

Utilisation

PETIT MANUEL D'UTILISATION DE L'APPLICATION
SHOOT4STATS

1 Archers

1.1 Exemple parcours type d'archer

Je démontre par l'exemple le processus de création et de remplissage d'un *Shoot* type, cela s'apparente à un document d'aide à l'utilisation

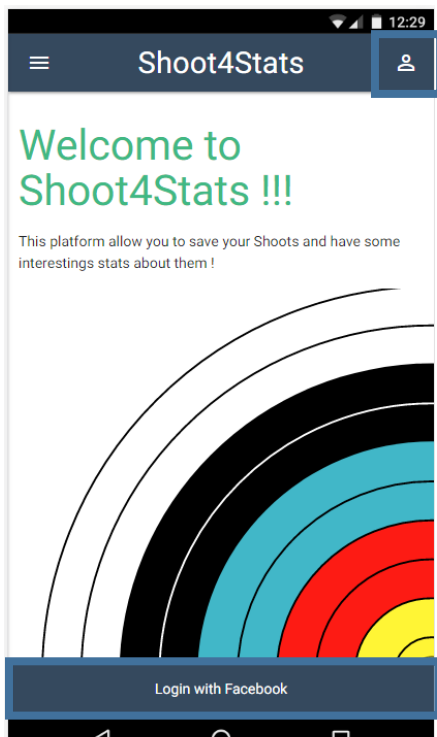


Figure 2 Page d'accueil de l'application

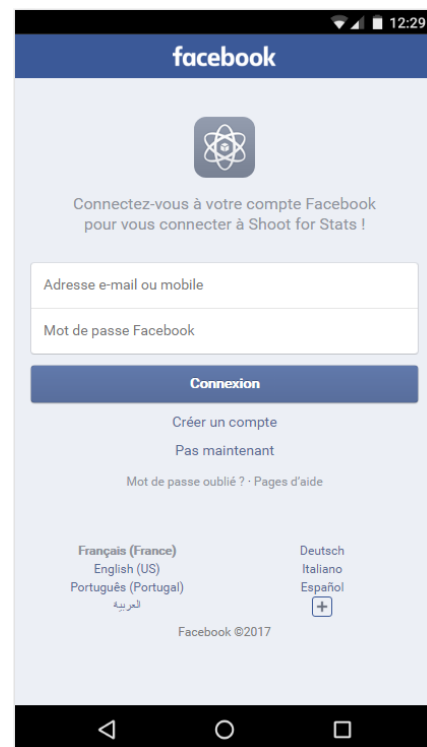


Figure 1 Login via Facebook

Le client arrive sur une page d'accueil simple et visuellement assez attrayante, il peut alors se connecter de 2 manières ce qui le redirigera (en tout cas lors du premier login) sur une page d'authentification de Facebook.

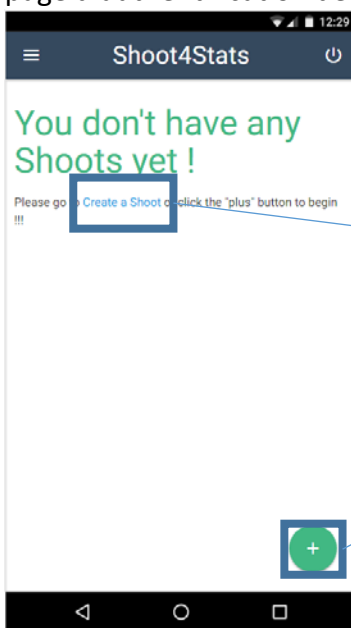


Figure 4 Dashboard première connexion

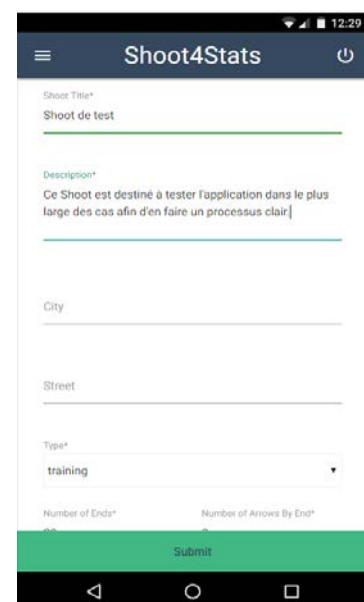


Figure 3 Création d'un Shoot

Après sa connexion l'utilisateur arrive successivement sur une page « Dashboard » qui lui explique ce qu'il doit faire pour continuer, puis sur la création d'un Shoot où les champs sont faciles à comprendre et le bouton ne s'active que si les champs sont justes.

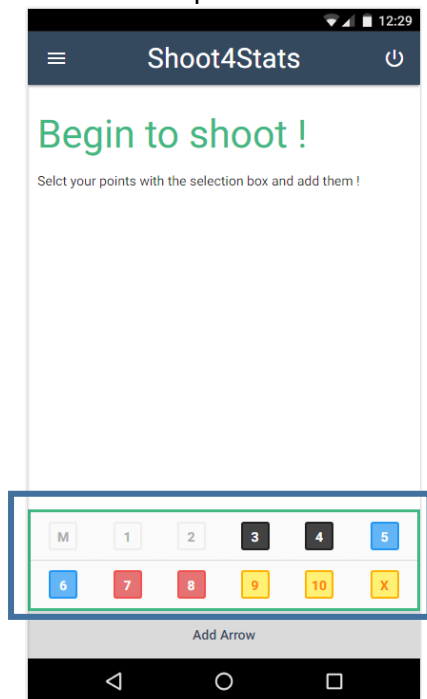


Figure 6 Vue editShoot vide d'informations

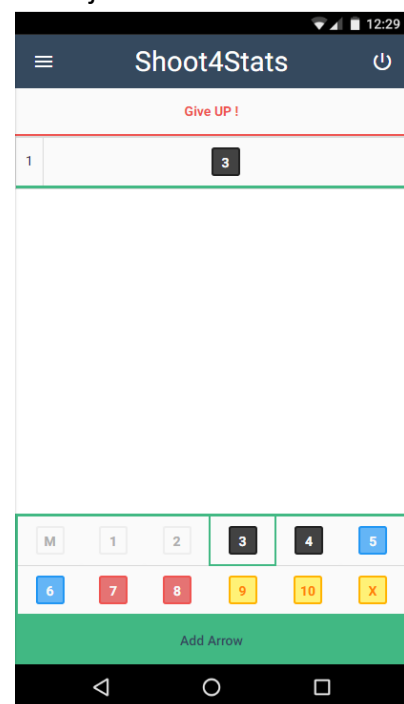


Figure 5 Remplissage d'un Shoot

L'utilisateur arrive sur la page de remplissage du Shoot qui lui explique qu'il doit entrer ses points grâce à la sélection en bas de l'écran. Puis quand il commence à ajouter ses flèches ses *Ends* vont s'ajouter automatiquement selon ses informations précédentes.

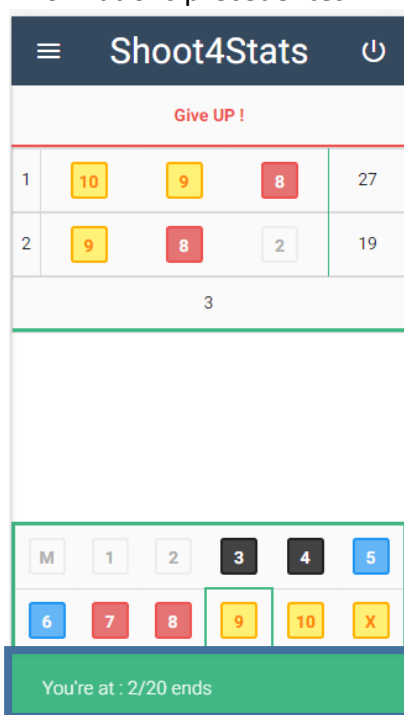


Figure 7 Ajout d'End

si l'erreur réapparaît veuillez contacter le webmaster Error: Request failed with status code 504

Si une erreur apparaît lors de l'entrée des Shoots le système de toasts va en informer le client et la ligne précédemment ajoutée au tableau disparaîtra

L'on peut voir que l'*End* a été rajoutée avec succès avec ce toast qui apparaît et qui nous informe de la progression du Shoot.

Il peut aussi terminer son Shoot à n'importe quel moment.

Si la connexion est perdue ou qu'il revient sur la page *Home (Dashboard)* l'état du Shoot sera non terminé et il pourra ainsi reprendre d'où il a quitté.

1.2 Dashboard

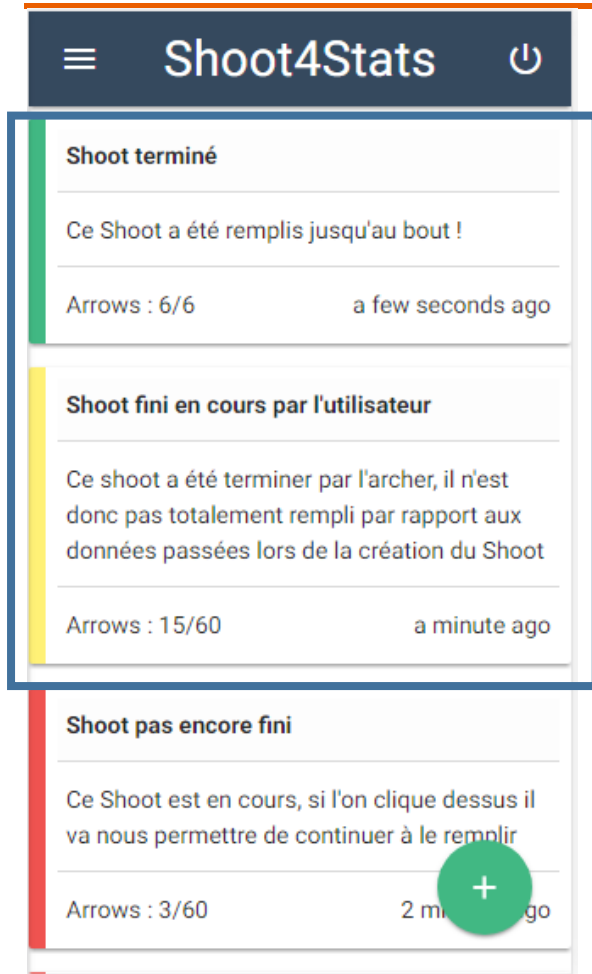


Figure 9 Exemple de Dashboard

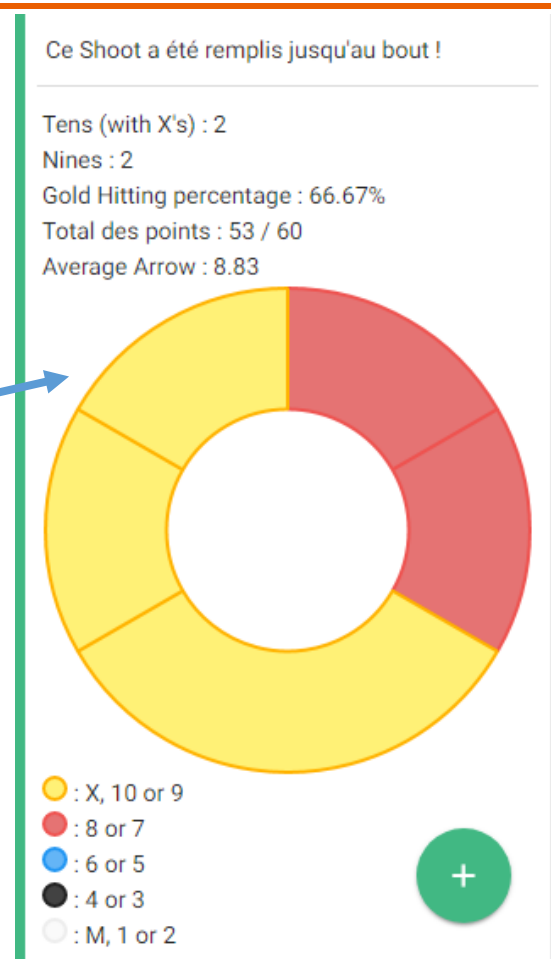


Figure 8 Exemple de ShootDetails

Si l'on clique sur un Shoot terminé (jaune ou vert donc) les ShootDetails vont s'afficher !
 Si le Shoot n'a pas été terminer l'utilisateur peut le continuer en cliquant dessus ce qui l'amènera à la page d'edit du Shoot.

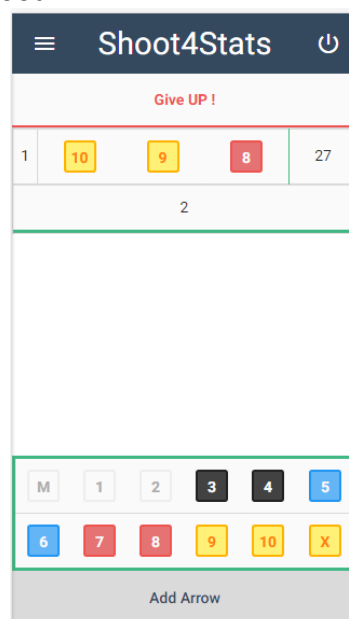


Figure 10 Edit Shoot pré rempli