

MANUEL D'UTILISATION



« Handball – Play the game »

Table des matières

I) Généralités sur l'application

II) Lancement de l'application

III) Prise en main

I. Module de consultation

- a) *Page d'accueil*
- b) *Résultats par journée*
- c) *Classement des équipes*
- d) *Statistiques individuelles*

II. Espace de connexion

III. Module de gestion du championnat

- a) *Page d'accueil du module de gestion*
- b) *Gestion des équipes du championnat*
 - Fenêtre d'ajout d'une équipe*
 - Fenêtre d'ajout d'un joueur*
 - Fenêtre de modification d'une équipe*
 - Fenêtre de modification d'un joueur*
- c) *Calendrier du championnat actuel*
- d) *Feuille de match*

IV. Module de saisi des feuilles de match

I) Généralités sur l'application

L'application « Handball – Play the game » est une application permettant la gestion d'un championnat de handball.

Elle est à la fois dédiée aux amateurs de handball qui souhaitent consulter les résultats du championnat, mais aussi à la fédération sportive qui gère ce championnat et également aux personnes chargées de remplir les feuilles de matchs.

Cette application nécessite que l'utilisateur utilise un ordinateur fonctionnant sous le système d'exploitation Linux.

The screenshot shows the application window titled "Handball - Play the game". The interface includes a menu bar at the top with a logo (4), the date "1 juin 2014" (3), and window control icons (1, 2). The main content area features a sidebar with navigation buttons: "Classement par journées", "Classements des équipes", and "Statistiques individuelles". The central part displays a "CALENDRIER DES RENCONTRES" for June 2014, with a calendar grid and a list of matches: "Equipe 1 - Equipe 2", "Equipe 3 - Equipe 4", "Equipe 5 - Equipe 6", and "Equipe 7 - Equipe 28". The footer (5) contains the text: "Application développée par : Baptiste Hennecke, Solène Madrange, Malory Martin, Kerryl Megdoud, Mathilde Prevost & Adrien Vidal." (Pied de page).

5. Barre de menu

4. Logo de l'application

3. Date du jour

1. Icône de réduction

2. Icône de fermeture

Pied de page

N°	Nom	Descriptif
1	Icône de réduction	Une fois l'icône cliquée, l'application se réduit et n'apparaît plus que sous forme d'icône dans la barre de tâche de l'ordinateur. L'utilisateur peut revenir sur l'application en cliquant sur l'icône de l'application dans sa barre de tâche.
2	Icône de fermeture	Une fois l'icône cliquée, l'application se ferme.
3	Date du jour	Elle informe l'utilisateur de la date du jour.
4	Logo de l'application	Le logo permet d'identifier l'application.
5	Pied de page	Il informe l'utilisateur sur les personnes qui ont développé l'application.
6	Barre de menu	Cette barre de menu est composée d'un sous-menu « Consulter le manuel d'utilisation CTRL + M ». Une fois le sous-menu cliqué, une page internet s'ouvre et affiche le manuel d'utilisation de l'application. Il est également possible d'y accéder avec le raccourci clavier CTRL + M.

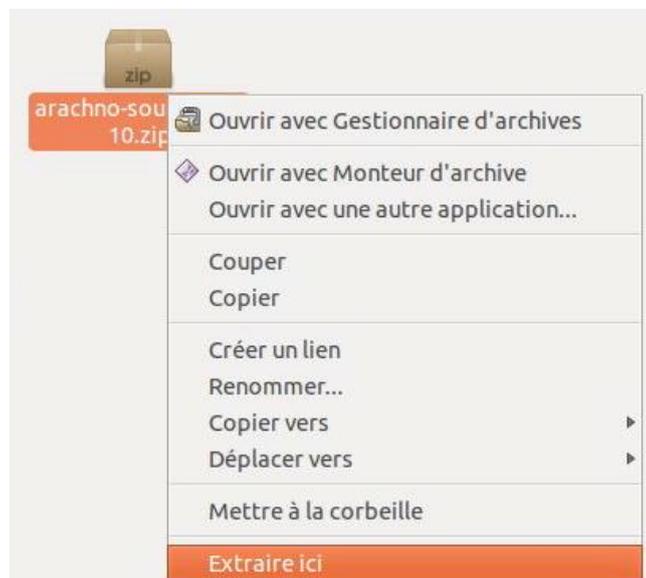
II) Lancement de l'application

Les étapes du lancement de l'application

- 1- Dézippage du fichier
- 2- Ouverture d'un terminal
- 3- Lignes de commande à taper pour lancer l'application

1- Dézippage du fichier

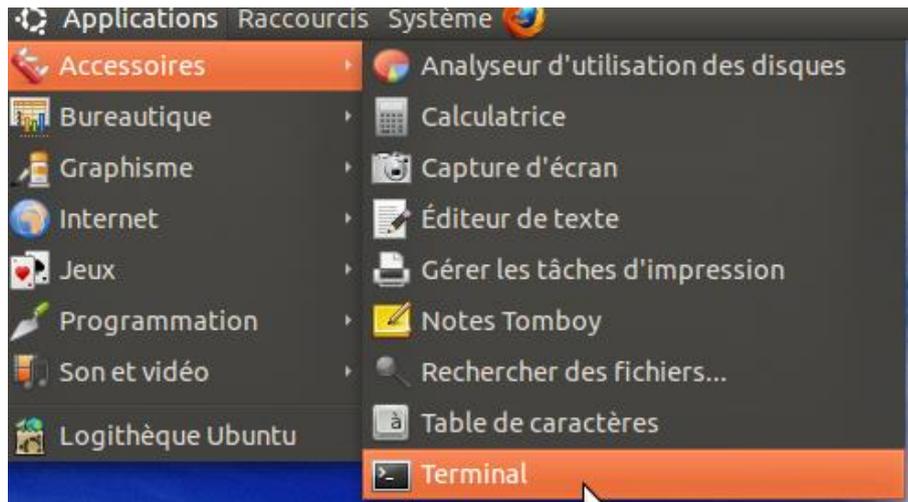
Une fois le fichier de l'application téléchargé, l'utilisateur doit se rendre dans le répertoire « Téléchargements » de son ordinateur s'il n'a pas déplacé le fichier. Ensuite, il doit faire un clic droit sur le fichier. Un menu comme ci-dessous s'ouvre.



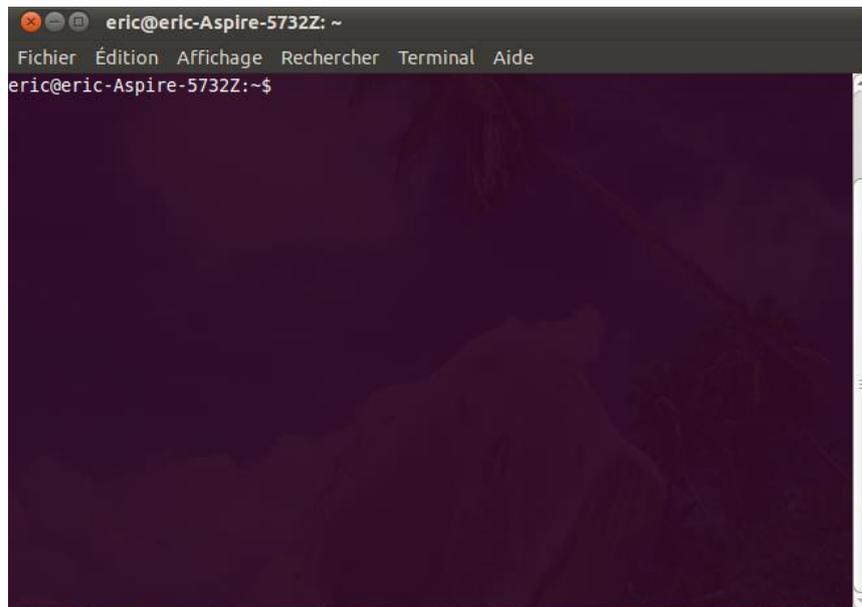
L'utilisateur doit alors cliquer sur le sous-menu « Extraire ici ». Une fois cette action effectuée, le dézippage est terminé.

2- Ouverture d'un terminal

L'utilisateur doit maintenant ouvrir un terminal. Pour ceci, il doit aller dans le menu principal de Linux, sélectionner le sous-menu « Accessoires » puis « Terminal » comme l'image ci-dessous.



Si tout se passe bien, l'utilisateur doit se retrouver avec un terminal ouvert comme l'image ci-dessous. L'apparence du terminal peut varier en fonction de la version de Linux.



3- Lignes de commande à taper pour lancer l'application

Une fois que l'utilisateur a ouvert un terminal, il doit taper des lignes de commandes et appuyer sur la touche « Entrée » à chaque fois qu'il a fini de taper la commande.

(ajout des instructions)

Si l'action a réussi, l'utilisateur se retrouve avec la page ci-dessous. Néanmoins, il ne doit fermer le terminal qu'une fois qu'il a fini d'utiliser l'application.

Handball - Play the game

1 juin 2014

Espace amateurs

Espace administrateurs

CALENDRIER DES RENCONTRES

<< juin 2014 >>

lun. mar. mer. jeu. ven. sam. dim.

							1
2	3	4	5	6	7	8	
9	10	11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	21	22	
23	24	25	26	27	28	29	
30							

Equipe 1 - Equipe 2
 Equipe 3 - Equipe 4
 Equipe 5 - Equipe 6
 Equipe 7 - Equipe 28

Classement par journées

Classements des équipes

Statistiques individuelles

Application développée par : Baptiste Hennecke, Solène Madrange, Malory Martin, Kerryl Megdoud, Mathilde Prevost & Adrien Vidal.

III) Prise en main

I. Module de consultation

a) Page d'accueil

Cette page est la première page affichée lors du lancement de l'application.

7. Bouton mois précédent

1. Bouton « Espace administrateurs »

The screenshot shows the application interface with the following elements and callouts:

- 1.** Bouton « Espace administrateurs »: A red button in the top right corner.
- 2.** Bouton home: A home icon in the top right corner.
- 3.** Bouton « Résultat par journée »: A yellow button on the left sidebar.
- 4.** Bouton « Classements des équipes »: A yellow button on the left sidebar.
- 5.** Bouton « Statistiques individuelles »: A yellow button on the left sidebar.
- 6.** Calendrier des rencontres: A calendar grid for June 2014.
- 7.** Bouton mois précédent: A double left arrow button above the calendar.
- 8.** Date sélectionnée: The date '1' in the calendar grid.
- 9.** Liste des matchs: A scrollable list of matches below the calendar.
- 10.** Bouton mois suivant: A double right arrow button above the calendar.

At the bottom of the application window, the text reads: *Application développée par : Baptiste Hennecke, Solène Madrange, Malory Martin, Kerryl Megdoud, Mathilde Prevost & Adrien Vidal.*

2. Bouton home

10. Bouton mois suivant

6. Calendrier des rencontres

8. Date sélectionnée

9. Liste des matchs

3. Bouton « Résultat par journée »

4. Bouton « Classements des équipes »

5. Bouton « Statistiques individuelles »

N°	Nom	Descriptif
1	Bouton « Espace administrateurs »	Il permet aux personnes chargées de remplir les feuilles de match et à la fédération sportive d'être redirigé vers la page de connexion.
2	Bouton home	Il est représenté par une maison. Il permet à l'utilisateur d'actualiser la page d'accueil afin d'apercevoir les changements.
3	Bouton « Résultats par journées »	Il redirige l'utilisateur vers la page « Résultats par journées ».
4	Bouton « Classement des équipes »	Il redirige l'utilisateur vers la page « Classements d'équipe ».
5	Bouton « Statistiques individuelles »	Il redirige l'utilisateur vers la page « Statistiques individuelles ».
6	Calendrier des rencontres	Ce calendrier permet à l'utilisateur de sélectionner la date dont il veut voir les matchs se jouant à cette date.
7	Bouton mois précédent	Il permet à l'utilisateur d'afficher le mois précédent par rapport à l'actuel dans le calendrier des rencontres.
8	Bouton mois suivant	Il permet à l'utilisateur d'afficher le mois suivant par rapport à l'actuel dans le calendrier des rencontres.
9	Date sélectionnée	Elle se met à jour en fonction de la date sélectionnée dans le calendrier des rencontres par l'utilisateur.
10	Liste des matchs	Elle permet l'affichage des matchs en fonction de la date sélectionnée dans le calendrier des rencontres.

b) Résultats par journées

Cette page est accessible en cliquant sur le bouton « Résultats par journées » de la page d'accueil.

1. Bouton home

The screenshot shows a web interface for 'Espace amateurs'. At the top right, there is a red home button labeled '1. Bouton home'. Below the header, the title is 'CLASSEMENT DU CHAMPIONNAT PAR JOURNEE'. A date selection calendar is on the left, labeled '3. Calendrier des rencontres', with '02/06/2014' selected. To the right of the calendar is a table of scores labeled '2. Tableau des scores'.

Visiteurs	Locaux	Score
Equipe 1	Equipe 2	40-50
Equipe 3	Equipe 4	38-42
Equipe 5	Equipe 6	13-23
Equipe 7	Equipe 8	15-29

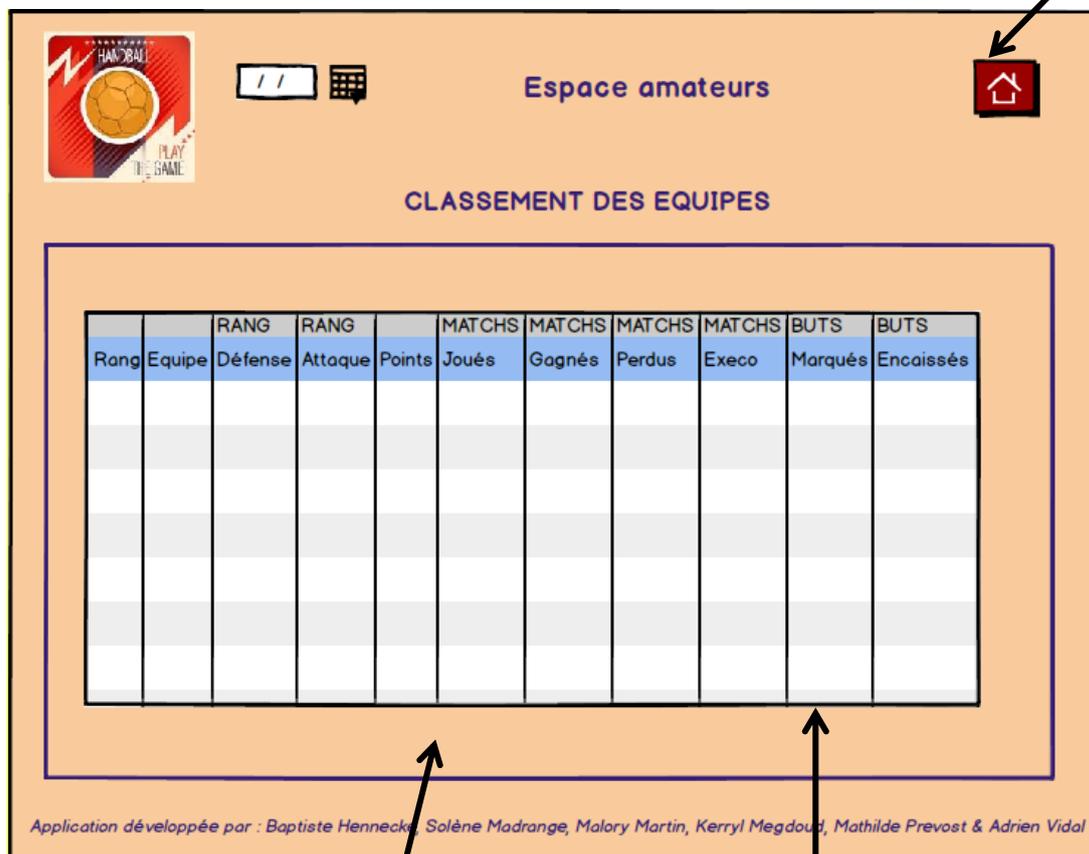
Application développée par : Baptiste Hennecke, Solène Madrange, Malory Martin, Kerryl Megdoud, Mathilde Prevost & Adrien Vidal

N°	Nom	Descriptif
1	Bouton home	Il est représenté par une maison. Il permet à l'utilisateur de revenir sur la page d'accueil.
2	Calendrier des rencontres	Ce calendrier permet à l'utilisateur de sélectionner la date dont il veut voir les matchs se jouant à cette date.
3	Tableau des scores	Il permet l'affichage des noms de l'équipe visiteur et locale avec le score en fonction de la date sélectionnée dans le calendrier des rencontres.

c) Classements d'équipe

Cette page est accessible en cliquant sur le bouton « Classements d'équipe » de la page d'accueil.

1. Bouton home



3. Légende

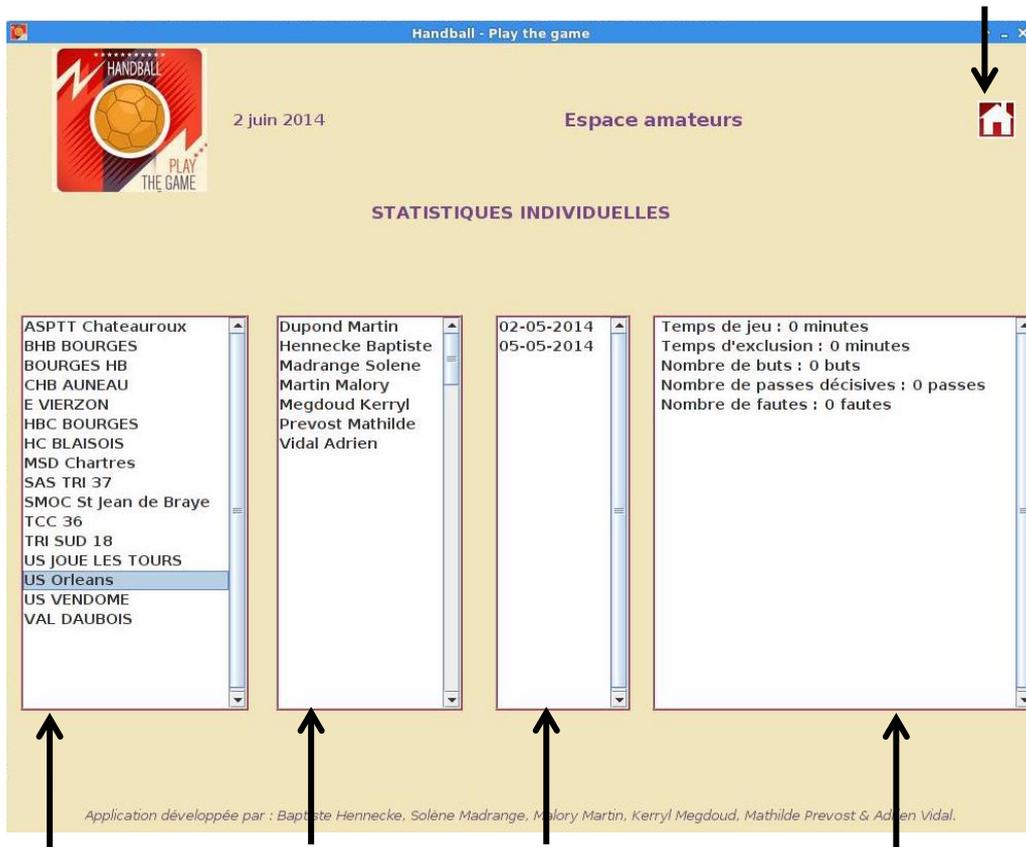
2. Tableau des scores

N°	Nom	Descriptif
1	Bouton home	Il est représenté par une maison. Il permet à l'utilisateur de revenir sur la page d'accueil.
2	Tableau des scores	Il permet l'affichage des résultats de tout le championnat. Ces résultats comportent : <ul style="list-style-type: none"> - le rang - le nom de l'équipe - le rang au niveau de la défense - le rang au niveau de l'attaque - les points de l'équipe - le nombre de matchs gagnés - le nombre de matchs perdus - le nombre de buts marqués - le nombre de matchs encaissés
3	Légende	Elle informe l'utilisateur ... compléter

c) Statistiques individuelles

Cette page est accessible en cliquant sur le bouton « Statistiques individuelles » de la page d'accueil.

1. Bouton home



2. Listes des équipes

3. Listes des joueurs

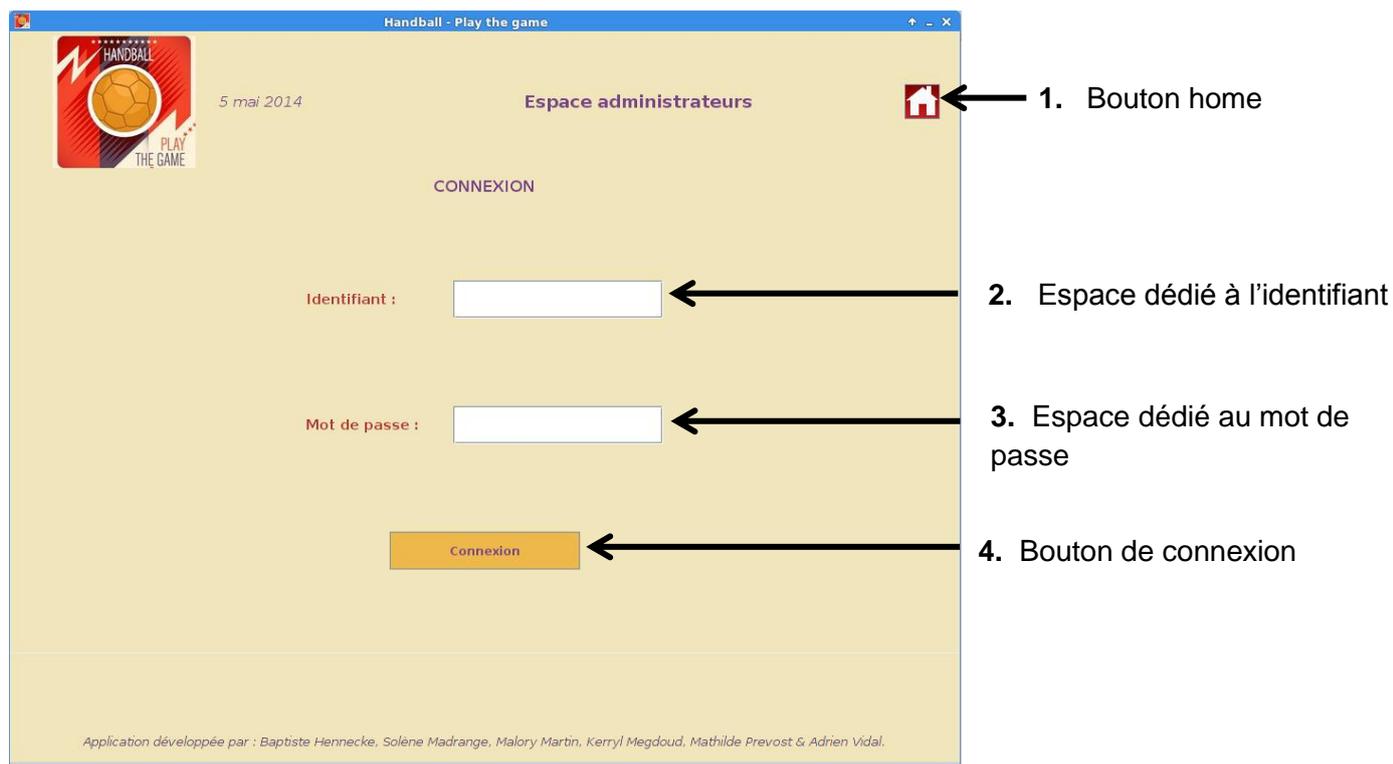
4. Listes des dates

5. Listes des statistiques

N°	Nom	Descriptif
1	Bouton home	Il est représenté par une maison. Il permet à l'utilisateur de revenir sur la page d'accueil.
2	Listes des équipes	Elle permet l'affichage des équipes jouant dans le championnat actuel. L'utilisateur peut cliquer sur une équipe pour afficher la liste des joueurs faisant parti de cette équipe ainsi que les dates pour lesquelles l'équipe a joué.
3	Listes des joueurs	Elle permet l'affichage de tous les joueurs du championnat actuel. Si une équipe est sélectionnée, elle affiche la liste des joueurs de cette équipe. L'utilisateur peut ainsi cliquer sur un joueur afin d'afficher les statistiques du joueur sélectionné.
4	Liste des dates	Elle permet l'affichage des dates pour lesquelles des matchs se sont joués. L'utilisateur peut ainsi cliquer sur une date pour afficher les statistiques du joueur sélectionné précédemment à cette date.
5	Liste des statistiques	Elle permet l'affichage du temps de jeu, temps d'expulsion, nombre de buts marqués, nombre de passes décisives et du nombre de fautes d'un joueur durant tout le championnat si aucune date n'est sélectionnée, ou durant une date précise si une date est sélectionnée.

II. Espace administrateurs

Cette page est accessible après avoir cliqué sur le bouton « Espace administrateurs » de la page d'accueil. Elle permet à la fédération sportive et aux personnes chargées de remplir les feuilles de matchs d'être redirigées vers les pages qui leur sont dédiées en entrant les identifiants qui leur ont été donné.



N°	Nom	Descriptif
1	Bouton home	Il est représenté par une maison. Il permet à l'utilisateur de revenir sur la page d'accueil.
2	Espace dédié à l'identifiant	L'utilisateur entre son identifiant dans cette zone.
3	Espace dédié au mot de passe	L'utilisateur entre son mot de passe dans cette zone.
4	Bouton de connexion	L'utilisateur est redirigé vers la page qui lui est dédiée en fonction de son identifiant et de son mot de passe une fois le bouton enfoncé. Il peut aussi actionner ce bouton en appuyant sur la touche « Entrée » du clavier.

Si l'utilisateur s'est trompé lorsqu'il a entré son identifiant ou son mot de passe. Un message l'informe qu'il s'est trompé comme ci-dessous.



III. Module de gestion du championnat

a) Espace de la fédération sportive

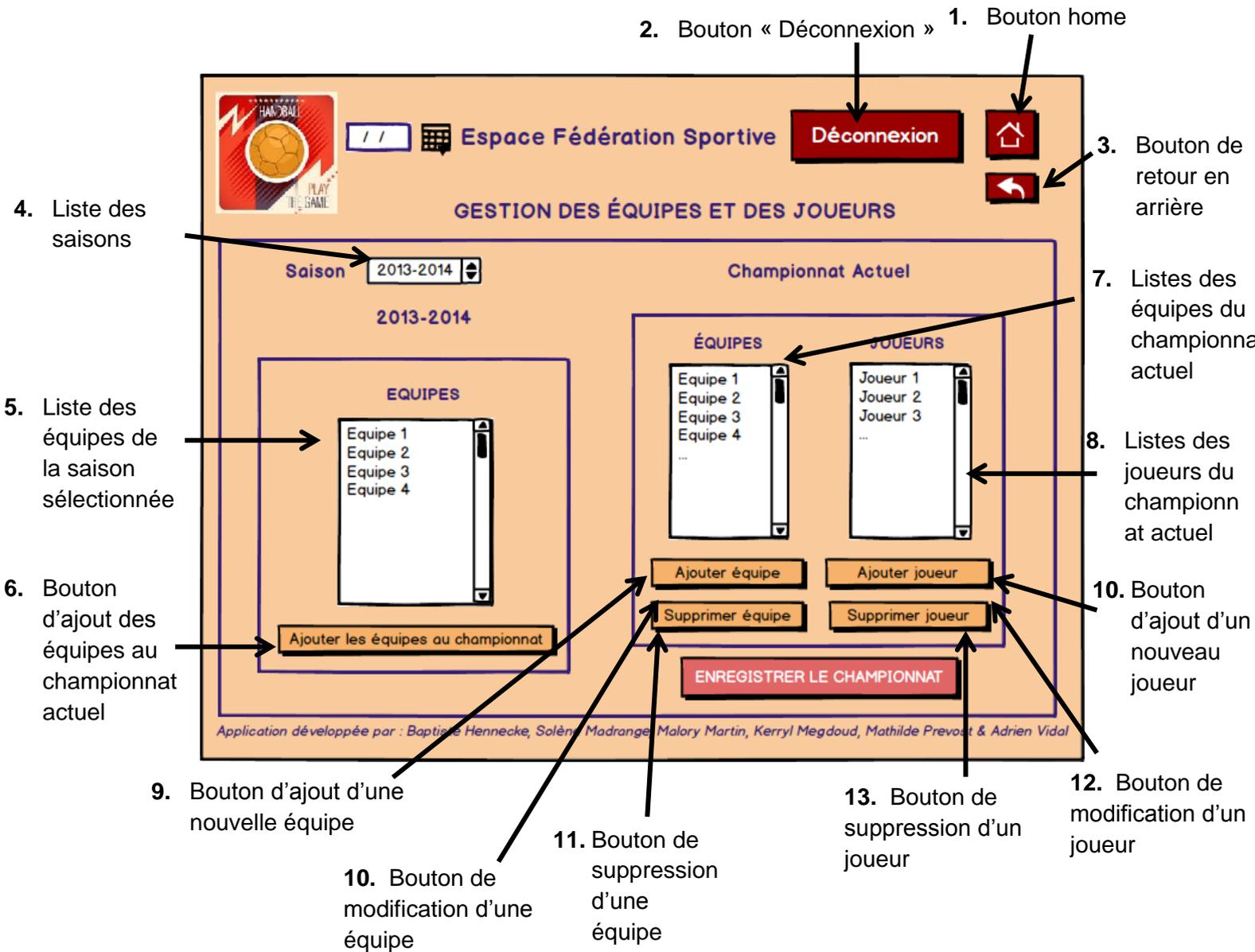
Cette page est la page d'accueil de la fédération sportive. Elle est accessible en cliquant sur le bouton « Espace administrateurs » de la page d'accueil et après que l'utilisateur est entré son identifiant et mot de passe correspondants à la fédération sportive.



N°	Nom	Descriptif
1	Bouton de déconnexion	Il permet à l'utilisateur de se déconnecter et ainsi revenir à la page d'accueil.
2	Bouton home	Il est représenté par une maison. Il permet à l'utilisateur de revenir sur la page d'accueil.
3	Bouton de création d'un nouveau championnat pour la saison	Il permet à l'utilisateur de générer automatiquement un nouveau championnat pour la saison actuelle si cela n'a pas été fait durant la saison actuelle. Une demande de confirmation est affichée avant de créer le championnat. (ajouter pop up demande) Si le championnat a déjà été créé pour la saison actuelle, une fenêtre prévient de l'erreur de création. (Ajouter pop up erreur)
4	Bouton de gestion des équipes du championnat	Il permet d'être redirigé vers la page « Gestion des équipes du championnat ».
5	Bouton générateur du calendrier	Il permet à l'utilisateur de générer automatiquement le calendrier des rencontres de la saison une fois les feuilles de matchs créés. Une demande de confirmation est alors affichée. (Ajouter pop up)
6	Bouton d'affichage du calendrier	Il permet d'être redirigé vers la page « Calendrier du championnat actuel ».
7	Espace des feuilles de match	Il permet l'affichage des feuilles de matchs créés pour le championnat actuel sous forme de listes.
8	Bouton pour voir une feuille des matchs	Il permet à l'utilisateur d'être redirigé vers la page « Feuille de match » une fois la feuille de match sélectionnée dans l'espace des feuilles de match afin de voir la feuille de match contenant les deux équipes qui joueront, les deux arbitres et la liste des joueurs des deux équipes.

b) Gestion des équipes du championnat

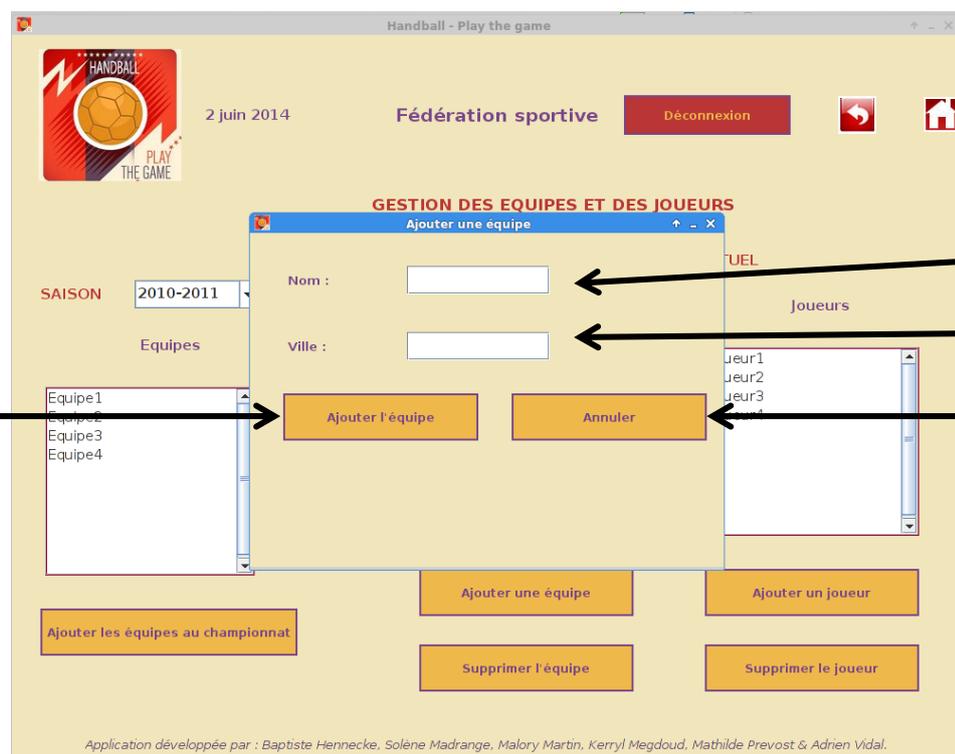
Cette page est accessible en cliquant sur le bouton « Gérer les équipes du championnat » de la page « Espace fédération sportive ».



N°	Nom	Descriptif
1	Bouton de déconnexion	Il permet à l'utilisateur de se déconnecter et ainsi revenir à la page d'accueil.
2	Bouton home	Il est représenté par une maison. Il permet à l'utilisateur de revenir sur la page d'accueil.
3	Bouton de retour en arrière	Il permet à l'utilisateur de revenir à la page d'accueil de la fédération sportive.
4	Liste des saisons	Elle permet l'affichage de toutes les saisons précédentes et celle actuelle. L'utilisateur peut ainsi sélectionner une saison pour ajouter les équipes de la saison sélectionnée au championnat actuel.
5	Liste des équipes de la saison sélectionnée	Elle permet l'affichage des équipes appartenant à la saison sélectionnée dans la liste des saisons. L'utilisateur peut ainsi sélectionner une ou plusieurs équipes qu'il veut ajouter au championnat actuel.
6	Bouton d'ajout des équipes au championnat actuel	Il permet à l'utilisateur d'ajouter une ou plusieurs équipes qu'il a sélectionnées dans la liste des équipes de la saison sélectionnée. Un message de confirmation est affiché lors de l'ajout. (ajout pop up)
7	Liste des équipes du championnat actuel	Elle permet l'affichage des équipes appartenant au championnat actuel.
8	Listes des joueurs du championnat actuel	Elle permet l'affichage des joueurs appartenant au championnat actuel. Si aucune équipe n'est sélectionnée dans la liste des équipes du championnat actuel, la liste contient tous les joueurs du championnat. Puis, au contraire, si une équipe est sélectionnée, la liste contient les joueurs appartenant à cette équipe.
9	Bouton d'ajout d'une nouvelle équipe	Il permet à l'utilisateur d'ajouter une nouvelle équipe au championnat. Une fois le bouton cliqué, une petite fenêtre s'affiche afin que l'utilisateur inscrive le nom et la ville de l'équipe qu'il veut ajouter.
10	Bouton de modification d'une équipe	Il permet à l'utilisateur de modifier les informations sur une équipe, c'est-à-dire le nom et la ville. Un message de confirmation d'enregistrement est affiché.
10	Bouton de suppression d'une équipe	Il permet à l'utilisateur de supprimer une équipe sélectionnée dans la liste des équipes du championnat actuel. Si la suppression a échoué, un message d'erreur est affiché. (ajout pop up erreur)
11	Bouton d'ajout d'un nouveau joueur	Il permet à l'utilisateur d'ajouter un nouveau joueur à une équipe. Une fois le bouton cliqué, une petite fenêtre s'affiche afin que l'utilisateur inscrive le nom, prénom, date de naissance, ainsi que le numéro de licence du joueur qu'il veut ajouter.

12	Bouton de modification d'un joueur	Il permet à l'utilisateur de modifier les informations sur un joueur, que ce soit son nom, son prénom, sa date de naissance, son numéro de licence ou sa fonction.
13	Bouton de suppression d'un joueur	Il permet à l'utilisateur de supprimer un joueur sélectionné dans la liste des joueurs du championnat actuel. Si la suppression a échoué, un message d'erreur est affiché. (ajout pop up erreur)

Fenêtre d'ajout d'une équipe



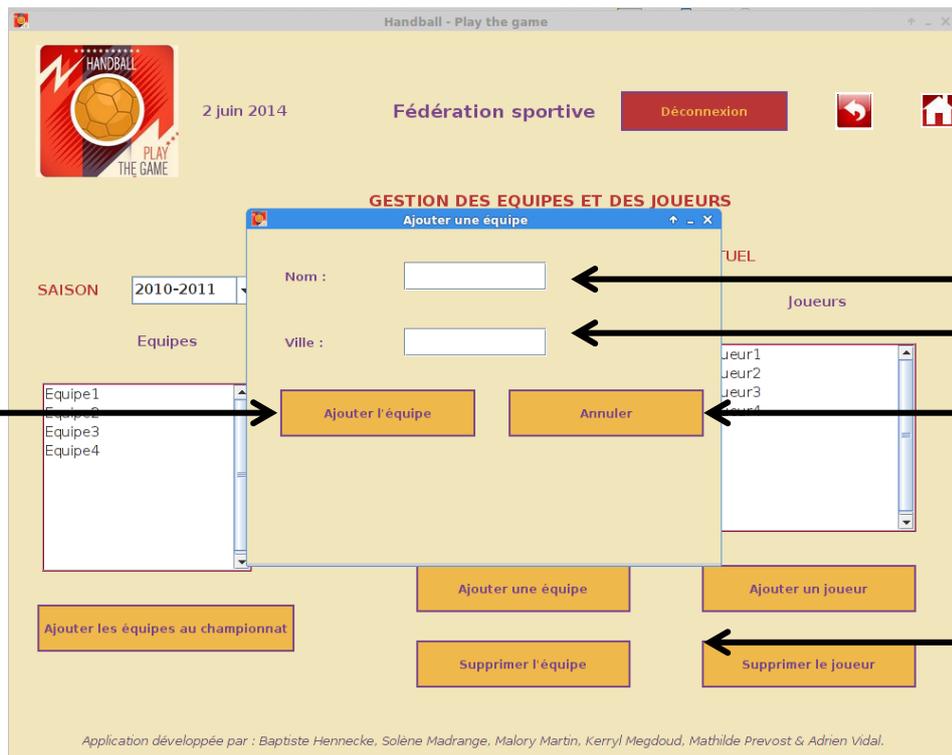
3. Bouton d'ajout de l'équipe

- 1. Espace du nom de l'équipe
- 2. Espace de la ville de l'équipe
- 4. Bouton d'annulation

N°	Nom	Descriptif
1	Espace du nom de l'équipe	L'utilisateur doit y taper le nom de l'équipe qu'il veut ajouter.
2	Espace de la ville de l'équipe	L'utilisateur doit y taper la ville de l'équipe qu'il veut ajouter.
3	Bouton d'ajout de l'équipe	Il permet à l'utilisateur d'ajouter l'équipe à la liste des équipes du championnat actuel. Il peut également actionner ce bouton en appuyant sur la touche « Entrée » du clavier. Si l'ajout a réussi, un message de confirmation s'affiche. Si ce n'est pas le cas, un message d'erreur s'affiche. (ajout pop up confirmation et erreur)

4	Bouton d'annulation	Il permet à l'utilisateur de revenir sur la page de gestion des équipes et des joueurs sans ajouter d'équipe.
---	---------------------	---

Fenêtre d'ajout d'un joueur

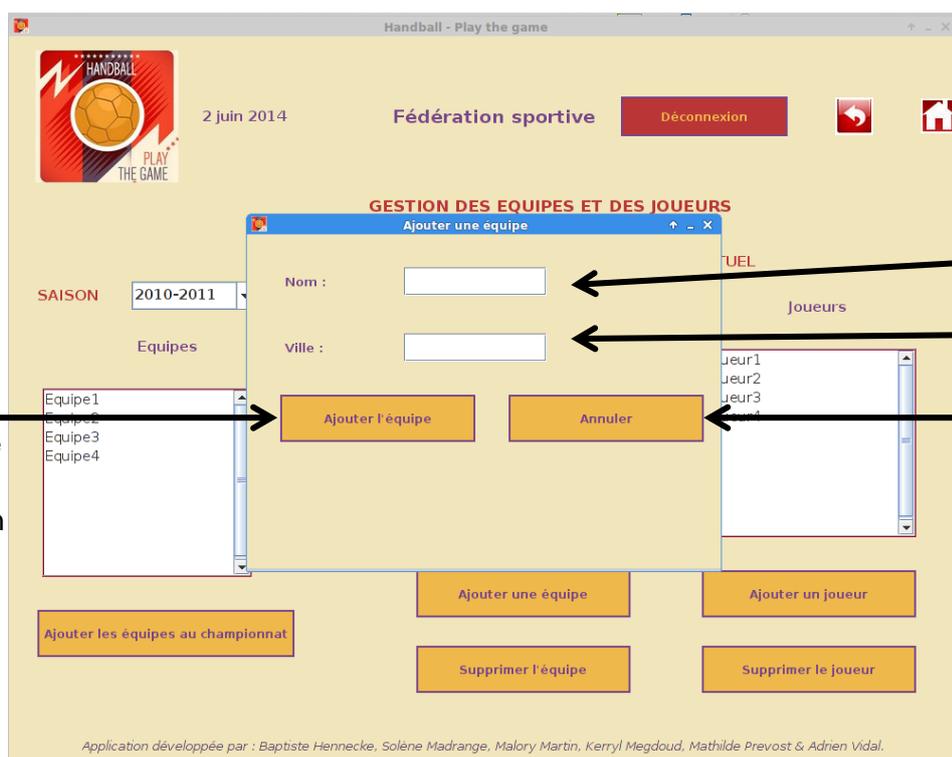


1. Espace du nom du joueur
2. Espace du prénom du joueur
3. Espace de la date de naissance du
4. Espace du numéro de licence du joueur
5. Sélection de la fonction du joueur
6. Bouton d'ajout du joueur
7. Bouton d'annulation

N°	Nom	Descriptif
1	Espace du nom du joueur	L'utilisateur doit y taper le nom du joueur qu'il veut ajouter.
2	Espace du prénom du joueur	L'utilisateur doit y taper le prénom du joueur qu'il veut ajouter.
3	Espace de la date de naissance du joueur	L'utilisateur doit y taper la date de naissance du joueur qu'il veut ajouter.
4	Espace du numéro de licence du joueur	L'utilisateur doit y taper le numéro de licence du joueur qu'il veut ajouter.

5	Sélection de la fonction du joueur	L'utilisateur doit sélectionner la fonction du joueur, « Joueur » ou « Arbitre ».
6	Bouton d'ajout d'un joueur	Il permet à l'utilisateur d'ajouter l'équipe à la liste des équipes du championnat actuel. Il peut également actionner ce bouton en appuyant sur la touche « Entrée » du clavier. Si l'ajout a réussi, un message de confirmation s'affiche. Si ce n'est pas le cas, un message d'erreur s'affiche. (ajout pop up confirmation et erreur)
7	Bouton d'annulation	Il permet à l'utilisateur de revenir sur la page de gestion des équipes et des joueurs sans ajouter d'équipe.

Fenêtre de modification d'une équipe



3. Bouton d'enregistrement des modifications

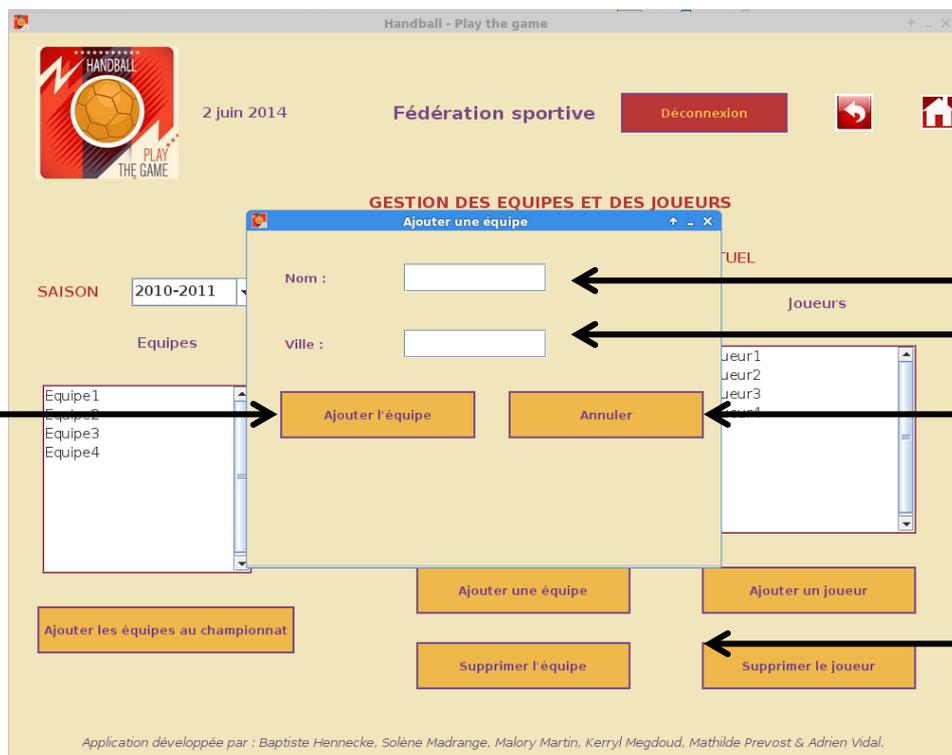
2. Espace du nom de l'équipe

2. Espace de la ville de l'équipe

4. Bouton d'annulation

N°	Nom	Descriptif
1	Espace du nom de l'équipe	Le nom actuel de l'équipe y est affiché. L'utilisateur doit ainsi y taper le nom de l'équipe qu'il veut modifier.
2	Espace de la ville de l'équipe	La ville actuelle de l'équipe y est affichée. L'utilisateur doit ainsi y taper la ville de l'équipe qu'il veut modifier.
3	Bouton d'enregistrement des modifications	Il permet à l'utilisateur d'enregistrer l'équipe dans la liste des équipes du championnat actuel avec les modifications apportées. Il peut également actionner ce bouton en appuyant sur la touche « Entrée » du clavier. Si l'enregistrement a échoué, un message d'erreur est affiché. (ajout pop up modif et erreur)
4	Bouton d'annulation	Il permet à l'utilisateur de revenir sur la page de gestion des équipes et des joueurs sans modifier d'équipe.

Fenêtre de modification d'un joueur



2. Espace du nom du joueur
3. Espace du prénom du joueur
4. Espace de la date de naissance du
5. Espace du numéro de licence du joueur
6. Sélection de la fonction du joueur
8. Bouton d'annulation

7. Bouton d'enregistrement des modifications

N°	Nom	Descriptif
1	Espace du nom du joueur	Le nom actuel du joueur y est affiché. L'utilisateur doit ainsi y taper le nom du joueur qu'il veut modifier.
2	Espace du prénom du joueur	Le prénom actuel du joueur y est affiché. L'utilisateur doit ainsi y taper le prénom du joueur qu'il veut modifier.
3	Espace de la date de naissance du joueur	La date de naissance actuelle du joueur y est affichée. L'utilisateur doit ainsi y taper la date de naissance du joueur qu'il veut modifier.
4	Espace du numéro de licence du joueur	Le numéro de licence actuel du joueur y est affiché. L'utilisateur doit ainsi y taper le numéro de licence du joueur qu'il veut modifier.
5	Sélection de la fonction du joueur	La fonction actuelle du joueur y est affichée. L'utilisateur doit ainsi sélectionner la fonction du joueur qu'il veut modifier.
6	Bouton d'enregistrement des modifications	<p>Il permet à l'utilisateur d'enregistrer le joueur dans la liste des joueurs du championnat actuel avec les modifications apportées. Il peut également actionner ce bouton en appuyant sur la touche « Entrée » du clavier. Si l'enregistrement a échoué, un message d'erreur est affiché.</p> <p>(ajout pop up modif et erreur)</p>
7	Bouton d'annulation	Il permet à l'utilisateur de revenir sur la page de gestion des équipes et des joueurs sans modifier de joueur.

Calendrier du championnat actuel

Cette page est accessible en cliquant sur le bouton « Voir le calendrier » de la page « Espace fédération sportive ».

1. Bouton « Déconnexion »

2. Bouton home



3. Bouton de retour en arrière

5. Affichage de la date sélectionnée

6. Liste des matchs

4. Calendrier des rencontres

N°	Nom	Descriptif
1	Bouton de déconnexion	Il permet à l'utilisateur de se déconnecter et ainsi revenir à la page d'accueil.
2	Bouton home	Il est représenté par une maison. Il permet à l'utilisateur de revenir sur la page d'accueil.
3	Bouton de retour en arrière	Il permet à l'utilisateur de revenir à la page d'accueil de la fédération sportive.
4	Calendrier des rencontres	Ce calendrier permet à la fédération sportive de sélectionner la date dont il veut voir les matchs se jouant à cette date après avoir généré le calendrier des rencontres.
5	Affichage de la date sélectionnée	Il affiche la date sélectionnée dans la liste des dates.
6	Liste des matchs	Elle permet l'affichage des matchs se jouant à la date que l'utilisateur a sélectionné dans la liste des dates. Si aucune date n'est sélectionnée, la liste contient tous les matchs du championnat.

c) Feuille de match

Cette page est accessible en cliquant sur le bouton « Voir la feuille de match » une fois qu'une feuille de match est sélectionnée dans la liste des feuilles de matchs.

1. Bouton « Déconnexion » 2. Bouton home

The screenshot shows a web application interface for a handball match sheet. At the top left is a logo with a handball and the text 'HANDBALL PLAY THE GAME'. The main header is 'Espace Federation Sportive'. On the right, there are three buttons: 'Déconnexion', a home icon, and a back icon. The main content area is titled 'FEUILLE DE MATCH' and contains two team sections, 'Équipe 1' and 'Équipe 2'. Each team section has a list of player names (Nom Prénom 1, 2, 3). To the left of the teams are input fields for 'Numéro de la journée', 'Arbitre 1', and 'Arbitre 2', along with 'Enregistrer' and 'Supprimer' buttons. At the bottom right are buttons for 'Ajouter équipe', 'Ajouter joueur', 'Supprimer équipe', and 'Supprimer joueur'. A footer at the bottom credits the developers.

3. Bouton de retour en arrière

4. Numéro de la journée

5. Affichages des arbitres

6. Nom de 1^{ère} équipe

7. Listes des joueurs de la 1^{ère} équipe

8. Nom de la 2^{ème} équipe

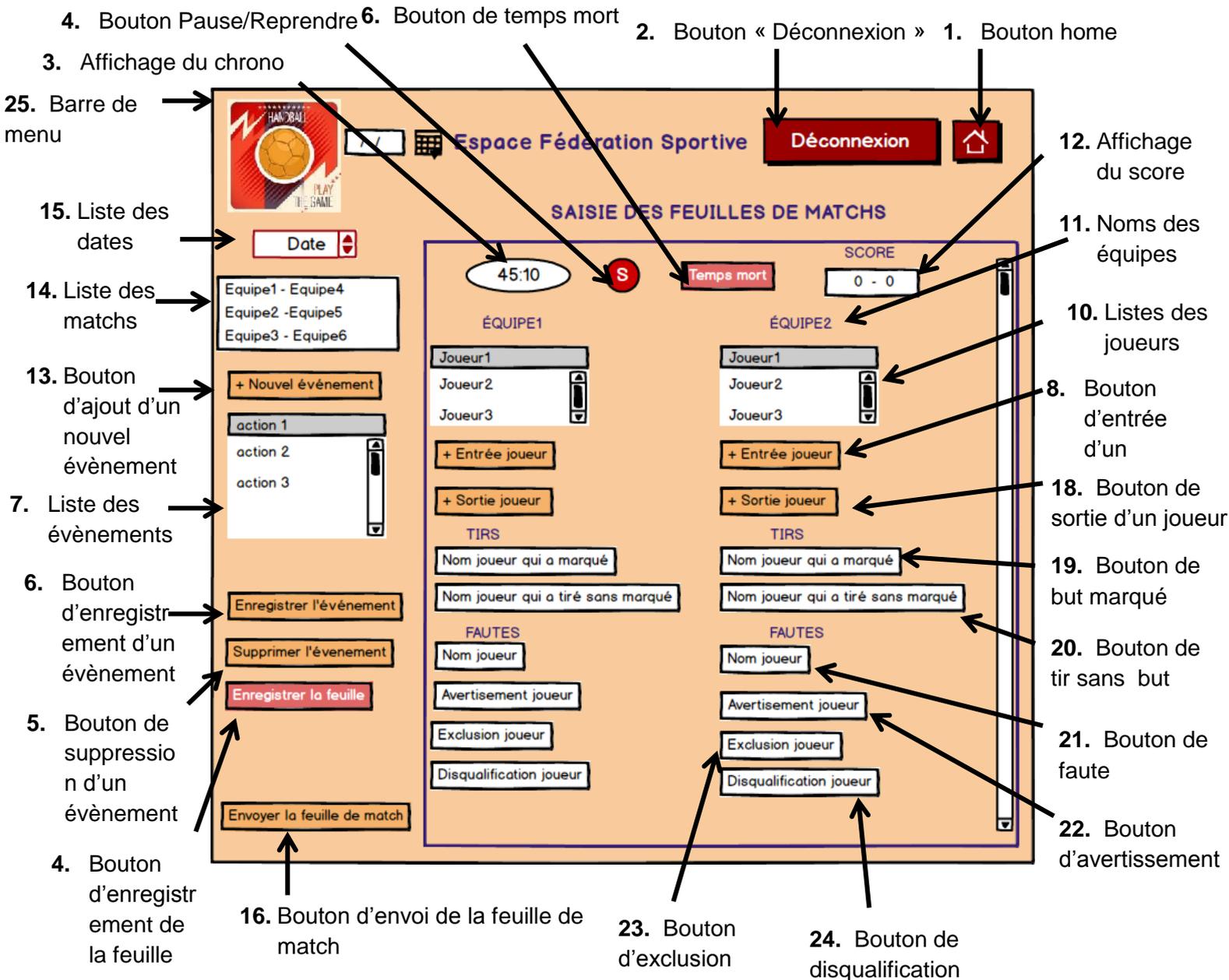
9. Listes des joueurs de la 2^{ème} équipe

Application développée par : Baptiste Hennecke, Solène Madrange, Malory Martin, Kerryl Megdoud, Mathilde Prevost & Adrien Vidal

N°	Nom	Descriptif
1	Bouton de déconnexion	Il permet à l'utilisateur de se déconnecter et ainsi revenir à la page d'accueil.
2	Bouton home	Il est représenté par une maison. Il permet à l'utilisateur de revenir sur la page d'accueil.
3	Bouton de retour en arrière	Il permet à l'utilisateur de revenir à la page d'accueil de la fédération sportive.
4	Numéro de la journée	Il permet l'affichage du numéro de la journée de la feuille de match sélectionnée. Si c'est une nouvelle feuille de match, le numéro est généré automatiquement.
5	Affichage des arbitres	Il permet l'affichage des deux arbitres pour arbitrer ce match.
6	Nom de la 1 ^{ère} équipe	Il permet à l'utilisateur de voir le nom de la 1 ^{ère} équipe.
7	Liste des joueurs de la 1 ^{ère} équipe	Elle permet l'affichage des joueurs de la 1 ^{ère} équipe sous la forme « Nom – Prénom ».
8	Nom de la 2 ^{ème} équipe	Il permet à l'utilisateur de voir le nom de la 2 ^{ème} équipe.
9	Liste des joueurs de la 2 ^{ème} équipe	Elle permet l'affichage des joueurs de la 2 ^{ème} équipe sous la forme « Nom – Prénom ».

IV. Module de saisi des feuilles de match

Cette page est accessible en cliquant sur le bouton « Espace administrateurs » de la page d'accueil et après que l'utilisateur est entré son identifiant et mot de passe correspondants aux personnes chargées de remplir les feuilles de match.



N°	Nom	Descriptif
1	Bouton de déconnexion	Il permet à l'utilisateur de se déconnecter et ainsi revenir à la page d'accueil.
2	Bouton home	Il est représenté par une maison. Il permet à l'utilisateur de revenir sur la page d'accueil.
3	Affichage du chrono	Il permet l'affichage du chrono en temps réel.
4	Bouton Pause/Reprendre	Il permet de lancer et arrêter le chronomètre de tourner à tout moment.
5	Bouton d'entrée d'un joueur	Il permet d'ajouter l'entrée d'un joueur sur le terrain une fois le joueur sélectionné dans la liste des joueurs.
6	Bouton de temps mort	Il permet d'ajouter un temps mort dans la feuille de match.
7	Listes des joueurs	Elles permettent l'affichage des joueurs des deux équipes dans deux listes distinctes, à gauche, les joueurs de la 1 ^{ère} équipe, à droite, les joueurs de la 2 ^{ème} équipe.
8	Noms des équipes	Ils permettent d'afficher le nom des deux équipes qui jouent, à gauche le nom de la 1 ^{ère} équipe, à droite, le nom de la 2 ^{ème} équipe.
9	Affichage du score	Il permet l'affichage du score du match sous la forme « Score de la 1 ^{ère} équipe – Score de la 2 ^{ème} équipe ».
10	Bouton d'enregistrement de la feuille	Il permet à l'utilisateur d'enregistrer la feuille de match.
11	Bouton de suppression d'un évènement	Il permet à l'utilisateur de supprimer un événement une fois l'événement sélectionné dans la liste des événements.
12	Bouton d'enregistrement d'un évènement	Il permet à l'utilisateur d'enregistrer un événement et ainsi ajouter l'évènement dans la liste des événements.
13	Liste des événements	Elle permet l'affichage de tous les événements enregistrés. L'utilisateur peut ainsi sélectionner un événement afin de le modifier, de le supprimer ou de l'enregistrer.
14	Bouton d'ajout d'un nouvel évènement	Il permet à l'utilisateur d'ajouter un nouvel événement à la liste des événements.
15	Liste des matchs	Elle permet l'affichage de la liste des matchs se jouant à la date sélectionnée dans la liste des dates sous la forme « Nom de la 1 ^{ère} équipe – Nom de la 2 ^{ème} équipe ». Si aucune date n'est sélectionnée, la liste des dates contient tous les matchs du championnat dont la feuille de match n'a pas été remplie.
16	Liste des dates	Elle permet l'affichage de la liste des dates pour lesquelles des matchs se jouent. L'utilisateur peut ainsi sélectionner une date pour mettre à jour la liste des matchs.

17	Bouton d'envoi d'une feuille de match	Il permet à l'utilisateur d'envoyer la feuille de match qu'il a rempli à la fédération sportive. Une fois le bouton cliqué, une fenêtre s'ouvre pour demander une confirmation de l'envoi.
18	Bouton de sortie d'un joueur	Il permet à l'utilisateur d'ajouter une sortie d'un joueur durant un match une fois le joueur sélectionné dans la liste des joueurs de l'équipe concernée.
19	Bouton de but marqué	Il permet à l'utilisateur d'ajouter un but marqué une fois le joueur sélectionné dans la liste des joueurs de l'équipe concernée.
20	Bouton de tir sans but	Il permet à l'utilisateur d'ajouter un tir manqué une fois le joueur sélectionné dans la liste des joueurs de l'équipe concernée.
21	Bouton de faute	Il permet à l'utilisateur d'ajouter une faute d'un joueur une fois le joueur sélectionné dans la liste des joueurs de l'équipe concernée.
22	Bouton d'avertissement	Il permet à l'utilisateur d'ajouter un avertissement d'un joueur une fois le joueur sélectionné dans la liste des joueurs de l'équipe concernée.
23	Bouton d'exclusion	Il permet à l'utilisateur d'ajouter une exclusion d'un joueur une fois le joueur sélectionné dans la liste des joueurs de l'équipe concernée.
24	Bouton de disqualification	Il permet à l'utilisateur d'ajouter une disqualification d'un joueur une fois le joueur sélectionné dans la liste des joueurs de l'équipe concernée.

AJOUTER LES RACCOURCIS CLAVIER/BOUTON