

Projet de contre marque électronique Présentation

il s'agit d'une application en ligne qui va remplacer la contremarque papier et qui permettra de mettre à jour automatiquement les scores sur gestarc en comptant les 10, 9, 8, et 7

on conserve 2 marqueurs par cible

1 pour la feuille de marque papier

1 devant posséder un smartphone avec un accès à internet pour la contre marque

il suffira ensuite au greffe de vérifier les scores saisis en scannant les feuilles de marques,

Procédure avec les feuille de marque comportant les n° de cible

à l'aide d'une application de lecture de QR code, on scanne le code imprimé sur la feuille de marque papier,

cette fenêtre s'ouvre, elle fait apparaître les archers placés sur la cible

une fois le scanne effectué, plus besoin de scanner pour chaque archer, il suffit de cliquer sur le bouton correspondant

Procédure avec les feuille de marque comportant les n° de cible

Au premier scanne du QR code, il est demandé de désigner le marqueur par un clic sur le nom

cette fenêtre s'ouvre, elle fait apparaître les archers placés sur la cible

une fois le scanne effectué, plus besoin de scanner pour chaque archer, il suffit de cliquer sur le bouton correspondant l'appui sur les boutons correspondant aux impacts enregistré

The screenshots show the application interface for selecting an archer and entering scores. The first screenshot shows the selection screen with the text 'Cible N° 7 CHOISISSEZ LE MARQUEUR EN CLIQUANT SUR SON NOM'. The second screenshot shows the archer selection screen with the text 'N° Licence : 68035186 Archer : Eric BOURDON Série N°1 Volée N°1 POINTS : [input field]'. The third screenshot shows the score entry screen with the text 'N° Licence : 68035186 Archer : Eric BOURDON Série N°1 Volée N°1 POINTS : [10 9 9]'. The interface includes buttons for 'ANNULER' and 'ENVOYER', and a vertical stack of score buttons (10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, M).

le score et le bouton « ENVOYER » ouvre la feuille de marque avec les scores saisis, en cas d'erreur, un appui sur le N° de volée correspondant permet de corriger, Le bouton « saisie Scores » retourne au tableau de bord qui permettra de choisir un autre archer de cette cible et de continuer à saisir les score de la volée tirée, en cas d'erreur de saisie avant validation, un appui sur le bouton « ANNULE » permet de ressaisir les points, un clic sur le N° de volée permet la correction après validation

| Série N° 1 | | | |
|------------|----------|-------|-------|
| Volée | Score | Total | Cumul |
| 1 | 10 10 10 | 30 | 30 |
| 2 | 10 9 9 | 28 | 58 |
| 3 | 10 10 10 | 30 | 88 |

CORRECTION DE LA FEUILLE DE MARQUE

N° Licence : 68037336 10

Archer : Valentine LEROY 9

Série N°1 Volée N°1 8

POINTS : [input field] 7

Une fois la totalité des scores saisis, et après vérification avec la feuille de marque papier, le marqueur entrera le N° de licence de l'archer, les données seront envoyées à gestarc

l'adresse mail affichée est celle qui est enregistrée sur gestarc, celle-ci peut être modifiée, elle permet d'envoyer à l'archer sa feuille de marque par mail, celle-ci sera consultable également dans les résultats sur le site,

TOTAL SERIE N° 2 = 275 Pts
(Nb de 10 : 10) (Nb de 9 : 15) (Nb de 8 : 5) (Nb de 7 : 0)

SCORE TOTAL = 555 Pts
nombre de 10 : 24
nombre de 9 : 27
nombre de 8 : 9
nombre de 7 : 0
Pour envoyer vos scores au greffe, veuillez recopier le N° de licence après avoir vérifié l'exactitude des informations

Destinataire de la feuille de marque :
yvesbaux@yahoo.fr

68037336 N° Licence **VALIDER**

Cette action vaut acceptation des scores inscrits sur la feuille de marque et ce document électronique.

MISE A ZERO de la version démo

Yohann PAYS Série Volée
Anne GREGOIRE Série Volée
Valentine LEROY TIR TERMINE
Eric BOURDON Série 1 Volée 4

Marqueur Eric BOURDON

Louna CHAMPION- Série 2 Volée 5

*** Vous êtes seul(e) sur votre cible, La saisie de vos scores sera effectuée par le marqueur de la cible N° 2 ***

OK

Fabien COLOMBIN Série Volée
Mathilde GOULVENT Série Volée
Axel CROSNIER Série Volée
Louna CHAMPION- Série 2 Volée 5

Cible N° 2
CHOISISSEZ UN COMPETITEUR EN CLIQUANT SUR SON NOM

si un archer est seul sur sa cible, lors du scanne du Qrcode, il est automatiquement transféré sur la feuille de marque de la cible d' à côté,

une fois la saisie validée, toute modification est impossible, les corrections ne pourront être faites que par le greffe au regard des feuilles de marque papier,

Procédure avec les feuille de marque sans n° de cible

même procédure mais il faudra scanner le QR code pour chaque saisie des score de chaque archers,

le bouton **Mise A Zéro** sera bien sur supprimé de la version de production,

les captures d'écran ont été réalisées sur différents archers