# Manuel d'emploi du logiciel GeRaid.



Intro	duction	3
1.1	But du logiciel GeRaid	3
1.2	Installation	
1.3	Principes de base	3
Desc	cription de l'application	4
2.1	Lancement de l'application	4
2.2	La barre de menu	5
2.2.1	Le menu « Fichier »	5
2.2.2	Le menu « Raid »	5
2.2.3	B Le menu « GeRaid »	9
2.2.4	Le menu « ? »	10
2.3	Présentation de l'application	10
2.3.1	Gestion des parcours	10
2.3.2	2 Gestion des équipes	11
2.3.3	Gestion des étapes	12
2.3.4	Gestion des balises	13
2.3.5	Lecture des pointeurs	14
2.3.6	Visualisation des résultats	14
	1.1 1.2 1.3 Desc 2.1 2.2 2.2.3 2.2.4 2.3.2 2.3.2 2.3.2 2.3.2 2.3.2 2.3.2 2.3.2	1.1 But du logiciel GeRaid  1.2 Installation  1.3 Principes de base  Description de l'application  2.1 Lancement de l'application  2.2 La barre de menu  2.2.1 Le menu « Fichier »  2.2.2 Le menu « Raid »  2.2.3 Le menu « GeRaid »  2.2.4 Le menu « ? »  2.3 Présentation de l'application  2.3.1 Gestion des parcours  2.3.2 Gestion des équipes  2.3.3 Gestion des étapes  2.3.4 Gestion des balises  2.3.5 Lecture des pointeurs

#### 1 Introduction

## 1.1 But du logiciel GeRaid

GeRaid est un logiciel permettant de gérer les raids multisports utilisant le système SportIdent pour la gestion de leurs courses.

Il a été développé pour pallier le manque d'application dédié à cette activité. Il doit permettre à un non informaticien de gérer les résultats de son raid sans avoir à passer par des macros d'une feuille de calcul.

#### 1.2 Installation

GeRaid a été développé avec le langage JAVA. Il est donc nécessaire d'installer le Java RunTime (JRE 6) sur le poste accueillant le logiciel. Vous pouvez télécharger la dernière version de la plateforme à cette adresse : <a href="http://www.java.com">http://www.java.com</a>.

GeRaid utilisant des bibliothèques spécifiques de Microsoft, il n'a été testé que sous les systèmes d'exploitation suivants :

- Windows XP
- Windows Vista
- Windows 7

L'installation se fait par un simple copier-coller des fichiers téléchargés. Pour fonctionner, le répertoire GeRaid doit contenir les fichiers suivants :

- GeRaid.jar qui est l'exécutable du logiciel
- Config.xml qui est le fichier contenant les données de configuration
- rxtxSerail.dll qui est la bibliothèque permettant de se connecter à la station maitresse du système SportIdent.
- aide.pdf qui est le fichier d'aide de l'application.

Pour pouvoir lire les pointeurs SportIdent en utilisant la station maitresse, il faudra également que les pilotes soient installés.

# 1.3 Principes de base

Pour utiliser GeRaid, il faut obligatoirement détenir un minimum de connaissance sur le système SportIdent. En effet, GeRaid ne se substitue pas à la préparation classique d'une course. Il faudra donc impérativement passer par la phase de préparation et de configuration des boitiers avec le logiciel SI-Config.

Pour bien utiliser Geraid, il faut assimiler quelques notions qui ont été implémentées pour faciliter le travail des organisateurs de raids multisports.

Un raid multisports est un ensemble d'épreuves sportives successives où il faut trouver des balises qui rapportent des points ou des bonifications en temps. Ce raid peut se dérouler sur un ou plusieurs jours.

**Un parcours** est un ensemble d'épreuves réservées à une certaine catégorie d'équipes. Ainsi, un raid peut être ouvert à des néophytes sur un parcours « Découverte » et à des raiders

confirmés sur un parcours « Elite ». GeRaid permet de gérer tous les parcours d'un raid à partir de la même application.

Une équipe est inscrite à un raid pour effectuer un parcours.

Une étape d'un parcours est une suite d'épreuve ou il faut découvrir un maximum de balises. A l'issue de chaque étape, le pointeur est vidé. GeRaid peut donc gérer un raid multisports sur plusieurs journées avec vidage des pointeurs à chaque étape.

Une balise est un poste matérialisé par un boitier SportIdent qui permet généralement d'engranger des points, des bonifications ou des pénalités en temps. GeRaid permet également d'attribuer à certaines balises des fonctions de contrôle.

GeRaid effectue le classement des équipes par étape et par parcours sur le principe de la course au score. C'est l'équipe qui a obtenu le plus de points en un minimum de temps qui remporte la victoire.

# 2 Description de l'application

# 2.1 Lancement de l'application

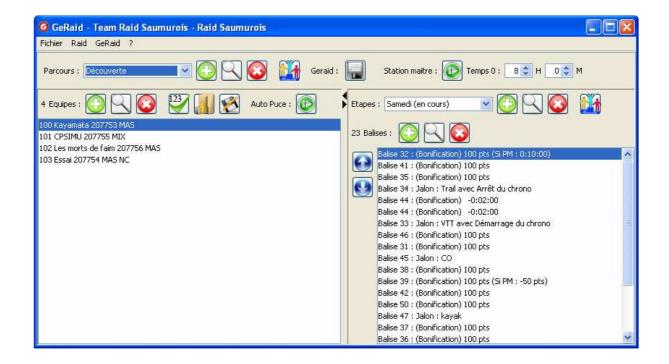
Pour lancer l'application, il suffit de double cliquer sur l'icône du fichier « GeRaid.jar ». Si le JRE de JAVA a été installé, l'application se lance en proposant d'ouvrir un raid existant. La fenêtre classique de choix d'un fichier s'ouvre sur le répertoire par défaut :



Si vous désirez commencer un nouveau raid, il suffit de cliquer sur le bouton « Annuler » et vous souhaitez poursuivre avec un raid déjà créé, il ne reste qu'à le sélectionner puis à cliquer sur le bouton « Ouvrir ».

Les fichiers de raid ont l'extension « .grd ».

Après avoir ouvert un raid existant et valide, vous avez accès à l'application principale du logiciel.



#### 2.2 La barre de menu

#### 2.2.1 Le menu « Fichier »

Le menu « Fichier » permet d'effectuer toutes les opérations souhaitées sur les fichiers de raid :

- Le menu « Nouveau » permet de fermer le raid en cours en proposant de l'enregistrer puis de démarrer avec un raid vide.
- Le menu « Ouvrir » permet de fermer le raid en cours en proposant de l'enregistrer puis d'ouvrir un nouveau raid.
- Le menu « Enregistrer » permet d'enregistrer le raid en cours avec le même nom sauf s'il n'a jamais été enregistré. Il est possible d'effectuer la même opération
  - directement en cliquant sur le bouton de l'application.
- Le menu « Enregistrer sous ... » permet d'enregistrer le raid en cours sous un autre nom.
- Le menu « Quitter » permet de quitter l'application après avoir proposé d'enregistrer le raid en cours.

#### 2.2.2 Le menu « Raid »

Le menu « Raid » permet d'effectuer certaines opérations sur le raid en cours d'édition :

## 2.2.2.1 Le menu « Paramètres... »

Ce menu permet de gérer les paramètres du raid en cours. Il ouvre la fenêtre suivante :



Il est possible de changer le nom du raid. Celui-ci apparait dans la barre de titre de l'application.

Dans cette fenêtre, vous pouvez gérer les catégories qui seront attribuées au raid. Ces catégories peuvent être différentes de celles de l'application (Menu « GeRaid »).

Le bouton permet d'ajouter une nouvelle catégorie en ouvrant une fenêtre de création.

Lorsqu'une catégorie est sélectionnée, le bouton permet d'ouvrir la même fenêtre en

mode modification et le bouton permet de supprimer la catégorie sélectionnée. Attention de ne pas supprimer une catégorie qui est déjà utilisée par une équipe.

La fenêtre de gestion des catégories est la suivante :



Pour valider les modifications, cliquez sur le bouton et pour revenir à l'application sans prendre en compte les modifications, cliquez sur le bouton.

Vous pouvez également personnaliser les entêtes et les pieds de page des impressions des résultats d'une équipe.

#### 2.2.2.2 Le menu « Ouvrir résultats»

Ce menu permet d'afficher les fenêtres des résultats des étapes ou des parcours.

# 2.2.2.3 Le menu « Rechercher puce... »

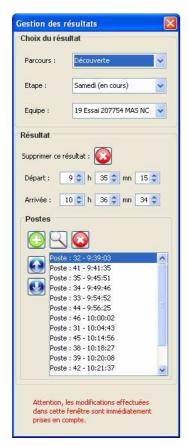
Ce menu permet de retrouver une équipe d'après son numéro de puce électronique. La fenêtre suivante s'ouvre :



En mentionnant le numéro rechercher dans le champ « Numéro : » puis en cliquant sur le

bouton l'application sélectionne l'équipe correspondante. Si aucune équipe ne correspond au numéro, un message en rouge apparait.

#### 2.2.2.4 Le menu « Résultat SI »



Ce menu permet certaines opérations sur les résultats brutes des pointeurs.

Le sous menu « **Gérer** … » permet de visualiser, modifier ou supprimer les résultats bruts déjà enregistrés pour le raid en cours.

La fenêtre suivante s'ouvre :

Il est possible de choisir un résultat d'une étape d'un parcours pour une équipe donnée.

Les données du résultat sont mises à jour et la visualisation, la modification et la suppression sont possibles.

Pour supprimer le résultat affiché, cliquez sur le premier bouton.

Pour modifier les heures de départ et d'arrivée, jouez avec les boutons ou saisissez directement la valeur souhaitée.

Vous pouvez ajouter, modifier ou supprimer des postes. Pour ajouter un poste, cliquez sur le bouton.

Une fenêtre de saisie apparait :



Remplissez les champs puis cliquez sur le bouton pour valider vos données. Le nouveau poste apparaitra en fin de liste. Il est possible de faire évoluer sa position en utilisant les boutons et ...

Pour modifier les données d'un poste, sélectionnez le poste voulu et cliquez sur le bouton La fenêtre de création d'un poste s'ouvre en mode de modification.

Pour supprimer un poste, sélectionnez le poste voulu et cliquez sur le bouton



Attention, toutes les modifications effectuées dans cette fenêtre sont immédiatement prises en compte. Il est préférable d'avoir sauvegardé son raid avant de modifier les données des résultats SportIdent.

Le sous menu « **Exporter en CSV** » permet d'obtenir un fichier lisible par un tableur et contenant tous les résultats bruts. Il ouvre une boite de saisie de nom de fichier dans le répertoire par défaut.

#### 2.2.3 Le menu « GeRaid »

Le sous menu « **Paramètres...** » du menu « GeRaid » permet de modifier les paramètres de l'application.

La fenêtre suivante apparait :



Il est possible de changer le nom du club. Celui-ci apparait dans la barre de titre de l'application.

Il est possible de choisir le port utilisé par la station maitre SportIdent dans une liste déroulante. Au préalable, il faut que les pilotes SportIdent aient été installés.

Il est possible de choisir le répertoire par défaut où vous stockez vos raids. C'est dans ce répertoire que s'ouvriront les fenêtres de recherche de fichiers. Pour choisir le répertoire par

défaut, il suffit de cliquer sur le bouton puis de valider le chemin retenu. Le chemin complet du répertoire choisi apparait à la suite.

Dans cette fenêtre, vous pouvez gérer les catégories qui seront attribuées lors de la création d'un nouveau raid.

Le bouton permet d'ajouter une nouvelle catégorie en ouvrant une fenêtre de création.

Lorsqu'une catégorie est sélectionnée, le bouton permet d'ouvrir la même fenêtre en mode modification et le bouton permet de supprimer la catégorie sélectionnée.

Pour valider les modifications, cliquez sur le bouton et pour revenir à l'application sans prendre en compte les modifications, cliquez sur le bouton.

Le sous menu « **Affichage réduit** » permet de basculer d'un mode d'affichage complet à un mode réduit ne laissant apparaître que la gestion du boitier maître pour la lecture des pointeurs. Ce mode est particulièrement bien adapté en cours de raid lorsqu'il n'y a plus de création d'équipes ou de balises.



#### 2.2.4 Le menu « ? »

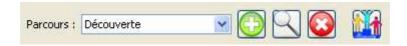
Le menu « ? » donne accès aux fonctionnalités suivantes :

- Le menu « Aide... » ouvre le fichier d'aide
- Le menu « A propos... » ouvre une fenêtre donnant diverses informations sur l'application.

# 2.3 Présentation de l'application

# 2.3.1 Gestion des parcours

La barre d'outils suivante permet de gérer les parcours :



La liste déroulante permet de sélectionner le parcours actif pour l'affichage du reste de l'application.

Les boutons de base servent à créer un nouveau parcours, modifier ou supprimer le parcours actif.

Le bouton permet d'afficher la fenêtre des résultats des parcours.

La fenêtre de création et de modification d'un parcours est la suivante :



Il n'est pas possible d'avoir deux parcours ayant le même nom pour un raid.

### 2.3.2 Gestion des équipes

La barre d'outils suivante permet de gérer les équipes pour le parcours actif :



Les boutons de base servent à créer une nouvelle équipe, modifier ou supprimer l'équipe sélectionnée.

Les équipes créées apparaissent dans la liste placée en dessous. Elles sont classées par ordre alphabétique des dossards. Le nombre d'équipes est automatiquement mis à jour.

Le bouton permet d'exporter les équipes au format CSV. Le fichier obtenu pourra être lu par un logiciel de type « Tableur ».

Le bouton permet d'importer les équipes à partir d'un fichier CSV qui respecte le formatage du fichier d'exportation.

La fenêtre de création ou d'édition d'une équipe est la suivante :



Le nom d'une équipe doit être unique pour un parcours.

Le numéro d'une puce doit être unique pour un raid.

En cochant la case « Non classé », l'équipe apparaitra en fin de classement des résultats.

#### 2.3.3 Gestion des étapes

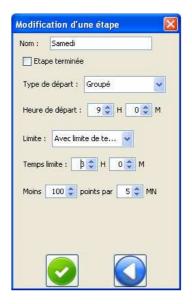
La barre d'outils suivante permet de gérer les étapes du parcours actif :



La liste déroulante permet de sélectionner l'étape active pour l'affichage des balises. Les boutons de base servent à créer une nouvelle étape, modifier ou supprimer l'étape active.

Le bouton permet d'afficher la fenêtre des résultats des étapes.

La fenêtre de création et de modification d'une étape est la suivante :



Il n'est pas possible d'avoir deux étapes ayant le même nom pour un parcours. Lorsque la case « Etape terminée » est cochée, GeRaid ne propose d'associer cette étape à un résultat lors de la lecture d'un pointeur.

Il existe deux types de départ pour une étape :

- Le départ « Au boitier » est utilisé lorsque l'étape commence par la validation d'un boitier « Départ » de SportIdent.
- Le départ « Groupé » (par défaut à la création) est utilisé lors que toutes les équipes partent en même temps. Dans ce cas, il faut préciser l'heure de départ en heures et minutes.

Il existe trois types de limite pour une étape :

- Lorsque « Sans limite » est sélectionné (par défaut), il n'y a rien à renseigner en plus.
- Lorsque « Avec limite de temps » est sélectionné, il faut renseigner le temps limite accordé à l'étape (sans les gels et pénalités) puis les points à déduire par tranche de minutes de dépassement.
- Lorsque « Avec limite horaire » est sélectionné, il faut renseigner l'heure limite d'arrivée accordée à l'étape puis les points à déduire par tranche de minutes de dépassement.

#### 2.3.4 Gestion des balises

La barre d'outils suivante permet de gérer les balises de l'étape sélectionnée :



Les boutons de base servent à créer une nouvelle balise, modifier ou supprimer la balise sélectionnée.

Les balises créées apparaissent dans la liste placée en dessous. Elles sont classées par ordre création. Le <u>nom</u>bre <u>de</u> balises est automatiquement mis à jour.

Les boutons et et permettent modifier la position de la balise sélectionnée dans la liste.

La fenêtre de création et de modification d'une balise est la suivante :



Le code minimum d'une balise est 31. A la création d'une nouvelle balise, l'application propose le numéro le plus élevé de la liste augmenté de 1.

Lorsque le type de balise est « Bonification » (par défaut à la création), il faut renseigner pour les deux actions (« Si découvert » et « Si poste manquant »), le type (bonification ou pénalité) puis le nombre de points et ou le temps. Les bonifications ajoutent les points et retranche le temps. Les pénalités retranchent les points et ajoute le temps.



Lorsque le type de balise est « Contrôle », cela signifie que cette balise ne servira pas directement à l'élaboration des résultats. Par contre, un nom peut être attribué à cette balise en cochant la case « Jalon » puis en éditant le nom souhaité. Lors des résultats, ce nom sera utilisé pour déterminé des temps intermédiaires. Il est donc judicieux de placer une telle balise à la fin de chaque épreuve et de lui donner le nom de l'épreuve qui vient de se terminer.

La fonction de contrôle d'arrêt ou de démarrage du chronomètre permet de geler certaines épreuves ou parties du raid. Les temps de gel seront décomptés du temps total de l'étape.

Lorsque la case « Jalon » est cochée, il est possible de déterminer un temps limite pour cette épreuve ainsi que des pénalités de points par intervalle de dépassement.

**Attention**, aucun contrôle de cohérence n'est effectué par l'application. C'est à l'utilisateur de vérifier, par exemple, qu'il ne démarre pas deux fois de suite le chronomètre sans l'avoir arrêté auparavant. Les résultats obtenus risquent d'être incohérents.

**Attention** également à organiser votre raid pour que les équipes poinçonnent obligatoirement toutes les balises de contrôle. Même s'il est possible de rajouter des postes dans les résultats bruts, vous risquez d'obtenir des incohérences (arrêt et démarrage du chronomètre).

#### 2.3.5 Lecture des pointeurs

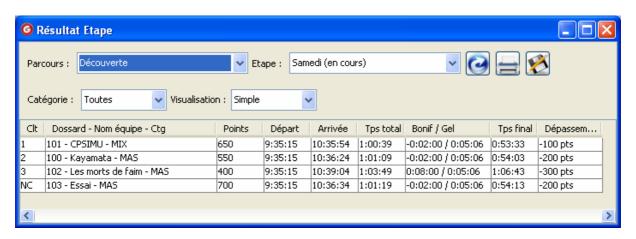
#### 2.3.6 Visualisation des résultats

Les deux fenêtres de résultats s'affichent grâce aux boutons

## 2.3.6.1 Visualisation des résultats des étapes

Lorsque des pointeurs ont été lus, il est possible de visualiser les résultats des étapes en cliquant sur le bouton de la zone des étapes.

La fenêtre des résultats des étapes s'affiche.



La liste déroulante « Parcours » permet de choisir le parcours voulu. La liste déroulante « Etape » permet de choisir l'étape dont on veut visualiser les résultats. En modifiant ses choix, les résultats se mettent à jour.

La liste déroulante « catégorie » permet de filtrer les résultats affichés par catégorie. La liste déroulante « Visualisation » permet de sélectionner le type de visualisation désirée.

Le bouton permet de mettre à jour l'affichage après la validation de nouveaux pointeurs.

Le bouton permet d'imprimer les résultats qui sont affichés.

Le bouton permet d'exporter les résultats affichés sous forme de fichier CSV (qui peut être lu par une application de type « Excel ») pour mise en page et modification ultérieure.

# 2.3.6.2 Visualisation des résultats des parcours

De la même façon, il est possible de visualiser les résultats pour un parcours. Dans ce cas, les résultats des étapes sont pris en compte.

