

Dashboard as Player 1

During active tourney

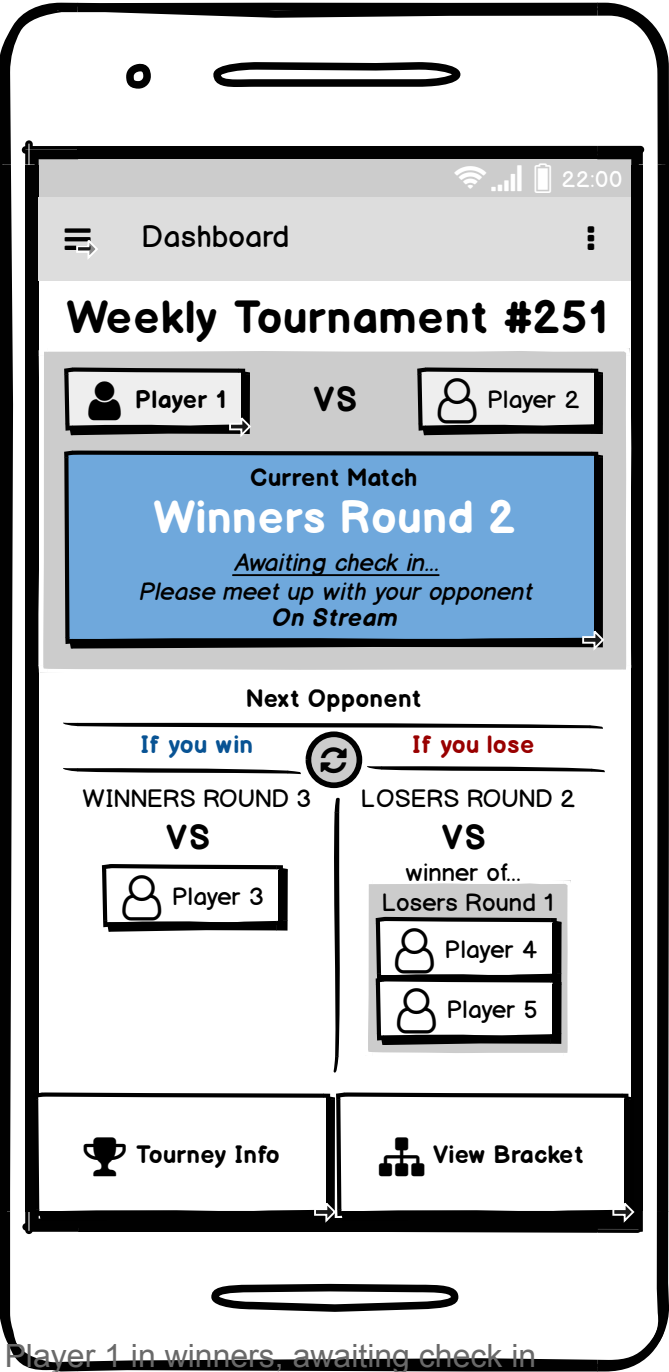
Player 1 in winners, awaiting check in

Voici le tableau de bord pour une compétition active. C'est ici que le joueur (ici "Player 1") peut visionner plusieurs éléments. Le haut de la fenêtre résume l'information affichée dans la vue du match présent. Les deux noms de joueurs sont des boutons qui envoient l'utilisateur au profil du joueur. L'encadré bleu est un grand bouton qui envoie l'utilisateur à la fenêtre du match présent. La section au dessous informe l'utilisateur du prochain match planifié s'il gagne ou perd le match présent.

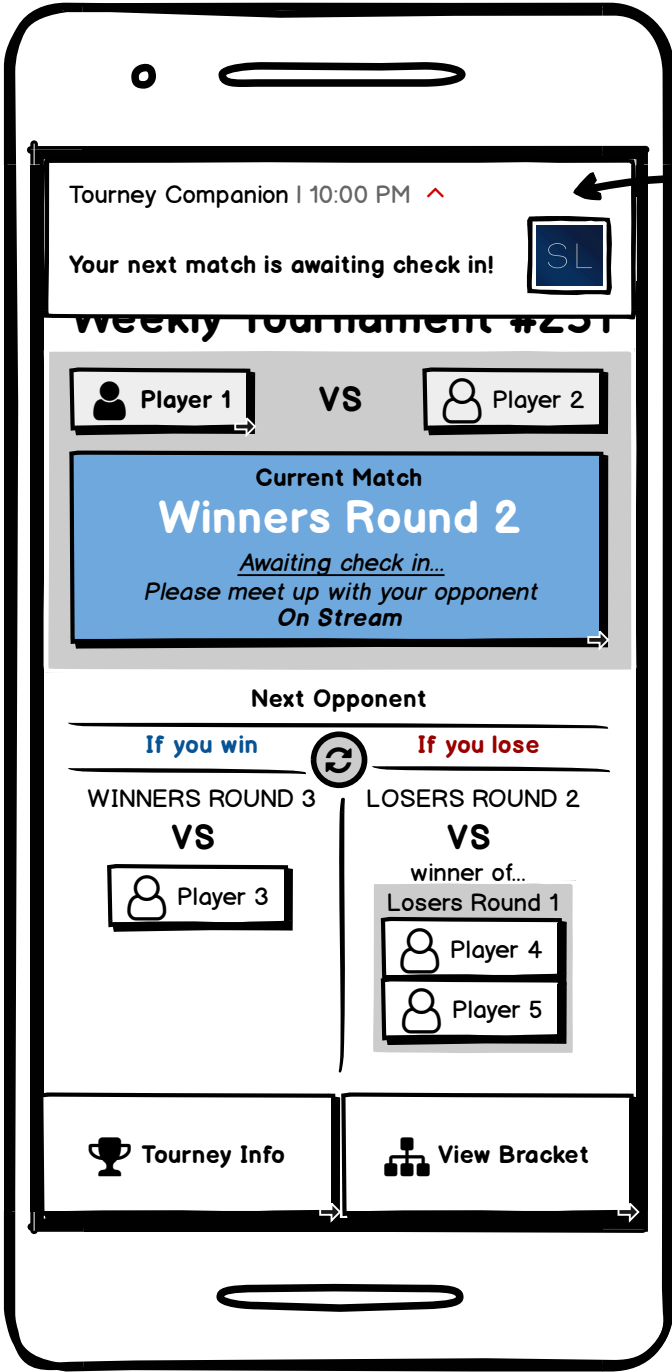
Dashboard P1 Winners

Dashboard as Player 1

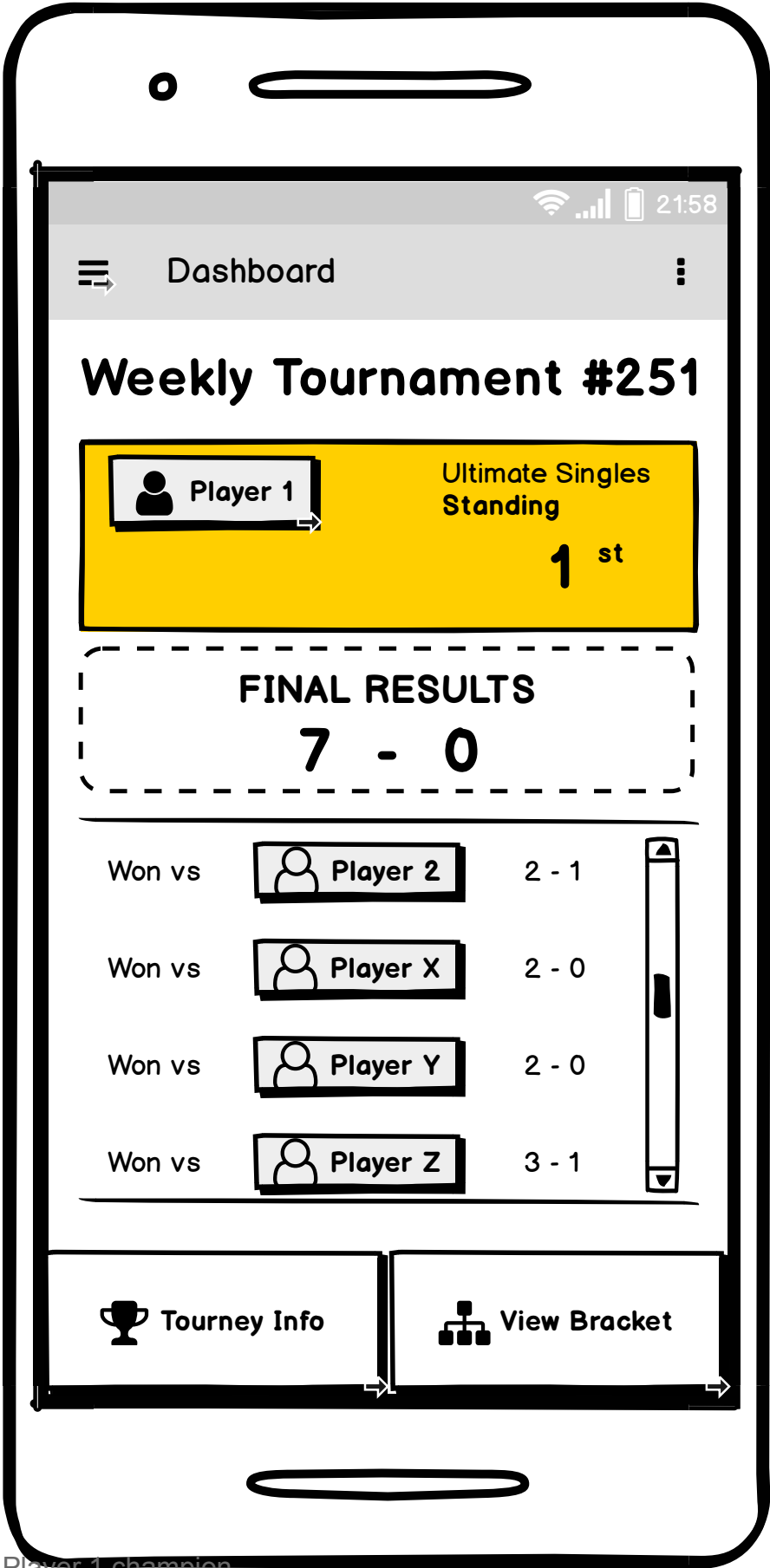
During active tourney



Player 1 in winners, awaiting check in



Notifications are sent whenever a match is ready to be played.



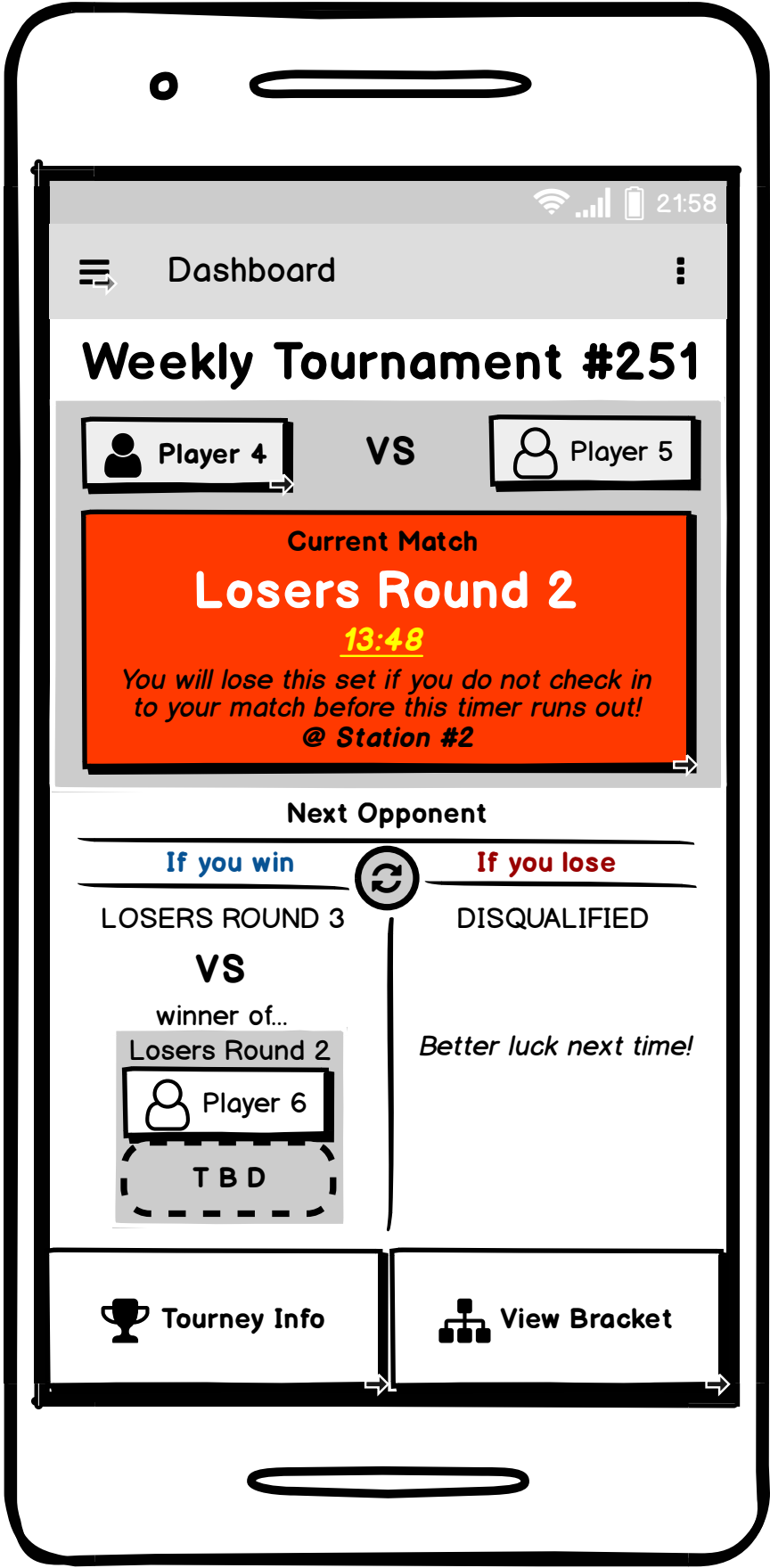
# Dashboard as Player 1

After tourney ended

Player 1 champion

champion color : ffcf00

Voici le tableau de bord du point de vue d'un joueur qui a gagné la compétition. L'encadré bleu devient une couleur jaune, affichant la position du joueur. Ceci est supposé être associé à la couleur d'or pour avoir gagné.  
Le résultat final est affiché au dessus d'un court historique des matchs joués dans la compétition.



Dashboard as Player 4

On tardiness timer

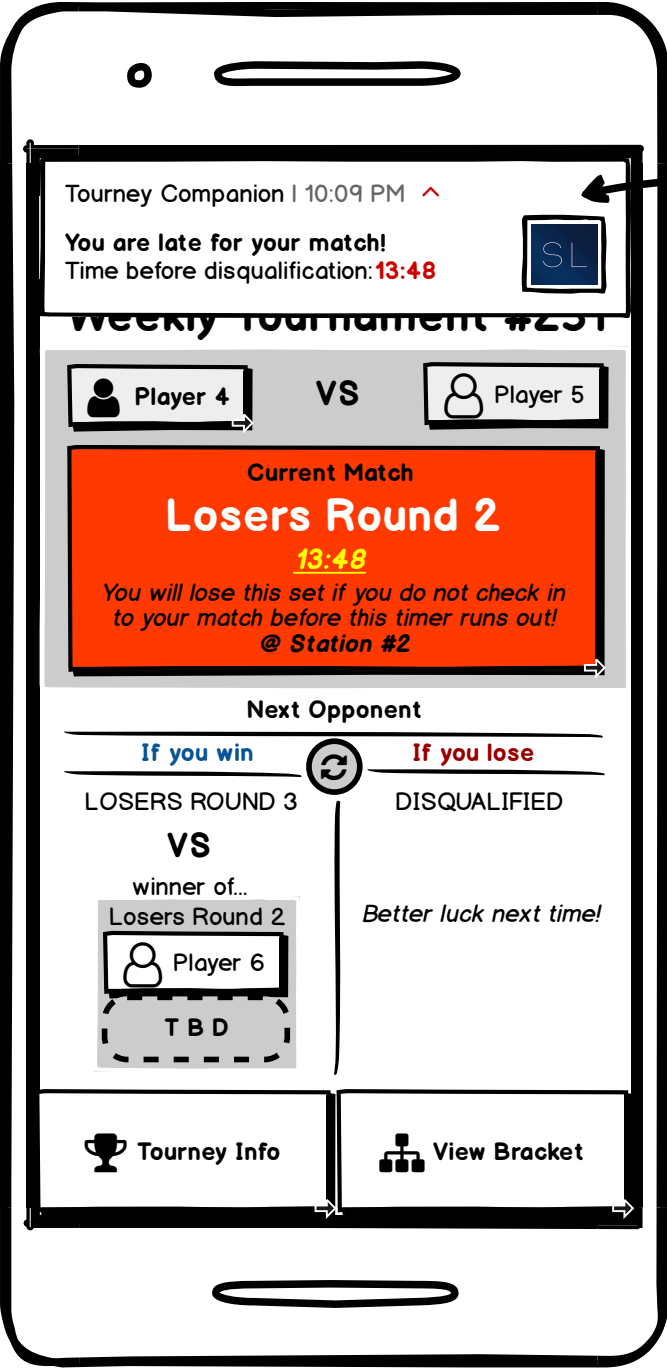
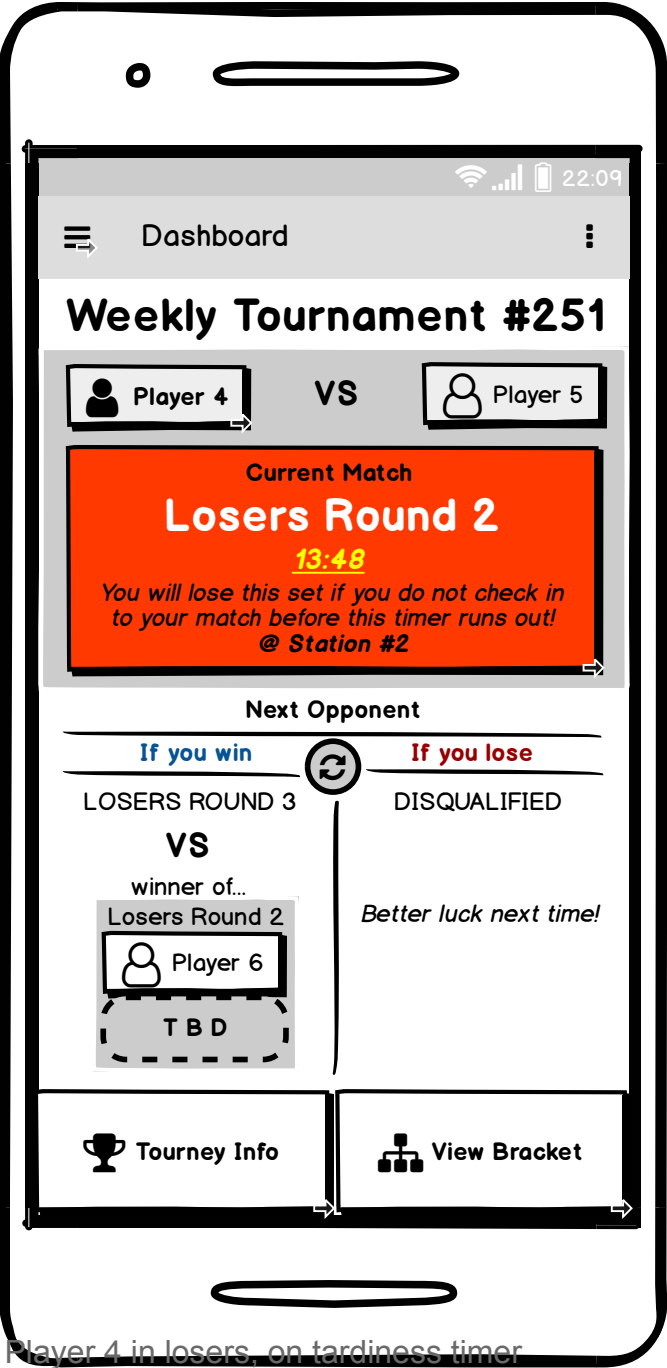
Player 4 in losers, on tardiness timer

Voici le tableau de bord du point de vue d'un joueur qui est à risque de perdre son match en raison d'un retard. L'encadré devient orange et une minuterie apparaît, ainsi qu'un message expliquant les conséquences. Ceci est supposé informer l'utilisateur qu'il doit se dépêcher.

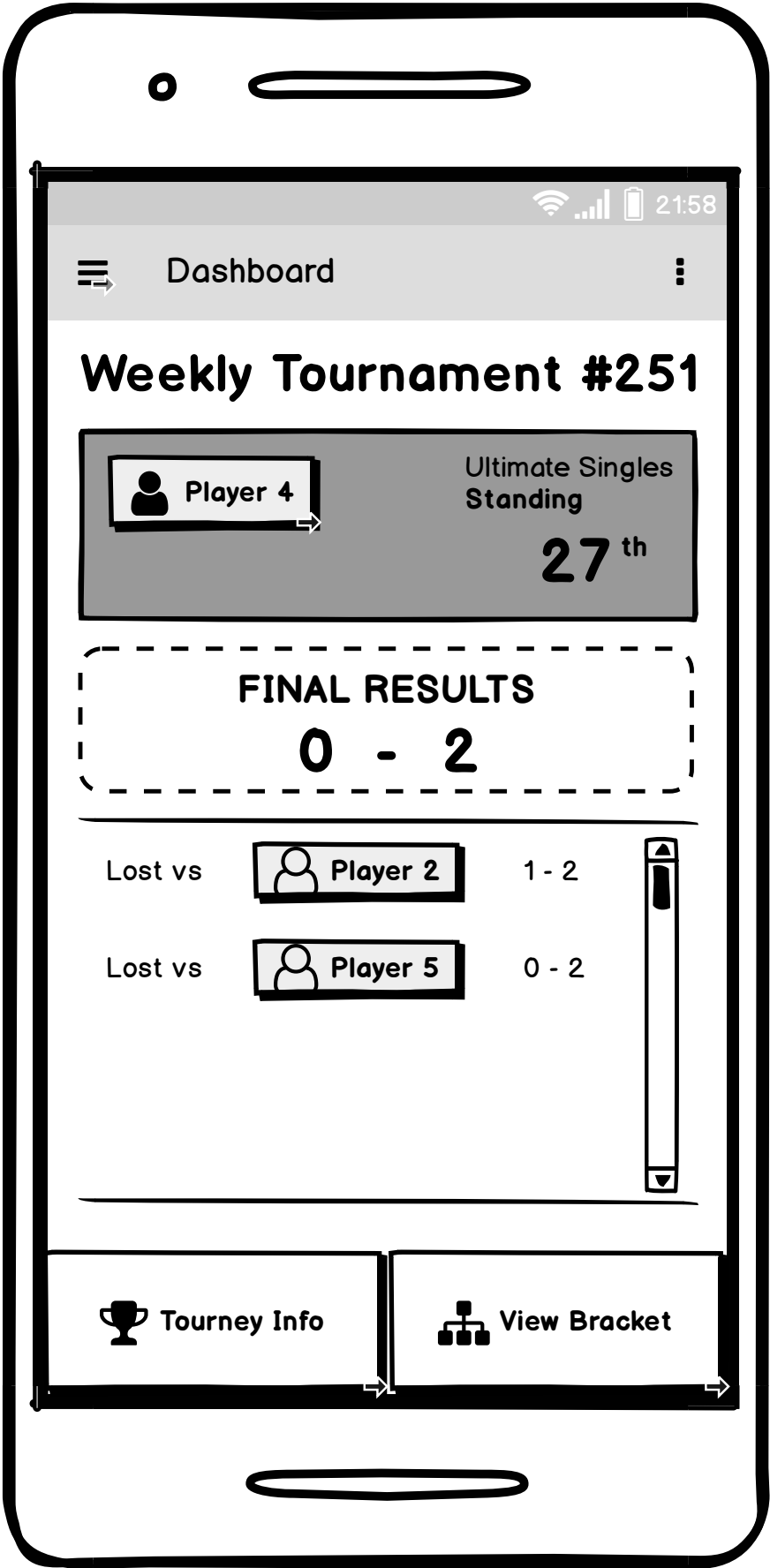
Au dessous, le joueur est éliminé s'il perd alors aucun prochain match est affiché à la droite. Quant à la droite, certains matchs en retard font en sorte que le prochain adversaire n'est pas connu encore, le plus d'information possible est tout de même affichée.

Dashboard P4 Timer  
Dashboard as Player 4

On tardiness timer



Notifications are sent displaying the timer when a player is late to it's match.

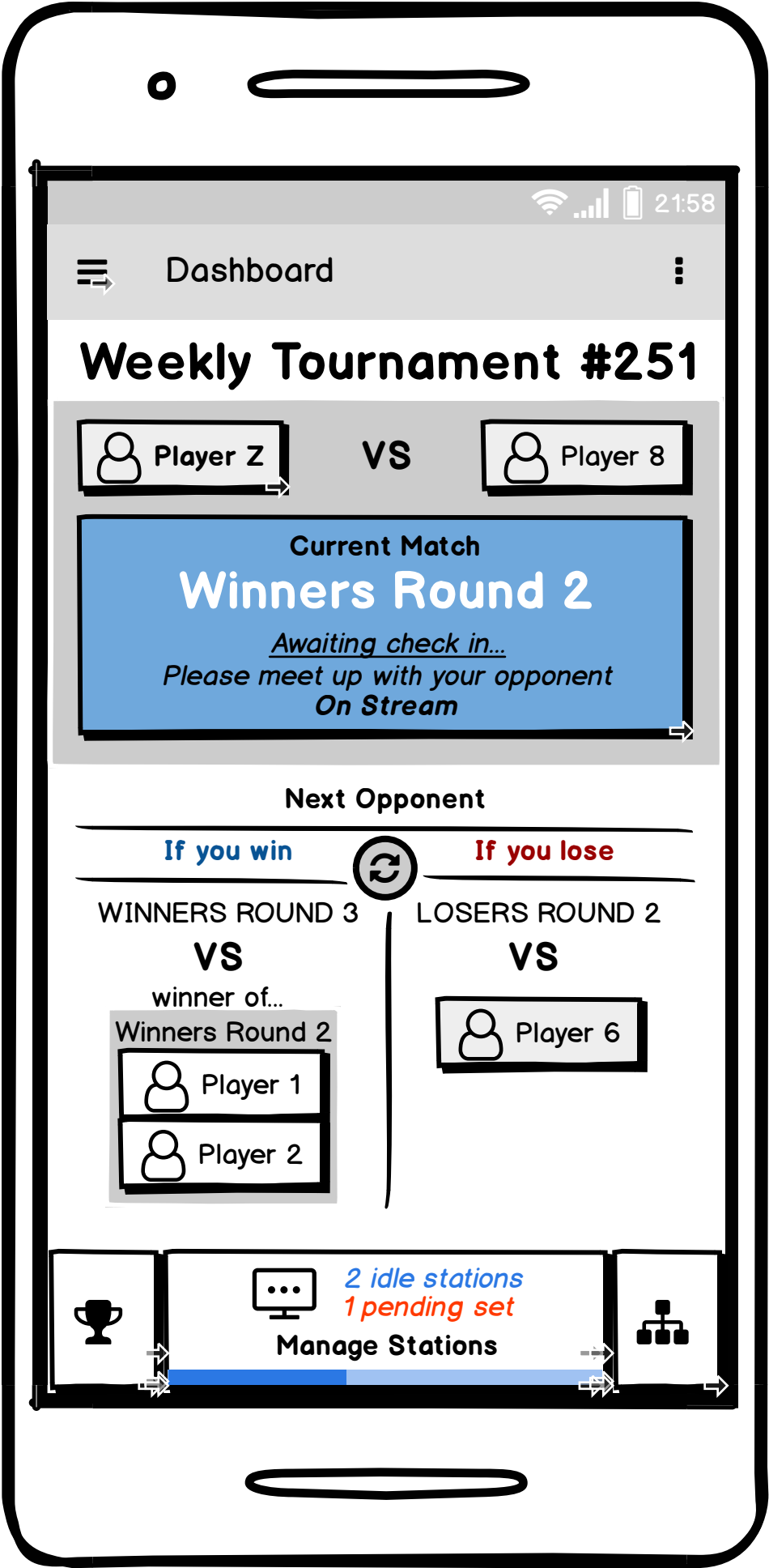


# Dashboard as Player 4

After tourney ended

Player 4 disqualified

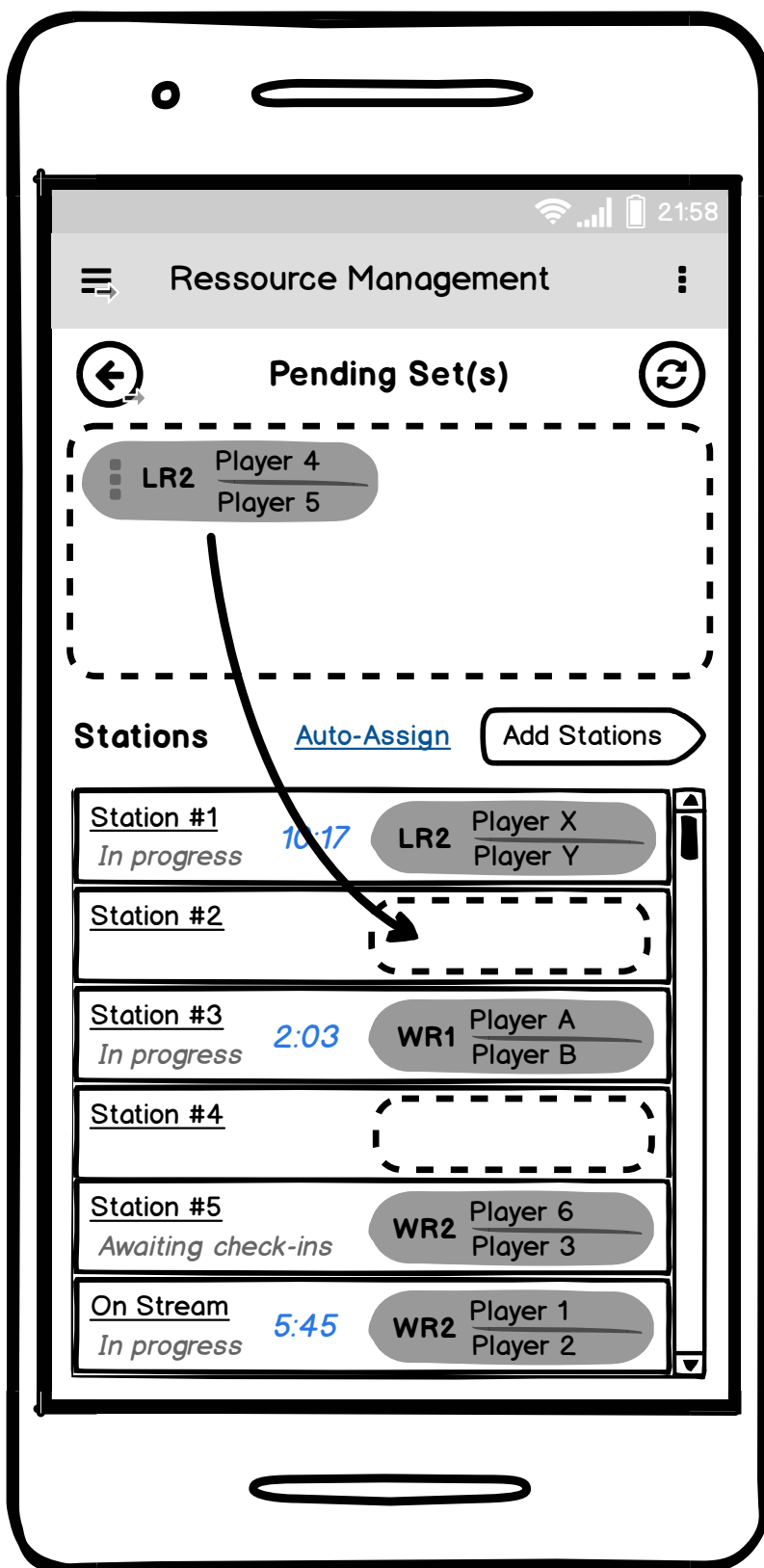
Voici le tableau de bord d'un point de vue d'un joueur ayant été éliminé. Similairement au joueur en première place, l'encadré bleu devient gris et la position finale est affichée.



# Dashboard as TO

TO is participating as Player 2

Voici le tableau de bord du point de vue d'un TO qui participe dans la compétition. La grande différence est le menu au dessous. Pour qu'un TO peut facilement et rapidement gérer la compétition, un troisième bouton a été ajouté informant le TO des matchs demandant une station et le nombre de ceux-ci qui sont libres. En pesant sur ce bouton, le TO est envoyé à la fenêtre "Ressource Management".



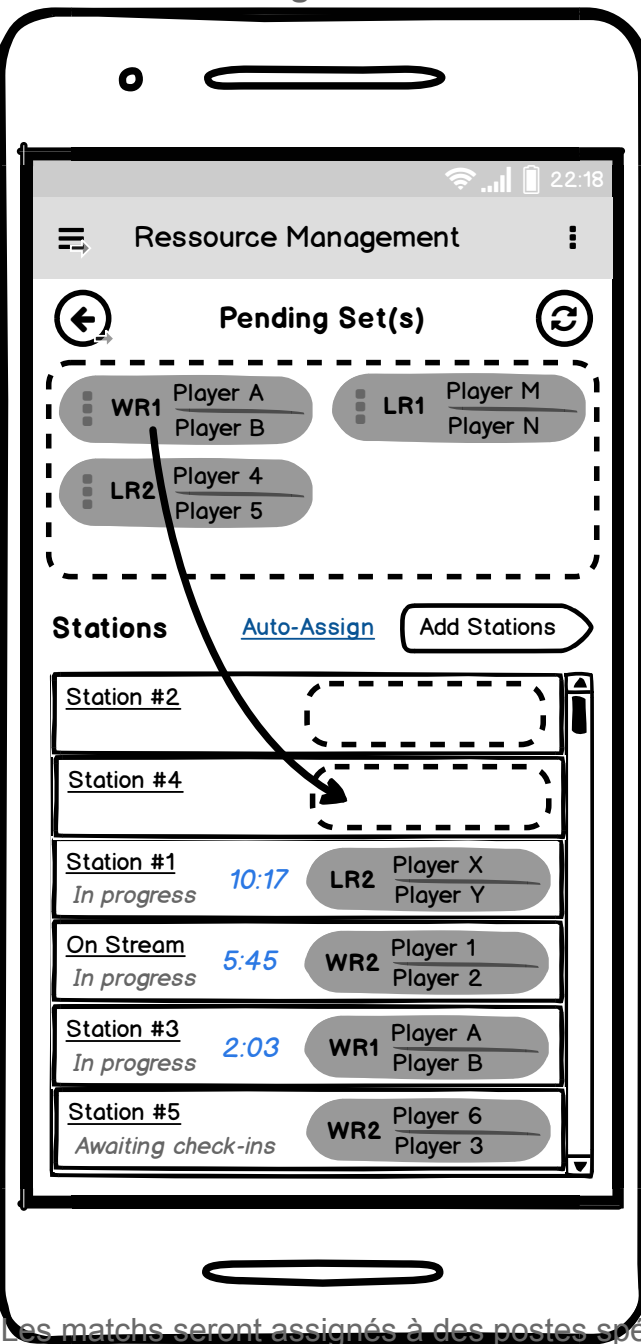
TOs can assign sets by dragging and dropping or by letting the app auto-assign giving priority to earlier sets in the tourney.

Certain stations can be set to not be auto-filled. (Ex: TO not wanting to randomly assign players On Stream)

Stations can also be added from a template, if the same tournament with the same ressources is run periodically.

Les matchs seront assignés à des postes spécifiques pour faciliter la rencontre des joueurs. Pour ce faire, le TO possède ces fenêtres. Les matchs à jouer se retrouvent dans la zone en haut, quand la liste des stations se retrouve en dessous. Le TO peut ajouter une station en pesant sur le bouton "Add Stations". Chaque match doit être assignée à une station. Le TO peut simplement placer son doigt sur un match et le glisser vers la station sur laquelle il veut que le match prend place. Le TO peut aussi choisir l'option d'assigner les matchs automatiquement.





TOs can assign sets by dragging and dropping or by letting the app auto-assign giving priority to earlier sets in the tourney.

Certain stations can be set to not be auto-filled.  
(Ex: TO not wanting to randomly assign players On Stream)

Stations can also be added from a template, if the same tournament with the same ressources is run periodically.

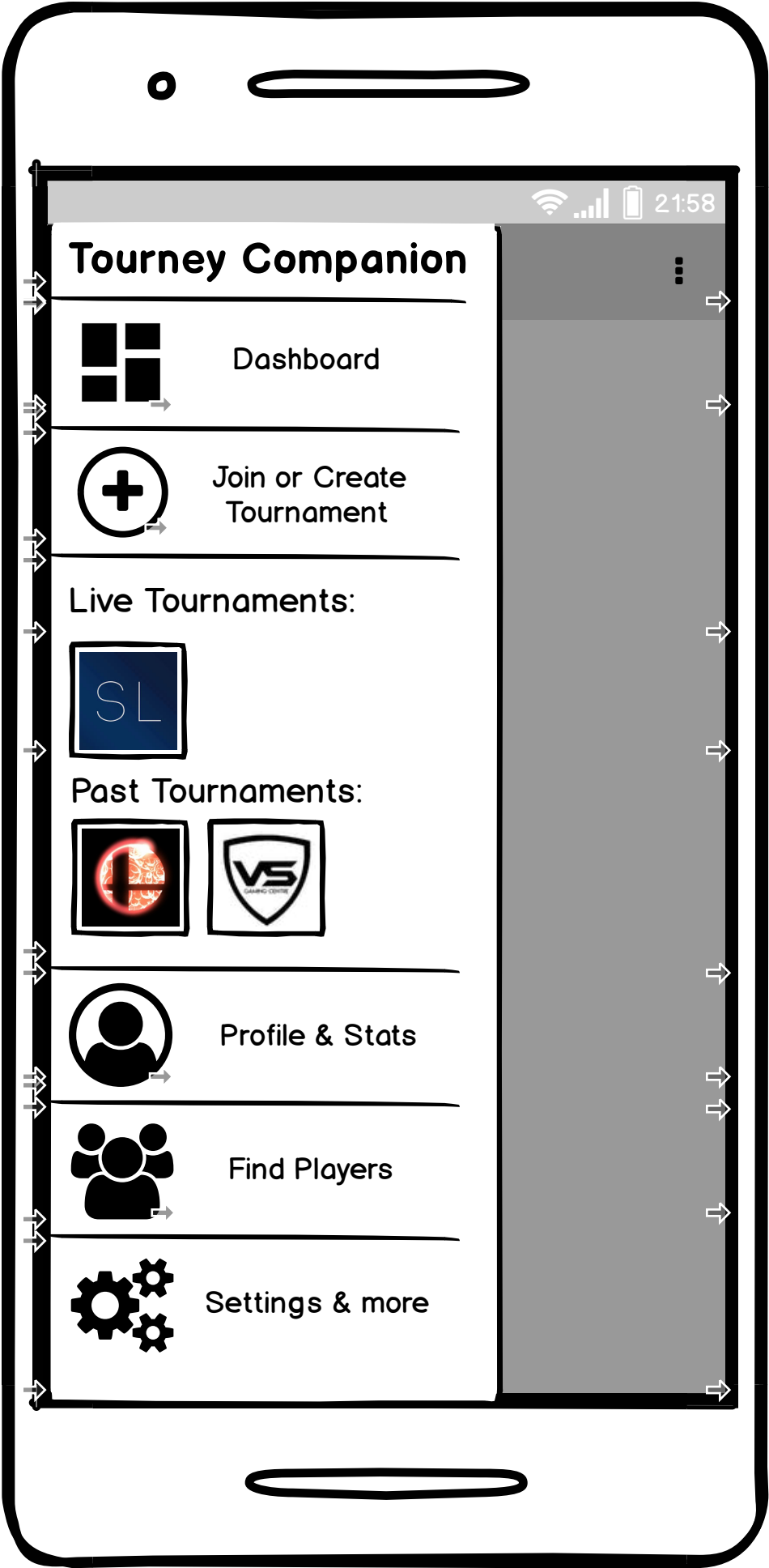
The "pending set(s)" section sorts the sets by their priority to be played next:

- Matches in the winners bracket (WRX) have priority over matches in the losers bracket (LRX).
- Matches in earlier rounds have priority over matches in later rounds (Ex.: LR1 has priority over LR2)

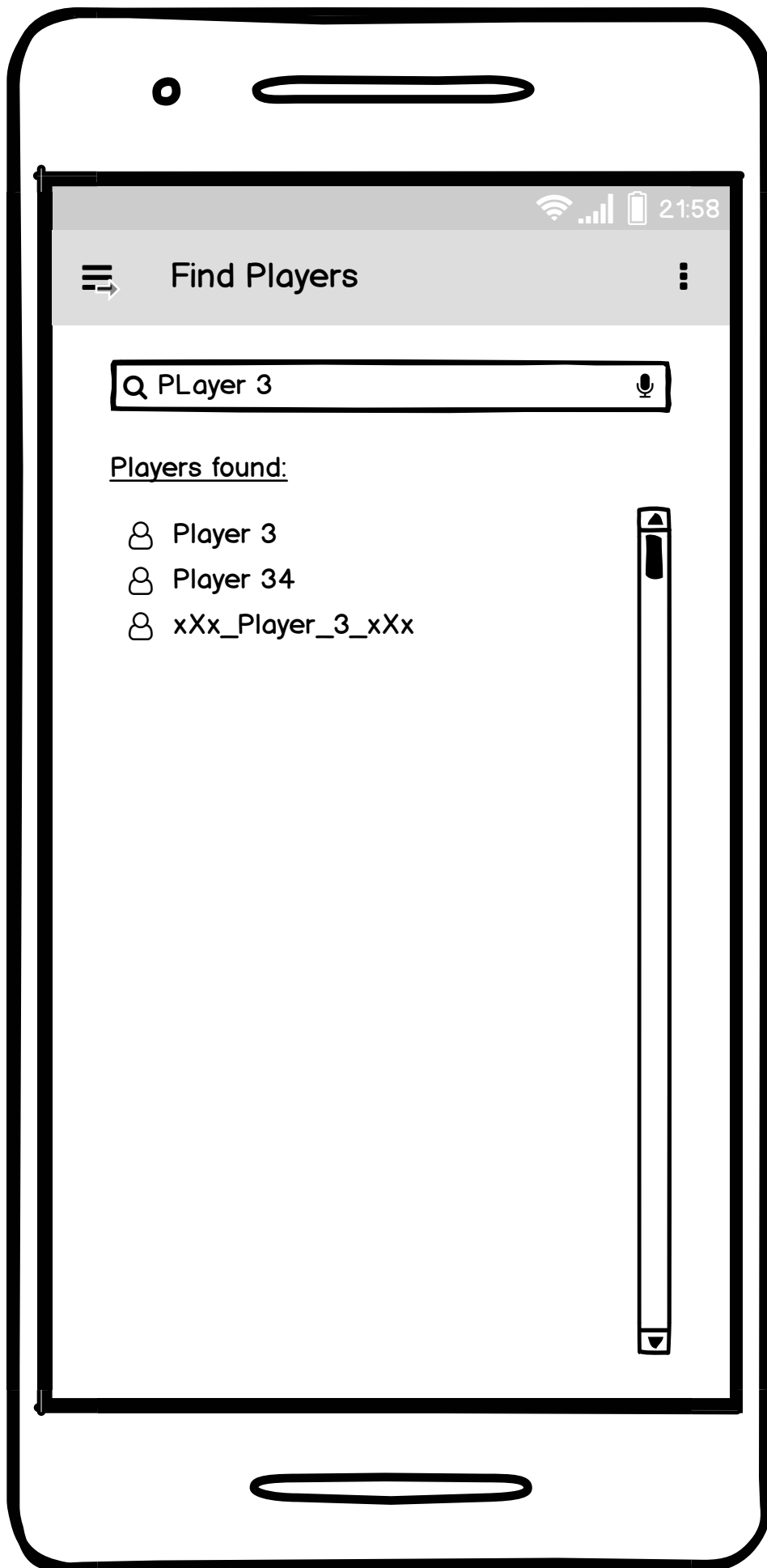
On-going sets are sorted by elapsed time and idle stations are listed first.

Les matchs seront assignés à des postes spécifiques pour faciliter la rencontre des joueurs. Pour ce faire, le TO possède ces fenêtres. Les matchs à jouer se retrouvent dans la zone en haut, quand la liste des stations se retrouve en dessous. Le TO peut ajouter une station en pesant sur le bouton "Add Stations".

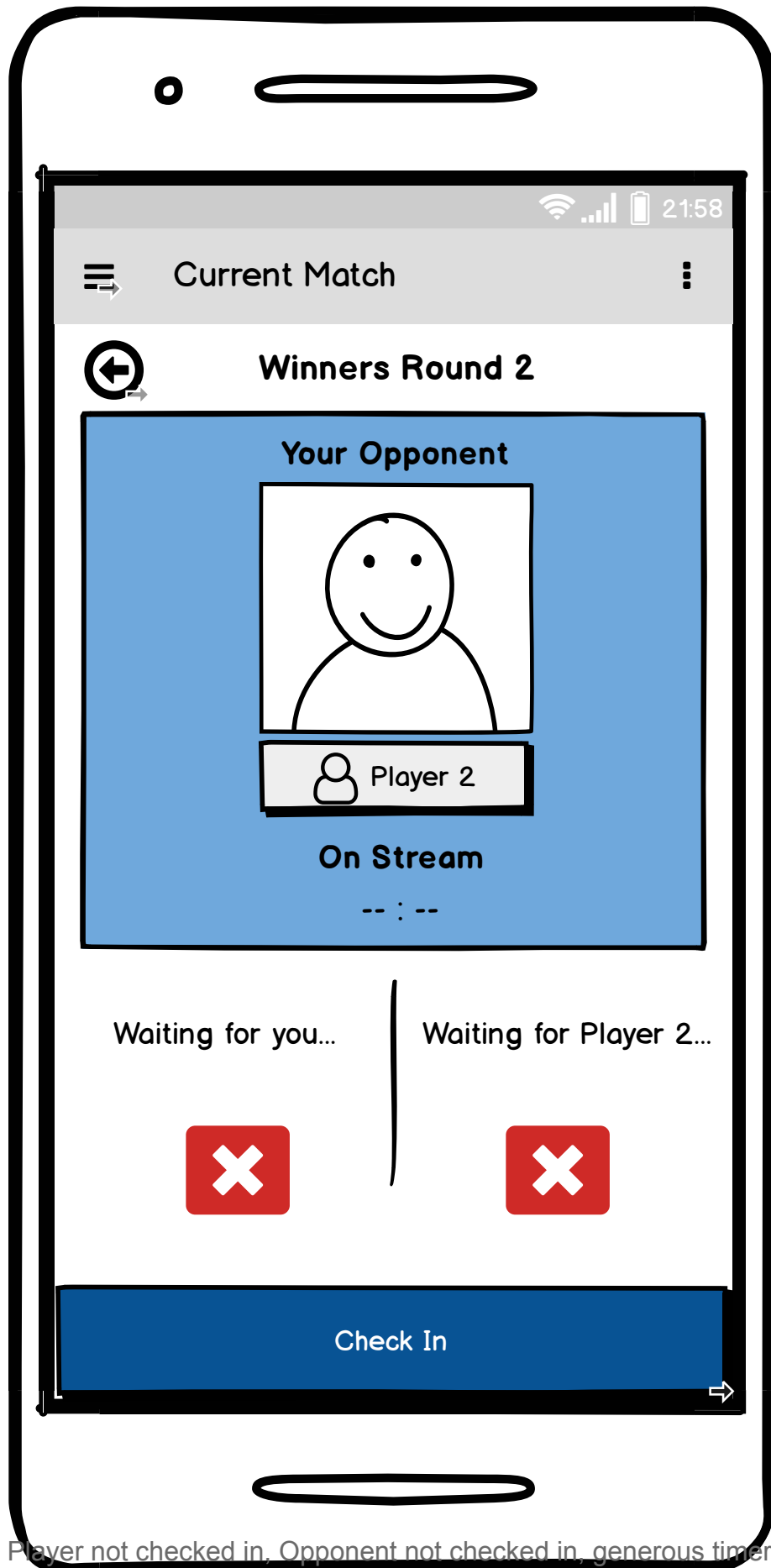
Chaque match doit être assignée à une station. Le TO peut simplement placer son doigt sur un match et le glisser vers la station sur laquelle il veut que le match prend place. Le TO peut aussi choisir l'option d'assigner les matchs automatiquement.



Voici le menu latéral, accédé en tout temps en pesant sur le bouton en haut à gauche, Chacune des fenêtres principales peuvent être accédées par ce menu.



Certains utilisateurs veulent s'informer sur d'autres joueurs, plusieurs liens existent pour se rendre à leur page de profil mais un utilisateur peut rechercher un joueur spécifique dans cette fenêtre. La fonction de recherche n'est pas sensible aux majuscules et minuscules et permet aussi plusieurs imperfections dans le nom.



Player not checked in, Opponent not checked in, generous timer

I think there doesnt need to be a timer until the match starts

Nous voulons une fenêtre affichant l'information importante à l'utilisateur. Ici, le joueur peut voir la photo et le nom de son adversaire et s'il a confirmé sa présence au match. En appuyant sur le nom de son adversaire, le joueur est dirigé vers la page de profil de son adversaire. Cette page permet aussi au joueur de confirmer sa présence au match en pesant sur le bouton "Check In".



Player not checked in, Opponent not checked in, generous timer

Nous voulons assurer que l'utilisateur peut rapidement comprendre que sa situation a changée. Si le joueur risque d'être en retard à un match, la couleur du cadre principal change pour un orange. Nous affichons aussi le temps restant pour se présenter avant que des conséquences soient appliquées et la station où le match prend place.

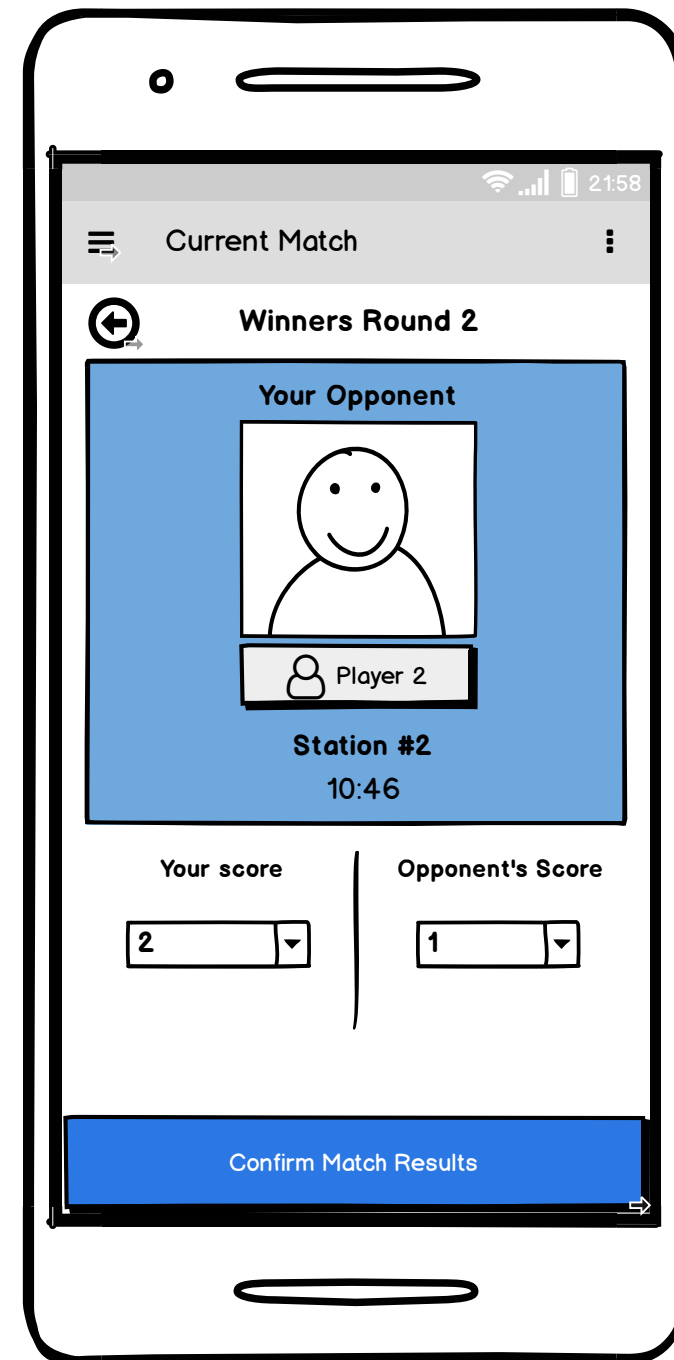
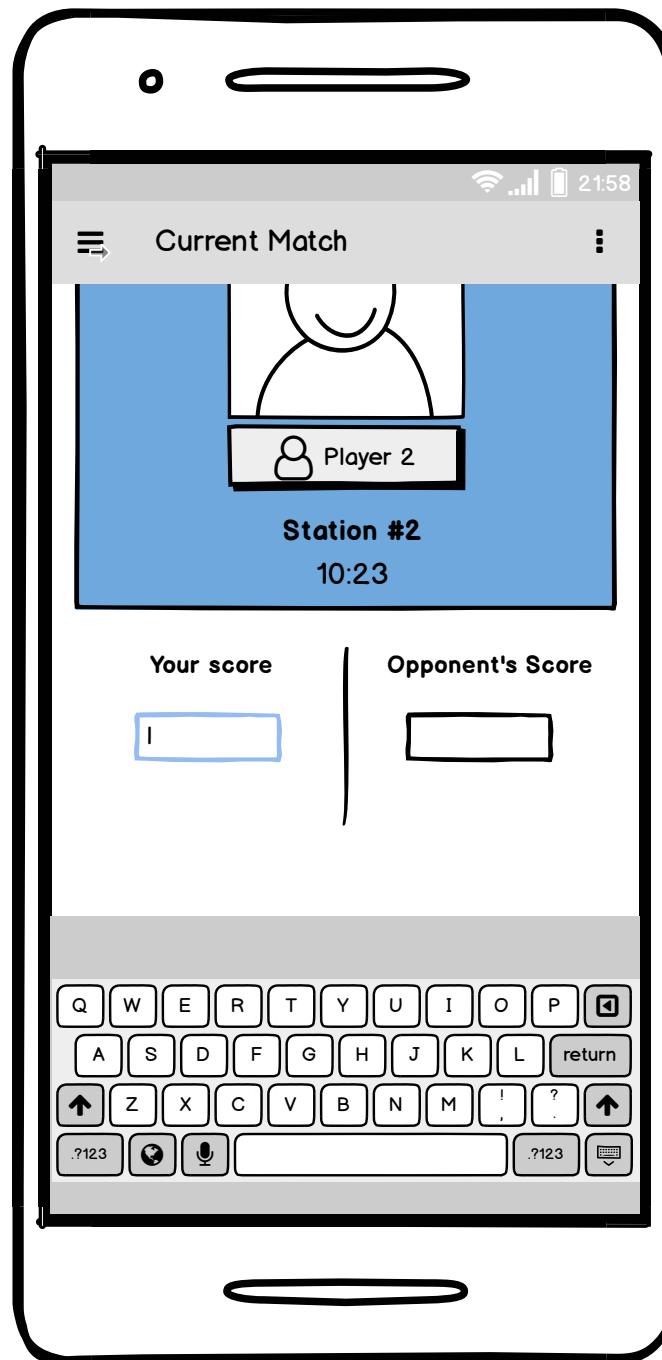
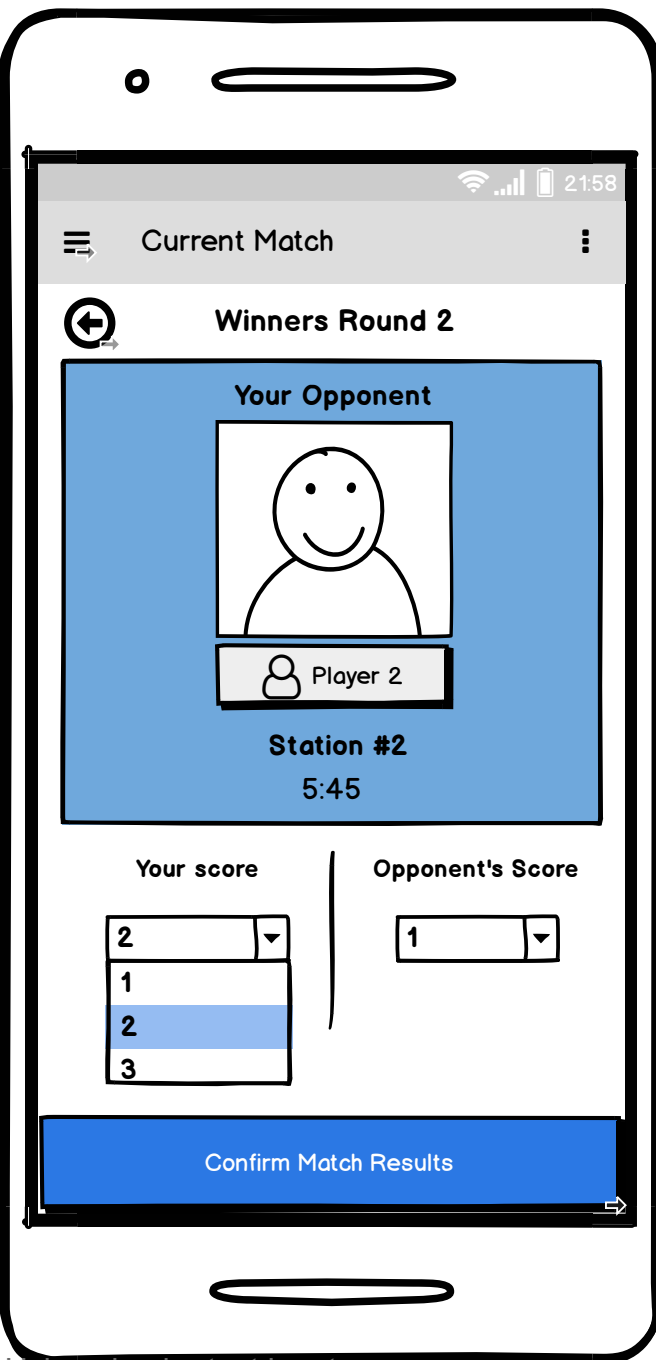
Ici, l'adversaire a confirmé sa présence à la station quant le joueur est encore absent.



When both players check in, a timer starts counting up which is mainly useful to the TO, to know when matches drag on for to long.

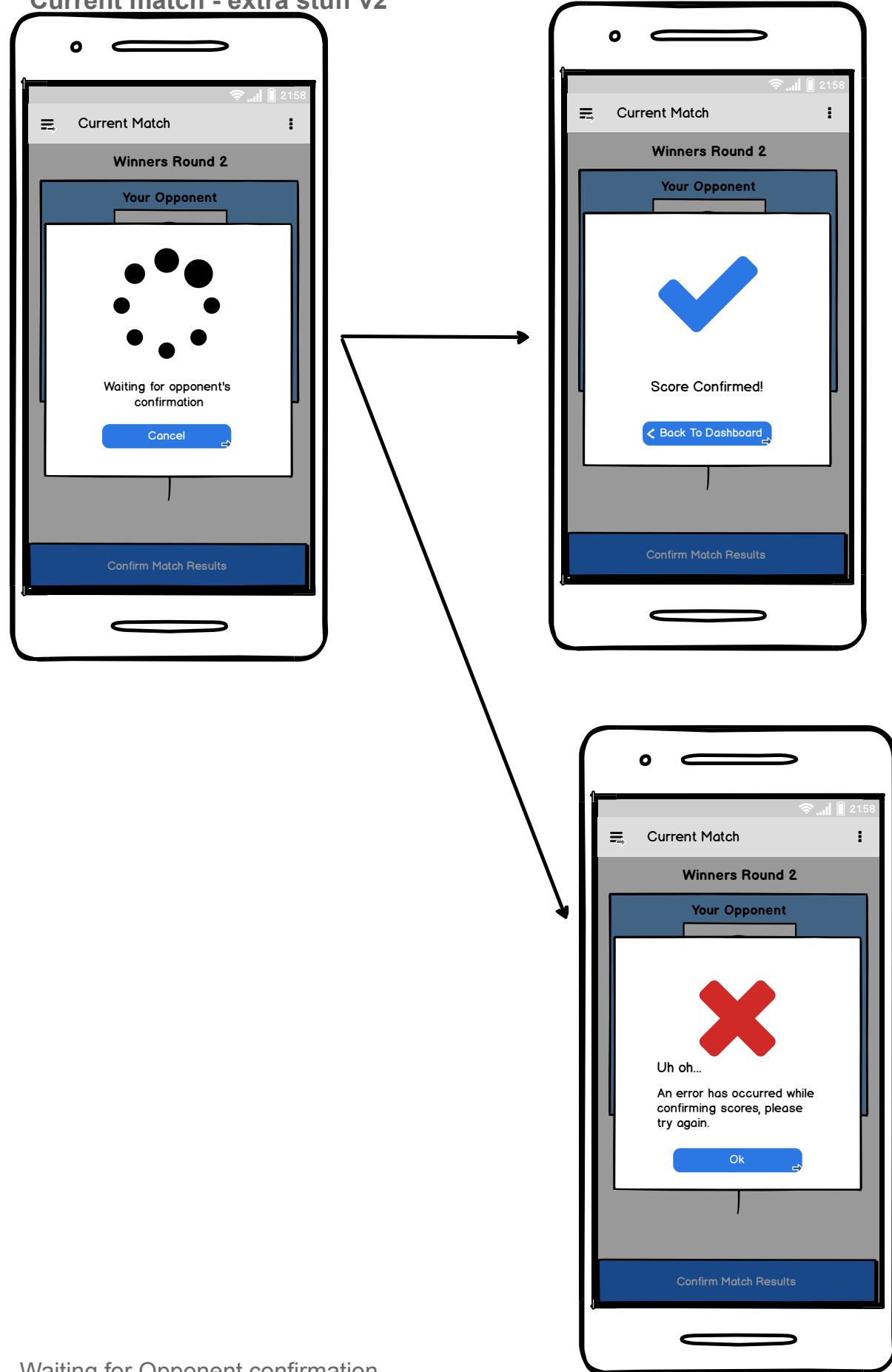
Botch Checked In, Match Started

Quand les deux joueurs ont confirmé leurs présences, un chronomètre remplace le minuteur pour afficher le temps du match.  
La deuxième moitié de l'écran affiche que les deux joueurs sont présent temporairement avant d'afficher les inputs présent dans la prochaine fenêtre.



Using simpler text inputs

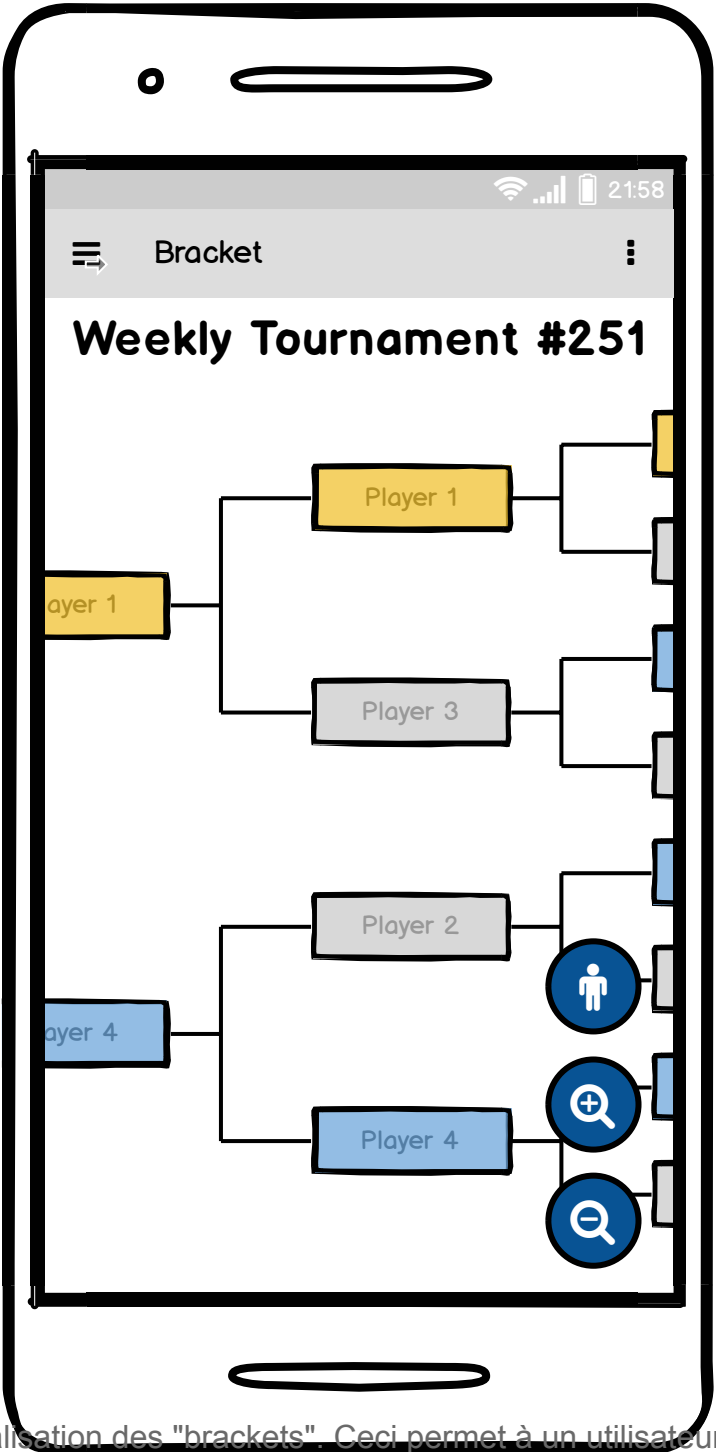
Pour faciliter la collecte de résultat des matchs, cette fenêtre permet aux joueurs de confirmer le résultat final. Étant une application mobile, nous avons évité les zones d'édition de texte, nous avons opté pour l'utilisation de menus déroulant pour la sélection de scores.



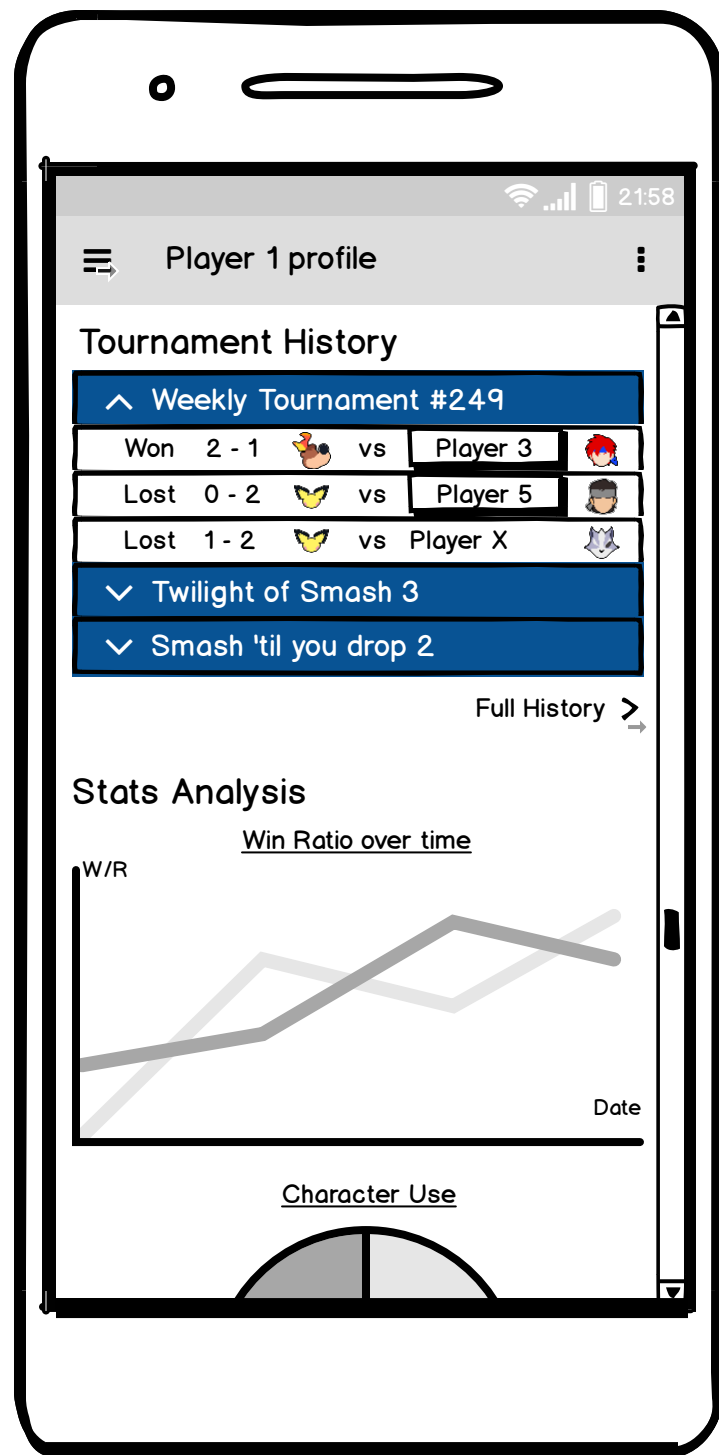
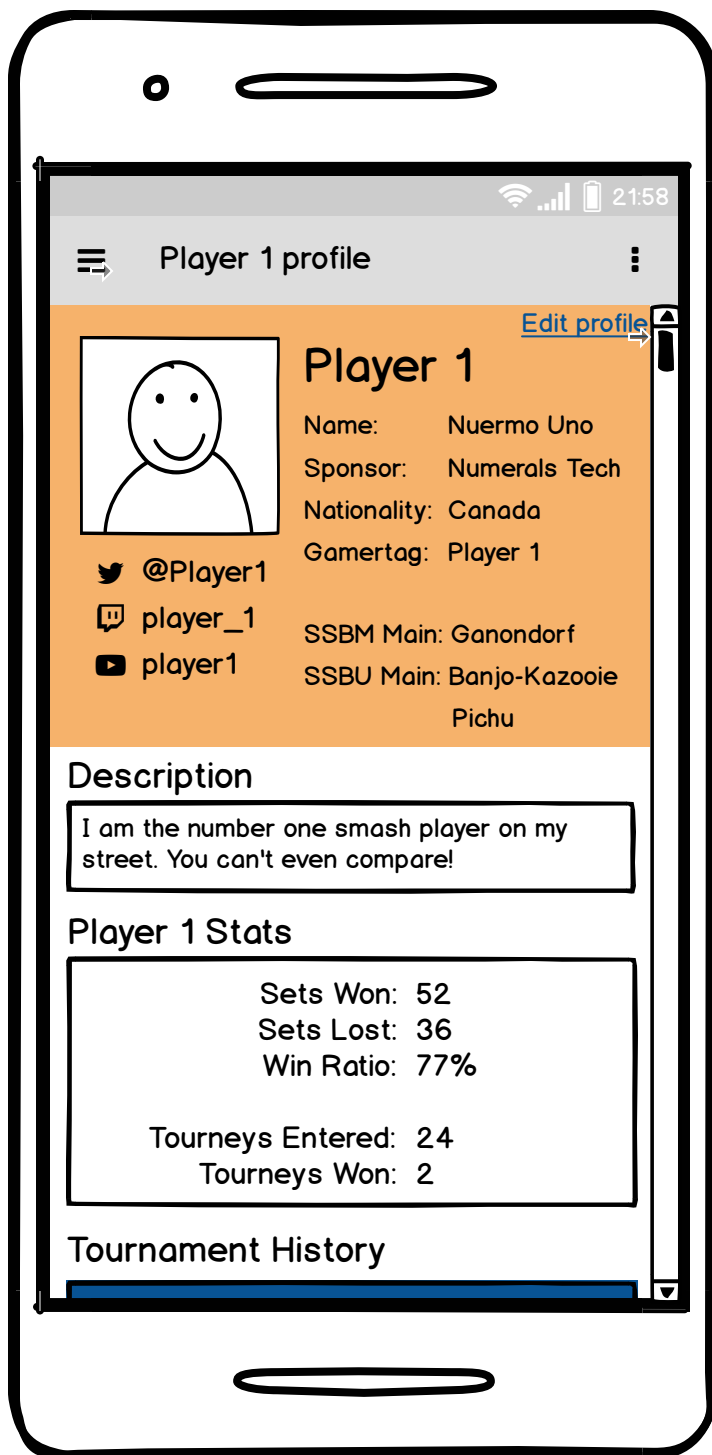
Waiting for Opponent confirmation

Puique le score est maintenant confirmé à distance, les deux joueurs doivent envoyer leur score à l'intérieur d'un court délai et les données envoyées doivent être équivalentes. Pour ce faire, Quand un joueur confirme son score, une fenêtre pop-up apparaît indiquant que l'application attend pour les données correspondantes de son adversaire. Le joueur peut annuler son entrée s'il a fait une erreur. Quand les deux confirmations sont envoyées, les données sont confirmées. S'il y a eu un problème, La fenêtre informe l'utilisateur du problème et incite l'utilisateur de réessayer. Sinon, la fenêtre indique que c'était un succès et redirige le joueur au menu "dashboard" pour qu'il s'informe sur son prochain match.

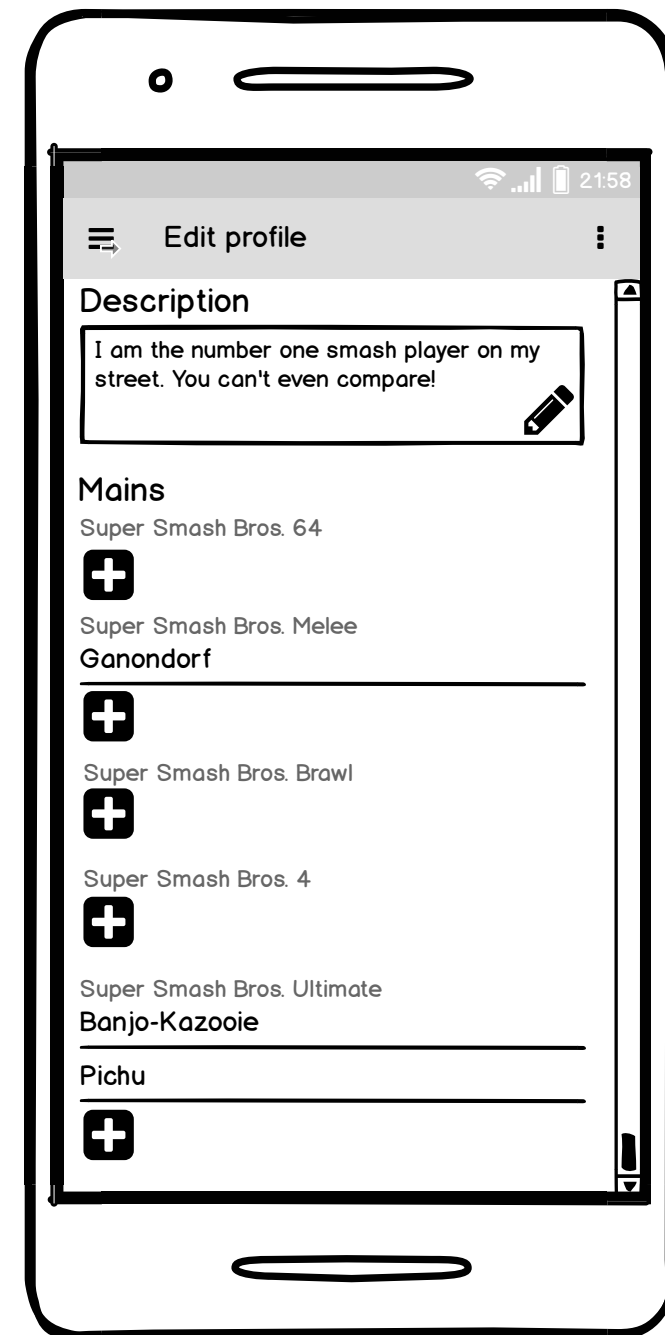
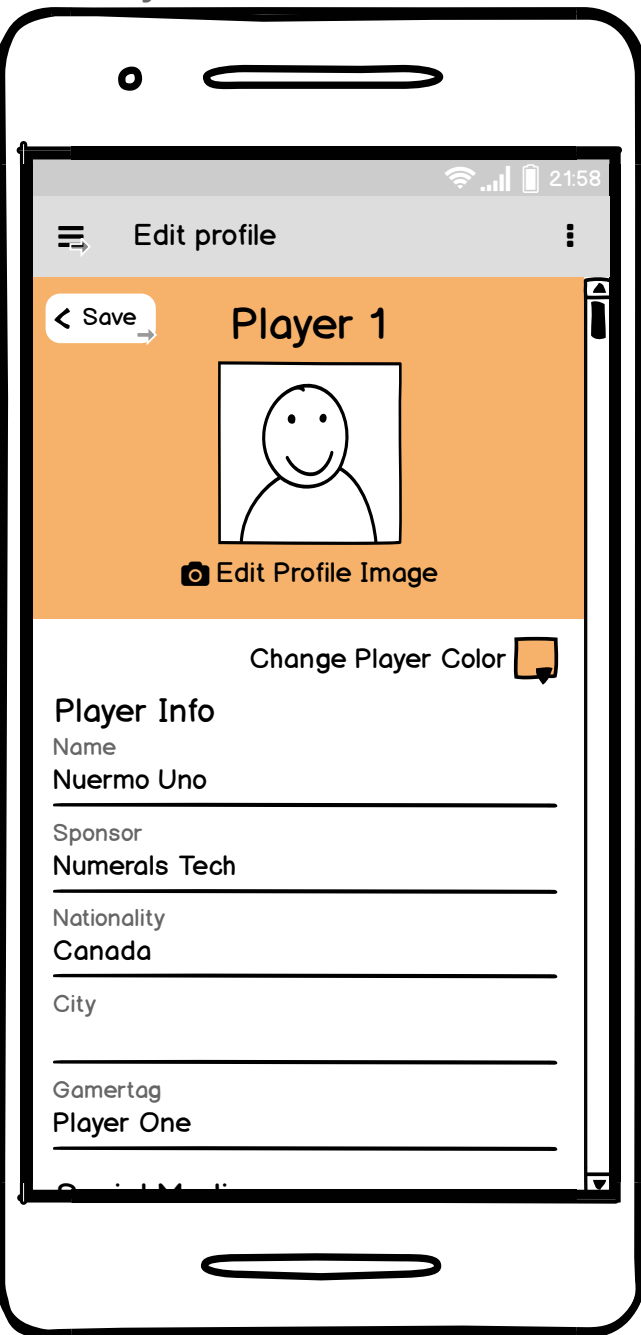




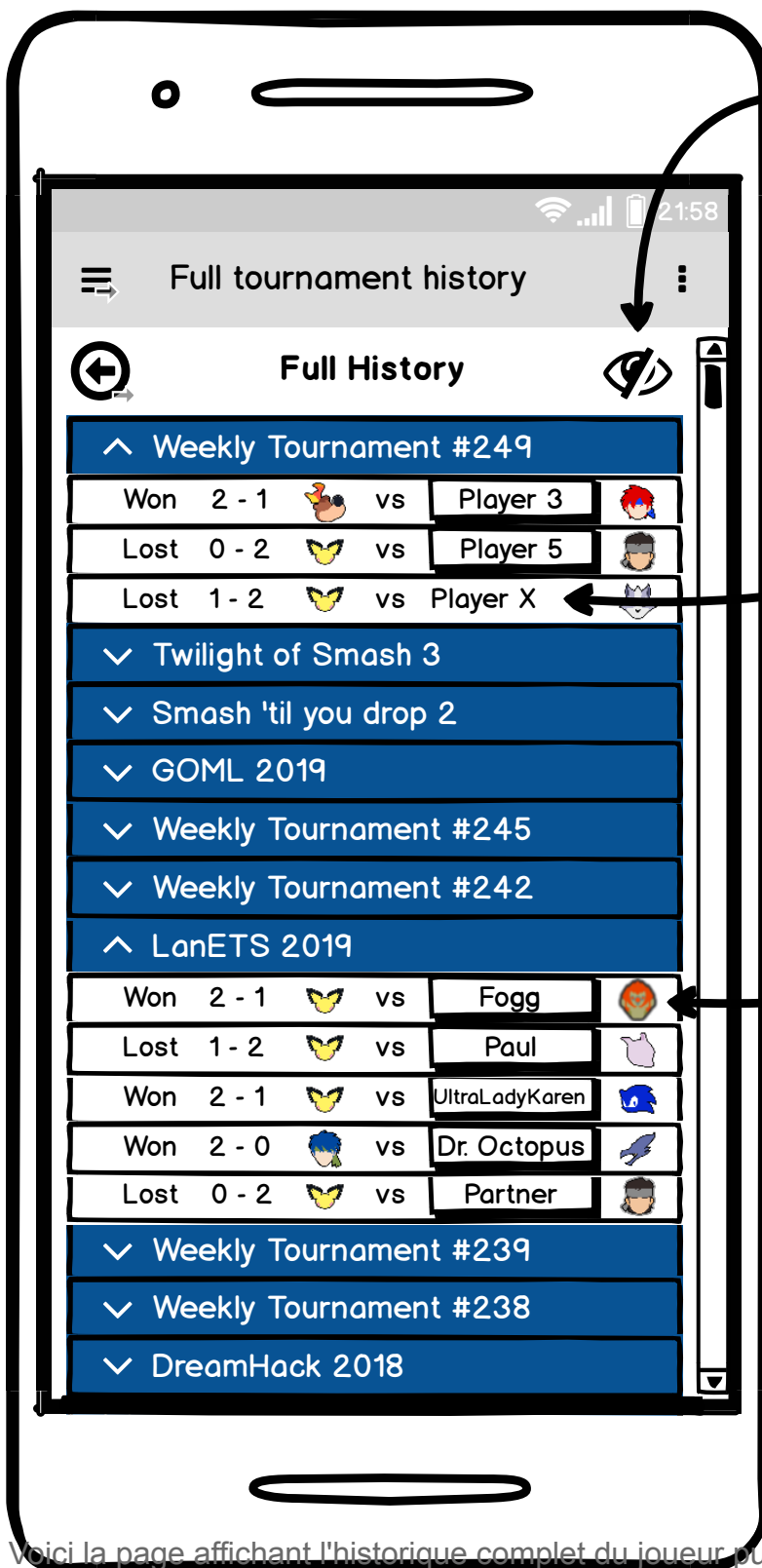
Ici se trouve la fenêtre de visualisation des "brackets". Ceci permet à un utilisateur à facilement observer la structure de la compétition et de se retrouver en utilisant le premier bouton bleu.



Nous voulons que les utilisateurs ont une façon simple de s'informer sur les autres joueurs, ou de réviser leurs propres informations. Une page de profil permet d'accomplir ces deux tâches. La page, qui peut être défilée, affiche une multitude de différentes informations reliées au joueurs et ses compétitions. En effet, il y a un historique des compétitions où chaque élément peut être étendu pour afficher une vue contenant des détails. Cet historique est limité mais un lien redirige l'utilisateur vers un historique complet du joueur. Cette page peut être modifiée en tout temps par le joueur à qui la page appartient.



La page profil peut être modifiée en tout temps. Quand un joueur veut modifier son profil, il est redirigé à cette page. L'utilisateur peut modifier toute les champs présent, incluant la couleur de l'encadré principal. Certains des entrées permettent d'inclure plusieurs champs en pesant sur le bouton "+".



Players can choose to make their tournament history public or not with a simple toggle.

If a player isn't using the app, his or her name will simply not be clickable.

Character mains and other details could be added manually by the player if not provided by smash.gg/challenge. (Obviously, scores can't be modified)

Voici la page affichant l'historique complet du joueur puisqu'il serait encombrant de l'afficher dans la page de profil.

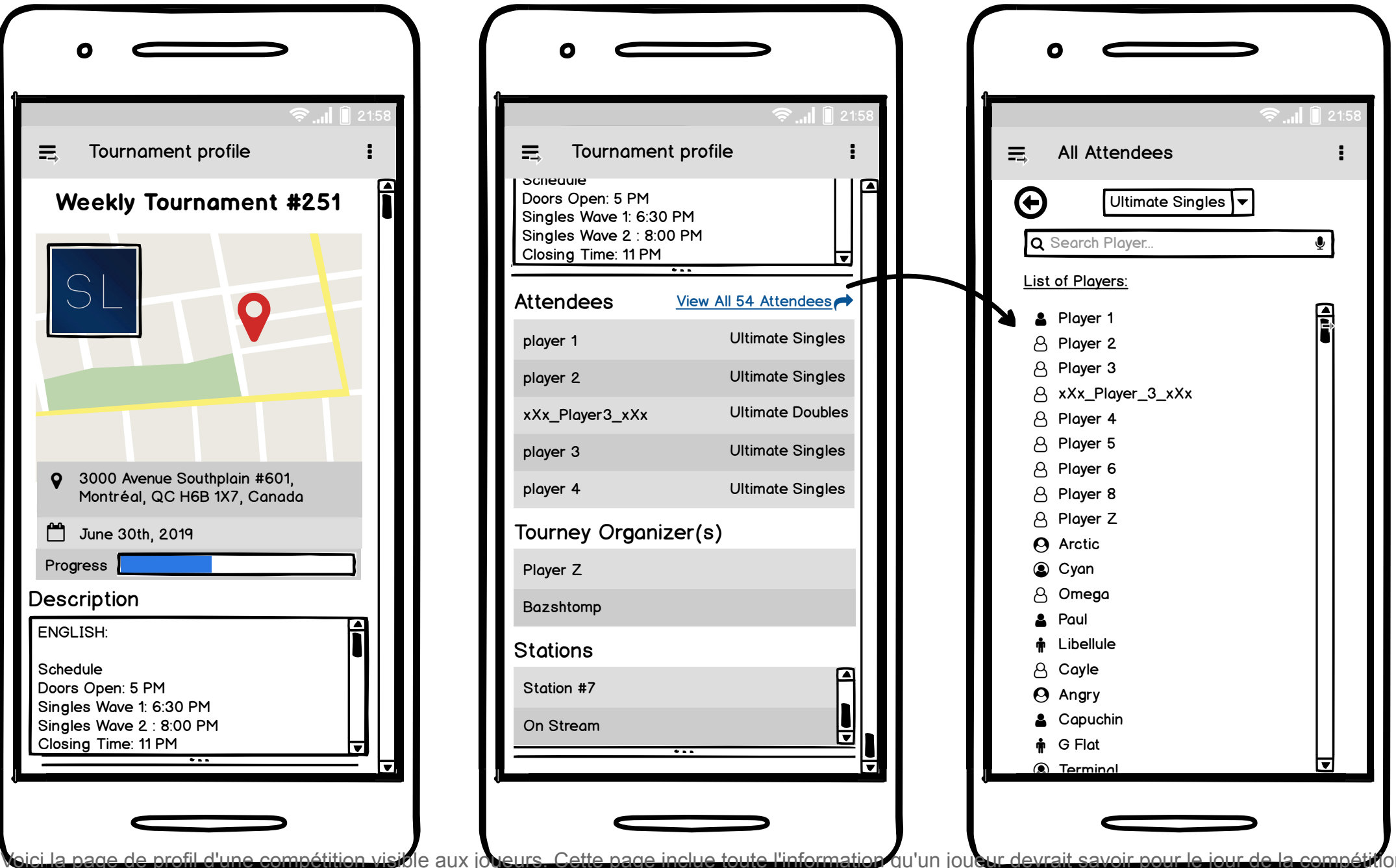
Chaque compétition que le joueur participe ajoute une entrée dans ce tableau. Chaque élément peut être tapée dessus pour afficher tous les matchs que le joueur a participé et leur résultats.

Le nom des adversaires peuvent être cliqués pour visiter leur page profil. Dans le cas où l'adversaire n'utilise pas l'application, cette fonctionnalité n'est pas disponible.

Cette page (et la vue résumé présent dans la page profil) peut être visible seulement au joueur à qui elle appartient si ce joueur décide rendre son historique invisible au publique grâce au bouton en haut à droite.

Finalement, certains détails peuvent être affichés dépendamment s'il sont fournis par le service gérant la compétition, ou s'il sont insérés par l'utilisateur.

If we're gonna fake critique...I'll just say that these things could be a bit larger. People with large hands would start sweating seeing this.

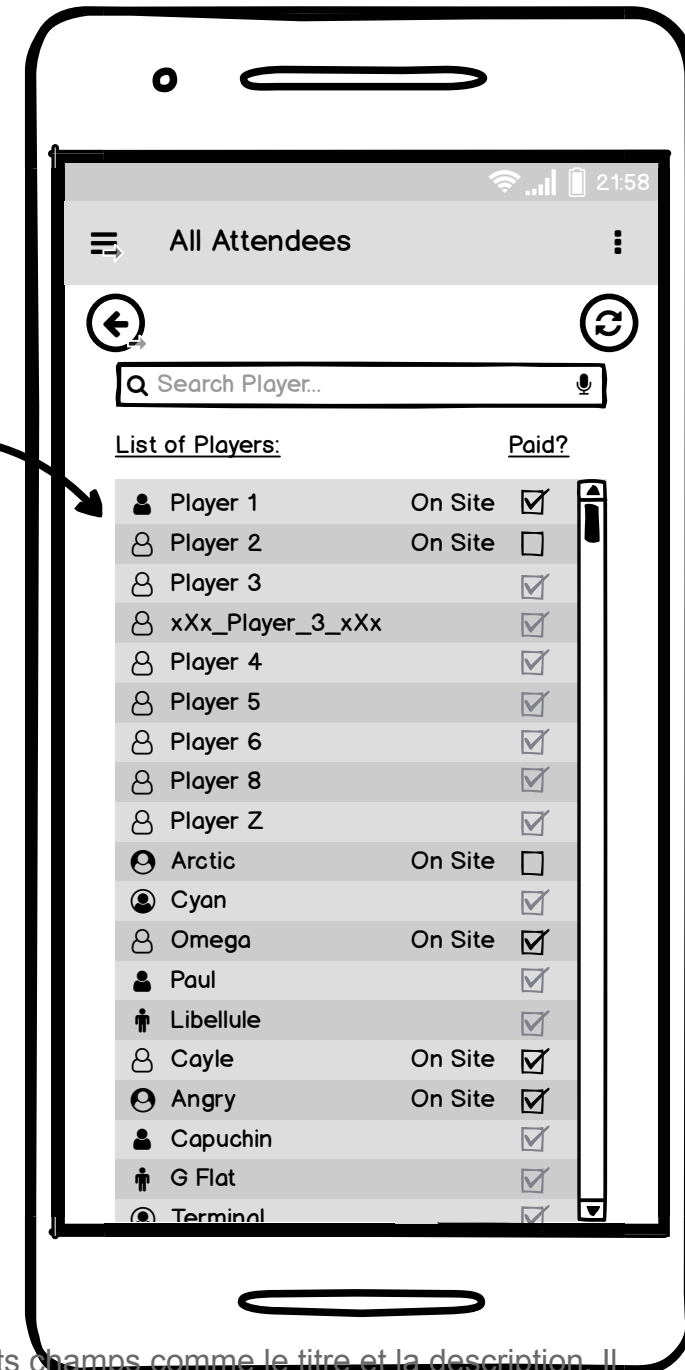
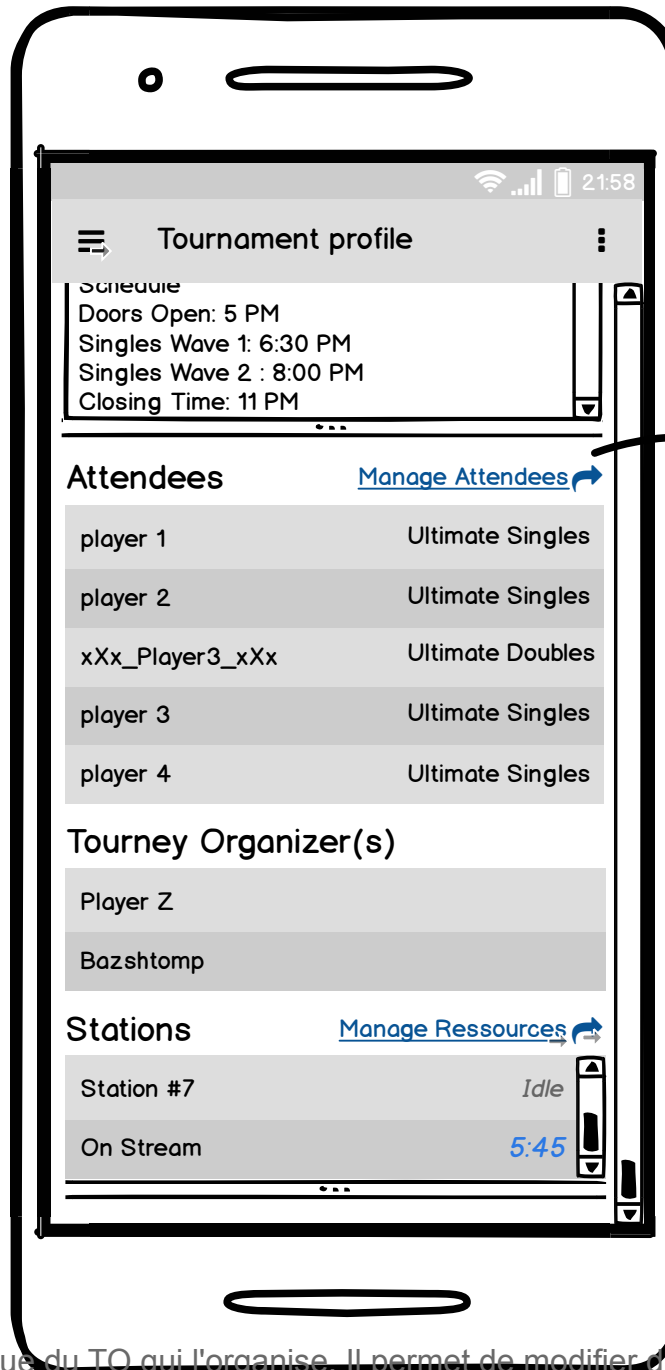
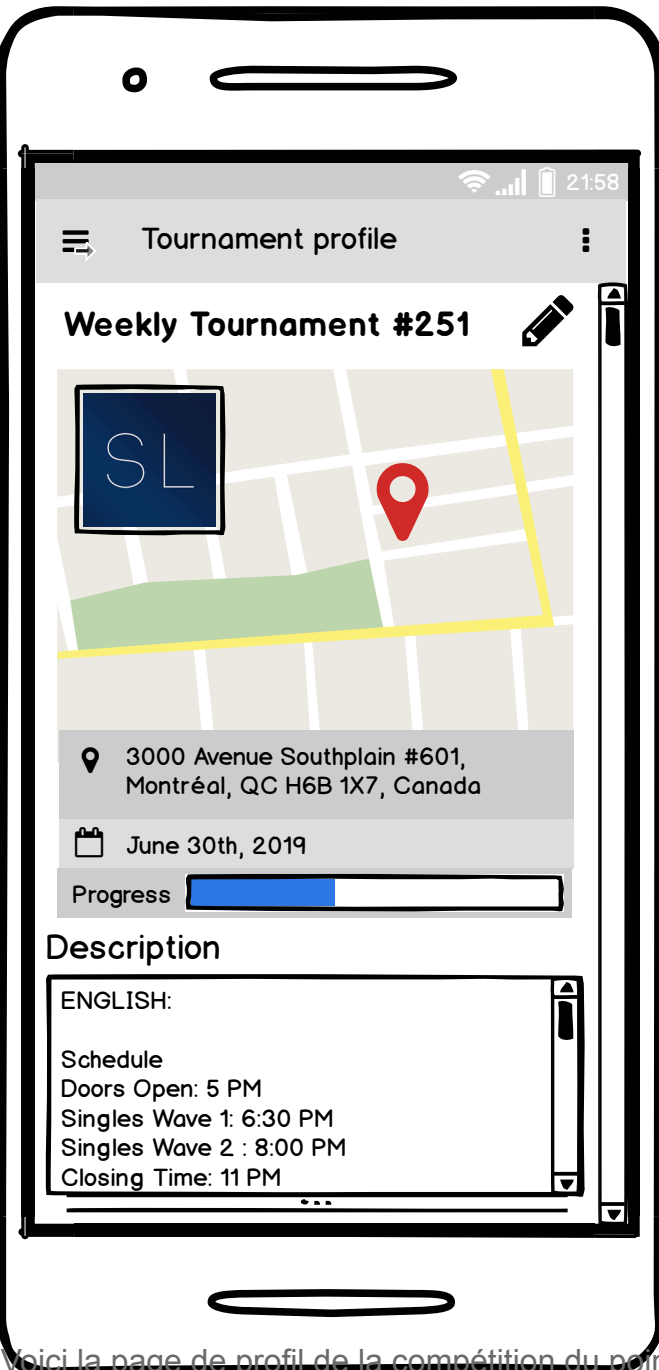


Voici la page de profil d'une compétition visible aux joueurs. Cette page inclue toute l'information qu'un joueur devrait savoir pour le jour de la compétition, incluant l'adresse, la date, les joueurs, etc. Il y a aussi un champ description pour que le TO décrit des détails spécifiques. La vue des joueurs est limitée mais donne l'option de visualiser la liste complète dans une fenêtre différente.

# Tourney Profile (TO)

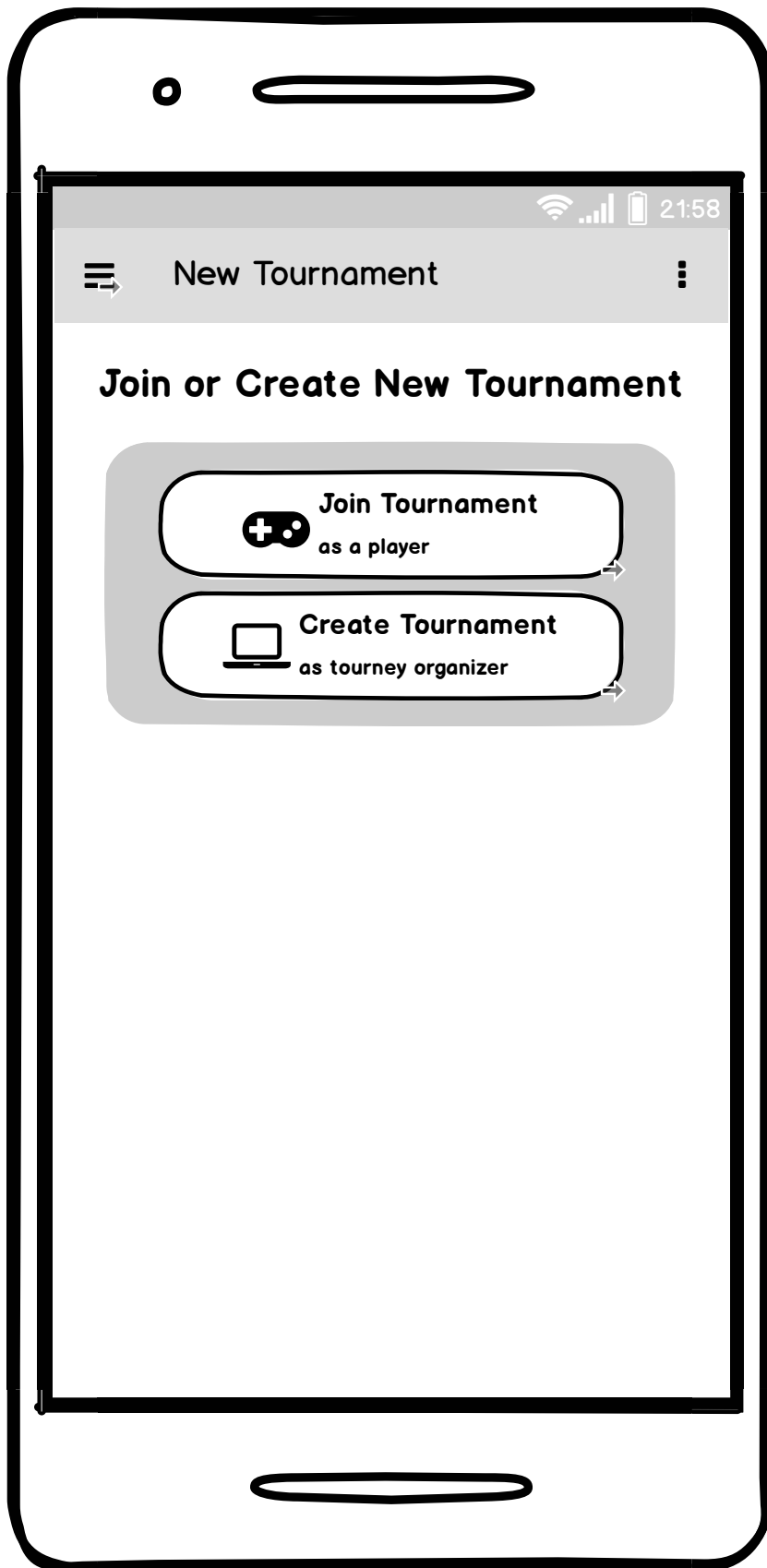
## From a TO's Perspective

22 / 24



Voici la page de profil de la compétition du point de vue du TO qui l'organise. Il permet de modifier différents champs comme le titre et la description. Il peut aussi modifier les joueurs qui sont inscrits et modifier les stations disponibles pour la compétition, ceci se fait dans une nouvelle fenêtre.

## Join/Create a new tourney



Both options link to the same page from the App, granting different accesses upon a successful login.

Voici une simple fenêtre permettant, dépendamment des intentions de l'utilisateur, de se joindre à une compétition existante ou d'en créer une nouvelle. Ces deux options envoient l'utilisateur vers la même page mais avec des droits d'accès différents.

## Join a new tourney as a player

## Join a new tourney as a TO

The interface for joining a new tournament as a player. At the top, a header bar shows a menu icon, the title "New Tournament", and a settings icon. Below this, the main heading is "Join New Tournament As Player". There are two tabs: "smash.gg" (selected) and "Challonge". The "smash.gg" tab contains a login section with fields for "email" and "password", a "remember me" checkbox, and a "Login" button. Below the login section is a section titled "Enter link to event" with an example link and a text input field. An "Or" separator is followed by a "Search from smash.gg" section with a search input field. At the bottom is a large blue "Import" button.

External link to search directly from  
smash.gg

The interface for joining a new tournament as a TO. It has the same header as the player interface. The main heading is "Join New Tournament As Organizer". There are two tabs: "smash.gg" and "Challonge" (selected). The "Challonge" tab contains a login section with fields for "username or email" and "password", a "remember me" checkbox, and a "Login" button. Below the login section is a section titled "Enter event id" with an example link and a text input field. At the bottom is a large blue "Import" button.

When logging in to challonge as organizer, a login will be  
prompted.

Otherwise, the players can simply identify themselves  
from the pool of players in a subsequent screen.

Voici la page permettant d'importer les informations d'un tournoi et de s'authentifier selon l'application de gestion de tournoi choisie (smash.gg ou Challonge).

Dans le cas de smash.gg, les joueurs et les TO doivent s'authentifier et auront leurs accès ajustés selon leur rôle importé depuis smash.gg.

Dans le cas de Challonge, seul les TO doivent s'authentifier, les joueurs ont simplement à choisir leur noms parmi la liste des participants importée depuis le bracket Challonge.