

ContestOrg

Logiciel d'organisation de tournois

Cyril Perrin

ContestOrg: Logiciel d'organisation de tournois

Cyril Perrin

2.0.0.0a

Table des matières

1. Mot de l'initiateur du projet	1
La petite histoire	1
Vision des choses	1
Remerciements	1
2. Introduction	2
3. Lancer l'application	3
4. Utilisation de l'application	4
Interface générale	4
Ouvrir un concours	5
Créer/Configurer le concours	5
Onglet "Informations générales"	5
Onglet "Points et classement"	6
Onglet "Lieux et emplacements"	10
Onglet "Prix"	13
Onglet "Programmation des matchs"	14
Onglet "Propriétés de participant"	15
Onglet "Exportations et diffusions"	16
Fenêtre des équipes	20
Gérer les catégories	20
Gérer les poules	21
Ajouter/Editer une équipe	23
Importer des équipes	24
Fenêtre des phases qualificatives	25
Créer/Editer une phase	26
Créer/Editer un match	28
Fenêtre des phases éliminatoires	29
Créer les phases	30
Renseigner les résultats	30
Exporter les informations du concours	31
Exportations prédéfinies	31
Exportations à la volée	32
Diffuser les informations du concours	32
Thèmes des exportations et des diffusions	33
Fichier de configuration	33
Données à fournir	33
Modules externes	33
Inscription des équipes	33
5. Guide d'organisation d'un tournoi sportif	34
Gérer la logistique	34
Assurer votre événement	34
Communiquer sur l'événement	34
Organiser l'événement	34
Le stand buvette	35
Animez les tribunes	35
La remise des prix	35
6. Contribuer au projet	36
Rejoindre l'équipe	36
Contribuer occasionnellement	36
7. Crédits	37
Membres de l'équipe	37
Donateurs	37

Contributeurs occasionnels	37
Packs d'icônes utilisés	37
Outils utilisés	37
Librairies utilisées	38
Sources	38

Liste des tableaux

7.1. Liste des membres de l'équipe	37
7.2. Liste des donateurs	37
7.3. Liste des contributeurs occasionnels	37
7.4. Liste des packs d'icônes utilisés	37
7.5. Liste des outils utilisés	37
7.6. Liste des librairies utilisées	38
7.7. Sources utilisés	39

Liste des exemples

4.1. Exemple d'utilisation du choix du type de participants	6
4.2. Exemple de mise en place d'un objectif à points	8
4.3. Exemple de mise en place d'un objectif à pourcentage	10
4.4. Exemple d'utilisation des lieux, horaires et emplacements	13
4.5. Exemple d'utilisation des propriétés d'équipe	16
4.6. Exemple d'utilisation des exportations prédéfinies	17
4.7. Exemple d'utilisation des diffusions	19
4.8. Exemple de catégories	21

Chapitre 1. Mot de l'initiateur du projet

La petite histoire

Lorsque que j'ai commencé à développer ContestOrg en 2009, mon objectif était de générer un site Web dans le cadre d'un concours de robotique pour que les participants puissent accéder à leurs résultats en ligne. Au cours du développement, ContestOrg est devenu petit à petit une application plus ou moins complète d'organisation de concours. Quelques mois suivant la version finale de ContestOrg 1, j'ai décidé de le mettre en ligne sans trop d'espoir que celui-ci rencontre un certain succès.

A ma grande surprise, ContestOrg a vite trouvé ses utilisateurs. L'idée de développer une deuxième version de l'application s'est rapidement transformé en nécessité à la vue des différents retours des utilisateurs. En plus de mes notes personnelles, tous ces retours, qu'ils soient positifs ou négatifs, ont été d'une grande aide pour l'établissement du cahier des charges de cette deuxième version. C'est ainsi que j'ai commencé le développement de ContestOrg 2 à la fin de l'été 2010. Désireux de livrer une application complète, la date de sortie a subi de nombreux reports. Après de longs mois d'effort, la nouvelle version voit enfin le jour au printemps 2011.

Vision des choses

Au delà du service rendu à ses utilisateurs, j'ai voulu faire de ContestOrg un logiciel libre. L'objectif recherché est de créer une communauté où chacun peut apporter sa pierre à l'édifice : signalement d'erreurs, proposition d'améliorations, développement de fonctionnalités, aide aux utilisateurs, rédaction de documentation... L'application ne pourra que s'en porter mieux. En tant qu'initiateur du projet, j'aurais toujours mon mot à dire dans les grandes lignes mais je ne serais en aucun cas amené à verrouiller le projet. ContestOrg doit devenir un projet vivant de par sa communauté.

Différentes valeurs venant du monde libre sont portés par le projet :

- partage : libre échange de la connaissance
- passion : amour du travail bien fait
- ouverture : pas de barrières entre utilisateurs et contributeurs
- liberté : accès aux sources
- autonomie : appartenance à la communauté et non à une quelconque entité

Remerciements

Se lancer dans un tel projet n'est pas chose aisée et je me plaît à dire que si j'avais su à l'avance le travail que cela aurait engendré, je ne me serais pas lancé dans l'aventure. Ainsi, je tiens à remercier les personnes qui m'ont soutenus et qui me soutiennent encore : ma fiancée Gaëlle, mes deux frères Luke et Allan, ma soeur Céline et mes deux parents Etienne et Pascale. J'en profite pour remercier également tous utilisateurs qui m'ont envoyé leurs réactions ainsi que tous les développeurs qui sont à l'origine des librairies que l'application réutilise.

Chapitre 2. Introduction

ContestOrg est une application visant à organiser n'importe quel type de tournoi. Celle-ci a été pensée et développée de manière générique, c'est à dire qu'aucune spécificité liée à un type de tournoi en particulier n'est présente. Ainsi, les usages que l'on peut avoir de ContestOrg diffèrent selon des besoins des utilisateurs.

Il y a trois grandes parties dans ContestOrg :

- Équipes : création/importation des équipes, répartition au sein des catégories/poules.
- Phases qualificatives : gestion des matchs à caractère non éliminatoire au sein des poules.
- Phases éliminatoires : gestion des matchs à caractère éliminatoire au sein des catégories.

A ces trois grandes parties viennent se greffer différents utilitaires :

- Exportations : permettent d'obtenir des fichiers tirés des données du tournoi
- Diffusions : permettent d'afficher sur des écrans distants des informations du tournoi

ContestOrg est également doté de modules externes :

- Inscription des équipes : permet l'inscription d'équipes au sein d'un site Web

Dans ce document, nous verrons en détail l'ensemble des fonctionnalités proposées par l'application. Si vous ne trouvez pas les informations que vous cherchez dans ce document, vous pouvez nous contacter en utilisant : le forum [<http://www.elfangels.fr/contestorg/forum/index/>] ou le formulaire de contact [<http://www.elfangels.fr/contestorg/index/contact/>].

Chapitre 3. Lancer l'application

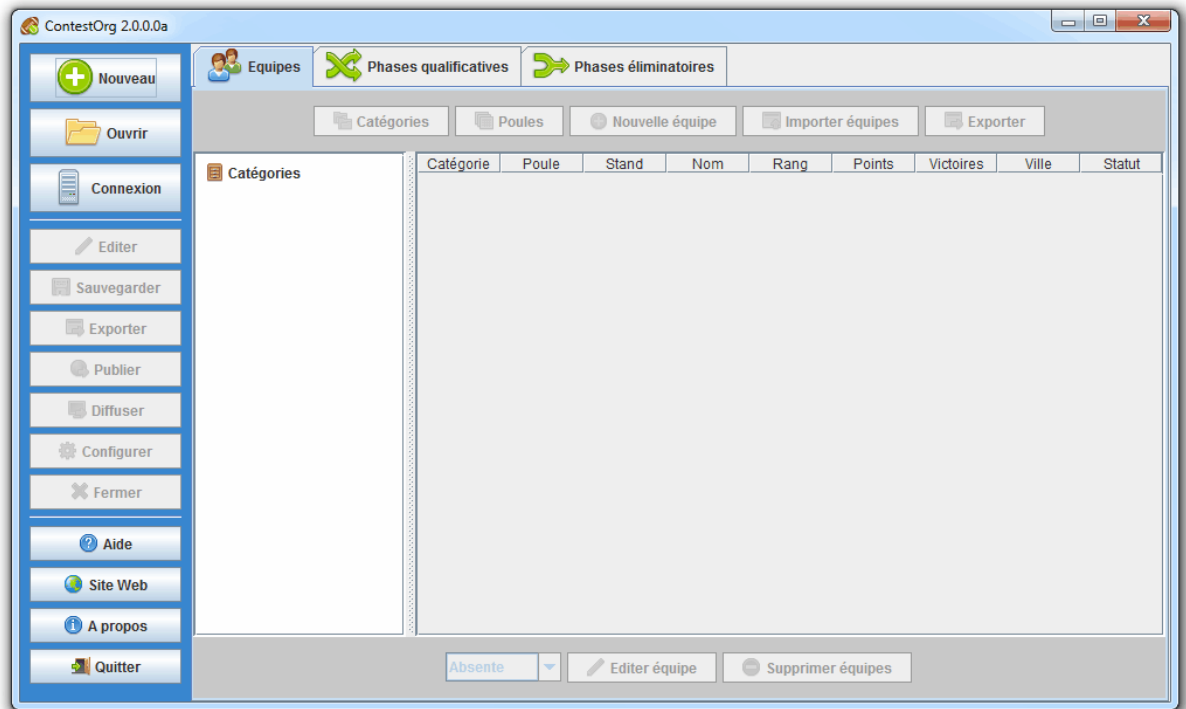
ContestOrg est une application développée en Java. Celle-ci a donc besoin de la machine virtuelle Java ainsi que les bibliothèques standards Java pour fonctionner. Il faut donc s'assurer que l'environnement d'exécution Java soit bien installé sur votre ordinateur. Suivez la procédure d'installation [http://www.java.com/fr/download/help/download_options.xml] en fonction de votre système d'exploitation pour être en mesure de pouvoir lancer ContestOrg.

Pour lancer l'application sous Windows, il vous faut double cliquer sur `ContestOrg.exe`. Sous Linux et Mac OS, il vous faut lancer le terminal et exécuter la ligne suivante : **`$ java -jar ContestOrg.jar`**.

Chapitre 4. Utilisation de l'application

Interface générale

Lorsque vous lancez ContestOrg, nous pouvons observer sur la gauche une barre latérale composée de différents boutons. Cette barre latérale est divisée en trois zones : une zone de création/chargement de tournois, une zone dédiée au tournoi courant et une zone dédiée à l'application.



Description des boutons de la barre de menus :

- Nouveau : créer un nouveau tournoi
- Ouvrir : ouvrir un fichier de tournoi
- Connexion : se connecter à un serveur (pas encore disponible)
- Éditer : prendre le jeton d'édition (pas encore disponible)
- Exportations : afficher la fenêtre des exportations
- Publier : lancer l'exportation définie pour la publication
- Diffuser : afficher la fenêtre des diffusions
- Configurer : configurer le tournoi
- Fermer : fermer le tournoi
- Aide : afficher l'aide PDF

- Site Web : afficher le site Web de ContestOrg
- Crédits : afficher les crédits
- Quitter : quitter l'application

Sur la zone de droite, nous retrouvons les trois grandes parties de l'application (équipes, phases qualificatives et phases éliminatoires) disponibles sous la forme d'onglets. Chacune de ces trois parties est divisée en quatre zones : une zone dédiée à l'arborescence catégories/poules, une zone dédiée aux données de l'onglet courant, une zone dédiée aux actions sur l'arborescence, une zone dédiée aux actions sur les données. Notez que la zone dédiée aux données de l'onglet courant dépend de la sélection effectuée dans l'arborescence.

Ouvrir un concours

Pour ouvrir un concours, cliquez sur le bouton Ouvrir puis sélectionnez le fichier de concours désiré. L'extension choisie est « .co » reprenant les initiales de ContestOrg.

Concernant le format de fichier contenant les données du concours, il s'agit d'un fichier XML respectant la DTD fournie dans le fichier `dtlds/concours.dtd` au sein du répertoire de ContestOrg. La DTD est également disponible sur le site Web de ContestOrg à l'adresse <http://www.elfangels.fr/contestorg/data/dtlds/concours.dtd>.

Créer/Configurer le concours

Dans la barre latérale de gauche, cliquez sur Nouveau ou Configurer pour lancer la fenêtre de création/configuration du tournoi.

Onglet "Informations générales"

Dans cet onglet, nous retrouvons la configuration générale du tournoi, à savoir : les informations du tournoi, les informations de l'organisme et le type de participant. Le type de participant permet de définir si ce sont des équipes ou des joueurs qui participent au tournoi.

The screenshot shows a software window titled "Configurer le concours". It has a tabbed interface with four tabs: "Lieux et emplacements", "Programmation de matchs", "Propriétés de participant", and "Prix". The "Général" tab is currently selected. Below the tabs, there are three sections of form fields:

- Informations sur le concours**: Fields for "Nom" (Exemple de tournois), "Lieu(s)" (France), "Site web" (http://www.example.org), "Email(s)" (contact@example.org), "Téléphone(s)" (.....), and a "Description" text area.
- Informations sur l'organisateur**: Fields for "Nom" (Exemple d'association), "Lieu(s)" (France), "Site web" (http://www.example.org), "Email(s)" (contact@example.org), "Téléphone(s)" (.....), and a "Description" text area.
- Informations diverses**: A section with two radio buttons labeled "Participants :". The first is "Equipes" (unselected) and the second is "Joueurs" (selected).

At the bottom right of the window, there are two buttons: "Valider" (with a green checkmark icon) and "Annuler" (with a red X icon).

Exemple 4.1. Exemple d'utilisation du choix du type de participants

Au football, il s'agira d'un tournoi d'équipes, au judo, il s'agira d'un tournoi de joueurs.

Onglet "Points et classement"

Configurer le concours

Liens et emplacements | Programmation de matchs | Propriétés de participant

Général | **Points et classement** | Exportations et diffusions | Prix

En fonction du résultat

Points de victoire : 4.0
 Points d'égalité : 2.0
 Points de défaite : 1.0

Aucun point n'est attribué en cas de forfait

Liste des objectifs

Nom	Valeur
Objectif A	4.0 pts
Objectif B	10.0 %
Objectif C	-

Ajouter | Editer | Monter | Baisser | Supprimer

Ordre de classement

Critère
Nombre de points
Nombre de victoires
Nombre d'objectifs remportés (Objectif A)
Nombre d'objectifs remportés (Objectif B)
Nombre d'objectifs remportés (Objectif C)

Ajouter | Monter | Baisser | Supprimer

Valider | Annuler

Points

Cette zone permet de spécifier le nombre de points remportés en cas de victoire, d'égalité ou de défaite. Il n'y a aucun point de remporté si l'équipe est déclaré forfait au match. Si votre tournoi n'attribue aucun points en fonction du résultat d'un match, spécifiez « 0 » dans chacun des entrées.

Objectifs

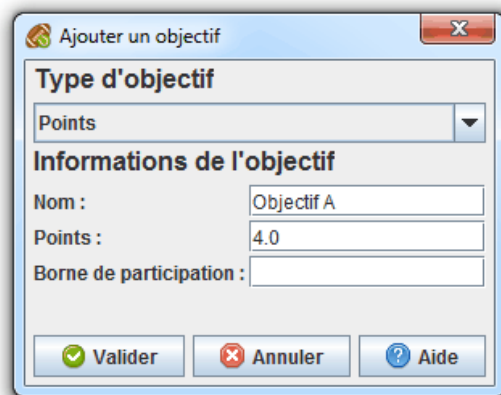
Cette zone permet de spécifier la liste des objectifs qu'une équipe peut remporter au cours d'un match. Trois types d'objectifs sont disponibles : les objectifs à points, les objectifs à pourcentage et les objectifs nuls. Notez que l'ordre des objectifs importe dans l'attribution des points.

Objectifs à points

Ce type d'objectif rapporte un certain nombre de points à l'équipe le remporte. Il est possible de définir une borne de participation que le nombre de points remportés au cours du match ne pourra pas dépasser. Notez qu'il est possible de spécifier un nombre de points négatif (pour les pénalités par exemple), il en va de même pour la borne de participation.

```
// Calcul des points remportés via un objectif à points
PROCEDURE OBJECTIF_POINTS (
```

```
    points_participation,  
    points_objectif,  
    borne_participation  
  )  
DEBUT PROCEDURE  
  // Incrémenter les points de la participation du nombre de points de l'objectif  
  points_participation = points_participation + points_objectif;  
  
  // Vérifier si les points de la participation a dépassé la borne de participati  
  SI  
    DEFINI(borne_score) ET (  
      (points_objectif < 0 ET points_participation < borne_participation)  
      OU  
      (points_objectif > 0 ET points_participation > borne_participation)  
    )  
  ALORS  
    points_participation = borne_participation;  
  FIN SI;  
  
  // Retourner les points de la participation  
  RETOURNER points_participation;  
FIN PROCEDURE;
```



Exemple 4.2. Exemple de mise en place d'un objectif à points

Dans le cadre d'un tournoi de judo, le responsable de l'organisation du tournoi a défini 4 objectifs à points :

- Koka : 3 points
- Yuko : 5 points
- Wazari : 7 points
- Ippon : 10 points

Lorsqu'un joueur remporte un de ces objectifs, son score est crédité du nombre de points associé à l'objectif remporté.

Objectifs à pourcentage

Ce type d'objectif rapporte à l'équipe qui le remporte un certain pourcentage du nombre de points gagnés au cours du match. Il est possible de définir une borne d'augmentation que l'augmentation du nombre de points remportés au cours du match ne pourra pas dépasser. Il est possible de définir une borne de participation que le nombre de points gagnés au cours du match ne pourra pas dépasser. Notez qu'il est possible de spécifier un pourcentage négatif (pour les pénalités par exemple), il en va de même pour les bornes d'augmentation et de participation.

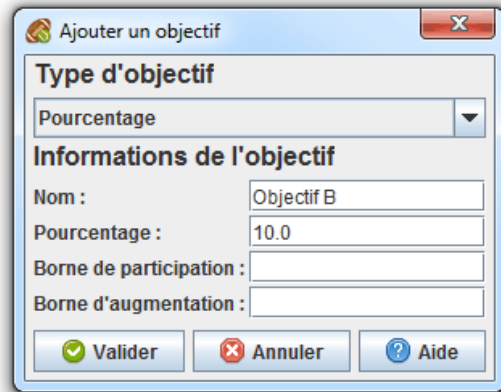
```
// Calcul des points remportés via un objectif à pourcentage
PROCEDURE OBJECTIF_POURCENTAGE (
    points_participation,
    pourcentage_objectif,
    borne_augmentation,
    borne_participation
)
DEBUT PROCEDURE
    // Calculer l'augmentation du nombre de points de la participation
    VAR augmentation = points_participation * pourcentage_objectif;

    // Vérifier si l'augmentation n'a pas dépassé la borne d'augmentation
    SI
        DEFINI(borne_augmentation) ET (
            (pourcentage_objectif < 0 ET augmentation < borne_augmentation)
            OU
            (pourcentage_objectif > 0 ET augmentation > borne_augmentation)
        )
    ALORS
        augmentation = borne_augmentation;
    FIN SI;

    // Incrémenter les points de la participation de l'augmentation
    points_participation = points_participation + augmentation;

    // Vérifier si les points de la participation n'a pas dépassé la borne de parti
    SI
        DEFINI(borne_score_objectif) ET (
            (pourcentage_objectif < 0 ET points_participation < borne_participation)
            OU
            (pourcentage_objectif > 0 ET points_participation > borne_participation)
        )
    ALORS
        points_participation = borne_participation;
    FIN SI;

    // Retourner les points de la participation
    RETOURNER points_participation;
FIN PROCEDURE;
```



Exemple 4.3. Exemple de mise en place d'un objectif à pourcentage

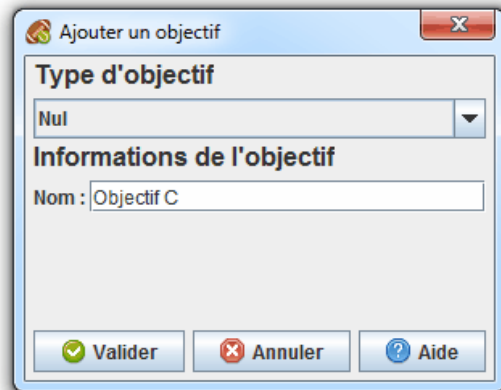
Dans le cadre d'un tournoi de robotique, le responsable de l'organisation du tournoi à définit une pénalité à pourcentage :

- Pénalité : -15%, borne de score : 0 points

Lorsqu'une équipe reçoit cette pénalité, son nombre de points remportés au cours du match est diminué de 15%. Si ce nombre de points devient négatif, celui-ci est ramené à zéro.

Objectifs nuls

Ce type d'objectif ne rapport rien à l'équipe qui le remporte.

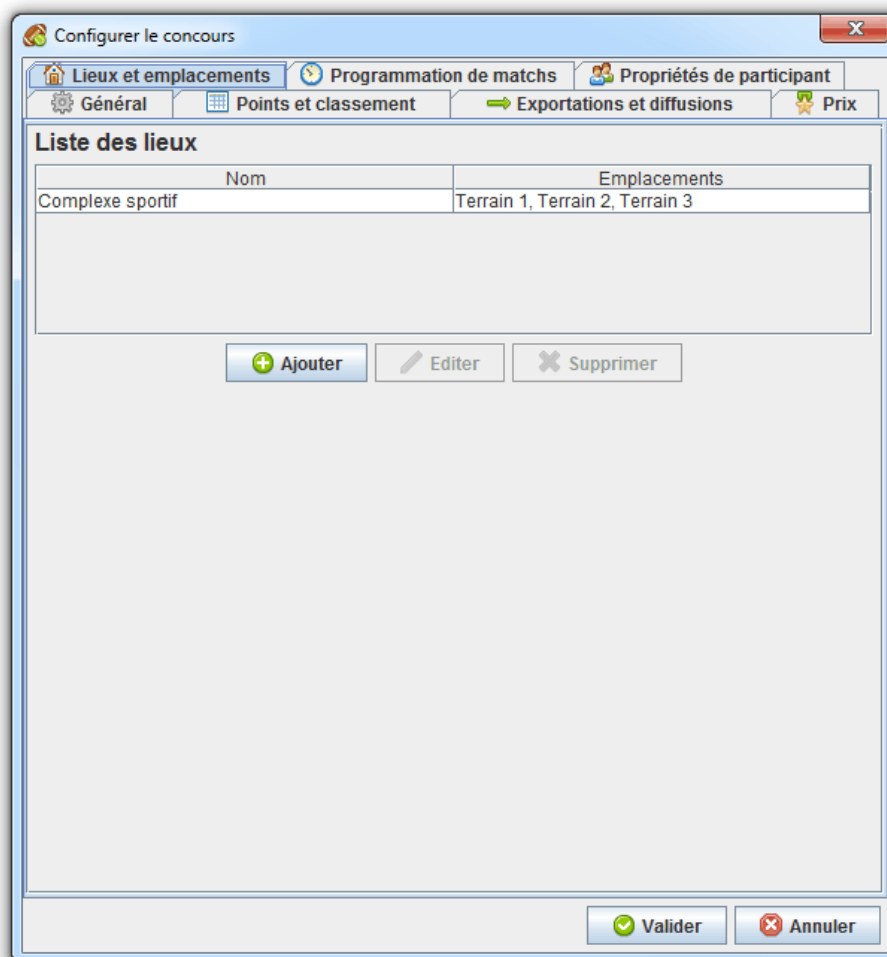


Classement

Cette zone permet de spécifier l'ordre des critère de classement. Trois types de critères de classement sont disponibles : nombre de points, nombre de victoires et nombre d'un type d'objectif donné remportés. Les critères situés en haut du tableau ont le poids le plus fort.

Onglet "Lieux et emplacements"

Dans cet onglet, nous retrouvons la configuration des lieux et emplacements dédiés aux matchs du tournoi. Un lieu est une collection d'horaires et d'emplacements. Les horaires permettent de déterminer à quelle heures les lieux sont disponibles les matchs. Les emplacements permettent de déterminer à quels endroits il est possible d'effectuer un match.



Cliquez sur le bouton Nouveau ou Éditer pour créer/éditer un lieu. Un lieu doit comprendre au moins un emplacement.

Editer un lieu

Informations sur le lieu

Nom :

Complexe sportif

Lieu(s) :

Ville d'exemple

Email(s) :

contact@example.org

Téléphone(s) :

...-...-...

Description :

Liste des horaires

Jour	Heures
Samedi	9h - 12h30
Samedi	14h - 18h
Dimanche	14h - 17h

+ Ajouter

✎ Editer

✕ Supprimer

Horaires sur lesquels peuvent se dérouler les matchs.

Liste des emplacements

Nom
Terrain 1
Terrain 2
Terrain 3

+ Ajouter

✎ Editer

✕ Supprimer

Emplacements sur lesquels peuvent se dérouler les matchs.

✓ Valider

✕ Annuler

Cliquez sur le bouton Nouveau ou Éditer de la zone Horaires pour créer/éditer un horaire. Dans la fenêtre de création/édition d'horaire, il est possible de sélectionner plusieurs jours en maintenant la touche CTRL enfoncée.

12

The dialog box is titled 'Editer un horaire'. It contains the following fields and controls:

- Informations sur l'horaire**:
 - Heure de début :** 14h
 - Heure de fin :** 18h
 - Jours :** A list box containing 'Lundi', 'Mardi', 'Mercredi', 'Jeudi', 'Vendredi', 'Samedi' (which is selected), and 'Dimanche'.
- A blue information bar at the bottom states: 'Maintenez "ctrl" enfoncée pour sélectionner plusieurs jours.'
- Buttons: 'Valider' (with a green checkmark icon) and 'Annuler' (with a red X icon).

Cliquez sur le bouton Nouveau ou Éditer de la zone Emplacements pour créer/éditer un emplacement.

The dialog box is titled 'Editer un emplacement'. It contains the following fields and controls:

- Informations sur l'emplacement**:
 - Nom :** Terrain 2
 - Description :** A large empty text area.
- Buttons: 'Valider' (with a green checkmark icon) and 'Annuler' (with a red X icon).

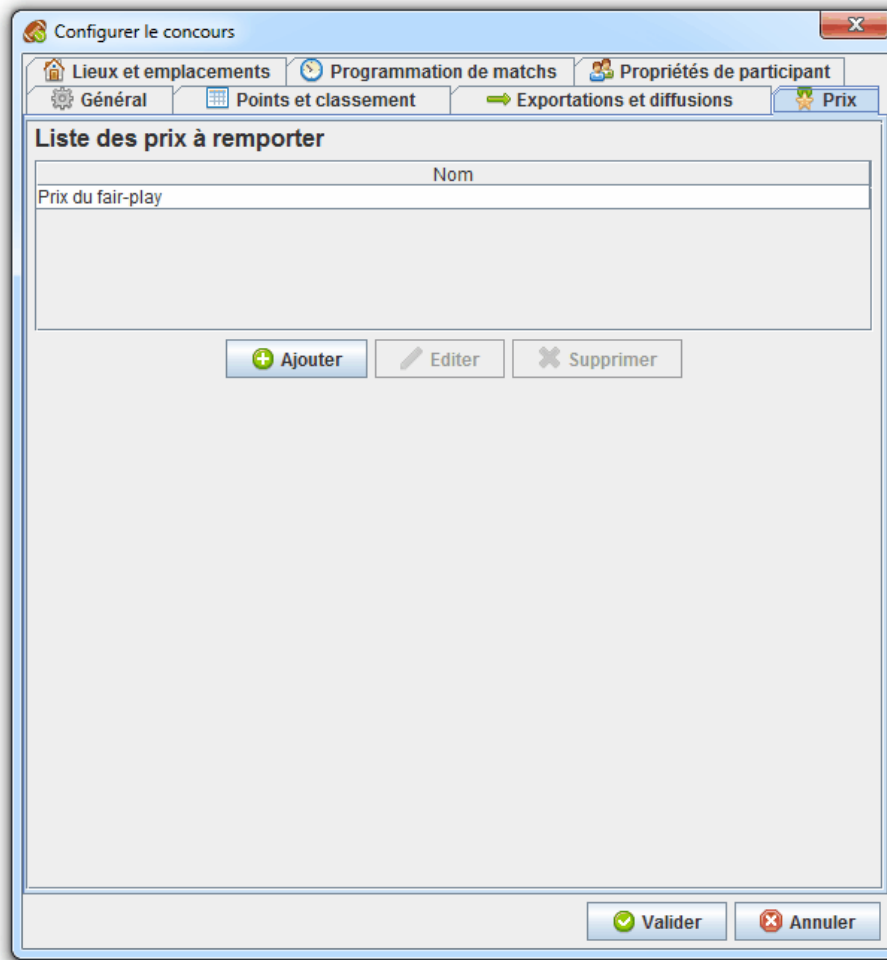
Exemple 4.4. Exemple d'utilisation des lieux, horaires et emplacements

Dans le cadre d'un tournoi de rugby, le responsable de l'organisation du tournoi désire fournir sur le site Web les informations sur le lieu où se déroule le tournoi. Pour cela, il ajout le lieu « Complexe sportif ». Celui-ci possède les horaires « Samedi de 9h à 12h », « Samedi de 14h à 18h » et « Dimanche de 15h à 18h » ainsi que les emplacements « Terrain 1 », « Terrain 2 » et « Terrain 3 ».

Rendez-vous dans l'onglet "Exportations et diffusions" pour configurer la publication des données sur un site Web.

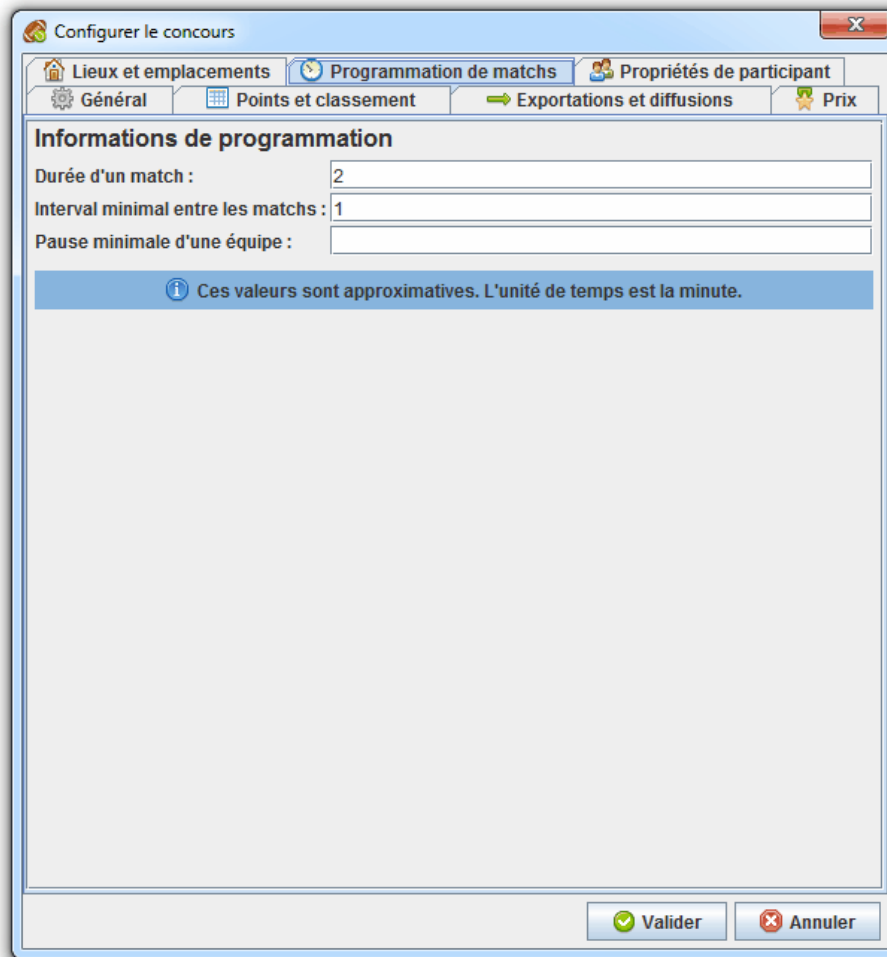
Onglet "Prix"

Dans cet onglet, nous retrouvons la configuration des prix que peuvent recevoir les équipes.



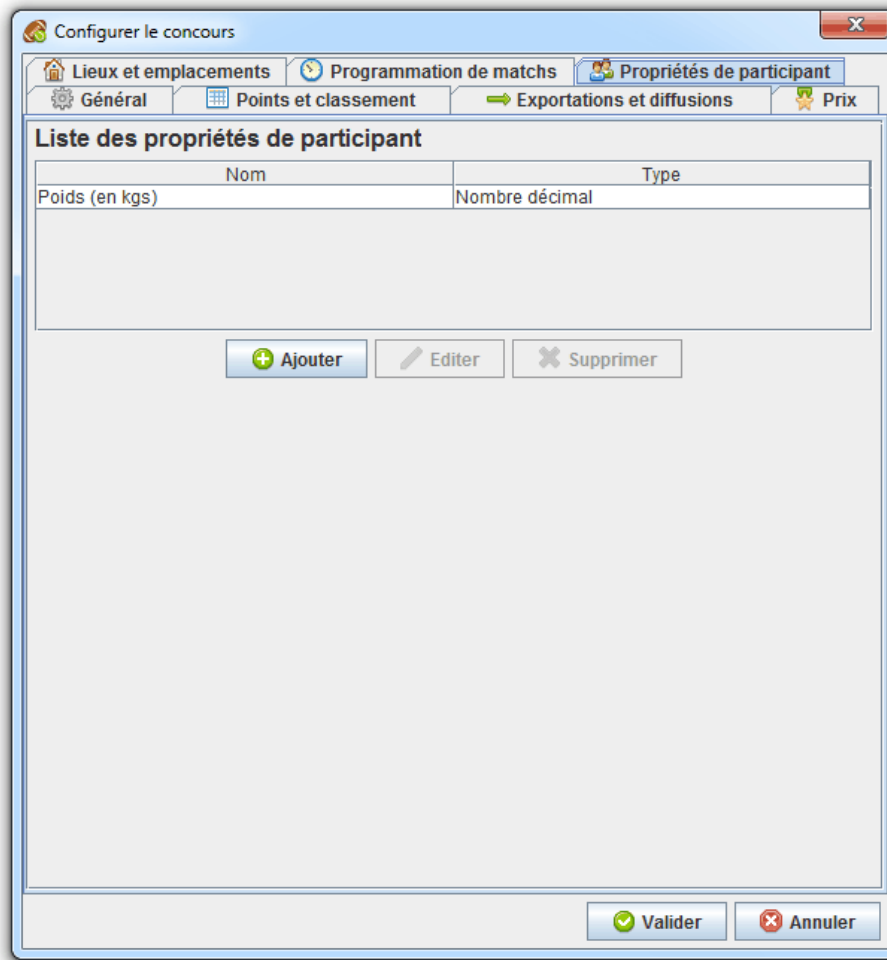
Onglet "Programmation des matchs"

Dans cet onglet, nous retrouvons la configuration des informations de programmation des matchs telles que : la durée d'un match, la durée de pause minimale d'une équipe entre chaque match et la durée minimale qui sépare chaque match sur un même emplacement.



Onglet "Propriétés de participant"

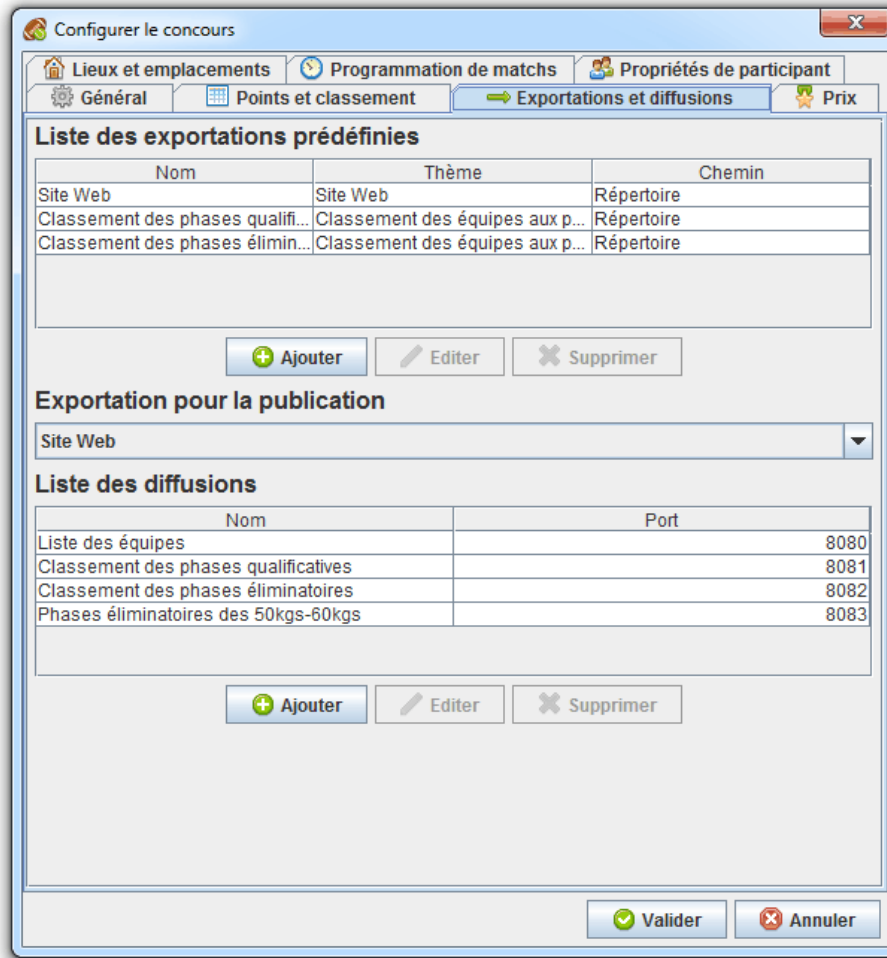
Dans cet onglet, nous retrouvons la configuration des participants d'équipe. L'objectif est de pouvoir palier au manque de propriétés proposées par défaut lors de la création d'un participant. Une propriété possède trois paramètres : son nom, son type (nombre entier, nombre décimal et texte) et s'il s'agit d'une propriété obligatoire.



Exemple 4.5. Exemple d'utilisation des propriétés d'équipe

Dans le cadre d'un tournoi de judo, le responsable de l'organisation du tournoi désire pouvoir renseigner le poids de chaque participant. Pour cela, il crée une propriété d'équipe « Poids » de type « Nombre réel ». Ainsi, à la création d'un participant, son poids est demandé.

Onglet "Exportations et diffusions"



Exportations

Cette zone permet de spécifier une liste d'exportations prédéfinies disponibles depuis la fenêtre des exportations. L'intérêt est de pouvoir définir à l'avance les exportations que vous serez amené à utiliser au cours du tournoi.

Exemple 4.6. Exemple d'utilisation des exportations prédéfinies

Dans le cadre d'un tournoi quelconque, le responsable d'organisation désire informer les participants, visiteurs et journalistes des informations relative au tournoi. Pour cela, il crée l'exportation ayant pour thème « Site Web » et pour emplacement « Serveur FTP ». Après avoir renseigné les informations nécessaires, il valide le formulaire et spécifie la nouvelle exportation comme étant la publication. Il ne lui reste plus qu'à cliquer sur le bouton Publier pour générer le site Web et l'envoyer sur le serveur FTP.

Pour obtenir un serveur FTP, il vous faut souscrire à une offre d'hébergement : OVH [<http://www.ovh.com>], Gandi [<http://www.gandi.net/>], Infomaniak [<http://www.infomaniak.com/>]...

Créer/Editer une exportation

Pour ajouter/éditer une exportation, cliquez sur le bouton Ajouter ou Éditer. Nous pouvons observer dans la fenêtre de création/édition d'exportation trois zones : la zone Informations de l'exportation concernant informations propres à l'exportation, la zone Thème concernant les données à exporter et la zone Chemin

concernant l'emplacement de destination. Pour un chemin de type « Serveur FTP », il vous est possible de tester si la connexion FTP s'établit correctement en cliquez sur le bouton Tester. Ce test comprend : la connexion au serveur FTP, l'identification avec les identifiants fournis, l'envoi d'un fichier de test dans le répertoire de destination indiqué, la suppression de ce fichier et la déconnexion du serveur FTP.

Editer une exportation

Informations de l'exportation

Nom : Site Web

Automatique : ☐ Oui ☒ Non

Thème

Site Web

Saviez-vous que vous pouvez créer vos propres thèmes ?

Chemin

Serveur FTP

Hôte : example.org

Port : 21

Utilisateur : user

Mot de passe : ••••••••

Chemin : /

Mode : ☐ Actif ☒ Passif

Tester

Valider **Annuler**

Rendez-vous dans le chapitre Thèmes des exportations et des diffusions pour se documenter sur la création et l'édition de thèmes.

Publication

Cette zone permet de spécifier quelle exportation sera lancée lors de l'appel au bouton Publier dans la fenêtre.

Diffusions

Cette zone permet de spécifier la liste des diffusions disponibles depuis la fenêtre des diffusions. L'intérêt est de pouvoir diffuser des informations du tournoi mises à jour en temps réel sur des écrans distants. Tous les thèmes de base permettent le défilement automatique si jamais la hauteur de l'écran ne permet pas d'afficher toutes les données d'un coup.

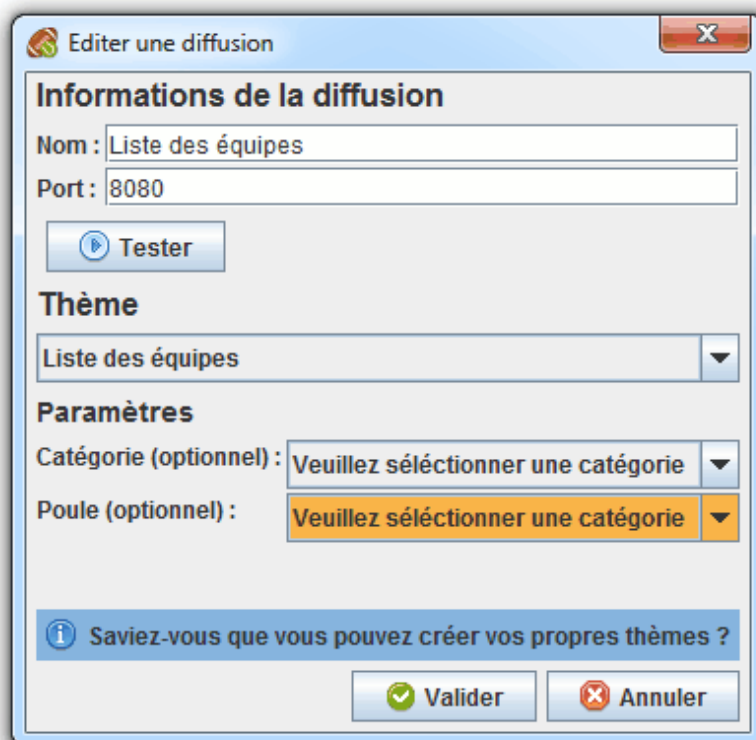
Pour pouvoir diffuser des informations sur des écrans distants, il faut que les ordinateurs reliés à ces écrans et l'ordinateur qui héberge ContestOrg doivent être connectés sur le même réseau.

Exemple 4.7. Exemple d'utilisation des diffusions

Dans le cadre d'un tournoi quelconque, le responsable d'organisation désire afficher sur plusieurs écrans dispersés à travers tout le lieu du tournoi le classement actuel des équipes. Pour cela il crée une diffusion ayant pour port « 8080 » et pour thème « Classement des équipes aux phases qualificatives ». Il se rend ensuite dans la fenêtre des diffusions, puis démarre la diffusion qu'il vient de créer. Muni de son IP, il se rend sur les différents ordinateurs reliés aux différents écrans, ouvrir un navigateur et rentre dans la barre d'URL : `http://IP:8080/`. Sur les écrans s'affiche le classement actuel des équipes.

Créer/Editer une diffusion

Pour ajouter/éditer une édition, cliquez sur le bouton Ajouter ou Éditer. Nous pouvons observer dans la fenêtre de création/édition de diffusion deux zones : la zone Informations de la diffusion concernant les informations propres à la diffusion et la zone Thème concernant les données à diffuser. Il vous est possible de tester la diffusion en cliquant sur le bouton Tester. Ce test comprend : le démarrage d'un serveur HTTP sur le port indiqué, la mise à disposition d'un fichier de test via le serveur HTTP, la requête HTTP pour récupérer le contenu du fichier de test et l'arrêt du serveur HTTP.

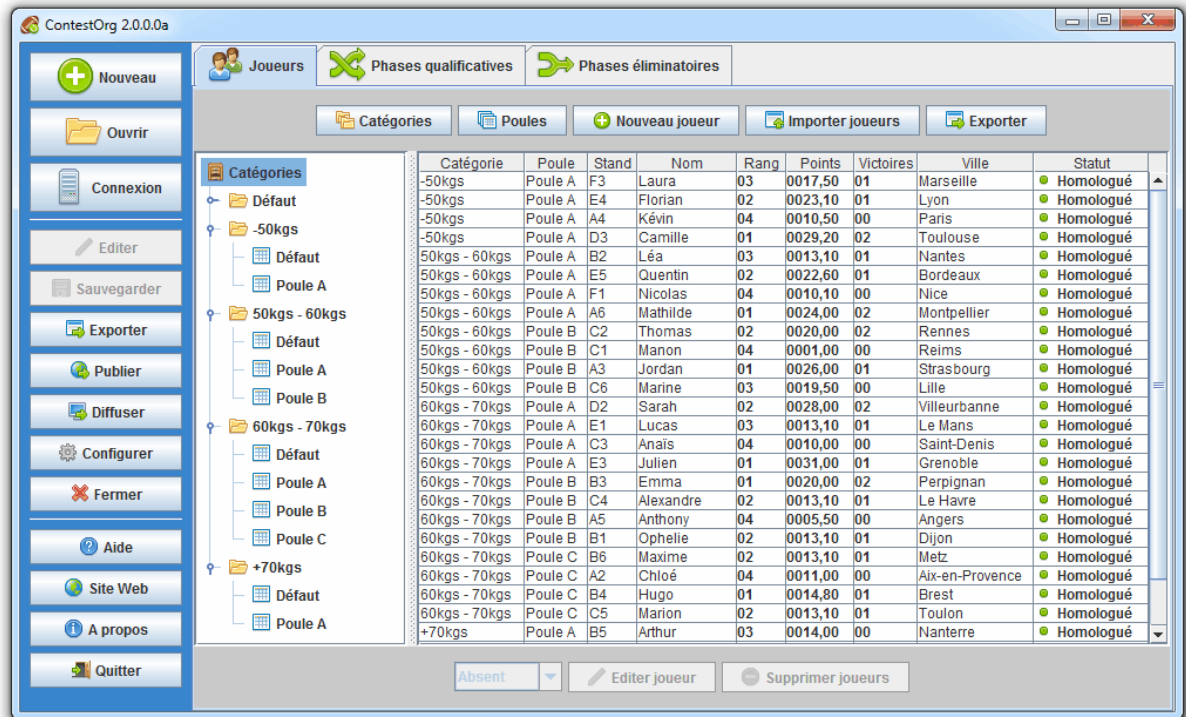


Rendez-vous dans le chapitre Thèmes des exportations et des diffusions pour se documenter sur la création et l'édition de thèmes.

Fenêtre des équipes

Dans cette fenêtre, nous avons le bandeau du haut et le bandeau du bas de disponibles. Dans le bandeau du haut, nous retrouvons les boutons Catégories, Poules, Nouvelle équipe, Importer équipes et Exporter. Dans le bandeau du bas, nous retrouvons les boutons Éditer équipe et Supprimer équipes ainsi qu'une liste déroulante permettant de changer le statut d'une ou plusieurs équipes. Sur la zone dédiée aux données, nous retrouvons la liste des équipes de la sélection courante.

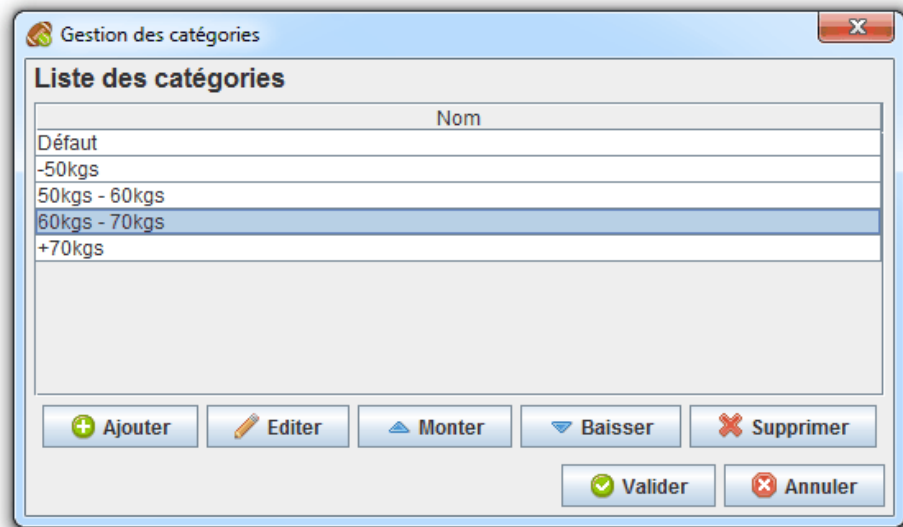
Pour l'utilisation du bouton Exporter, rendez-vous dans le chapitre Exportations à la volée.



Gérer les catégories

Pour gérer les catégories, cliquez sur le bouton Catégorie. Dans cette fenêtre, nous retrouvons la liste des catégories que nous pouvons modifier avec les boutons Ajouter, Éditer, Monter, Baisser et Supprimer. Les catégories définissent des groupes d'équipes qui ne pourront pas jouer ensemble.

Notez qu'aucune opération ne peut être effectuée sur la catégorie « Défaut ». Il s'agit d'une catégorie neutre dans laquelle pourront être placées les équipes qui ne sont pas encore affectées à une catégorie. Cette catégorie peut également servir de catégorie unique si votre tournoi ne comprend pas de catégorie.



Exemple 4.8. Exemple de catégories

Dans le cadre d'un tournoi de judo, le responsable de l'organisation du tournoi doit mettre en place différentes catégories de joueurs qui ne joueront pas ensemble. Pour cela, il crée différentes catégories : « -50kgs », « 50-60kgs », « 60-70kgs », « +70kgs ».

Gérer les poules

Pour gérer les poules, cliquez sur le bouton Poules. Dans cette fenêtre, nous retrouvons deux zones : la zone Catégorie dédiée au choix de la catégorie (optionnel), la zone Création des poules dédiée à la création des poules et la zone Affectation des équipes dédiée à l'affectation des équipes au sein des poules.

Gestion des poules

Catégorie
60kgs - 70kgs

Création des poules
Nombre d'équipes de la catégorie : 12
Nombre d'équipes maximal par poule : 4
Nombre de poules dans la catégorie : 3
Création automatique

Nom
Défaut
Poule A
Poule B
Poule C

Ajouter **Editer** **Monter** **Baisser** **Supprimer**

Affectation des équipes
Affectation automatique

Poule
Poule A

Nom

Nom
Sarah
Lucas
Anaïs
Julien

Ajouter **Retirer**

L'affectation automatique des joueurs s'effectue de manière totalement aléatoire.

Valider **Annuler**

Création des poules

Cette zone permet de créer des poules manuellement ou automatiquement. Pour ajouter/éditer une poule manuellement, cliquez sur le bouton Ajouter ou Éditer. Pour créer automatiquement les poules, indiquez le nombre de poules désiré ou bien le nombre maximal d'équipes au sein d'une poule. Ces deux champs sont fortement liés, c'est pourquoi si vous modifier l'un, l'autre est impacté. Cliquez ensuite sur le bouton Création automatique.

Notez qu'aucune opération ne peut être effectuée sur la poule « Défaut ». Il s'agit d'une poule neutre dans laquelle pourront être placées les équipes qui ne sont pas encore affectées à une poule. Cette poule peut également servir de poule unique si votre tournoi ne comprend pas de poule.

Affectation des équipes

Cette zone permet d'affecter manuellement ou automatiquement les équipes aux poules précédemment créées.

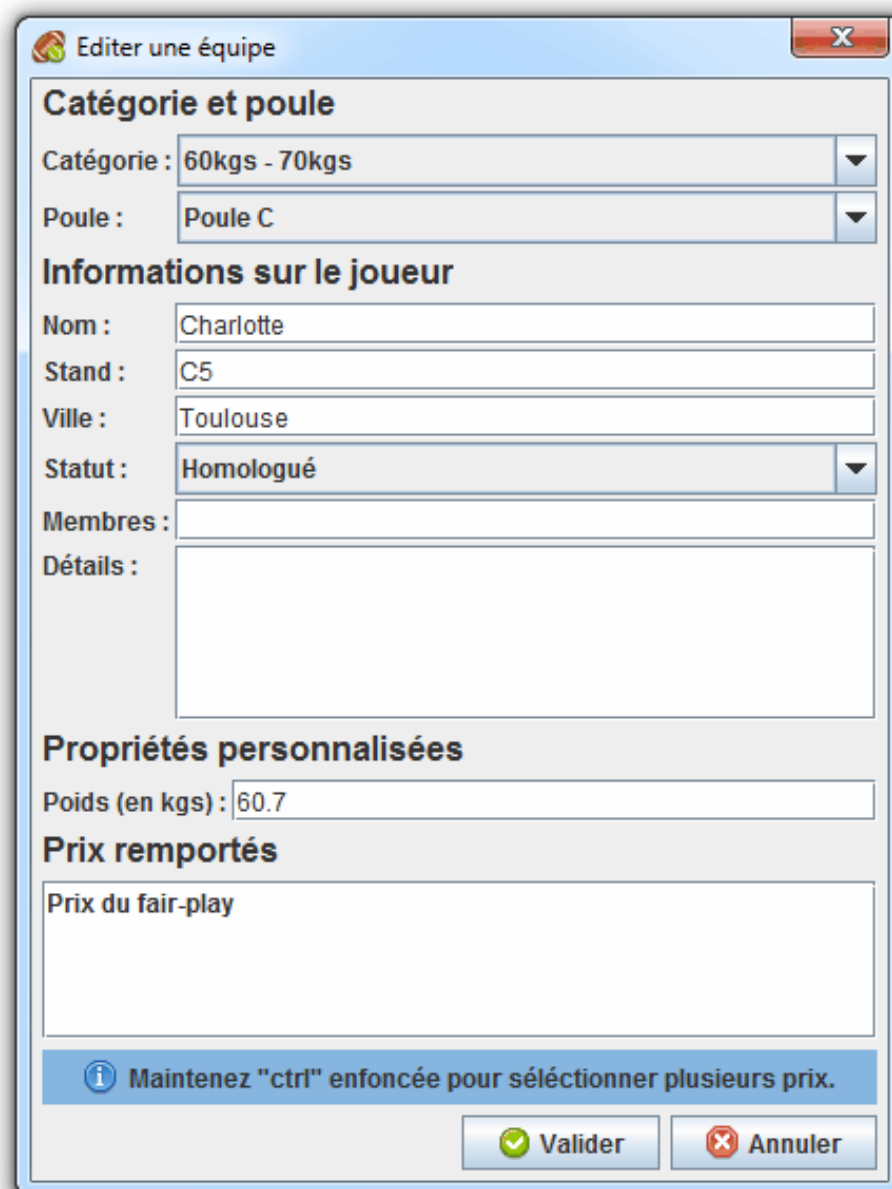
Pour affecter manuellement une ou plusieurs équipes à une poule, sélectionner la poule de destination dans la liste des poules, sélectionnez les équipes que vous désirez affecter à la poule dans la liste des équipes disponibles puis cliquez sur le bouton Ajouter. Pour retirer une ou plusieurs équipes d'une poule, sélectionnez les équipes dans la liste des équipes de la poule puis cliquez sur le bouton Retirer.

Pour affecter automatiquement les équipes aux poules, cliquez sur le bouton Affectation automatique. Notez que l'affectation des équipes se fait de manière aléatoire.

Ajouter/Editer une équipe

Ajouter ajouter/éditer une équipe, cliquez sur le bouton Nouvelle équipe ou Éditer équipe. Pour éditer une équipe, vous pouvez également effectuer un double-clic sur la ligne dans la liste des équipes. Dans la fenêtre de création/édition, nous retrouvons plusieurs zones : la zone Catégorie et poule concernant le choix de la catégorie et de la poule de destination (optionnel), la zone Informations de l'équipe concernant les informations propres à l'équipe, la zone Propriétés personnalisées concernant les propriétés personnalisées (optionnel) et la zone Prix concernant les prix remportés (optionnel). Pour sélectionner plusieurs prix, sélectionner les prix en maintenant la touche CTRL enfoncée. Notez qu'une équipe doit avoir le statut homologuée pour pouvoir participer à un match.

Rendez-vous dans l'onglet "Propriétés d'équipe" de la fenêtre Configurer le concours pour éditer la liste des propriétés personnalisées. Rendez-vous dans l'onglet "Prix" de la fenêtre Configurer le concours pour éditer la liste des prix à remporter.



Editer une équipe

Catégorie et poule

Catégorie : 60kgs - 70kgs

Poule : Poule C

Informations sur le joueur

Nom : Charlotte

Stand : C5

Ville : Toulouse

Statut : Homologué

Membres :


Détails :



Propriétés personnalisées

Poids (en kgs) : 60.7

Prix remportés

Prix du fair-play

 Maintenez "ctrl" enfoncée pour sélectionner plusieurs prix.

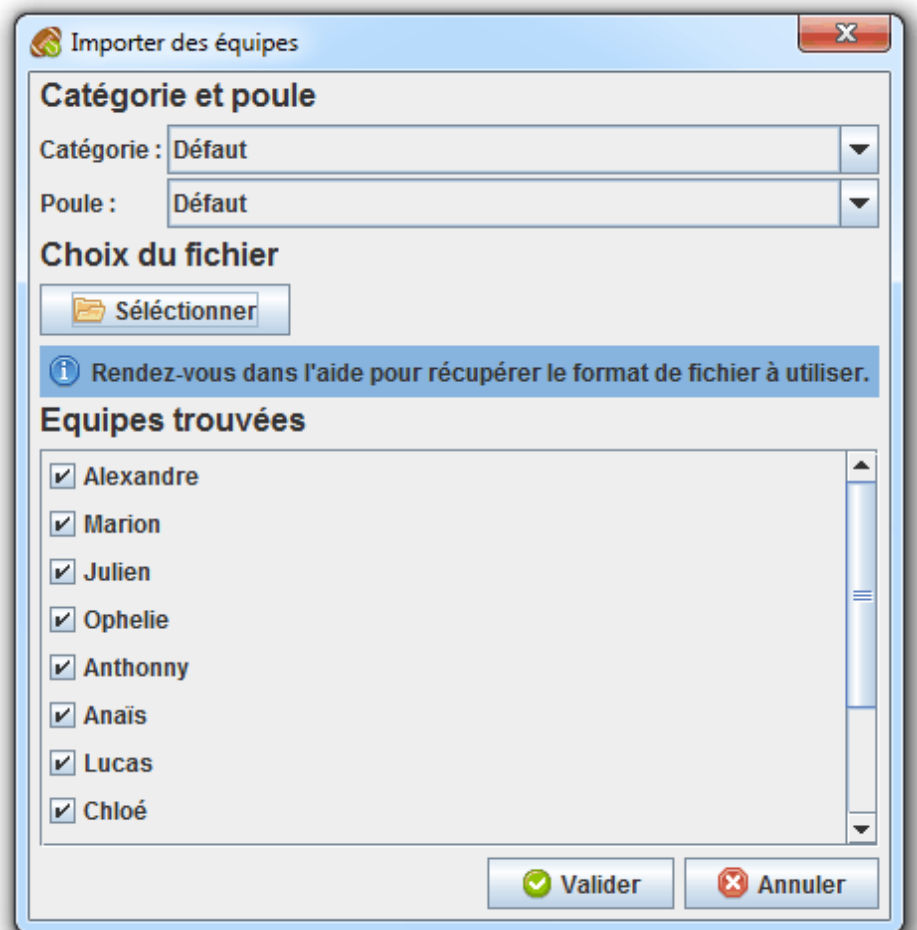
 Valider  Annuler

Importer des équipes

Pour importer une liste d'équipes, cliquez sur le bouton Importer équipes. Dans la fenêtre d'importation d'équipes nous retrouvons trois zones : la zone Catégorie et poule dédiée au choix de la catégorie et de la poule de destination (optionnel), la zone Choix du fichier dédiée au choix du fichier contenant la liste des équipes et la zone Équipes trouvées dédiée à la liste des équipes trouvées dans le fichier spécifié. Notez que dans la liste des équipes trouvées, vous pouvez désélectionner les équipes que vous ne désirez pas importer.

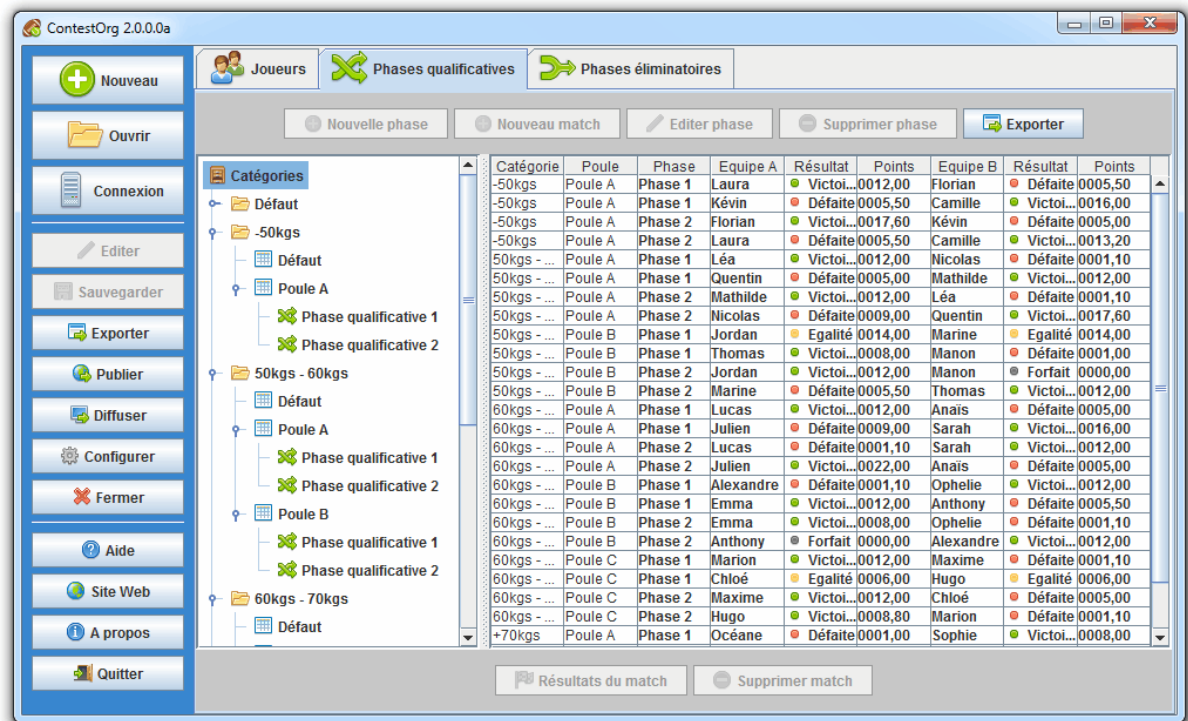
Concernant le format de fichier contenant la liste des équipes, il s'agit d'un fichier XML respectant la DTD fournie dans le fichier `dtlds/import-equipes.dtd` au sein du répertoire de ContestOrg. La DTD est également disponible sur le site Web de ContestOrg à l'adresse <http://www.elfangels.fr/contestorg/data/dtlds/import-equipes.dtd>.

Rendez-vous au module externe Inscription des équipes du chapitre Modules externes pour mettre en place un site Web permettant l'inscription des équipes et fournissant un fichier XML à importer dans ContestOrg.



Fenêtre des phases qualificatives

Dans cette fenêtre, nous avons le bandeau du haut et le bandeau du bas de disponibles. Dans le bandeau du haut, nous retrouvons les boutons Nouvelle phase, Nouveau match, Éditer phase, Supprimer phase et Exporter. Dans le bandeau du bas, nous retrouvons les boutons Résultats du match et Supprimer match. Sur la zone dédiée aux données, nous retrouvons la liste des matchs de la sélection courante. *Pour l'utilisation du bouton Exporter, rendez-vous dans le chapitre Exportations à la volée.*



Créer/Editer une phase

Pour créer/éditer une phase qualificative, cliquez sur le bouton Nouvelle phase ou Éditer phase. Lors de la création d'une phase qualificative, pensez à sélectionner la poule de destination au préalable. Dans la fenêtre de création de phase qualificative, nous retrouvons trois zones : la zone Paramètres de la génération dédiée aux paramètres utilisés pour la génération, la zone Avancement de la génération dédiée à l'exécution de la génération et la zone Meilleure configuration trouvée dédiée à retourner les informations de la meilleure configuration trouvée.

ContestOrg, quelque soit le mode de génération utilisé, prend en compte trois critères pour trouver la meilleure configuration :

1. Est-ce que les équipes ont déjà joué ensemble ?
2. Est-ce que les équipes sont de même niveau ?
3. Est-ce que les équipes viennent de la même ville ?

Ajouter une phase qualificative


Paramètres de la génération

Mode : ☐ Avancé ☒ Basique



Equipes participantes :

- ☒ Sarah
- ☒ Lucas
- ☒ Anaïs
- ☒ Julien

Avancement de la génération

Configuration générée !

 Générer  Arrêter

Meilleure configuration trouvée

Nombre de matchs déjà joués : 0

Différence moyenne de rang : 2

Différence maximale de rang : 2

Nombre de villes communes : 0

 Conserver  Restaurer

Lucas (rang 3)	▼	Julien (rang 1)	▼
Sarah (rang 2)	▼	Anaïs (rang 4)	▼

 Valider  Annuler  Aide

Paramètres de la génération

Cette zone permet de configurer la génération. Deux paramètres sont disponibles : le mode de génération utilisée et la liste des équipes participantes.

Mode avancé

Le mode avancé teste l'ensemble des configurations possibles. Dès que l'algorithme remonte une meilleure configuration que celle précédemment trouvée, celle-ci apparaît dans le cadre Meilleure configuration trouvée. Au delà de 8 équipes, le temps de génération devient exponentiellement long. Vous pouvez arrêter la génération à tout moment et considérer la meilleure configuration trouvée jusque là.

Mode basique

Le mode basique est bien moins gourmand en ressource que le mode avancé. Il génère tous les couples d'équipes possibles et les trie en fonction de l'affinité des équipes que les composent. L'algorithme choisit ensuite des couples compatibles en retrouvés en haut de classement. Celui ci peut parfois donner de bon résultats mais il ne s'agit pas forcément de la meilleure configuration.

Avancement de la génération

Cette zone permet de lancer/arrêter la génération. Pour lancer la génération de la configuration, cliquez sur le bouton Générer. Pour arrêter la génération, cliquez sur le bouton Arrêter. La barre de progression indique l'avancement de la génération. Au cours de la génération, la zone Meilleure configuration trouvée est mise à jour en temps réelle.

Meilleure configuration trouvée

Cette zone permet de restituer la meilleure configuration trouvée ainsi que plusieurs indicateurs qui s'y rattachent. En plus cela, elle permet également de configurer manuellement la phase qualificative. Notez l'importance des couleurs : le rouge pour un problème, l'orange pour un avertissement et le vert pour signaler qu'aucun problème n'est détecté. Cette zone possède deux boutons qui peuvent s'avérer pratique : les boutons Conserver et Restaurer. Le bouton Conserver permet d'enregistrer en mémoire la configuration courante. Le bouton Restaurer permet de restaurer la configuration enregistrée en mémoire précédemment.

Créer/Editer un match

Pour créer/éditer un match, cliquez sur le bouton Nouveau match ou Résultats du match. Lors de la création d'un match, pensez à sélectionner la phase qualificative de destination au préalable. Pour éditer un match, vous pouvez également effectuer un double-clic sur la ligne dans la liste des matchs. Dans la fenêtre de création/édition de match, nous retrouvons quatre zones : la zone Équipes concernant le choix des deux équipes participantes, la zone Résultats concernant les résultats des deux équipes, la zone Objectifs remportés concernant la liste des objectifs remportés par les deux équipes (optionnel) et la zone Détails concernant d'éventuels commentaires sur le match.

Editer un match

Joueurs

Julien ▼ Anaïs ▼

Résultats

Victoire ▼ Défaite ▼

Objectifs remportés

Objectif A : 4 ▼ Objectif A : 1 ▼

Objectif B : 1 ▼ Objectif B : 0 ▼

Objectif C : 0 ▼ Objectif C : 0 ▼

Détails

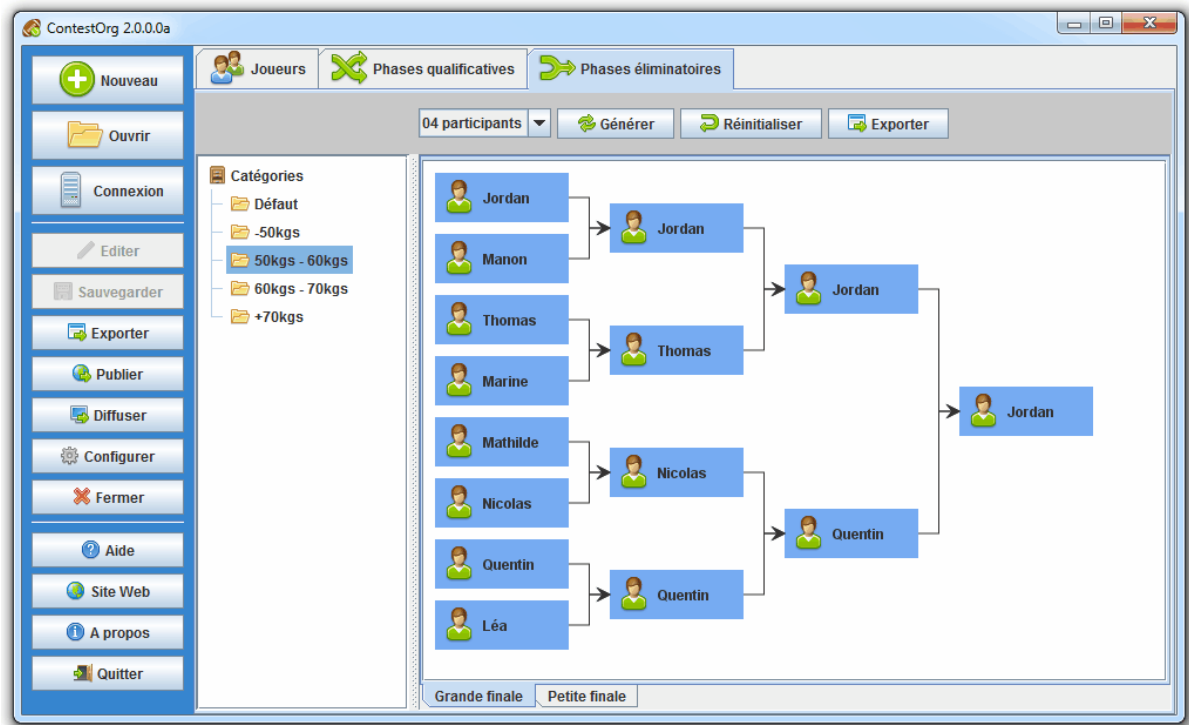
Valider Annuler

Rendez-vous dans l'onglet "Points et classement" de la fenêtre Configurer le concours pour éditer la liste des objectifs à remporter au cours d'un match.

Fenêtre des phases éliminatoires

Dans cette fenêtre, nous avons uniquement le bandeau du haut de disponible. Dans cet unique bandeau, nous retrouvons les boutons Générer, Réinitialiser et Exporter. Nous retrouvons également une liste déroulante dans laquelle nous pouvons spécifier le nombre d'équipes participantes lors de la génération. Dans la zone dédiée aux données, nous retrouvons un diagramme interactif représentatif des phases éliminatoires de la catégorie sélectionnée.

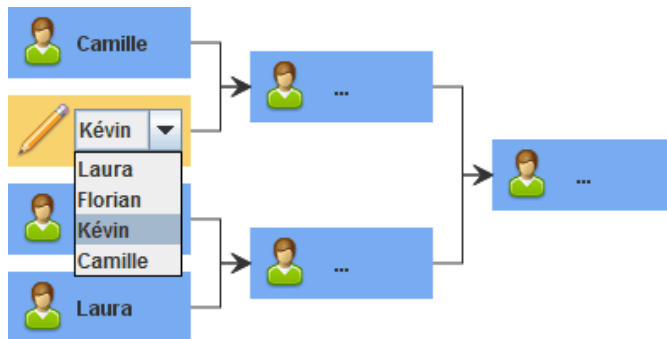
Pour l'utilisation du bouton Exporter, rendez-vous dans le chapitre Exportations à la volée.



Créer les phases

Pour créer les phases éliminatoires, sélectionnez la catégorie dans laquelle vous désirez générer les phases éliminatoires, sélectionnez le nombre d'équipes participantes puis cliquez sur le bouton Générer. Pour réinitialiser les phases éliminatoires d'une catégorie, sélectionnez cette dernière puis cliquez sur le bouton Réinitialiser. Si vous désirez modifier manuellement une équipe, cliquez sur la case bleue associée à l'équipe puis sélectionnez l'équipe de votre choix dans la liste qui apparaît. Si le match qui suit est renseigné, il n'est plus possible d'éditer cette équipe.

Lors de la génération des phases éliminatoires, ContestOrg n'effectue pas un tirage au sort. Il prend en compte le rang des équipes aux phases qualificatives lors de sa génération. C'est à dire que l'algorithme de génération crée les matchs de manière à ce que si chaque équipe gagne face à une équipe de rang inférieur, celle-ci obtient le même rang obtenu lors des phases qualificatives. Imaginez que l'équipe de premier et de deuxième rang se rencontrent dès le début des phases éliminatoires, ceci n'aurait pas de sens.



Renseigner les résultats

Pour renseigner les résultats d'un match, cliquez sur la case bleue associée au match. Dans la fenêtre d'édition du match, nous retrouvons quatre zones : la zone Équipes concernant les deux équipes participantes, la zone Résultats concernant les résultats des deux équipes, la zone Objectifs remportés concernant la liste des objectifs remportés par les deux équipes (optionnel) et la zone Détails concernant d'éventuels commentaires sur le match. Cette fenêtre est identique la fenêtre d'édition d'un match d'une phase qualificative à la différence près que le choix des équipes participantes n'est pas possible car les deux équipes affichées correspondent aux équipes vainqueurs du match précédent. Si le match suivant est renseigné, il n'est plus possible de modifier les résultats car de nouveaux résultats seraient pas conformes avec les équipes participantes à celui-ci.

The screenshot shows a window titled "Editer un match" with a close button (X) in the top right corner. The window is divided into four sections:

- Joueurs**: Two dropdown menus. The first shows "Jordan" and the second shows "Quentin".
- Résultats**: Two dropdown menus. The first shows "Victoire" and the second shows "Défaite".
- Objectifs remportés**: A table with three rows and two columns. Each cell contains a text label, a numeric input field, and a small up/down arrow icon.

Objectif	Équipe 1	Équipe 2
Objectif A :	2	0
Objectif B :	0	1
Objectif C :	1	0
- Détails**: A large empty text area for comments.

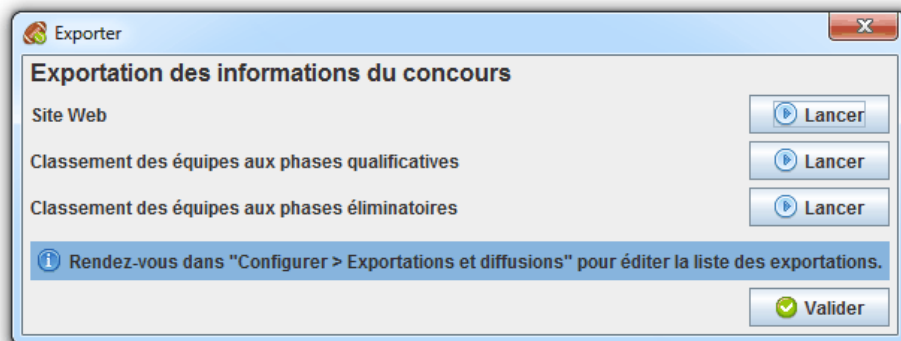
At the bottom of the window are two buttons: "Valider" (with a green checkmark icon) and "Annuler" (with a red X icon).

Exporter les informations du concours

Exportations prédéfinies

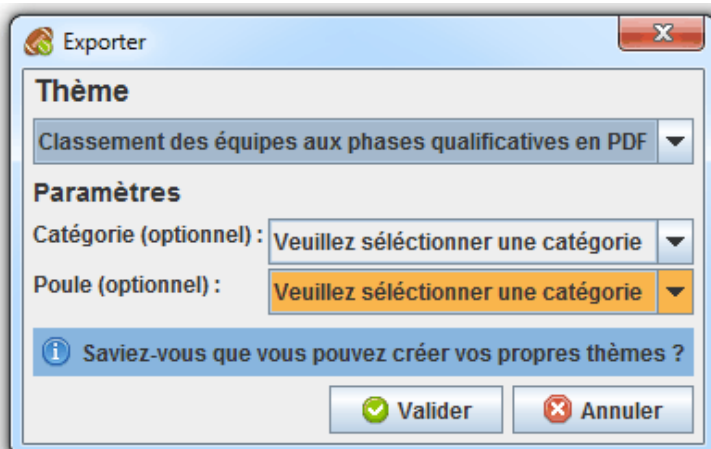
Pour lancer une exportation prédéfinie, cliquez sur le bouton Exporter situé sur la barre latérale sur la gauche de la Fenêtre principale. Dans la fenêtre d'exportation, nous retrouvons la liste des exportations prédéfinies. Pour lancer une exportation, cliquez sur le bouton Lancer.

Rendez-vous dans l'onglet "Exportations et diffusions" de la fenêtre Configurer le concours pour éditer la liste des exportations prédéfinies.



Exportations à la volée

Vous n'avez pas besoin de définir à l'avance une exportation pour la lancer. Pour cela, rendez-vous dans l'onglet de votre choix (Equipes, Phases qualificatives ou Phases éliminatoires) puis cliquez sur le bouton Exporter. Les exportations affichées concernent l'onglet courant. Choisissez le thème de votre choix, renseignez les différents paramètres puis cliquez sur le bouton Valider. Il vous sera alors demandé l'emplacement de destination.



Diffuser les informations du concours

Pour démarrer une diffusion, cliquez sur le bouton Diffuser situé sur la barre latérale sur la gauche de la Fenêtre principale. Dans la fenêtre de diffusion, nous retrouvons la liste des diffusions. Pour démarrer une diffusion, cliquez sur le bouton Démarrer. Si une diffusion est active, le voyant associé est vert. Si une diffusion n'est pas active, le voyant associé est rouge. Pour arrêter une diffusion, cliquez sur le bouton Arrêter. Pour afficher le résultat de la diffusion dans votre navigateur, cliquez sur le bouton Afficher. Notez que si une diffusion active est modifiée, celle-ci est automatiquement arrêtée.

Rendez-vous dans l'onglet "Exportations et diffusions" de la fenêtre Configurer le concours pour éditer la liste des diffusions.



Thèmes des exportations et des diffusions

La possibilité de personnaliser entièrement les thèmes des exportations et des diffusions est l'une des forces de ContestOrg. Les thèmes des exportations sont présents dans le répertoire `themes/exportations` et ceux des diffusions dans le répertoire `themes/diffusions`.

Pour mieux comprendre la construction d'un thème, n'hésitez pas à prendre exemple sur les thèmes déjà existants.

Fichier de configuration

Un thème doit comporter obligatoirement un fichier de configuration intitulé `configuration.xml`. Celui-ci est écrit en XML et sa DTD est disponible dans le fichier `dtlds/theme.dtd` ou à l'adresse <http://www.elfangels.fr/contestorg/data/dtlds/theme.dtd>. Nous retrouvons dans ce fichier de configuration la liste des fichiers à fournir dans l'exportation ou la diffusion ainsi que la liste des paramètres à demander à l'utilisateur.

Données à fournir

Les différents fichiers définis dans le fichier de configuration peuvent subir une transformation. La transformation est effectuée via la technologie XSLT. Il vous suffit d'éditer une feuille XSL et de l'associer dans le fichier de configuration à une transformation. Référez-vous à la DTD des données XML que vos feuilles XSL auront à transformer dans le fichier `dtlds/concours.dtd` ou à l'adresse <http://www.elfangels.fr/contestorg/data/dtlds/concours.dtd>. Les paramètres demandés à l'utilisateur seront passés à vos feuilles XSL.

Modules externes

Inscription des équipes

ContestOrg dispose d'un outil d'importation d'équipes. Celui permet d'extraire des équipes depuis un fichier XML dont la DTD est fournie dans le fichier `dtlds/import-equipes.dtd` et disponible à l'adresse <http://www.elfangels.fr/contestorg/data/dtlds/import-equipes.dtd>. Vous pouvez créer votre propre fichier à l'aide de cette DTD ou bien utiliser le module externe « Inscription des équipes » disponible dans le répertoire `modules/inscription/`. Il s'agit d'un fichier PHP à mettre à disposition de vos participants via un serveur Web. Celui-ci permettra à vos futurs participants de s'inscrire facilement et à vous de récupérer le fichier XML à importer au sein de ContestOrg.

Chapitre 5. Guide d'organisation d'un tournois sportif

Organiser un évènement sportif, c'est partager un moment conviviale et rencontrer de nouveaux sportifs. Mais avant d'organiser quoi que ce soit, il est bon de définir le cadre de l'évènement ainsi que ses objectifs en répondant aux questions suivantes :

- A qui s'adresse le tournois ?
- Quand aura lieu le tournois ? Quelle durée ?
- Quelle équipe d'organisation ?
- Quel budget ? Des sponsors ? Des aides ?
- Quels infrastructures ? Quels moyens ?
- Combien de participants ? De visiteurs ?
- Comment promouvoir l'évènement ?

Suite à ces interrogations, nous allons détailler certains points importants.

Gérer la logistique

Pour un tournois sportif, vous aurez besoin de salles de sport et de matériel. Il vous faudra donc obtenir des autorisations selon le lieu de votre évènement. Vous choisir des créneaux horaires disponibles pour effectuer votre tournois et vous assurer de disposer de suffisamment de temps pour mettre en place les différents dispositifs et remettre dans l'état la salle après le tournois.

Pour la demande d'autorisation, effectuez la le plus tôt possible, au moins un ou deux mois avant l'évènement ce qui vous laissera le temps de préparer le tournois et de communiquer aux participants et visiteurs les diverses informations sur le où et le quand de l'évènement.

Assurer votre évènement

Comme tous les évènements sportifs, votre tournois doit être couvert par une assurance. Les assurances sportives sont spécifiques car vos participants doivent être couverts individuellement.

Communiquer sur l'évènement

Un tournois sportif est un évènement comme les autres, il faut mener une bonne campagne de communication auprès de potentiels visiteurs et participants. Pensez à commencer votre campagne assez tôt et à l'adapter avec la date limite des inscriptions. Plusieurs voies s'offrent à vous : des tracts, des encarts dans les journaux locaux, site web...

Organiser l'évènement

Pour mener à bien votre évènement, il faut une bonne équipe d'organisation composée de :

- encadrants pour les participants
- arbitres pour les matchs
- comptabilisateurs des scores
- organisateurs des matchs

N'hésitez pas à prévenir les pompiers, la croix rouge ou la médecine préventive pour soigner les petits bobos ou pour prodiguer des conseils d'échauffement avant les matchs.

Le stand buvette

Certains diront qu'un tournoi sans buvette n'est pas un bon tournoi... Sachez que la loi Evin interdit tout débit à proximité de pratiques sportives. Optez donc pour les jus de fruits et autres boissons non alcoolisées.

Animez les tribunes

Pour assurer une bonne ambiance durant tout l'événement, vous pouvez prévoir des animations dans les gradins pour les supporters. Pour cela, prévoyez du matériel (draps, marqueurs, papiers, agrafes...) et organisez le concours du plus beau drapeau de supporters, le concours de la mascotte... Pensez également à un présentateur et un disc jockey. Faites en sorte que le spectacle soit aussi dans les tribunes !

La remise des prix

Un bon tournoi se termine toujours par une remise des prix : une coupe ou des cadeaux donnés par vos partenaires pour les équipes en haut du podium. Il est également possible d'attribuer des prix spéciaux pour les équipes portant des valeurs notables telles que le fair-play. Pensez à faire quelques photos de la remise des prix. Dans le discours final, n'oubliez surtout pas de remercier vos partenaires, votre équipe d'organisation et les participants.

Chapitre 6. Contribuer au projet

Rejoindre l'équipe

L'équipe de ContestOrg n'est pas fermée. Elle est prête à accueillir tout nouvel arrivant désireux d'apporter sa contribution au projet. Quelque soit ses compétences, il pourra trouver un rôle adapté. Une chose est malgré tout requise : la motivation.

Liste des rôles :

- Développeur : développe des fonctionnalités
- Testeur : remonter des erreurs
- Rédacteur : rédige de la documentation
- Accompagnateur : aide les utilisateurs

Pour rejoindre l'équipe, contactez-nous [<http://www.elfangels.fr/contestorg/index/contact/>] en n'oubliant pas d'inclure vos motivations et vos compétences pour le(s) rôle(s) que vous désirez remplir.

Contribuer occasionnellement

Pas besoin de s'engager pour contribuer au projet. Il est tout à faire possible de contribuer occasionnellement. Il suffit de nous contacter pour signaler des erreurs [<http://www.elfangels.fr/contestorg/contribuer/index/>] ou proposer des améliorations [<http://www.elfangels.fr/contestorg/contribuer/index/>].

Chapitre 7. Crédits

Membres de l'équipe

Tableau 7.1. Liste des membres de l'équipe

Prénom/Nom	Rôles remplis	Contact
Cyril Perrin	Tous	Cliquez ici [#]

Donateurs

Tableau 7.2. Liste des donateurs

Prénom/Nom	Montant du don

Contributeurs occasionnels

Tableau 7.3. Liste des contributeurs occasionnels

Prénom/Nom	Tâche effectuée
Gaëlle Bély	Voix de la présentation vidéo

Packs d'icônes utilisés

Tableau 7.4. Liste des packs d'icônes utilisés

Nom	Page Web	Licence
Farm	Cliquez-ici [http:// www.fatcow.com/]	Creative Commons Attribution 3.0

Outils utilisés

Tableau 7.5. Liste des outils utilisés

Nom	Description	Page Web
Eclipse	Environnement de développement intégré	Cliquez-ici [http:// www.eclipse.org/]
Google Code	Plateforme de développement collaboratif	Cliquez-ici [http:// code.google.com/]

Nom	Description	Page Web
Cacao	Outil de réalisation de diagrammes en ligne	Cliquez-ici [http://www.cacao.com/]
DocBook	Langage à destination de documentation technique	Cliquez-ici [http://www.docbook.org/]
Pencil	Logiciel de maquettes d'interfaces graphiques	Cliquez-ici [http://pencil.evolus.vn/]
Launch4j	Encapsuleur EXE pour JAR à destination de Windows	Cliquez-ici [http://launch4j.sourceforge.net/]
XMLMind	Editeur XML prenant en charge la DTD DocBook	Cliquez-ici [http://www.xmlmind.com/xmleditor/]
Inkscape	Editeur de graphismes vectoriels	Cliquez-ici [http://inkscape.org/]
OptiPNG	Optimiseur pour images PNG	Cliquez-ici [http://optipng.sourceforge.net/]
Pngnq	Optimiseur pour images PNG	Cliquez-ici [http://pngnq.sourceforge.net/]

Librairies utilisées

Tableau 7.6. Liste des librairies utilisées

Nom	Description	Page Web	Licence
jGraph	Réalisation de graphes	Cliquez-ici [http://www.jgraph.com/]	BSD
jDom	Manipulation du DOM XML	Cliquez-ici [http://www.jdom.org/]	~Apache License
jUnit	Réalisation de tests unitaires	Cliquez-ici [http://www.junit.org/]	Common Public License 1.0
FOP	Processeur FOP	Cliquez-ici [http://xmlgraphics.apache.org/fop/]	Apache License
HttpComponents	Création d'un serveur et de requêtes HTTP	Cliquez-ici [http://hc.apache.org/]	Apache License
Commons Net	Réalisation de requêtes FTP...	Cliquez-ici [http://commons.apache.org/net/]	Apache License
Log4J	Persistance de traces d'exécution	Cliquez-ici [http://logging.apache.org/log4j/]	Apache License
Saxon	Processeur XSLT autonome	Cliquez-ici [http://saxon.sourceforge.net/]	Mozilla Public License 1.0

Sources

Tableau 7.7. Sources utilisés

Contenu	Page Web
Chapitre "Guide d'organisation d'un tournoi sportif"	Le Pongiste [http://www.le-pongiste.com] avec l'autorisation de l'auteur