



**MOBISCORE**

## **Documentation utilisateur**

**« Pour un match sans accrocs, optez  
pour notre solution de pro ! »**

**« Notre solution numérique permet le suivi ludique d'un  
match de squash tout en facilitant son arbitrage. »**

**Version 1.2**

**30/01/2020**

## **Historique des révisions**

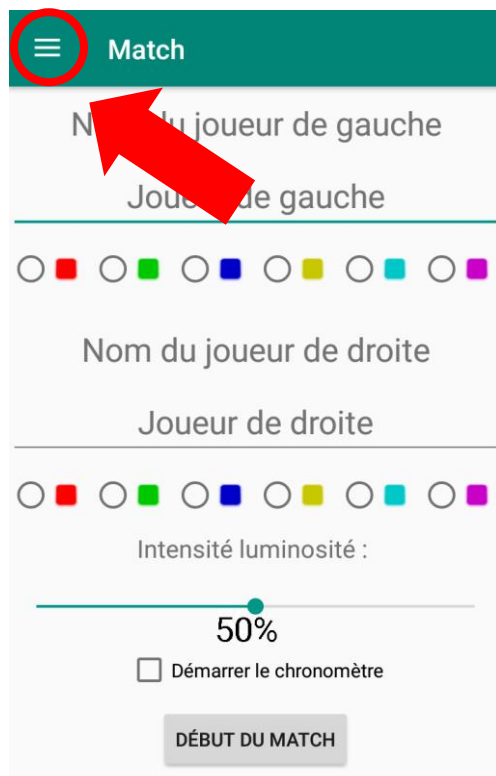
<b>Date</b>	<b>Version</b>	<b>Description</b>	<b>Auteur</b>	<b>Relecteur</b>
09/12/2019	1.0	Rédaction	Tanguy Meunier	
18/12/2019	1.1	Complétion	Tanguy Meunier	Yohan Pradeau
14/01/2020	1.2	Correction	Yohan Pradeau	Théophile Diot
30/01/2020	1.3	Correction	Théophile Diot	

## Table des matières

1.	Barre de navigation .....	4
1.1	Accès à la barre.....	4
1.2	Liens vers les autres pages .....	4
2.	Match .....	5
2.1	Création de match .....	5
2.2	Gestion du match .....	5
3.	Réglages.....	6
3.1	Menu réglages .....	6
3.2	Paramètres avancés .....	7
4.	Historique .....	7
4.1	Historique des matchs .....	7
4.2	Historique détaillé .....	8
5.	Aide.....	9
5.1	A propos .....	9
5.2	Assistance .....	9

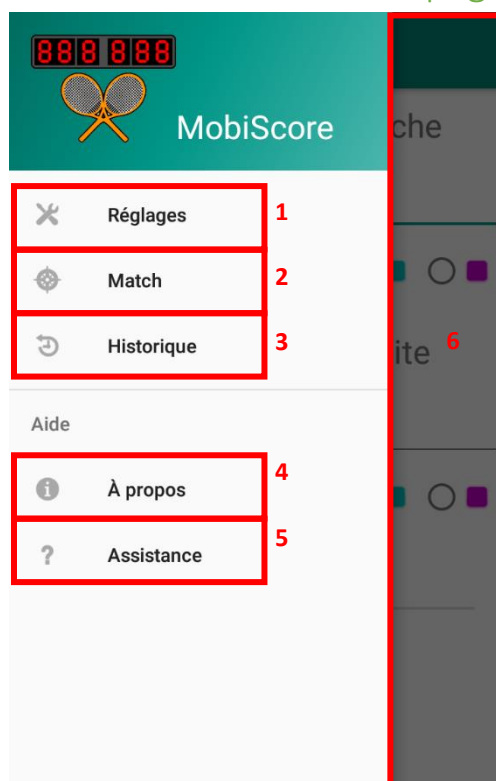
# 1. Barre de navigation

## 1.1 Accès à la barre



L'accès à la barre de navigation se fait à partir du logo en haut à gauche de l'écran. Appuyez dessus afin de faire apparaître un menu où vous pourrez sélectionner la page où vous souhaitez vous diriger.

## 1.2 Liens vers les autres pages



1. Sélectionnez « Réglages » pour accéder à la page de réglage de l'application.
2. Sélectionnez « Match » pour accéder à la page de création et de gestion du match.
3. Sélectionnez « Historique » pour accéder à l'historique des matchs.
4. Sélectionnez « A propos » pour obtenir des informations sur l'application.
5. Sélectionnez « Assistance » si vous avez besoin d'aide pour utiliser l'application.
6. Appuyez à côté de la barre de navigation pour la fermer.

## 2. Match

### 2.1 Création de match

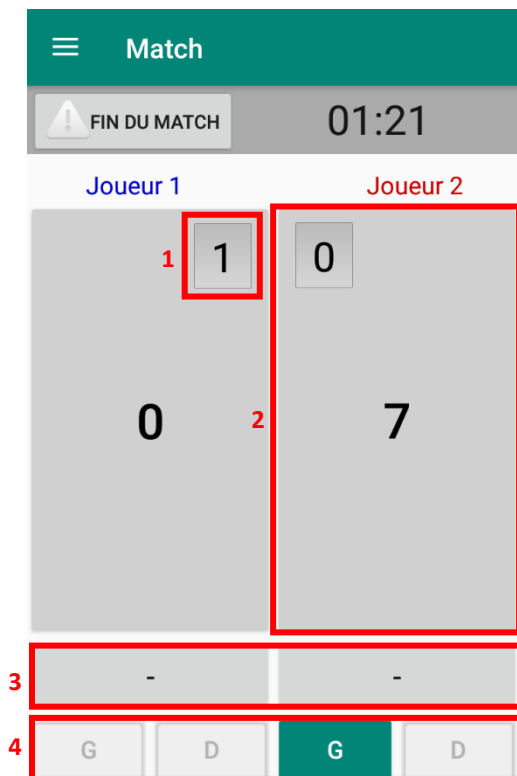
The screenshot shows the 'Match' creation interface. It has a teal header with a menu icon and the title 'Match'. Below the header, there are two sections for player names: 'Nom du joueur de gauche' and 'Nom du joueur de droite'. Each section contains a text input field (labeled 1), a row of ten colored circles for selection (labeled 2), and a label 'Intensité luminosité :'. Below the right player's section is a slider for brightness (labeled 3) set to 50%, and a checkbox 'Démarrer le chronomètre' (labeled 4). At the bottom is a button 'DÉBUT DU MATCH' (labeled 5).

1. Vous pouvez écrire les noms des joueurs dans ces champs.
2. Appuyez sur une couleur pour l'attribuer au joueur correspondant.
3. Vous pouvez sélectionner la luminosité de l'afficheur avec cette barre.
4. Appuyez sur cette case pour que le chronomètre démarre automatiquement quand le match débute.
5. Vous pouvez appuyer sur ce bouton une fois que les champs sont remplis pour démarrer le match.

### 2.2 Gestion du match

The screenshot shows the 'Match' management interface. It has a teal header with a menu icon and the title 'Match'. Below the header, there are two sections for player names: 'Joueur 1' and 'Joueur 2'. Each section contains a large score display (labeled 1) and a smaller score display (labeled 2). Below the right player's section is a button 'FIN DU MATCH' (labeled 3) and a timer display '00:11' (labeled 4). At the bottom are four buttons: 'G', 'D', 'G', 'D' (labeled 5).

1. Appuyez sur ce bouton si vous souhaitez terminer prématurément le match, ceci ouvrira une boîte de dialogue vous demandant si vous souhaitez vraiment terminer le match. Il vous faudra sélectionner « Continuer » pour valider.
2. Ceci est le chronomètre du match, si vous n'avez pas sélectionné « Démarrer le chronomètre » à la création du match, il vous faudra l'activer manuellement. Pour le démarrer ou le mettre en pause, il vous suffit d'appuyer dessus.
3. Ces boutons représentent le côté de service et qui sert. Il faut en sélectionner un pour démarrer le match.



1. Ce chiffre représente le nombre de jeux que le joueur a gagnés.
2. Ceci est le nombre de points marqués par le joueur durant ce jeu. Vous pouvez appuyer dessus pour ajouter un point au joueur correspondant.
3. Appuyez sur ces boutons quand vous avez fait une erreur pour retirer un point au joueur.
4. Les boutons de service changent de couleur selon le côté et le joueur qui sert. Ils sont grisés quand ils ne sont pas sélectionnables. Quand le joueur qui n'a pas servi marque, il faudra à nouveau sélectionner un côté.

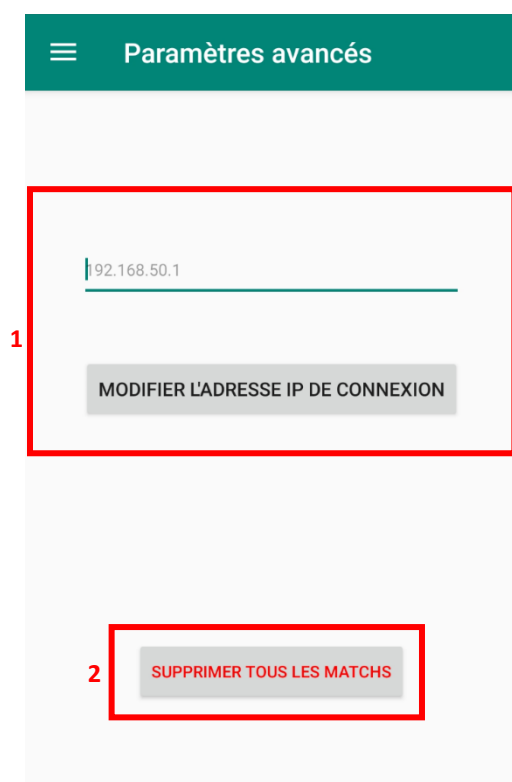
## 3. Réglages

### 3.1 Menu réglages



1. Appuyez sur ce bouton pour passer en mode nuit. Les couleurs de l'application seront plus sombres.
2. Appuyez sur ce bouton pour accéder aux paramètres avancés.

## 3.2 Paramètres avancés

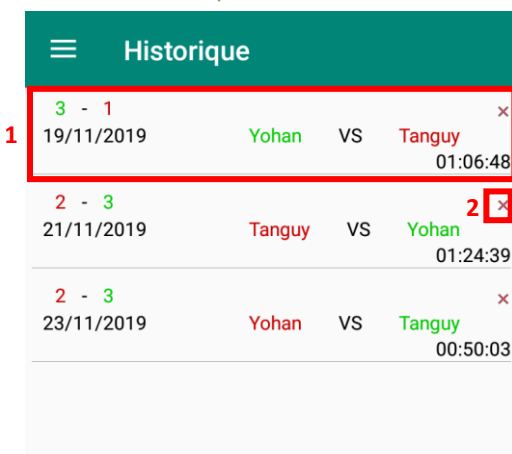


1. Ici, vous pouvez sélectionner vers quelle adresse IP vous envoyez les informations du match.

2. Appuyez sur ce bouton si vous souhaitez supprimer tous les matchs de l'historique.

## 4. Historique

### 4.1 Historique des matchs



Dans l'historique des matchs, vous verrez les précédents matchs, ainsi que les joueurs, le nombre de jeux qu'ils ont marqués, la date du match et sa durée.

1. Vous pouvez appuyer sur un match pour accéder aux détails de ce dernier.

2. Vous pouvez appuyer sur la croix dans la case d'un match pour le supprimer de l'historique.

## 4.2 Historique détaillé

Historique détaillé

2-1

Yohan

VS

Tanguy

19/11/2019

00:04:00

Yohan

set : 1

11 - 8

1				2	3	4	5			
	1	2	3					4	5	6

00:00:40

Yohan

set : 2

11 - 6

1		2	3	4	5					6
	1					2	3	4	5	


00:02:00

Tanguy

set : 3

3 11 - 0

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11



1. Ici, vous avez les informations du match sur lequel vous avez cliqué : le nombre de jeux final, les joueurs, la date et la durée.

2. Ici, vous avez les informations d'un des jeux du match : le joueur qui l'a marqué, le numéro du jeu, le score final, l'ordre dans lequel les points ont été marqués et la durée du jeu.

3. Vous pouvez appuyer sur ce bouton pour télécharger ce match en format PDF.


Historique détaillé

1

Yohan

00:00:40

point	gagnant	serveur	côté service	temps
1	Yohan	G	D	00:00:02.000
2	Tanguy	D	G	00:00:04.000
3	Tanguy	D	D	00:00:04.500
4	Tanguy	D	G	00:00:05.500
5	Yohan	G	G	00:00:06.000
6	Yohan	G	D	00:00:07.000
7	Yohan	G	G	00:00:08.000
8	Yohan	G	D	00:00:09.000
9	Tanguy	D	D	00:00:12.000
10	Tanguy	D	G	00:00:14.000
11	Tanguy	D	D	00:00:16.000
12	Tanguy	D	G	00:00:20.000
13	Yohan	G	D	00:00:22.000
14	Yohan	G	G	00:00:26.000
15	Yohan	G	D	00:00:28.000
16	Yohan	G	G	00:00:30.000
17	Yohan	G	D	00:00:37.000
18	Tanguy	D	G	00:00:39.000
19	Yohan	G	D	00:00:40.109




2

Yohan

00:02:00

point	gagnant	serveur	côté service	temps
1	Yohan	G	D	00:00:40.900
2	Tanguy	D	G	00:00:41.000
3	Yohan	G	G	00:00:42.000
4	Yohan	G	D	00:00:43.000
5	Yohan	G	G	00:00:43.000
6	Yohan	G	D	00:00:43.000
7	Tanguy	D	D	00:00:46.000
8	Tanguy	D	G	00:00:47.000



Si vous descendez plus bas, vous pouvez avoir plus de détails sur le score, vous avez pour chacun des points des jeux : le joueur qui a gagné le point, le côté de service avec le joueur qui sert et au bout de combien de temps dans le jeu le point a été marqué.



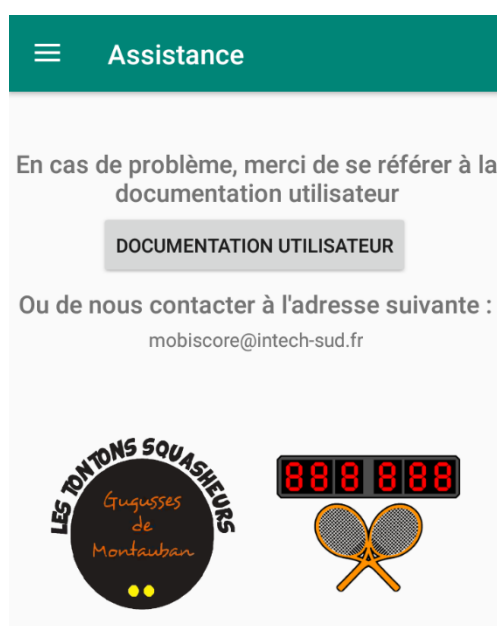
## 5. Aide

### 5.1 A propos



Dans cet onglet, vous pouvez connaître l'équipe qui a créé l'application, le commanditaire, le but de l'application ainsi que le logo de l'association « Les tontons squasheurs » qui nous a demandé de créer l'application, ainsi que le logo de MobiScore.

### 5.2 Assistance



Dans cet onglet vous pouvez avoir accès à la documentation utilisateur que vous êtes en train de lire en ce moment en cliquant sur le bouton central.

Vous avez aussi accès à une adresse mail que vous pouvez contacter si vous avez des questions ou des problèmes sur l'application qui ne peuvent être répondues/résout via cette documentation.