoi - Importation d'une liste de joueurs

Sélectionner le fichier .csv dans l'explorateur de fichier Windows. Une fois sélectionné, cliquez sur le bouton « Ouvrir » (Figure 10, hexagone 1)

Pour revenir en arrière et corriger des informations, cliquez sur le bouton « Précédent » (Figure 8, Hexagone 4).

Pour passer à l'étape suivante, appuyez sur le bouton « Suivant » (Figure 8, hexagone 5).

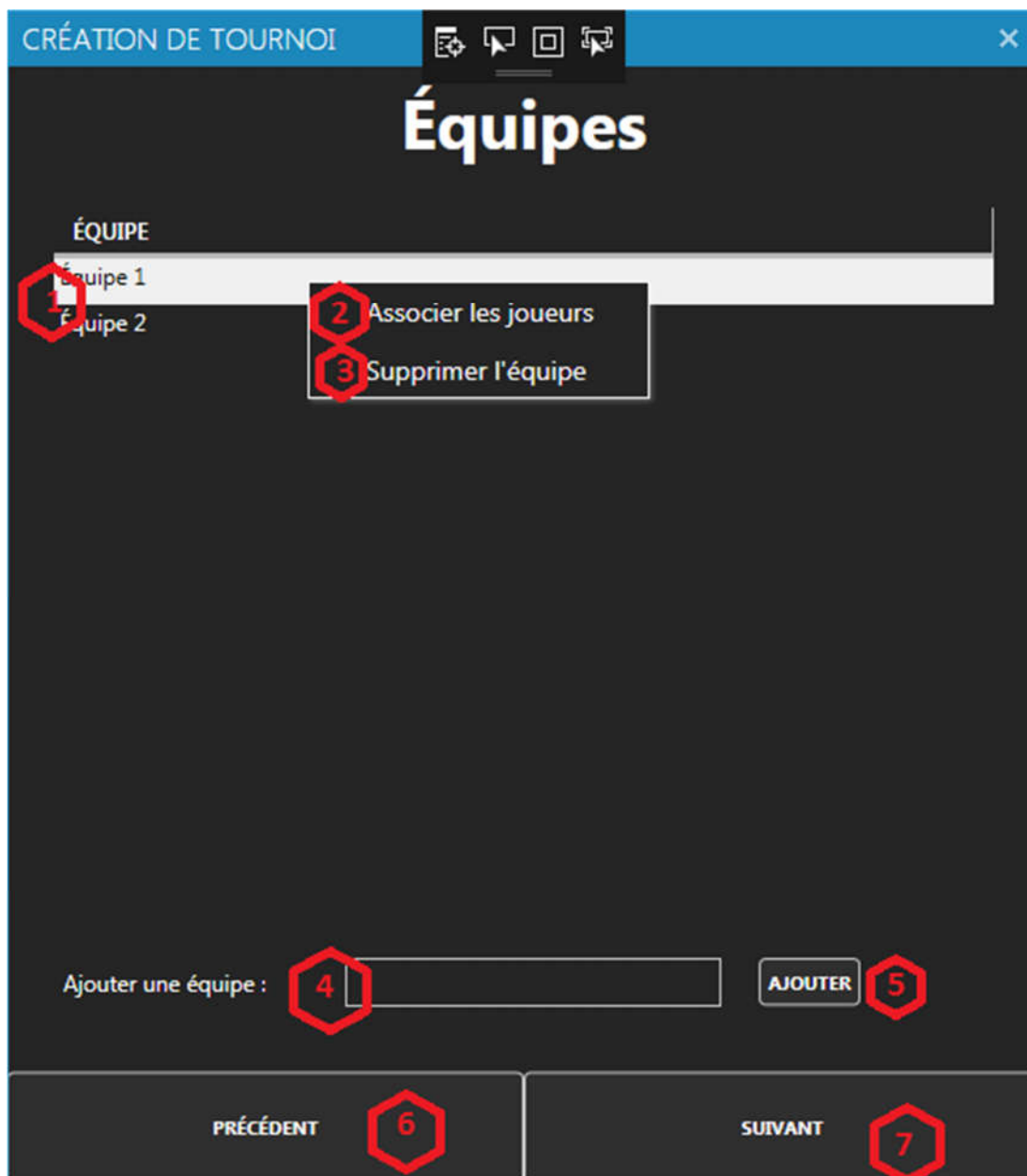


Figure 11 - Création d'un tournoi - Les équipes

Vous trouverez sur cette page le nom des équipes du tournoi (Figure 11, hexagone 1).

Pour créer une nouvelle équipe, saisissez son nom dans la zone de texte (Figure 11, hexagone 4) et cliquez sur le bouton « Ajouter » (Figure 11, hexagone 5).

Vous pouvez associer des joueurs à cette équipe en faisant un clic droit sur le nom de l'équipe et en sélectionnant « Associer les joueurs » du menu contextuel (Figure 11, Hexagone 2) (Voir Figure 12).

Vous pouvez supprimer une équipe en faisant un clic droit sur le nom de l'équipe et en sélectionnant « Supprimer l'équipe » du menu contextuel (Figure 11, Hexagone 3).



Figure 12 - Création d'un tournoi - Association joueurs/équipes

Vous trouverez sur l'écran d'association une liste des joueurs disponibles (Figure 12, hexagone 1).

Pour associer un joueur avec une équipe, vous n'avez qu'à cocher la case située sur la même ligne que le joueur (Figure 12, hexagone 2).

Pour enregistrer vos changements, cliquez sur le bouton « Enregistrer » (Figure 12, hexagone 3).

Pour revenir en arrière et corriger des informations, cliquez sur le bouton « Précédent » (Figure 11, Hexagone 6).

Pour passer à l'étape suivante, appuyez sur le bouton « Suivant » (Figure 11, hexagone 7).

Figure 13 - Création d'un tournoi - Les prix

Vous pouvez ajouter des prix à votre tournoi, cette étape est cependant optionnelle.

Vous pouvez voir dans cet écran la liste des prix ajoutés (Figure 13, hexagone 1).

Pour ajouter un nouveau prix, inscrivez la description du prix dans la zone de texte disponible (Figure 13, hexagone 2) et cliquez ensuite sur le bouton « Ajouter » (Figure 13, Hexagone 3).

Pour revenir en arrière et corriger des informations, cliquez sur le bouton « Précédent » (Figure 13, Hexagone 4).

Vous avez maintenant compléter la création d'un tournoi. Pour enregistrer les paramètres du tournoi, cliquez sur le bouton « Enregistrer » (Figure 13, hexagone 5).

## Locaux

Avertissement : l'onglet locaux n'est disponible uniquement pour les utilisateurs connectés en tant que volontaire ou administrateur. L'onglet est aussi désactivé s'il n'y pas de tournoi en cours ou si aucune liste de locaux n'a été associé au tournoi lors de sa création.

Cette section de l'application sert à faire la gestion des locaux et de leurs postes pour s'assurer du bon fonctionnement de la préparation du tournoi. Vous trouverez ci-dessous les étapes pour profiter pleinement de cet outil.

Toursnoi LOL hiver 2016 **Locaux**

Sommaire par local Tous les sommaires Carte visual

Changer de local D125 (1)

**Sommaire**

	Prêts	Restants	Problématiques	En attente	Requis
Global	0	9	8	1	9
D125	0	9	8	1	9

Volontaire assigné (3)

**Informations sur les postes**  
D125

Légende  
• Prêts • Problématiques • En attente

POSTE	ÉTAT	DERNIÈRE MODIFICATION PAR
1	Problème (5)	(6)
2	En attente	
3	Problème	
4	Problème	
5	Problème	
6	Problème	
7	Problème	
8	Problème	
9	Problème	
10	Non requis	
11	Non requis	

Figure 14 - Locaux - Sommaires par local

Le premier onglet « Sommaire par local » offre la gestion des états des postes pour un local.

Vous pouvez changer de local grâce au menu déroulant (Figure 14, hexagone 1).

Vous pouvez voir en tout temps un sommaire comparatif opposant le local courant sélectionné et les statistiques globales des locaux. (Figure 14, hexagone 2).

Il vous est aussi possible d'associer à volontaire à un local à l'aide de la liste déroulante prévu à cet effet (Figure 14, hexagone 3). Le volontaire associé à un local devient superviseur des opérations faites dans ce local.

La liste des postes d'un local est disponible dans la partie du bas de la page (Figure 14, hexagone 4). Vous y trouverez le numéro du poste, l'état du poste ainsi que le dernier volontaire ayant apporté une modification à l'état.



Pour modifier l'état d'un poste, sélectionner un nouvel état dans la liste d'état (Figure 14, hexagone 5).

Si vous désirez modifier le volontaire ayant apporté une modification à l'état du poste, sélectionner le nom du volontaire dans la liste déroulante prévue à cet effet (Figure 14, hexagone 6).

Vous pouvez ajouter un commentaire à un poste si son état est mis à « Problème ». Lorsqu'un état est mis à problème, une icône apparaît juste à côté du numéro du poste (Figure 14, hexagone 4). Cliquez sur cette icône et une fenêtre apparaîtra.

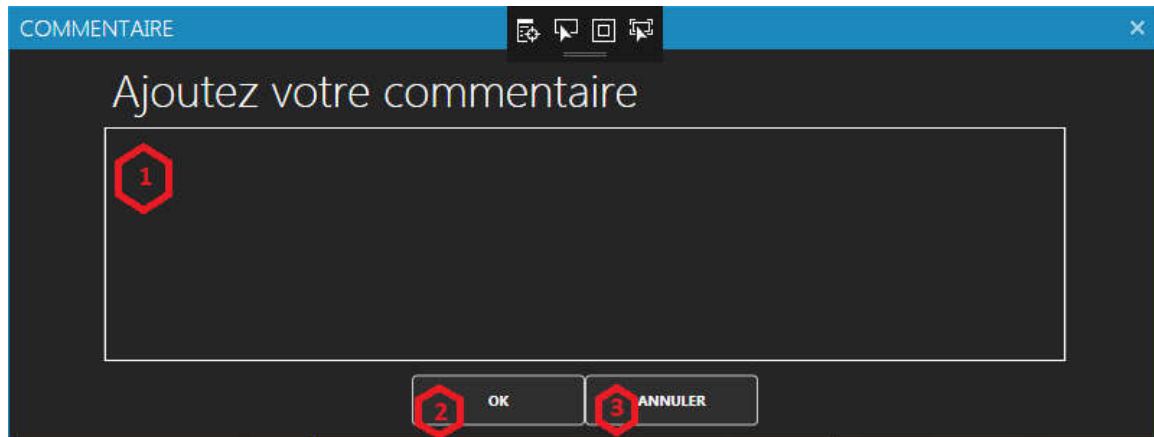


Figure 15 - Locaux - Ajouter un commentaire

Pour ajouter un commentaire, insérez du texte dans la zone de texte (Figure 15, hexagone 1).

Si vous voulez enregistrer le commentaire, appuyez sur le bouton « Ok » (Figure 15, hexagone 2).

Si vous voulez annuler les modifications au commentaire, appuyez sur le bouton « Annuler » (Figure 15, hexagone 3).

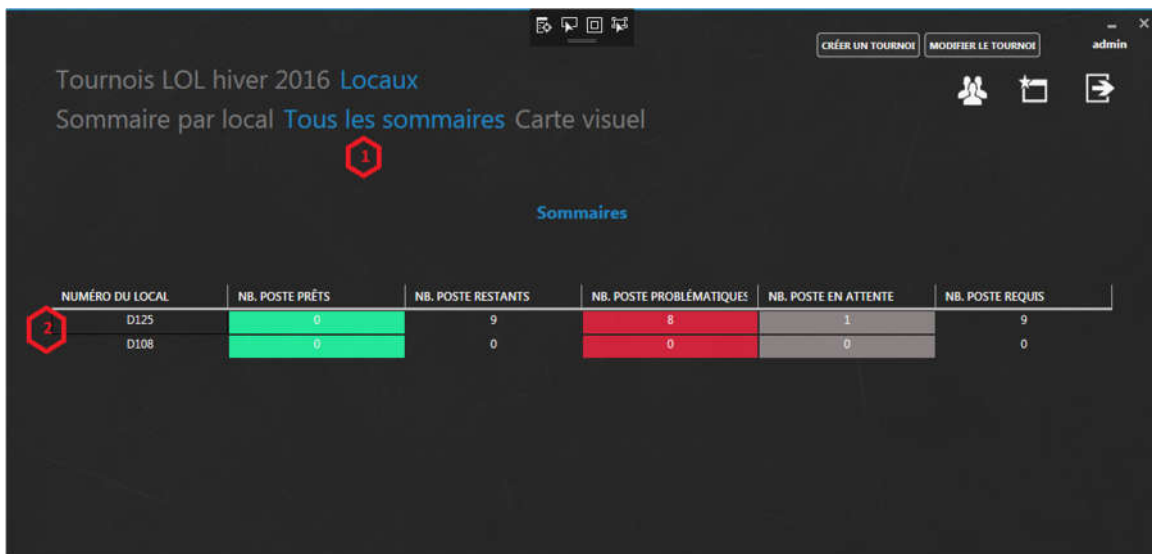


Figure 16 - Locaux - Tous les sommaires

Pour afficher tous les sommaires des locaux, cliquer sur l'onglet « Tous les sommaires » (Figure 16, hexagone 1).

Vous pourrez ensuite consulter les sommaires de tous les locaux et les comparer. (Figure 16, hexagone 2).

Une carte visuelle des postes d'un local est aussi disponible, tel qu'illustré dans la figure suivante.

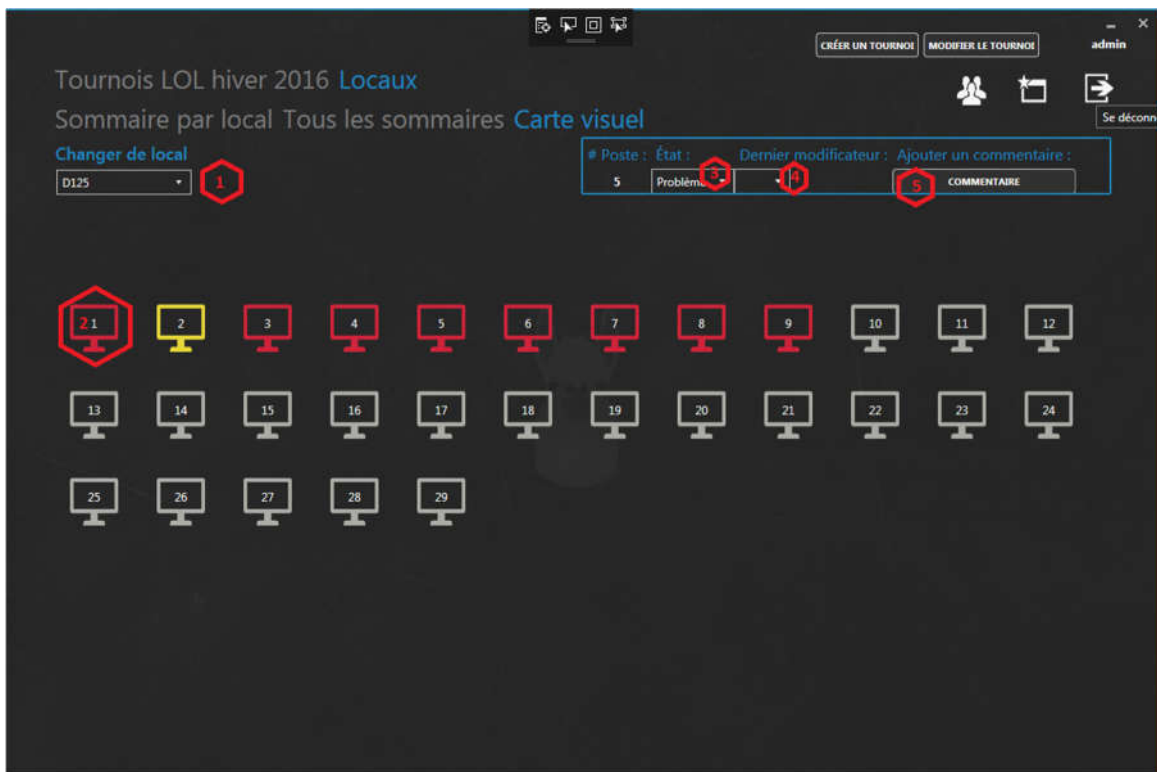


Figure 17 - Locaux - Carte visuelle

Vous pouvez changer le local courant grâce à la liste déroulante prévue à cet effet (Figure 17, hexagone 1).

Pour sélectionner un poste et consulter/modifier ses informations, cliquez tout d'abord sur une des icônes représentant un poste (Figure 17, hexagone 2).

Un menu de configuration sera alors accessible dans coin supérieur-droit de la page.

Vous pourrez alors modifier l'état (Figure 17, hexagone 3) ou le dernier modificateur (Figure 17, hexagone 4) grâce à leur liste déroulante respective.

Vous pouvez ajouter un commentaire à un poste donc l'état est problématique, tout comme dans l'écran « Sommaire par local ». Pour ce faire, appuyez simplement sur le bouton « Commentaire » (Figure 17, hexagone 5). Suivez les mêmes étapes que dans la figure 15.

Il vous est possible de consulter un sommaire des locaux prêts pour le tournoi en tout temps. Vous n'avez qu'à cliquer sur l'icône tel qu'illustré ci-dessous :



Vous pouvez afficher ou cacher un tour particulier en cliquant sur la flèche (Figure 18, hexagone 1).

Pour sélectionner le gagnant d'une partie, cliquer sur le nom de l'équipe gagnante (Figure 18, hexagone 2).

Une fois le tour développé, vous pouvez développer les statistiques d'une partie en particulier (Figure 18, hexagone 3). Vous pourrez ensuite modifier les statistiques d'une équipe à l'aide des contrôles prévus à cet effet (Figure 18, hexagone 4).

Pour générer le prochain tour, appuyez sur le bouton « Générer un tour » (Figure 18, hexagone 5). Ce bouton n'est visible qu'au administrateur.

Vous pouvez consulter la légende en tout temps au bas de la page (Figure 18, hexagone 6).

Un autre outil de statistiques est disponible dans l'écran Statistiques.

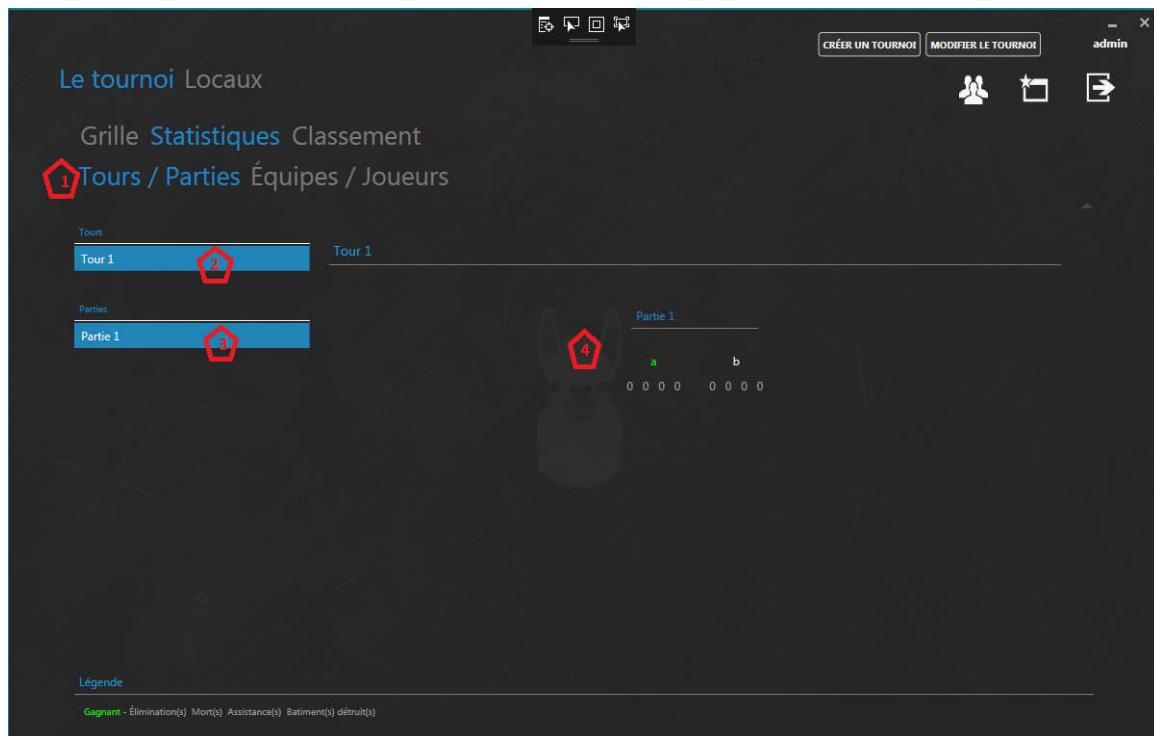


Figure 19 - Statistiques - Tours / Parties

L'écran « Statistiques » est un outil pour visualiser rapidement les statistiques du tournoi. Il est disponible uniquement en lecture seule, mais accessible à tous.

Pour l'utiliser, sélectionner l'onglet « Tours / Parties » (Figure 19, hexagone 1).

Vous pouvez choisir le tour dont vous souhaitez consulter les statistiques en cliquant sur le nom du tour. (Figure 19, hexagone 2).

Vous pouvez choisir la partie selon le tour dont vous souhaitez consulter les statistiques en cliquant sur le nom de la partie. (Figure 19, hexagone 3).

Vous pourrez ensuite consulter ces statistiques dans la zone du milieu (Figure 19, hexagone 4).

En cliquant sur l'onglet « Équipes / Joueurs » vous pourrez consulter les statistiques des équipes et de leurs joueurs respectifs tel qu'illustrer ci-dessous.

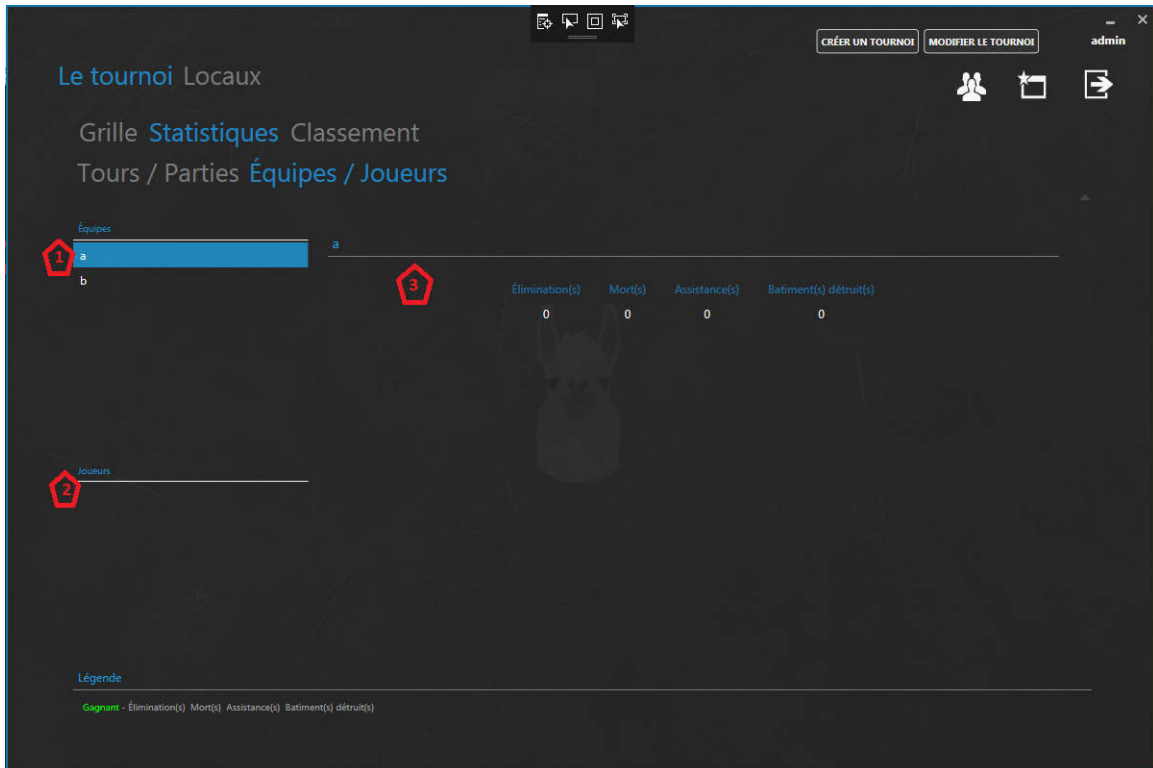


Figure 20 - Statistiques - Équipes / Joueurs

Vous pouvez, dans cet écran, sélectionner l'équipe dont vous désirez consulter les statistiques (Figure 20, hexagone 1).

La liste de joueur sera alors disponible juste en dessous (Figure 20, hexagone 2). Cliquez sur un joueur vous permettra de consulter ses statistiques.

Que vous choisissiez de consulter les statistiques d'une équipe complète ou d'un joueur en particulier, ces statistiques seront toujours disponibles au centre de la page (Figure 20, hexagone 3).

Finalement, un troisième outil de statistiques est disponible en sélectionnant l'onglet « Classement ».

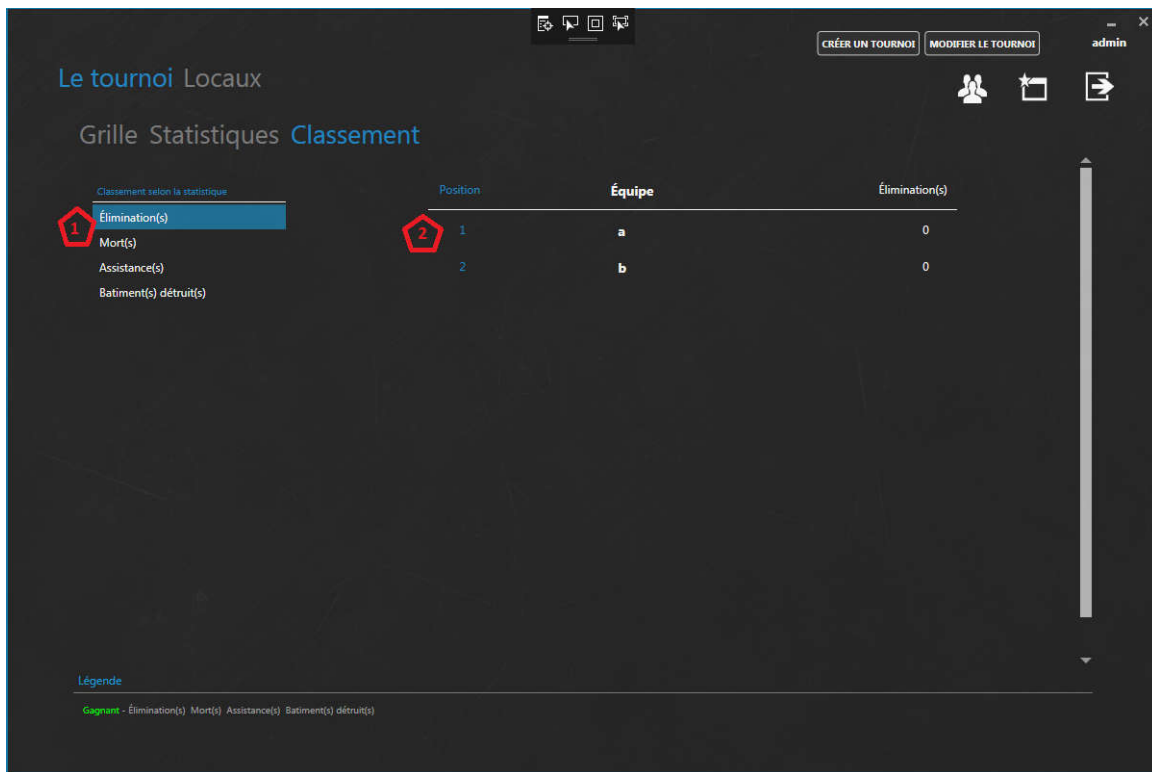


Figure 21 - Statistiques – Classement

Dans cet écran, vous pouvez consulter le classement des équipes tout en appliquant un filtre sur la statistique que vous désirez classer.

Pour ce faire, sélectionner tout simplement une statistique dans la liste de gauche (Figure 21, hexagone 1).

Le classement des équipes sera alors disponible au centre de la page (Figure 21, hexagone 2).

## Rôles

- Administrateur : ce rôle peut utiliser toutes les fonctionnalités du logiciel. Un administrateur doit s'authentifier pour accéder à ses fonctions.
- Volontaire : ce rôle ne peut pas créer ou modifier un tournoi et il ne peut pas générer de tours. Il peut utiliser toutes les autres fonctionnalités du logiciel. Un administrateur doit s'authentifier pour accéder à ses fonctions.
- Utilisateur : ce rôle peut seulement voir les informations d'un tournoi. Il ne peut rien modifier.

## Vocabulaire

### Tournoi

C'est un évènement où des équipes s'affrontent pour le plaisir ou pour des prix.

### Local

Endroit où les joueurs seront pour le tournoi.

### Volontaires

Les gens qui aident à l'organisation et au déroulement du programme.

### Participants

Les joueurs du tournoi.

### Prix

Chose gagnée lors du tournoi.

### Type de tournoi

#### Simple élimination

Tournoi où lorsque l'on est éliminé, on ne peut plus participer.

#### Double élimination

Tournoi où l'on est éliminé si on perd deux matchs.