

# Manuel d'utilisation de l'application HemaTraining.

Bienvenue utilisateur !

Dans ce manuel d'utilisation sert à expliquer l'utilisation de notre application.

Mais d'abord, un rapide rappel de qu'est HemaTraining.

HemaTraining est une application de coaching sportif où vous aller devoir exécuter un ensemble de mouvement qui seront dictés par l'application.

Vous devrez préalablement choisir votre équipement, le type d'exercice que vous voulez faire, puis rentrer les paramètres correspondants.

Lorsque vous lancez l'application, vous vous retrouvez face à une liste d'équipement. Appuyez simplement sur le nom de l'arme que vous voulez choisir.

Ensuite, vous devrez choisir votre type d'exercice. Il y'en a 3, mouvement par mouvement, suite de mouvement ou exercice défini.

La distinctions entre chaque exercice est la suivante.

Dans le premier exercice, vous aller faire un mouvement, puis ferais une pause et referais un mouvement. Dans le second, vous ferais deux mouvements, puis une pause, et ensuite deux autres mouvements.

Pour ces deux exercices, les mouvements seront choisis de façon aléatoire. De plus, lorsque vous sélectionnerais ces exercices, vous devrais par la suite rentrer 4 paramètres. Le nombres d'action voulues, le nombre de seconde entre chaque action, le distance que vous avez de disponible de gauche à droite de vous, et de même pour devant et derrière vous.

Pour ces deux dernières, ces distances seront en mètre et considérais que vous êtes au milieu du carrer former par ces deux distances.

Dernière remarque, pour l'écart de temp vous avez la possibilité de mettre un chiffre a virgule.

Attention, ne mettais pas de paramètre vide, égale à 0 et pour les distances, ne mettais pas des nombres trop petits.

Enfin, dans les exercice défini, vous devrez choisir un exercice parmi une liste. De là, vous aurez deux paramètres à remplir qui seront les distances.

Dans tous les cas vous aurez la possibilité de consulter les informations historiques de cette art ou exercice via le bouton « info ».

Lorsque vous avez remplie tous les champs, appuyer sur le bouton valider.

Mettait vous en position et commencer l'exercice !

Vous avez toujours la possibilité de mettre en pause l'exercice via le bouton de pause.

Enfin, si vous souhaitez changer la langue de l'application, vous devrez changer la langue de votre téléphone.

Nous supportons actuellement l'Anglais, l'Allemand et le Français.

## Comment créer un fichier de configuration ?

Si vous souhaitez importer vos propres fichiers de configuration et ainsi créer vos exercices ou modifier des exercices déjà existants, voici la procédure à suivre. Attention, si vous ne respectez pas les instructions données, il se peut que l'application ne fonctionne plus. Faites attention lors du nommage et de la création de dossiers.

## Constitution de l'architecture

Placez-vous dans la mémoire interne de votre téléphone. Maintenant, aller dans Android/data/com.pts4t.pt\_hematraining/files. Vous devriez trouver un dossier "sources". Dans ce dossier "sources" se trouvent des dossiers d'équipement qui constitueront la liste de la première page. Dans chaque dossier d'équipement, se trouvent des dossiers d'Art Martiaux. Tous ces dossiers constitueront la liste d'Art Martiaux. Enfin dans ces dossiers se trouvent des fichiers de configuration. Ils auront pour nom [nom de l'Art Martial].

### Exemple :

*Art Martiaux : Judo*  
*Nom du fichier de configuration : judo.conf*

## Architecture du fichier de configuration

L'application va scanner le fichier qui correspond à vos choix d'équipement, d'exercice et de sport. Il cherchera les informations importantes du fichier.

### Langue

En premier lieu, l'application va chercher un mot "langue" qu'il importe qu'il soit en majuscule ou en minuscule. Cela permettra d'avoir une voix de la langue voulue lors de l'exercice.

### Exemple :

*Langue:FR*

Attention, il faut bien que "langue" et "FR" soient séparés par ":"

### Information historique

Lorsque l'application trouvera "info historique:" Elle lira la ligne suivante jusqu'à trouver ":fin info historique". Elle ajoutera alors toutes les lignes se trouvant entre ces deux mots comme étant une information historique.

### Exemple :

*info historique:*  
*Utque aegrum corpus quassari etiam levibus solet offensis, ita animus eius*  
*angustus et tener, quicquid increpisset, ad salutis suae dispendium*  
*existimans factum aut cogitatum, insontium caedibus fecit victoriam*  
*luctuosam.*  
*:fin info historique*

Le résultat de cette exemple sera :

"Utque aegrum corpus quassari etiam levibus solet offensis, ita animus eius angustus et tener, quicquid increpisset, ad salutis suae dispendium existimans factum aut cogitatum, insontium caedibus fecit victoriam luctuosam."

Attention, si "Langue" ou tout autre information est contenue entre "info historique:" et ":fin info historique",

il ne sera pas pris en compte. Surtout n'oubliez pas d'ajouter ":fin info historique" à la fin.

### Listes de mouvements

Pour ajouter un mouvement, il suffit de mettre un nombre au premier caractère d'une ligne.

Ensuite, nous ajouterons un point-virgule pour tous les paramètres suivants :

Tout d'abord, le nom du mouvement et ensuite des coordonnées qui symbolisent le déplacement.

Ce sera un x suivi d'un y. Pour un pas à droite, nous nous déplacerons par exemple de 1 pas vers la droite, mais nous n'avancerons pas. Ce sera donc x = 1 et y = 0.

Pour avancer tout droit on aura x = 0 et y = 1.

Pour un diagonal vers l'avant et à droite, ce sera alors x = 1 et y = 1.

#### Exemple :

```
1;pas a droite;0;1
2;Avancer;1;0
3;Diagonal;1;1
```

Ces mouvements vont être utilisés pour générer aléatoirement une suite de mouvement pour un exercice.

Attention si le premier caractère est un espace, ce ne sera pas compté comme un mouvement.

Si une ligne d'information historique commence par un nombre, ce ne sera pas pris en compte comme étant un mouvement.

De plus, il ne faut surtout pas d'espace lorsque vous écrivez une ligne.

Dernière information, merci de vérifier qu'il n'y ai pas d'espace ou de ligne vide à la fin du fichier.

### Exemple d'un fichier de configuration

```
Langue:FR
info historique:
Utque aegrum corpus quassari etiam levibus solet offensis,
ita animus eius angustus et tener, quicquid increpisset, ad salutis suae
dispendium existimans factum aut cogitatum, insontium caedibus fecit
victoriam luctuosam.
:fin info historique
# ID DEP ; Nom ; x ; y
1;Marche rapide;0;2
2;Reculé lentement;0;-1
3;pas a droite;1;0
4;pas a gauche;-1;0
```

### Architecture du fichier de configuration d'un exercice défini

La différence entre un exercice défini et les autres exercices est qu'il va suivre un script de mouvement. Il ne va donc pas générer de mouvement aléatoire. Pour rajouter un exercice défini, la procédure est semblable, cependant le fichier de configuration sera légèrement différent. Pour un mouvement, il faudra rajouter le nombre de secondes qui sépareront ce mouvement du suivant. Nous allons donc rajouter un point-virgule et un chiffre à la toute fin de la ligne.

#### Exemple :

```
1;Marche rapide;0;2;5
```

1;Marche rapide;0;2;0

Ici, nous devons faire une marche rapide, attendre 5 secondes, et refaire une marche rapide.

## Exemple d'un fichier de configuration d'un exercice défini

Voici un exemple plus concret :

Langue:FR  
info historique:  
*"Utque aegrum corpus quassari etiam levibus solet offensis,  
ita animus eius angustus et tener, quicquid increpisset, ad salutis suae  
dispendium existimans factum aut cogitatum, insontium caedibus fecit  
victoriam luctuosam."*  
:fin info historique  
# ID DEP ; Nom ; x ; y ; temp  
1;Reculer lentement;0;-5;3  
2;Mettez vous en garde;0;1;2  
3;Direct du droit;0;0;2  
4;Pas a droite;5;0;3  
5;Revers du pied droit;0;0;2  
6;Crochet du droit;0;0;2  
7;Mettez vous en garde;0;0;2  
8;Avancer rapidement;0;10;3  
9;pas a gauche;-5;0;3  
10;Upper cut du gauche;0;0;2  
11;Fouetté du pied droit;0;0;2  
12;Chassé du pied gauche;0;0;2