



TopSport Creator

version 1.0, 19/12/06

—

Mode d'emploi

I. Qu'est-ce que *TopSport Creator* ?

TopSport Creator fait partie de la suite logicielle *TopSport* contenant *Creator*, *Manager* et *Visualizer*.

Il s'agit de logiciels permettant respectivement de créer, gérer et afficher une compétition sportive.

II. Comment utiliser *TopSport Creator* ?

1. Installation

Pour installer *TopSport Creator*, il vous suffit de copier le dossier **TopSport Visualizer** où vous le souhaitez sur votre disque dur.



TopSport Creator

Veillez à bien copier l'ensemble des fichiers contenus dans ce dossier, sans quoi le logiciel pourrait ne pas fonctionner correctement.

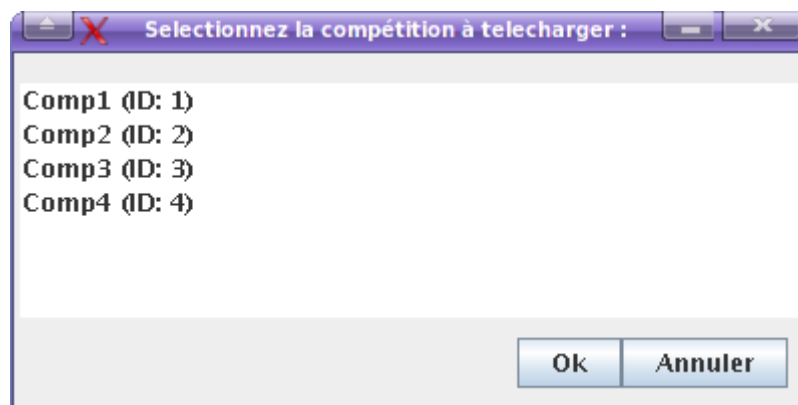
b. Utilisation

Une fois le logiciel installé, vous pouvez le démarrer par la commande « `java program.Program` » de cette dossier.

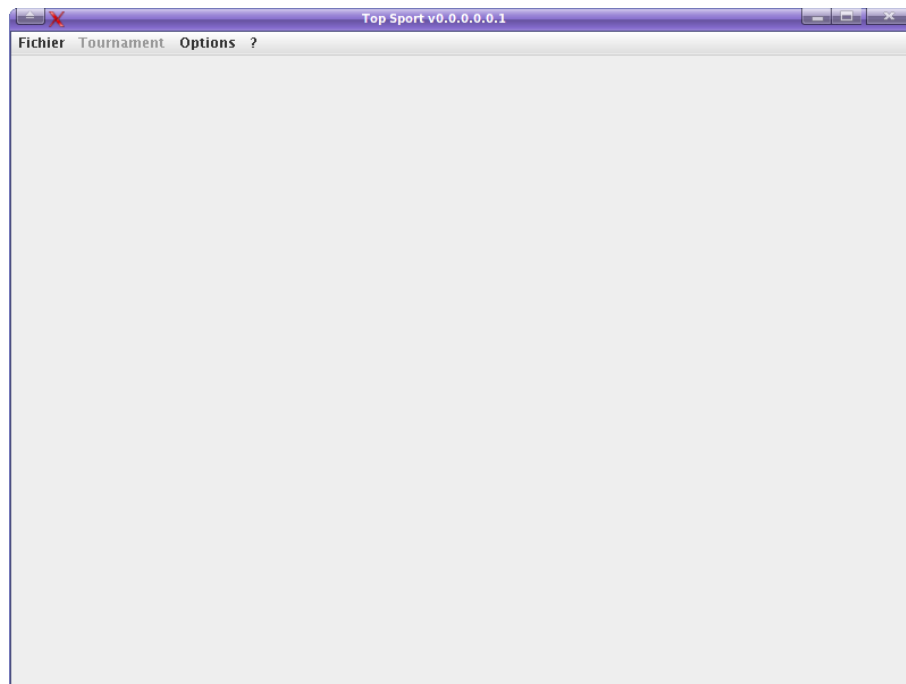
Un écran de démarrage vous accueille alors et vous devez par la suite entrer les paramètres de la base de données que vous souhaitez charger.



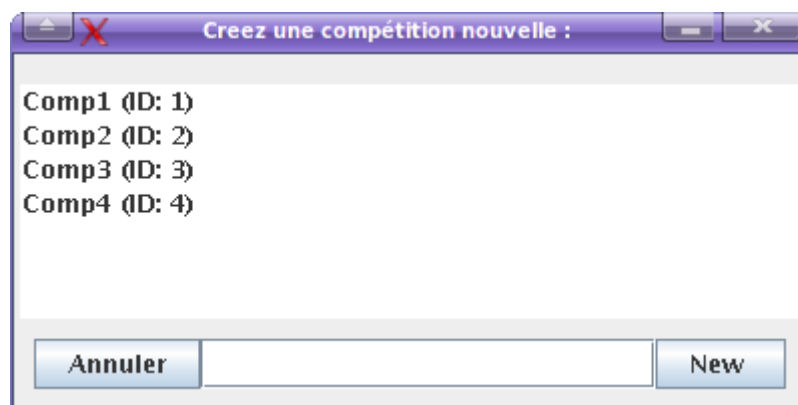
Une fois la base chargée, la fenêtre de la sélection des compétition s'apparaît.



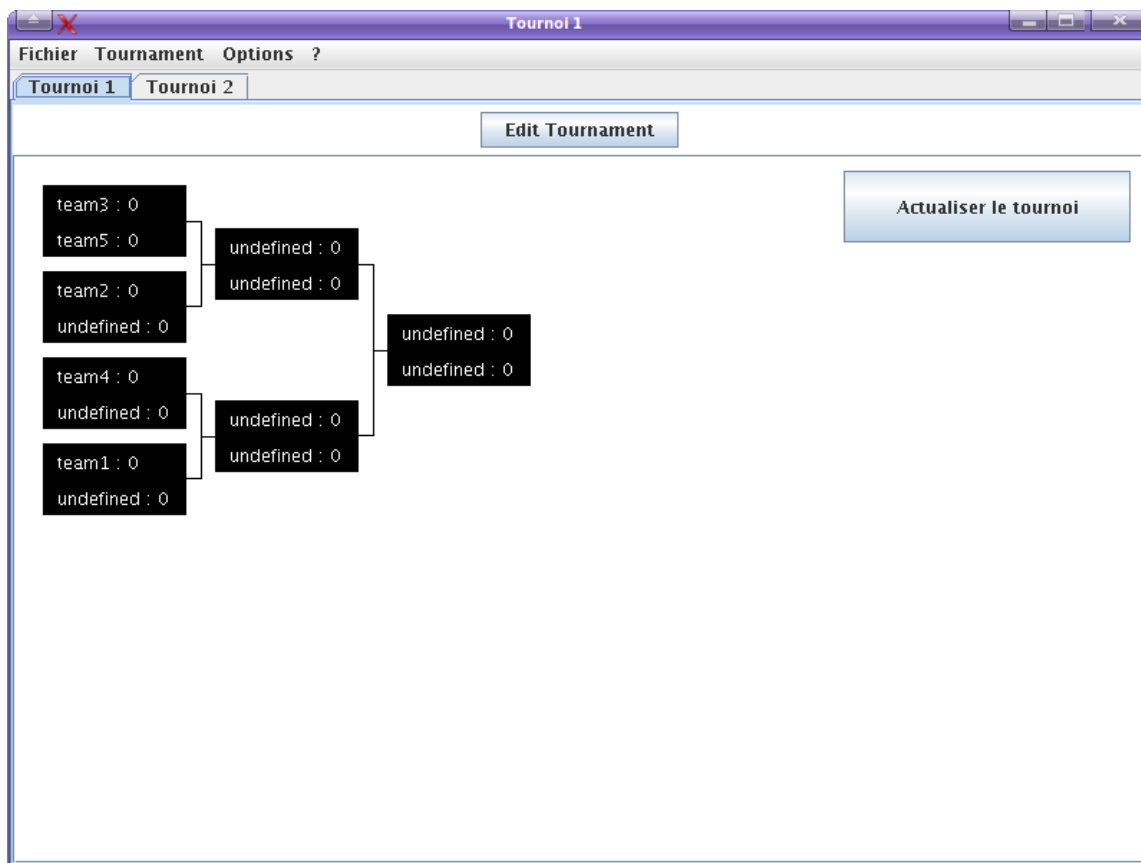
On peut choisir une compétition à télécharger, ou on peut annuler le téléchargement. Si on annule le téléchargement, un fenêtre vide s'apparaît.



Dans le menu « Fichier » on a le choix de télécharger une compétition si on veut, ou créer une nouvelle compétition. Si on choisi à créer une nouvelle compétition, cette fenêtre est montré :



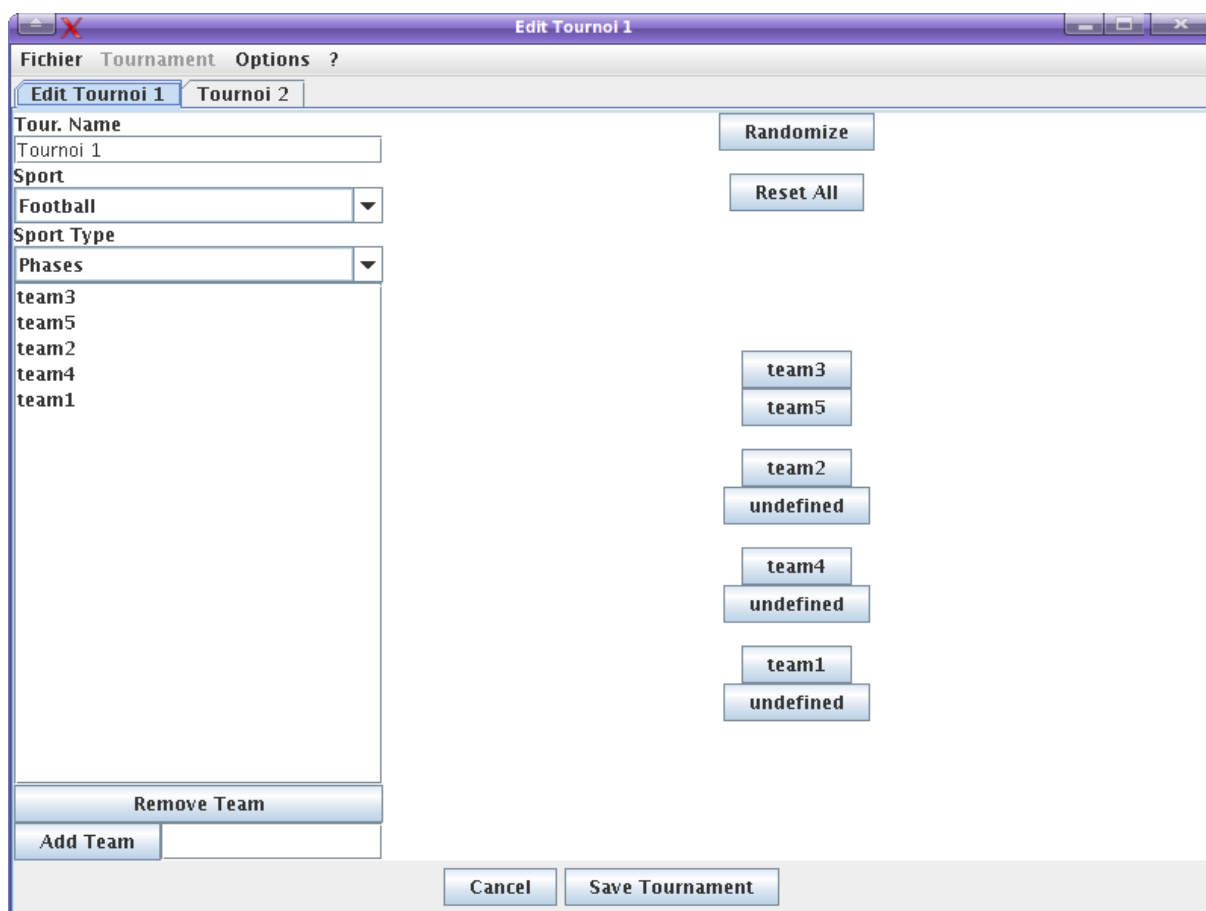
Après on a créer une compétition ou téléchargé une compétition, le fenêtre principale montre les tournoi dans le compétition choisi. Dans le menu Fichier, on a aussi l'option à supprimer le compétition actif.



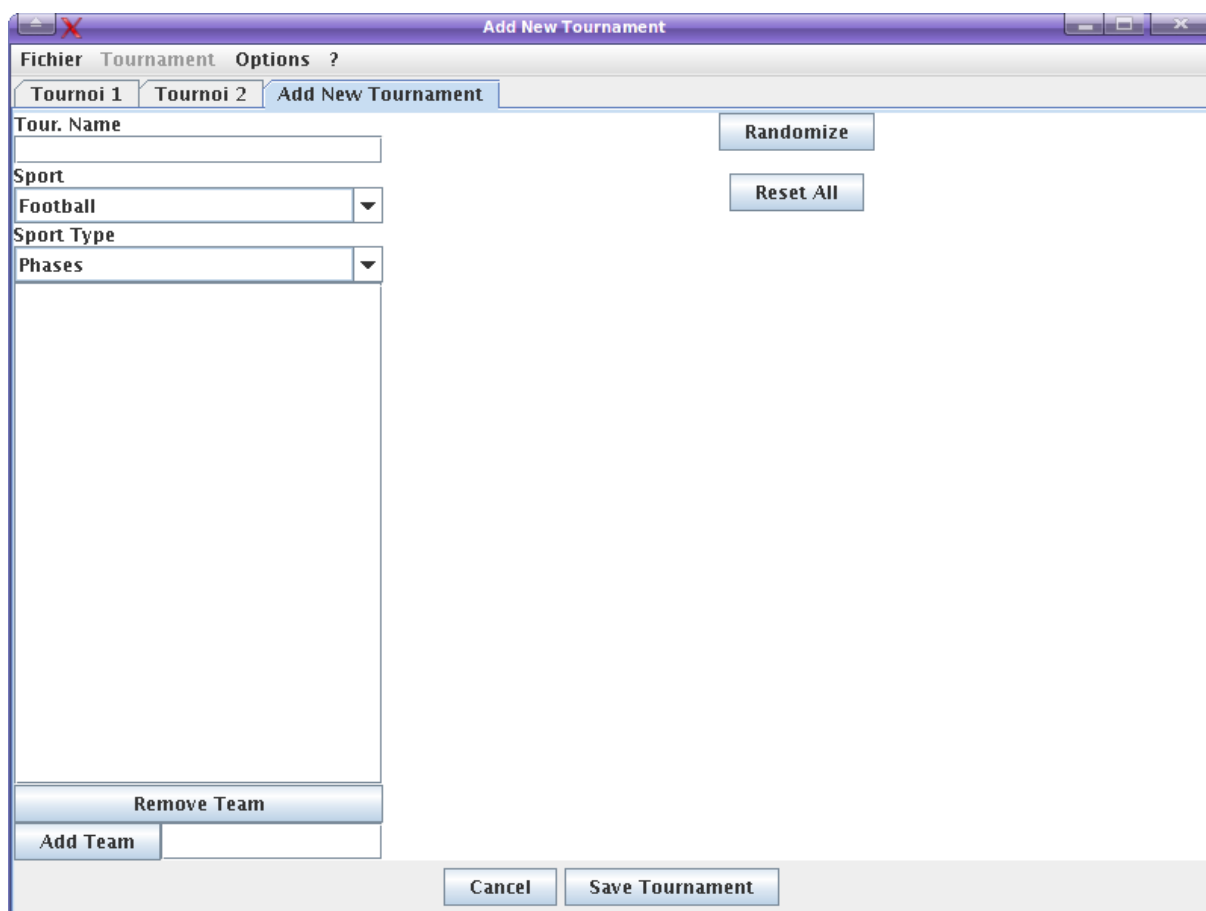
Les compétitions existant sont montrés, avec l'option à les modifier. Aussi, la partie de TopSport Creator est intégré avec la partie de TopSport Manager, qui nous permet à actualiser les tournois.

Dans le menu Tournament, on a des choix à Créer un tournoi, ou à supprimer le tournoi actif (le tournoi montré dans le fenêtre).

Quand on choisi à modifier, un nouveau onglet remplace l'onglet montrant le tournoi actif, rempli avec les détails du tournoi. Par exemple, si on click sur le bouton « Edit Tournament » dans l'onglet de Tournoi 1, le fenêtre suivant est montré :



Si on choisi à créer un nouveau tournoi, un nouveau onglet est ajouté dans le fenêtre, qui nous permet à créer un tournoi. Dans l'exemple ci-dessus, le fenêtre sera :



Dans tous les deux cas, nous avons les options suivant :

- **Tour. Name** : Le nom de tournoi
- **Sport** : Le sport
- **Sport Type** : Type de tournoi (poules, phases, tous les deux)
- **Add Team** : Ajouter un équipe dans le tournoi
- **Remove Team** : Supprimer un équipe du tournoi
- **Save Tournament** : Enregistrer le tournoi
- **Cancel** : Annuler les changements
- **Randomize** : Placer les équipes aléatoirement
- **Reset All** : Supprimer le placement courant, donnant un placement vide.

Ces sont les options générale, mais si le type de tournoi est des poules et phases, nous avons le choix à changer le nombre des poules.

Nous donnons un exemple : nous allons créer un tournoi de Handball,

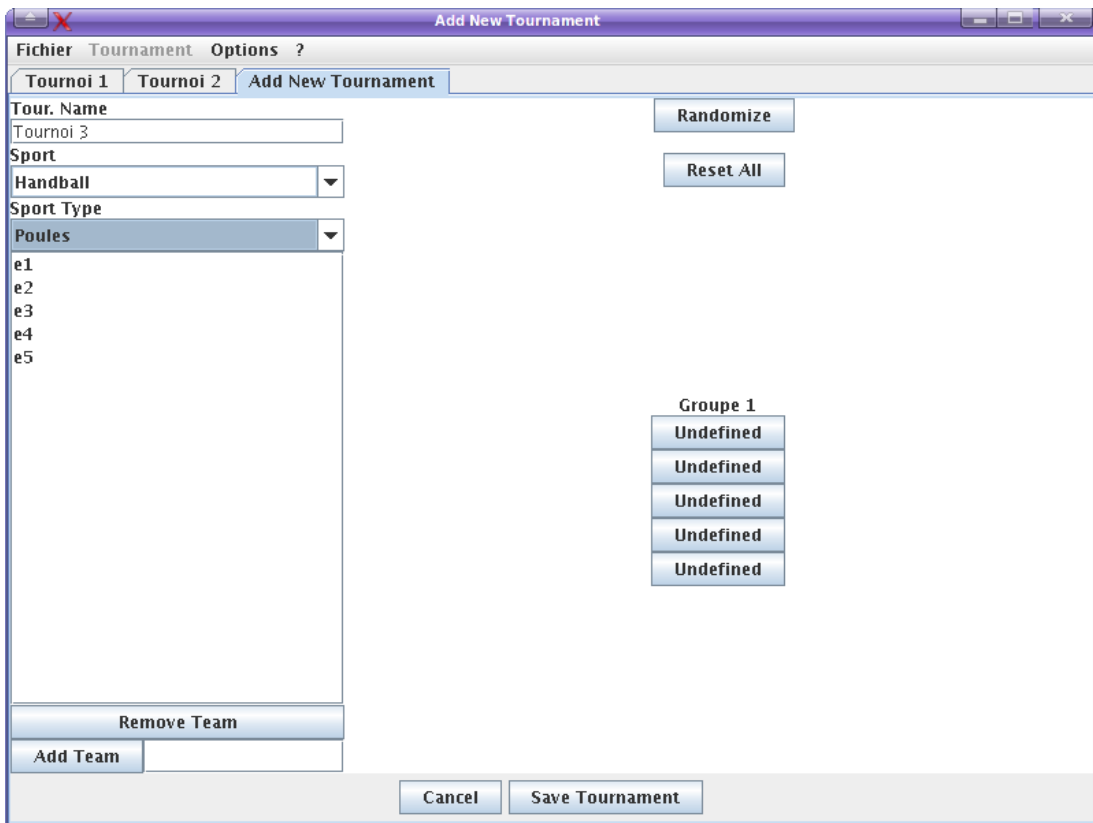
s'appelle Tournoi 3, et nous allons ajouter 5 équipes.

1. Si on met le type comme Phases, on voit :

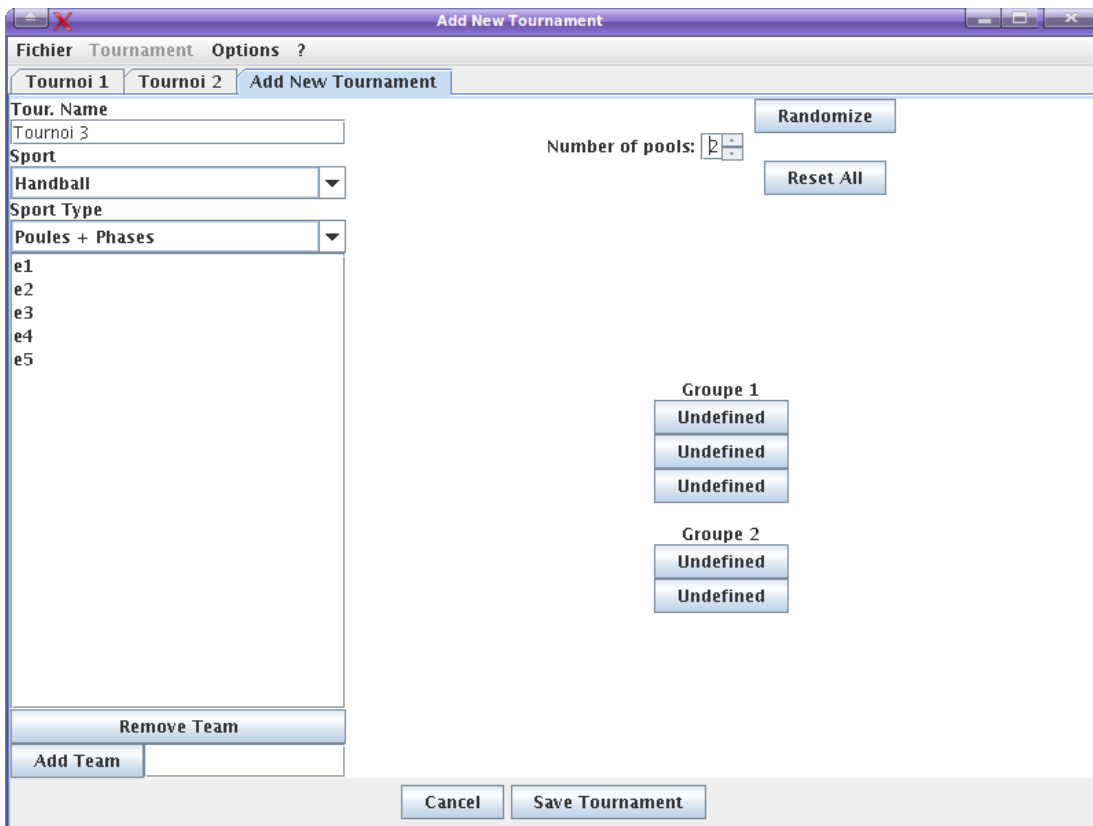
The screenshot shows a software window titled "Add New Tournament". It has a menu bar with "Fichier", "Tournament", and "Options ?". Below the menu bar are three tabs: "Tournoi 1", "Tournoi 2", and "Add New Tournament". The main area contains several form fields and buttons:

- Tour. Name:** A text input field containing "Tournoi 3".
- Sport:** A dropdown menu currently showing "Handball".
- Sport Type:** A dropdown menu currently showing "Phases".
- Phases List:** A list box containing five entries: "e1", "e2", "e3", "e4", and "e5".
- Buttons:** "Randomize" (top right), "Reset All" (middle right), and a vertical stack of six "Undefined" buttons (bottom right).
- Bottom Bar:** "Remove Team" (left), "Add Team" (left), "Cancel" (center), and "Save Tournament" (right).

2. Si on met le type comme poules, on voit :

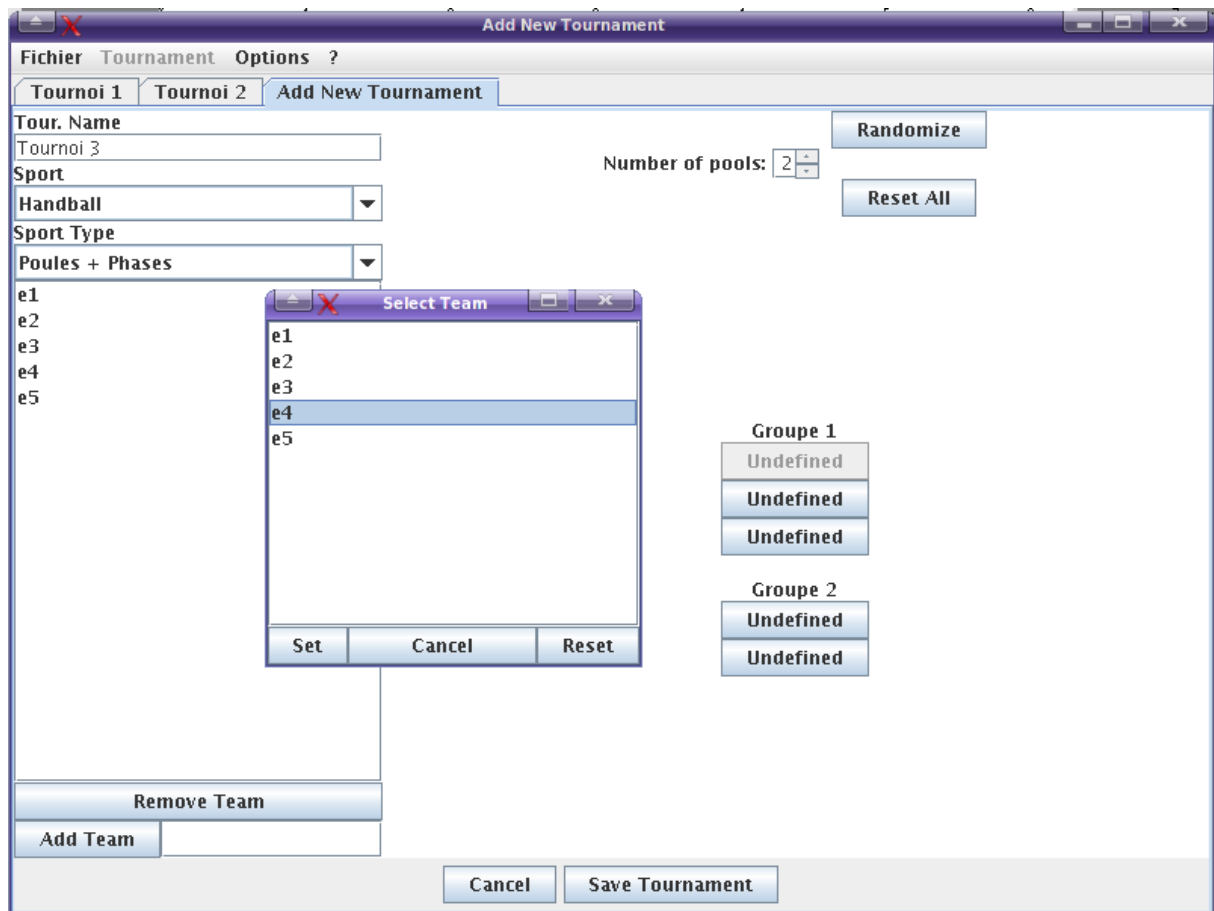


3. Si on met le type comme les poules et phases, on voit :

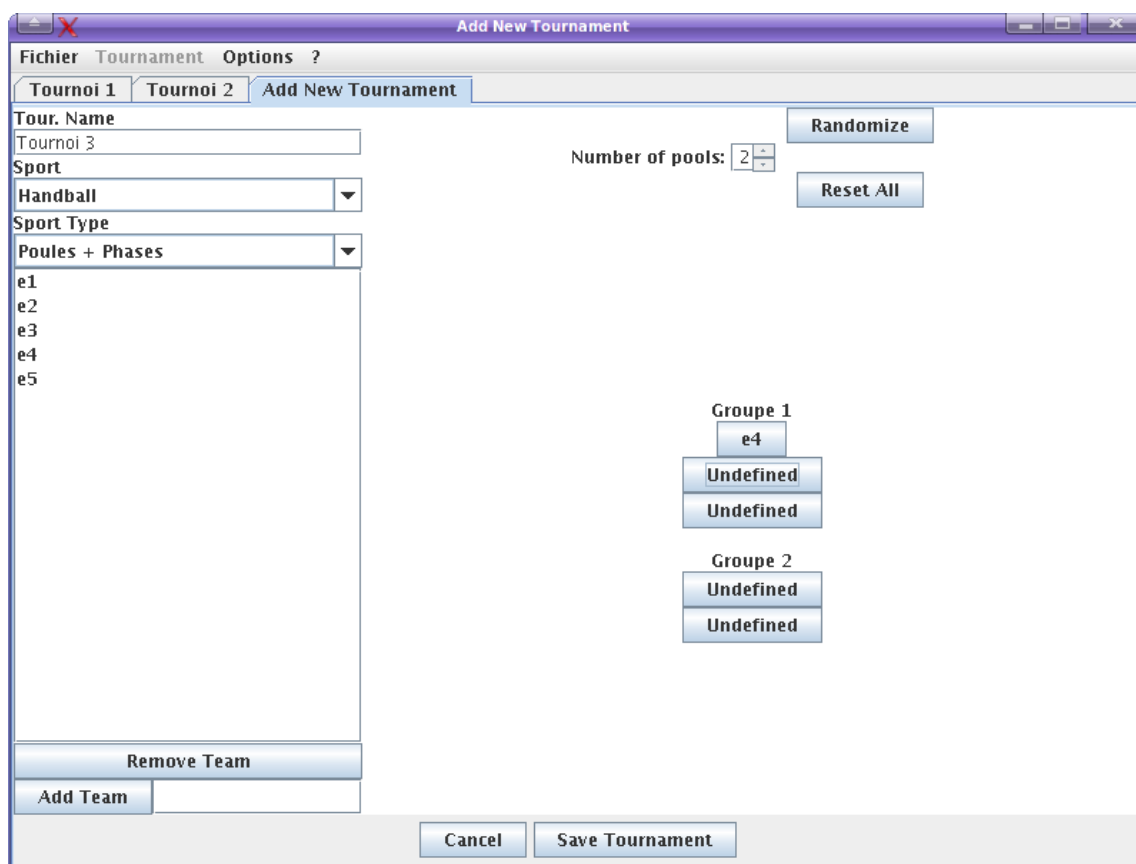


Comme on voit, on peut changer le nombre des poules. Ici on a mis 2.

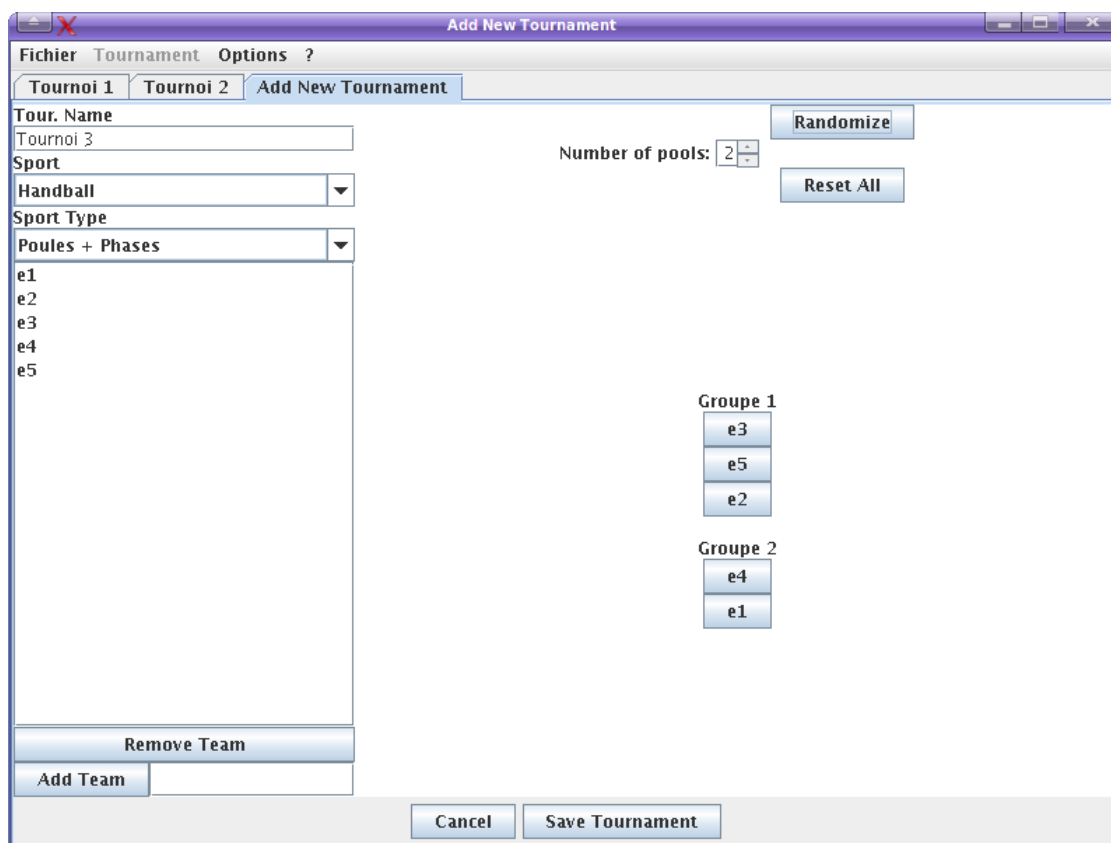
Dans tous les cas, on peut placer un équipe par cliquer sur un des boutons marqué « Undefined ».



Le bouton cliqué est gris, et l'équipe qu'on choisi est mise en place.



Comme ça on place tous les équipes, ou si on veut, on peut les placer aléatoirement par cliquer sur « Randomize ». Ça nous donne :



Si on click sur « Reset All », le placement est annulé.

Le même procédure existe pour le modification d'un tournoi existant.

Après on a rempli tous les détails, on peut enregistrer le tournoi par clicker sur « Save Tournament » ou annuler par clicker sur « Cancel ».

Il faut rappeler que quand on crée/modifie un tournoi, on ne peut pas créer ou modifier un autre tournoi jusqu'à on a enregistré ou annulé le tournoi étant crée/modifié.

Si on veut supprimer un tournoi de la base de données, il suffit à seulement choisir « Remove Tournament » dans le menu « Tournament »