

Archers de Kervignac

Gestion du logiciel TRAPTA



2015 – 2016

Gestion du logiciel TRAPTA

1 – Documentation Complète et guide de mise en place (Documentation, mode d'emploi et tutoriels pour les applications du système – édité par TRAPTA)	Page 2
2 – Concept et définitions	Page 20
3 – Installation du matériel	Page 24
4 – TRAPTA Serveur	Page 28
5 – Importation	Page 35
6 – TRAPTA Viewer	Page 40
7 – TRAPTA Cloud	Page 46

1 – Documentation Complète et guide de mise en place

(Documentation, mode d'emploi et tutoriels pour les applications du système – édité par TRAPTA)

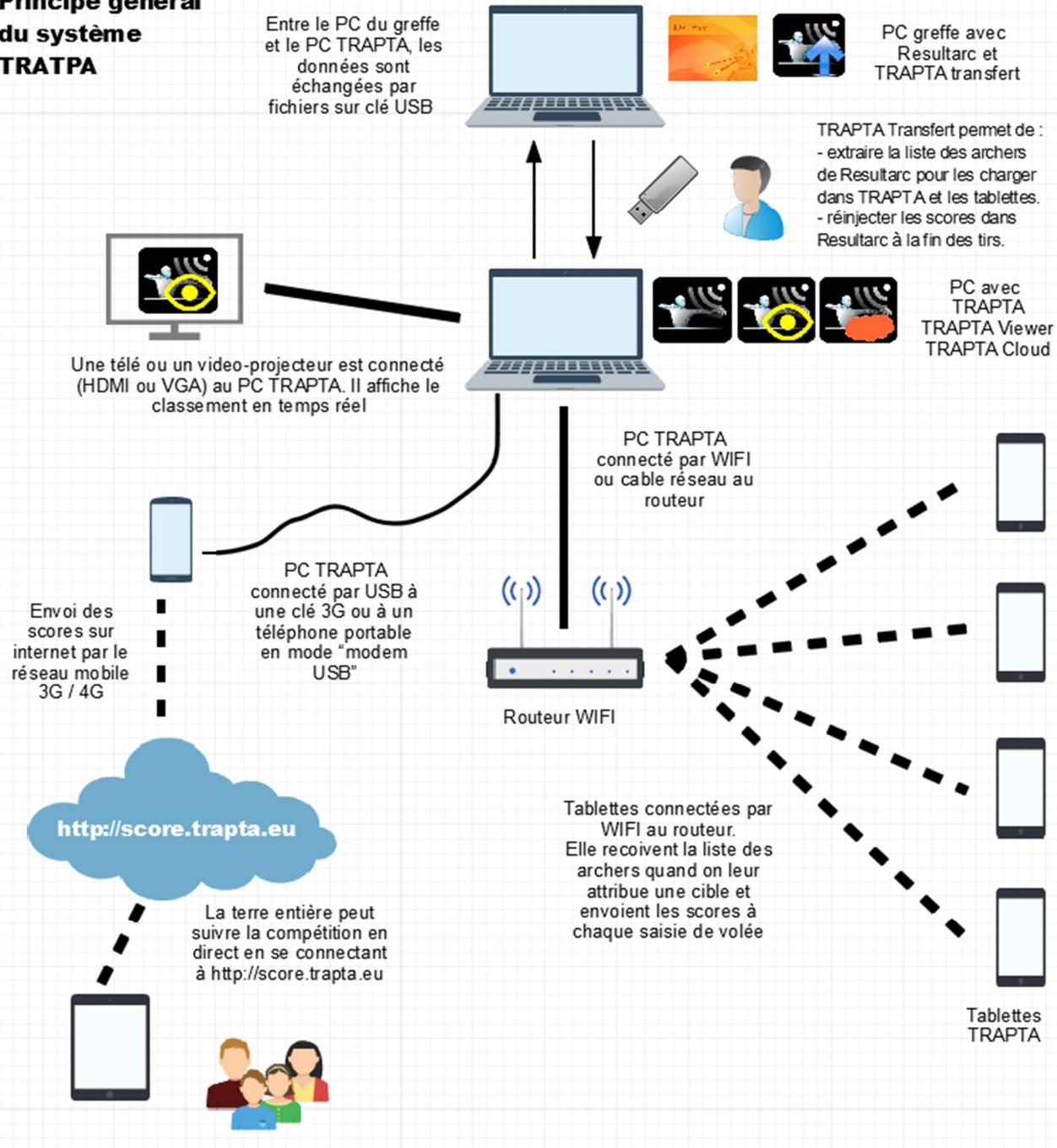


Documentation

Documentation, modes d'emploi et tutoriels pour les applications du système TRAPTA

- TRAPTA Documentation
- Installation du matériel
- Positionner le routeur
- Placer les tablettes
- Exemples
- Tutoriel
- 1. Extraire de Résult'Arc la liste des archers d'un départ
 - 1.1 Installer TRAPTA Transfert sur le PC de Résult'Arc
 - 1.2 Extraire la liste d'un départ
- 2. Charger le départ dans l'application TRAPTA
 - 2.1 Installer le serveur TRAPTA
 - 2.2 Préparer le serveur TRAPTA
 - 2.3 Vérifiez la connexion au réseau
 - 2.4 Charger la liste des archers
 - 2.5 Régler les paramètres de la compétition
 - 2.6 Modification des archers
- 3. Affecter les cibles à chaque tablette

Principe général du système TRAPTA



Installation du matériel

Positionner le routeur

Le routeur est l'appareil qui crée le réseau wifi. Il émet en permanence le nom du réseau. C'est ce nom que vous voyez apparaître sur vos téléphones portables dans la liste des réseaux wifi disponibles. Il est le pont entre tous les appareils qui ont besoin du réseau pour communiquer (tablettes et PC). L'idéal est de le placer au milieu de tout le monde. Dans la pratique les portées radios étant suffisantes, il peut être placé à côté du PC TRAPTA.

En cas de doute sur la portée de votre réseau WIFI, vous pouvez facilement tester si une tablette captera à un endroit précis. Sur un téléphone Android, vous pouvez installer une application comme [WIFI analyzer](#). Placez-vous au niveau des cibles et vérifiez la puissance du signal du réseau créé par votre routeur.

Placer les tablettes

Il est recommandé de placer les tablettes au niveau des cibles, posées par exemple sur une chaise placée entre les cibles toute les deux cibles ou encore suspendues à un crochet / clou enfoncé sur le côté de la paille. A vous d'inventer votre façon de faire, mais en tout cas, évitez de laisser les tablettes par terre, on peut marcher dessus et une tablette au sol captera moins bien qu'au niveau du routeur, généralement positionné à hauteur de table.

Exemples



Lors de cette compétition, l'organisateur a placé une table dans un coin du gymnase. Il y a posé ses PC, le routeur WIFI et le video-projecteur qui envoie le classement sur un écran de toile. Un autre PC avec video-projecteur était placé de l'autre côté de la salle.



Toutes les 2 cibles, une chaise est placée entre les chevalets.
Les archers y posent leurs tablettes.

Tutoriel

En suivant ce tutoriel, vous apprendrez comment:

- Récupérer les listes d'archers de chaque départ depuis Résult'Arc et les charger dans TRAPTA
- Configurer les tablettes pour chaque cible
- Utiliser TRAPTA Viewer: afficher sur un écran ou vidéoprojecteur le classement en temps réel
- Utiliser TRAPTA Cloud: poster les résultats en temps réel sur internet
- Injecter automatiquement les résultats dans Résult'Arc à la fin de chaque tir.

1. Extraire de Résult'Arc la liste des archers d'un départ

Pour attribuer les archers à chaque tablette, il faut d'abord extraire de Résult'Arc la liste des archers de votre départ. Cette liste sera chargée dans l'application TRAPTA, et les tablettes iront récupérer les noms des archers placés sur chaque cible.

Pour extraire la liste des archers de Résult'Arc, il faut installer un petit logiciel sur le même PC que celui de Résult'Arc. Vous indiquerez à ce logiciel quelle compétition et quel départ vous voulez extraire, et il ira chercher dans la base de données de Résult'Arc la liste des archers et les cibles sur lesquelles ils sont placés.

Il est recommandé de n'extraire que le départ dont vous avez besoin. Si le départ à venir est le 1, extrayez la liste des archers du départ 1, et vous referez la même opération avant le départ 2 et ainsi de suite pour les départs suivants.

1.1 Installer TRAPTA Transfert sur le PC de Résult'Arc

Allez sur cette page : <http://www.trapta.eu/html/downloads.html>



Téléchargez la dernière version de Résult'Arc Transfer :

Installez cette application sur le même PC que Résult'Arc. Suivez les instructions de l'installateur.

1.2 Extraire la liste d'un départ

Avant d'extraire un départ, assurez-vous que votre liste est prête et que tous les archers sont placés sur une cible.

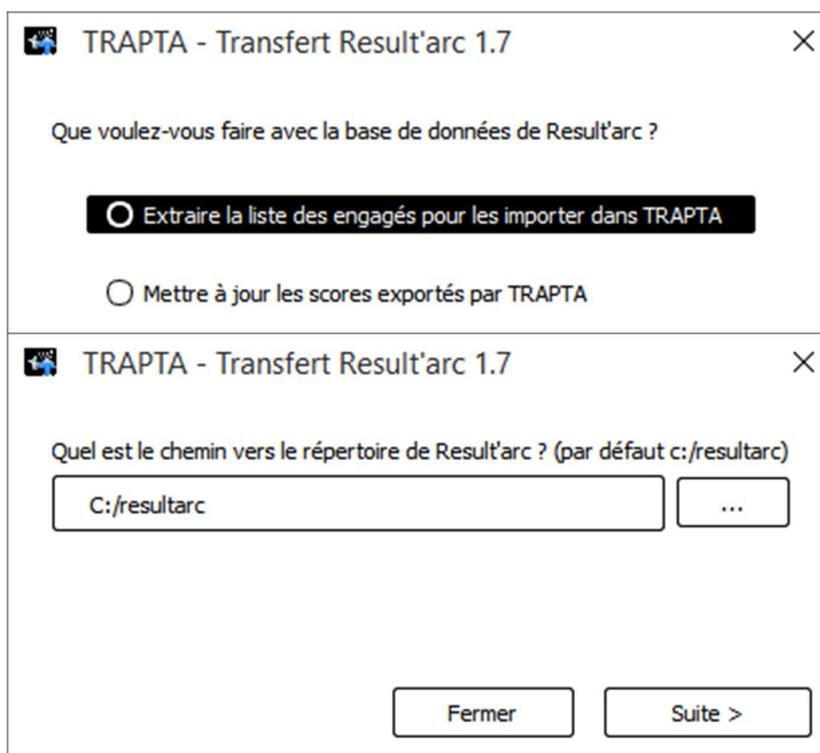


Lancez Résult'Arc Transfer

Vous arrivez sur la première page :

Sélectionnez la
"Extraire la liste
pour les importer
puis cliquez

L'application



première option
des engagés
dans TRAPTA",
"Suite".

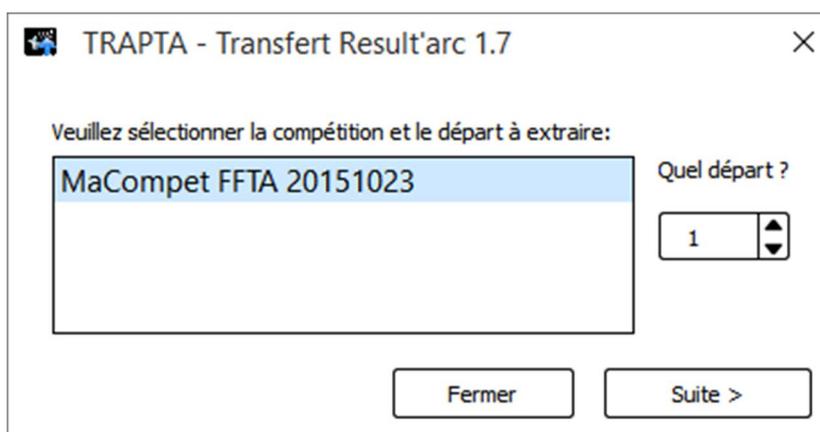
demande où se

trouve Résult'Arc (pour aller lire sa base de données) :

La valeur par défaut est c:\resultarc. Il s'agit de l'endroit par défaut où s'installe Résult'Arc si vous n'avez pas changé le chemin.

Appuyez sur "Suite".

La liste des compétitions enregistrées dans Résult'Arc s'affiche. Sélectionnez votre compétition et indiquez le départ que vous voulez extraire.



Cliquez "Suite". Entrez un nom de fichier. Une fois enregistré, copier le fichier sur une clé USB.

Il faut maintenant charger ce fichier dans l'application TRAPTA.

2. Charger le départ dans l'application TRAPTA

TRAPTA

L'application TRAPTA est le cœur du système. Elle communique avec les tablettes et envoie les classements à l'afficheur et au posteur sur internet.

2.1 Installer le serveur TRAPTA

Allez sur cette page : <http://www.trapta.eu/html/downloads.html>



Téléchargez la dernière version de TRAPTA :

Installez cette application sur le PC dédié au système TRAPTA. Suivez les instructions de l'installateur.

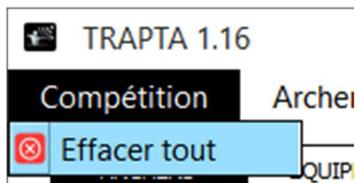
2.2 Préparer le serveur TRAPTA

Avant de lancer l'application TRAPTA, assurez-vous que le PC est connecté en WIFI ou par câble réseau au routeur WIFI.

Lancez l'application TRAPTA. Vous arrivez sur l'écran principal du serveur :

Position	Licence	Catégorie	Nom	NOC / Club	Trisport	Equipier	Série 1	Série 2	Total	10X
1A	123002G	CHCL	JORDAN ...	GRYFFIN...			0/0	0/0	0	
1B	123003T	CHCL	BARON ...	GHOSTS			0/0	0/0	0	
1C	123004R	CHCL	CARMIC...	RAVENC...	✓		0/0	0/0	0	
1D	123005G	CHCL	CREEVEY...	GRYFFIN...			0/0	0/0	0	
2A	123006S	CHCL	MALFOY ...	SLYTHER...			0/0	0/0	0	
2B	123007G	CHCL	LONGBO...	GRYFFIN...	✓		0/0	0/0	0	
2C	123008H	CHCL	DIGGOR...	HUFFLEP...	✓		0/0	0/0	0	
2D	123009G	CHCL	POTTER ...	GRYFFIN...			0/0	0/0	0	
3A	123010R	CHCL	DAVIES R...	RAVENC...			0/0	0/0	0	
3B	123011G	CHCL	WEASLE...	GRYFFIN...			0/0	0/0	0	
3C	123012S	CHCL	BOLE LU...	SLYTHER...			0/0	0/0	0	
3D	123013S	CHCL	BADDOC...	SLYTHER...			0/0	0/0	0	
4A	123014H	CHCL	CAULDW...	HUFFLEP...			0/0	0/0	0	
4B	123015R	CFCL	LOVEGO...	RAVENC...			0/0	0/0	0	
4C	123016S	CHCL	PARKINS...	SLYTHER...			0/0	0/0	0	
4D	123017H	CFCL	BONES S...	HUFFLEP...			0/0	0/0	0	

La première chose est de repartir de zéro en effaçant la compétition précédente. Dans le menu "Compétition", cliquez "Effacer tout".

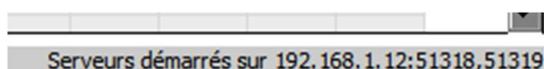


Cette action efface toutes les données de la compétition (score et archers). Elle n'est à faire qu'une seule fois au tout début de la compétition ! N'effacez pas les données entre chaque départ, car vous perdrez le bénéfice d'afficher dans le classement les résultats des archers des précédents départs.

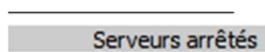
2.3 Vérifiez la connexion au réseau

Votre PC doit être connecté au routeur (connecté au réseau) quand TRAPTA démarre. S'il n'est pas connecté TRAPTA affichera un message d'erreur.

En bas de la fenêtre TRAPTA, vous pouvez voir que le PC est correctement connecté, car l'application affiche par exemple:



Si le PC n'est pas connecté, l'application affiche :

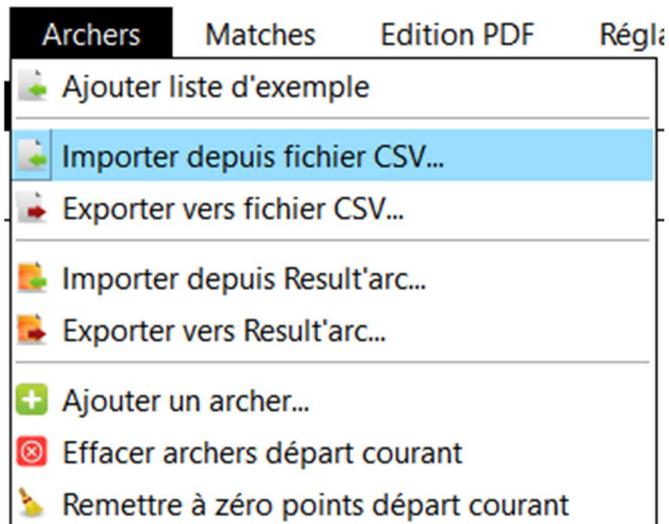


Au cours de la compétition, si votre PC se trouve déconnecté du routeur, l'application TRAPTA affichera "Serveurs arrêtés". Dans ce cas, il faut quitter et relancer l'application. Il n'y a AUCUN risque de perte de données. Les tablettes se resynchroniseront entièrement et automatiquement dès que l'application TRAPTA sera de nouveau opérationnelle.

2.4 Charger la liste des archers

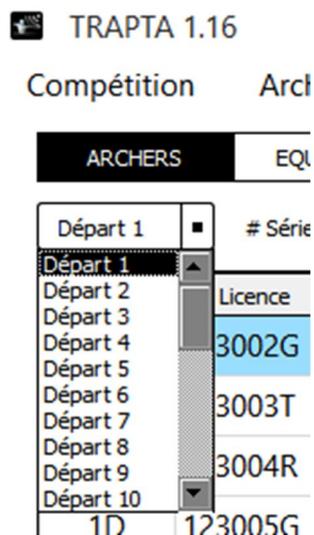
Insérer dans le PC la clé USB contenant le fichier créé par Result'Arc Transfer (le fichier créé dans la précédente section de ce tutoriel).

Dans le menu "Archers" de TRAPTA, cliquez "Importer depuis fichier CSV" :

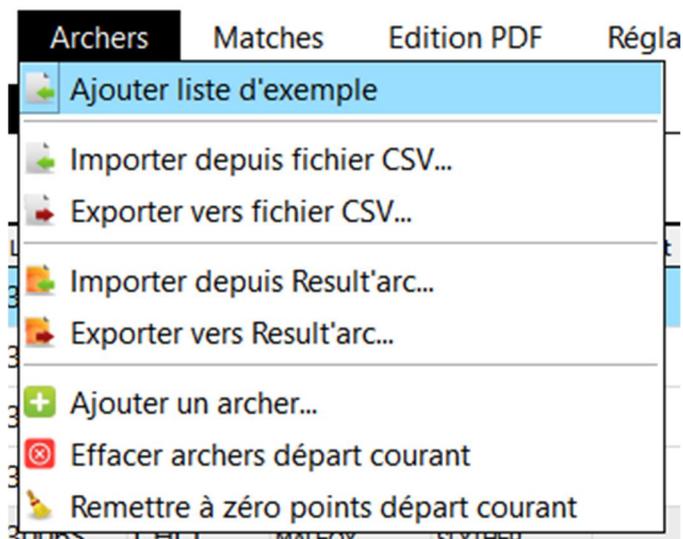


Indiquez le chemin vers le fichier et validez.

La liste des archers apparaît dans le tableau. Vérifiez que vous êtes réglé sur le bon départ. Utilisez la liste déroulante "Départ" pour afficher le bon départ. Dans notre exemple, on se positionne sur le départ 1.



Pour des raisons pratiques, si vous n'avez pas sous la main une compétition Résultat'Arc, vous pouvez faire des tests avec une liste d'exemple contenu dans l'application. Dans le menu "Archers", cliquez "Ajouter liste d'exemple".



Cette action crée des archers dans les 2 premiers départs.

2.5 Régler les paramètres de la compétition

Réglez les paramètres de la compétition :

Départ 1 # Séries : # Volées / série : # Flèches / volée : 10X

- Départ de la compétition
- Nombre de séries pour chaque départ (2 ou 4)
- Nombre de volées par série (1 à 12)
- Nombre de flèches par volée (3 ou 6)
- Cochez 10X pour les tirs en extérieur. Cette option permettra à la tablette de proposer la valeur 10X. Le critère de départage en cas d'égalité est alors le nombre de 10 et 10X alors qu'elle est basé sur le nombre de 9 et de 10 lorsque l'option n'est pas cochée.

2.6 Modification des archers

Il est possible de modifier les archers dans le tableau. En double-cliquant sur les cases du tableau, vous pouvez modifier les valeurs :

2C	123008H	CHCL	DIGGORY CE...	HUFFLEPU...
2D	123009G	CHCL	POTTER HARRY	GRYFFIND...
---	123010R	CHCL	DAVIES ROGER	RAVENCL...
1A	123011G	CHCL	WEASLEY FRED	GRYFFIND...
1B				
1C				
1D				
2A	123012S	CHCL	BOLE LUCIAN	SLYTHERIN
2B				
2C				
2D	123013S	CHCL	BADDOCK M...	SLYTHERIN
3A				
4A	123014H	CHCL	CAULDWELL ...	HUFFLEPU...
4B				
4C				
4D				

S'il y a un changement de cible au dernier moment, vous pouvez faire l'économie d'un nouvel export/import de Résult'Arc vers TRAPTA. Double-cliquez sur le numéro de cible pour le modifier. Si deux archers se retrouvent sur la même cible, ils seront mis en rouge :

2C	123008H	CHCL	DIGGORY CE...	HUFFLEPU...
3A	123009G	CHCL	POTTER HARRY	GRYFFIND...
2C	123008H	CHCL	DIGGORY CE...	HUFFLEPU...
---	123009G	CHCL	POTTER HARRY	GRYFFIND...
3A	123010R	CHCL	DAVIES ROGER	RAVENCL...

Vous pouvez aussi sortir un archer du départ sans l'effacer complètement en réglant sa cible sur « --- » :

Cet archer ne sera affecté à aucune cible. Les tablettes l'ignoreront. Son numéro de cible indéfini apparaît en orange.

Il est possible de modifier la catégorie d'un archer, son nom ou son club.

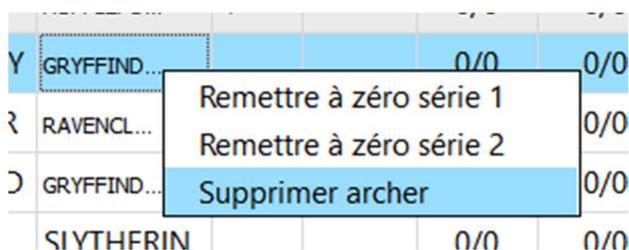
2C	123008H	CHCL	DIGGORY CE...	HUFFLEPU...
2D	123009G	CHCL	POTTER HARRY	GRYFFIND...
3A	123010R	CHCL	DAVIES ROGER	RAVENCL...

Attention à ce pas modifier son numéro de licence. C'est le numéro de licence qui sera utilisé pour le retrouver quand les scores seront réinjectés dans Résult'Arc à la fin des tirs.

Cochez la case “Trispot” si l'archer tire sur un trispot. Cette case permettra à la tablette de ne pas proposer les valeurs 1, 2, 3, 4, 5 lors de la saisie de la valeur des flèches. La case est automatiquement cochée lors du chargement de la liste des archers si la case trispot a été cochée sur Résult'Arc.

2A	123006S	CHCL	MALFOY DRA...	SLYTHEIRIN	
2B	123007G	CHCL	LONGBOTTO...	GRYFFIND...	✓
2C	123008H	CHCL	DIGGORY CE...	HUFFLEPU...	✓
2D	123009G	CHCL	POTTER HARRY	GRYFFIND...	

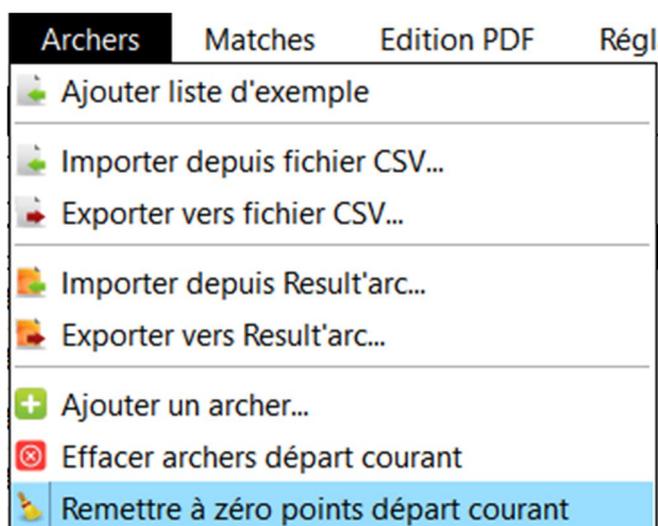
En faisant un clic droit sur une ligne du tableau, vous ouvrez un menu contextuel qui concerne l'archer surligné :



Vous pouvez :

- Le supprimer complètement du tableau
- Remettre à zéro ses différentes séries

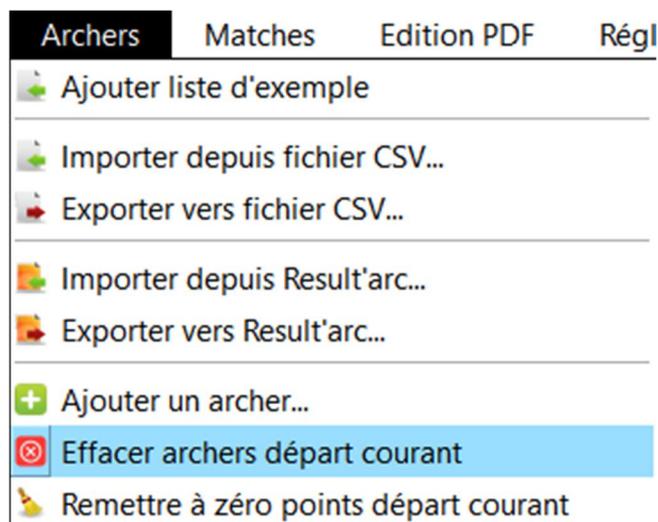
Dans le menu “Archers”, cliquez sur “Remettre à zéro points départ courant” pour remettre à zéro les points du départ courant, c'est-à-dire le départ sélectionné et affiché dans le tableau.



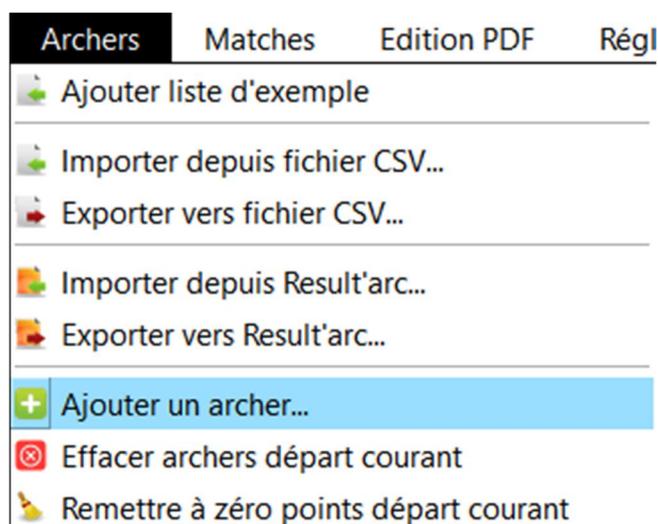
Dans le menu “Archers”, cliquez sur “Effacer archers départ courant” si vous voulez effacer tout le départ courant. Cette opération est à faire si vous voulez recharger une liste d'archers issue de Résult'Arc.

Exemple de cas d'utilisation classique :

Pour être prêt en avance vous avez extrait la liste des archers de Résult'Arc 30 minutes avant la fin du greffe. Mais pendant ce temps des inscriptions ont été ajoutées, des modifications de cibles ont été faites, des personnes sont absentes, bref, vous estimez qu'il sera plus simple de refaire une nouvelle extraction de Résult'Arc plutôt que de refaire les modifications à la main sur TRAPTA. Vous pouvez donc effacer tout le départ de TRAPTA, aller extraire une nouvelle fois la liste des archers depuis Résult'Arc grâce à TRAPTA Transfert puis recharger la liste dans TRAPTA.



Si vous n'avez qu'un seul archer à ajouter, vous pouvez le faire depuis TRAPTA :



Il vous faut maintenant renseigner toutes les valeurs pour cet archer.

Position	Licence	Catégorie	Nom	NOC / Club	Trisport	Equ
---	?	?	??	?		
1A	123002G	CHCI	JORDAN I FF	GRYFFIND		

Si vous modifiez un archer déjà chargé dans une tablette, il faut simplement réaffecter la cible concernée à la tablette (bouton MENU puis Redémarrer) et les modifications seront récupérées.

3. Affecter les cibles à chaque tablette

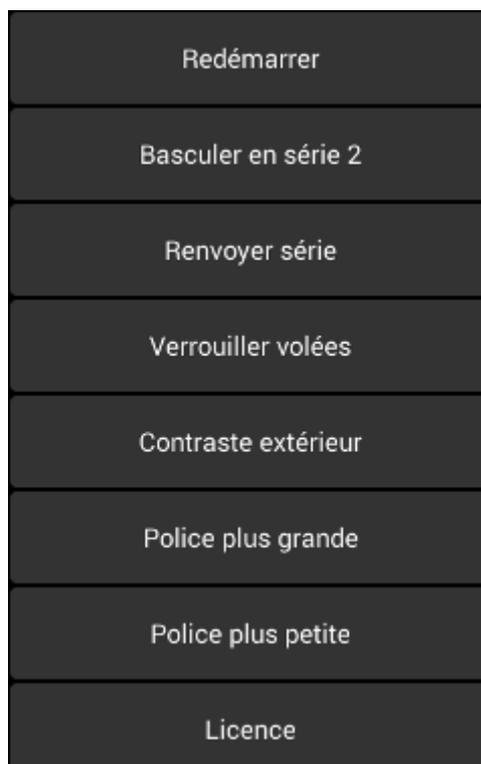
Il faut maintenant prendre chaque tablette, et l'affecter à une cible.

Sur la tablette, lancez l'application.



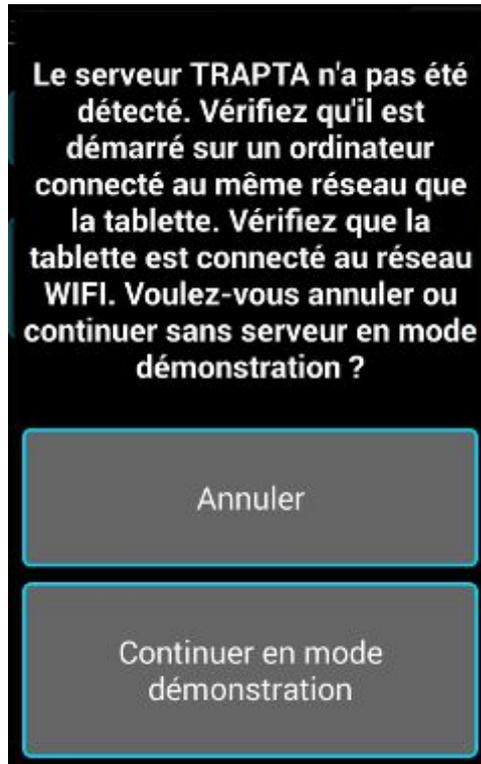
Vous retrouvez l'application dans l'état où elle a été laissée lors de la précédente utilisation. Sans doute la compétition précédente par exemple.

Appuyez sur le bouton MENU en haut à droite. L'écran suivant s'affiche:

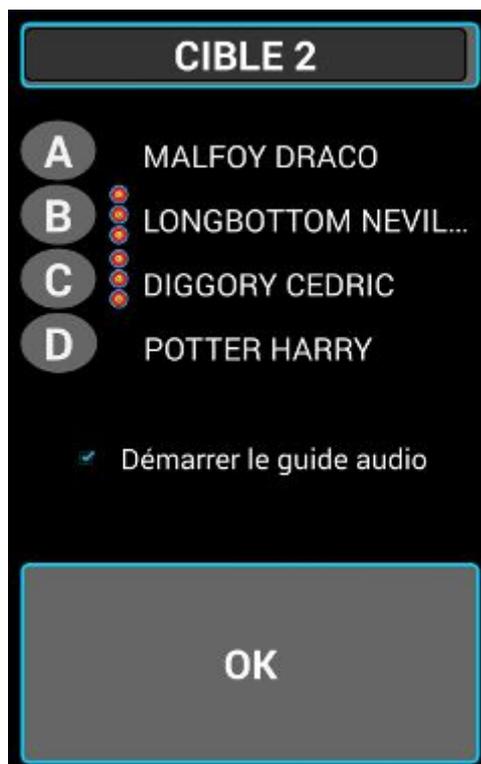


Appuyez sur le bouton REDEMARRER

Si la tablette n'est pas connectée au réseau WIFI, ou si le serveur TRAPTA n'est pas correctement démarré sur son PC, elle affichera le message suivant:

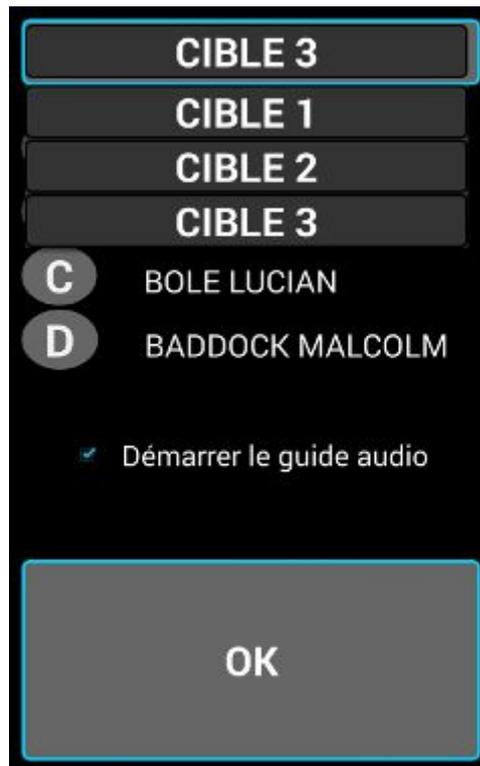


Si la tablette est bien connectée au WIFI et le serveur TRAPTA démarré, vous arrivez sur l'écran suivant:



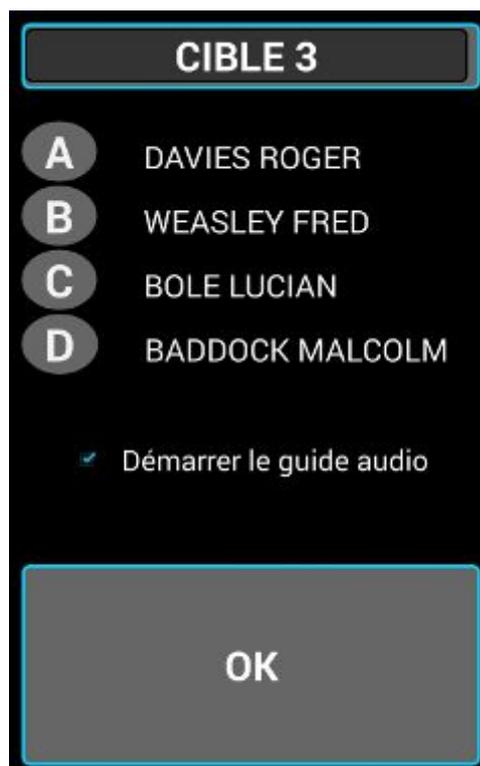
En haut est indiqué le numéro de la cible (cible 2 dans l'écran ci-dessus), et en dessous la liste des archers placés sur cette cible.

Regardez à quelle cible doit être affectée la tablette que vous avez entre les mains, appuyez sur le bouton en haut, la liste de toutes les cibles disponibles apparaît (dans notre exemple il n'y a que 3 cibles disponibles):



Sélectionnez la cible voulue. La tablette établit alors que connexion sur le serveur TRAPTA pour y récupérer la liste des archers de cette cible et éventuellement les volées qui auraient déjà été envoyées.

La nouvelle cible sélectionnée et sa liste d'archer apparaît.



Veillez à cocher “Démarrer le guide audio” pour avoir l'écran d'accueil qui permettra à l'archer qui découvre l'application d'être guidé pour saisir sa première volée. Appuyez sur OK, vous arrivez sur l'écran d'accueil:



À partir de maintenant, la tablette peut être mise en veille, elle est prête à être réveillée par les archers

RECOMMANDATION

Reboot complet

Éteignez et rallumer les tablettes entre chaque départ

RECOMMANDATION

Recharge

N'oubliez pas de recharger les tablettes la nuit avant la compétition

RECOMMANDATION

Problème de connexion au réseau

Si pour une raison quelconque une tablette semble ne plus avoir de connexion avec le serveur TRAPTA: Paramètres de la tablette, WIFI off, WIFI on. En éteignant et rallumant le WIFI, la tablette réinitialise sa connexion au réseau.

2 – Concept et définitions

Trapta

Transmission **RA**dio des **P**oints pour le **T**ir
à l'**A**rc.

Définitions :

Il est important de connaître le rôle de

chacun : Result'Arc : Logiciel fourni par

la FFTA, il permet :



- D'enregistrer les archers
- De créer des plans de cibles
- D'éditer des feuilles de marques
- D'éditer des classements papier
- D'éditer un fichier pour l'envoi des résultats à la

fédération. Le système Trapta est un ensemble de logiciels et d'application

indépendant permettant :



- la saisie des scores par les archers sous forme numérique (sur les tablettes)
- le suivie des classements en direct (Écrans de vidéoprojecteur etc.)
- la diffusion des classements en live sur internet
- L'envoi des scores dans Result'arc très facilement.

Le système Trapta a 5 composants :

	L'application Trapta tablette : installé sur les tablettes Android elle permet la saisie des scores par les archers.
	Trapta Serveur : installé sur un ordinateur il permet de recueillir les scores envoyés par les tablettes, de classer les archers et d'envoyer les classements.
	Trapta Viewer : installé sur un ordinateur il permet de diffuser les classements sur un écran.
	Trapta Cloud : installé de préférence sur le même ordinateur que Trapta serveur il permet d'envoyer les classements sur internet.
	Trapta Transfer : Petite application installé sur le même ordinateur que Result'arc, elle permet d'extraire les données de Result'arc au début de la compétition et de repousser les scores à la fin.

Le matériel :

Configuration minimal :

	L'outil principal est la tablette , elle tourne sous Android et a une connexion wifi.
	Un seul Ordinateur peut gérer Trapta Serveur, Trapta Viewer, Trapta Cloud et Result'arc. L'ordinateur a une connexion wifi ou une connexion Ethernet, il peut tourner sous Windows, Linux ou Mac.
	Un routeur , qui relie le ou les ordinateur(s) et les tablettes. Il offre des connexions Ethernet et des connexions wifi.

Configuration plus avancée :

	Un ordinateur Pour gérer Result'arc.
	Une clé USB pour transférer la liste des archers de Résult'arc à Trapta Serveur et inversement.
	Plusieurs tablettes .
	Un ordinateur pour gérer Trapta Serveur.
	Plusieurs ordinateurs pour la diffusion des résultats.
	Un routeur , qui relie le ou les ordinateur(s) et les tablettes. Il offre des connexions Ethernet et des connexions wifi.
	Un téléphone mobile pour avoir une connexion internet
	Un vidéo projecteur pour afficher les résultats sur écran géant
	Un écran pour vidéo projecteur.

La communication :

Tous ces éléments communiquent entre eux voici quelques exemples :

Trapta Transfer communique avec Result'arc sur le même ordinateur.

Entre Trapta Transfer et Trapta Serveur la communication passe au travers d'un fichier enregistré sur une clé USB par exemple.

Trapta Cloud communique avec Trapta Serveur sur le même ordinateur.

Mais

L'application Trapta tablette communique avec Trapta Serveur à distance.

Trapta Viewer reçoit des données de Trapta Serveur à distance s'ils sont installés sur des ordinateurs différents.

Trapta Cloud envoie ses données par internet.

Etc...

Les différents ordinateurs et tablettes doivent pouvoir communiquer,

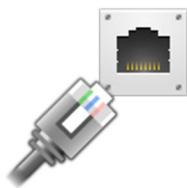
- pour les tablettes par wifi uniquement
- pour les ordinateurs (s'il y en a plusieurs) par câble Ethernet ou par wifi
- L'ordinateur avec Trapta Cloud doit être relié à Internet (cas particulier).

C'est là qu'intervient un concept important : Le réseau !

Côté matériel l'outil indispensable s'appelle un routeur, il **centralise** les connections.



En règle générale le ou les ordinateurs seront reliés au routeur par câble Ethernet (qui est nettement plus rapide et plus stable que le wifi) les tablettes seront quant à elles reliées par défaut en wifi au routeur.



Connection par câble Ethernet



Connection Wifi

Le routeur est comme un rond-point, il redirige les données sur la bonne « route ». Pour cela il a besoin d'identifier les « routes », le routeur attribue donc un identifiant à chaque élément connecté que l'on appelle une adresse IP.

Tout ceci constitue un réseau que l'on appelle Réseau local ou intranet.

3 – Installation du matériel

Schéma de fonctionnement 1 seul ordinateur

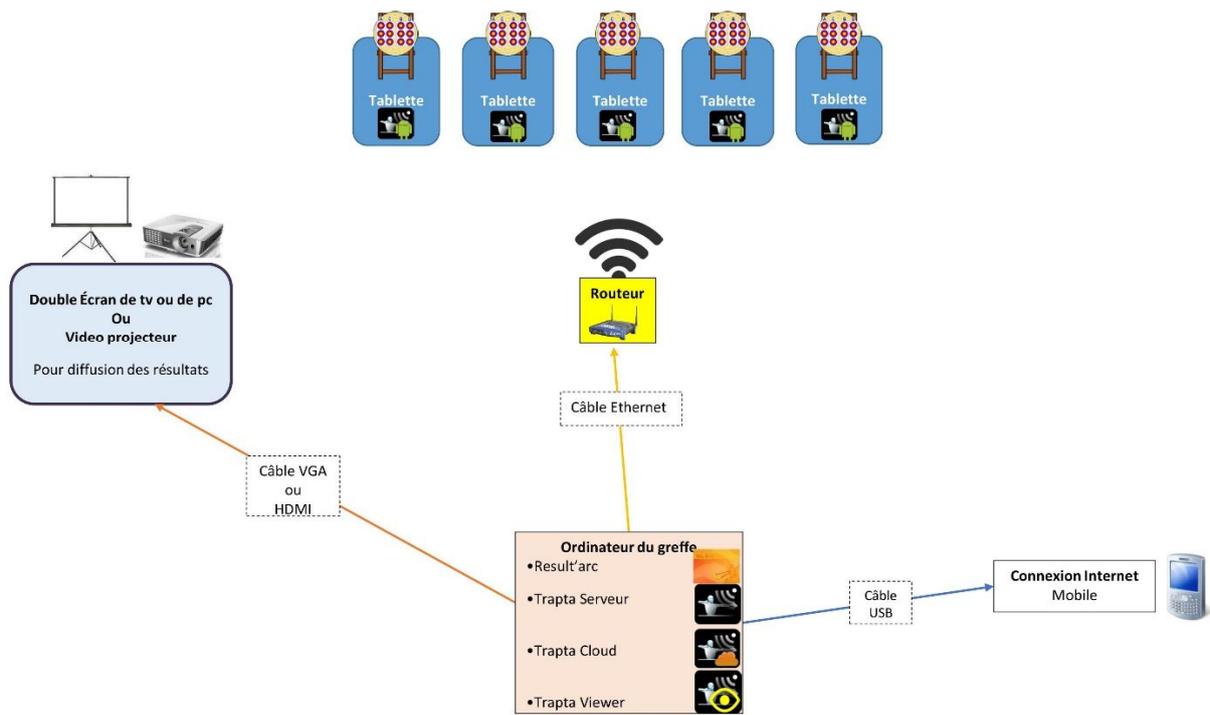


Schéma de fonctionnement 2 ordinateurs

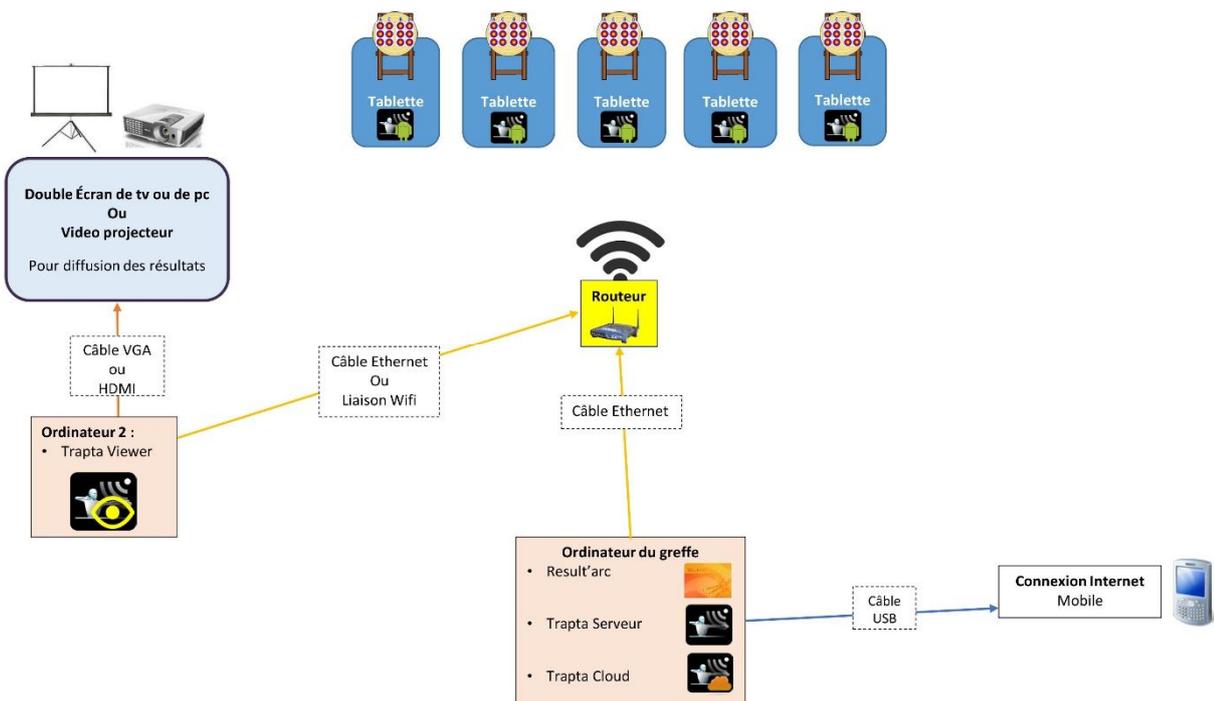


Schéma de fonctionnement 1 ordinateur Trapta et 1 ordinateur Greffe

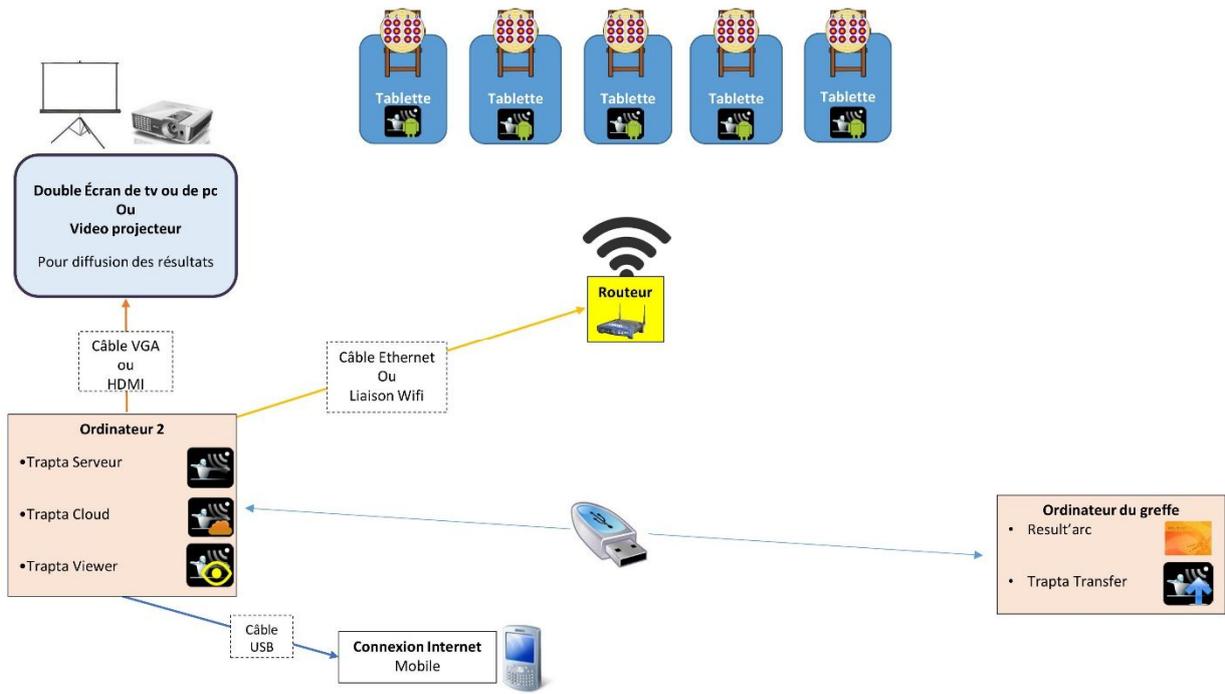


Schéma de fonctionnement 2 ordinateurs Trapta et 1 ordinateur Greffe

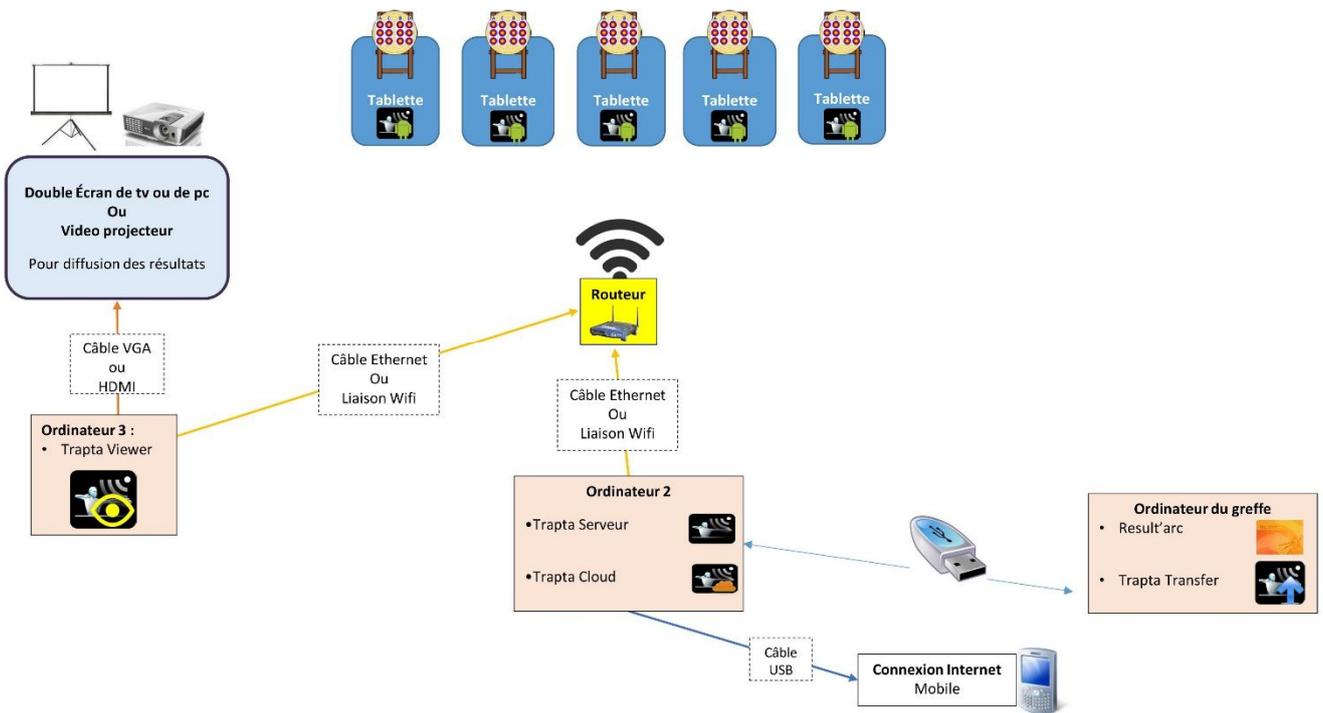
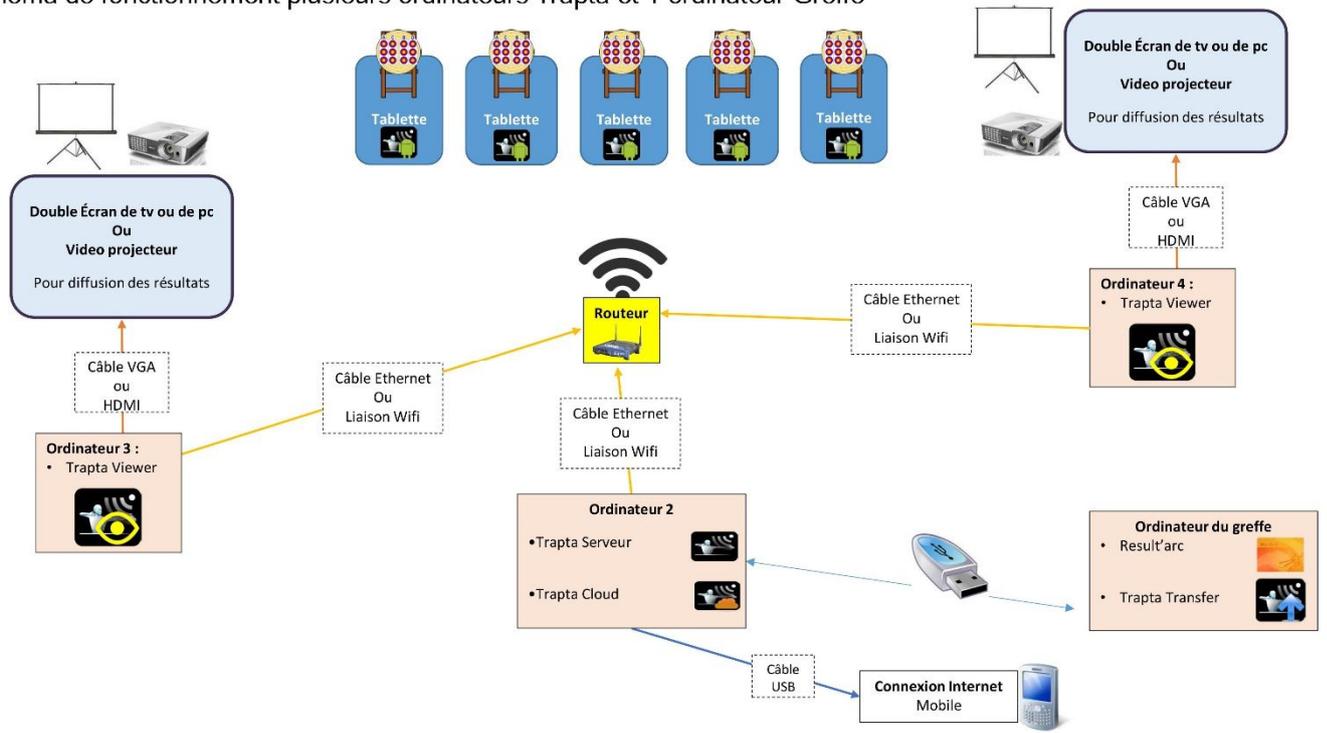


Schéma de fonctionnement plusieurs ordinateurs Trapta et 1 ordinateur Greffe



4 – TRAPTA Serveur



Trapta Serveur

Trapta Serveur centralise toutes les données nécessaires au fonctionnement du système Trapta, il est installé sur un ordinateur (Windows, Linux ou Mac) relié au réseau, tout part et tout arrive sur Trapta Serveur.

Trapta serveur [est gratuit](http://www.trapta.eu/) et téléchargeable dans la rubrique **Téléchargement** sur le site :

<http://www.trapta.eu/>

3 versions sont disponibles pour une installation sur ordinateur Windows, linux ou mac.

Table des matières

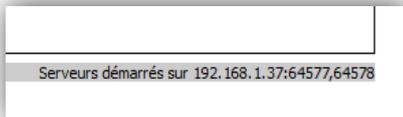
Ouverture de Trapta Serveur

Appréhender l'interface

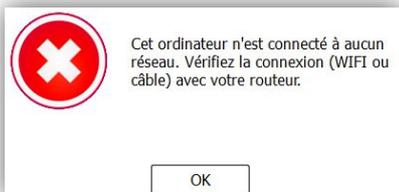
1. La barre de menus
 - a. Le menu **Compétition**
 - b. Le menu **Archers**
 - c. Le menu **Matches**
 - d. Le menu **Edition PDF**
 - e. Le menu **Réglages**
2. Les contrôles
3. La zone principale
 - a. L'onglet Archers
 - b. L'onglet **Équipes**
 - c. L'onglet **Matches**

Ouverture de Trapta Serveur

Trapta Serveur permet de savoir si l'ordinateur est bien connecté au réseau.

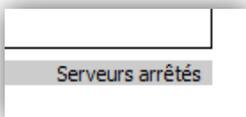


En bas à droite on vous signale le réseau sur lequel Trapta serveur est connecté.

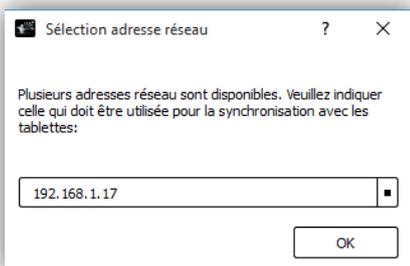


Au démarrage si aucun réseau n'est trouvé, une petite fenêtre vous informe.

Dans ce cas fermer Trapta, connecter l'ordinateur au réseau et ré-ouvrir Trapta



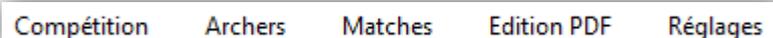
Trapta n'est pas visible sur le réseau.



Si l'ordinateur est connecté à plusieurs réseaux (wifi, Ethernet, partage de connexion avec un mobile en USB), vous devrez sélectionner le bon réseau.

Appréhender l'interface

1. La barre de menus en haut à gauche permet d'accéder à plusieurs outils.



Compétition Archers Matches Edition PDF Réglages

a. Le menu **Compétition**

Effacer tout Un seul bouton permet de remettre Trapta Serveur à zéro, ceci efface toutes les données. On l'utilise **uniquement** avant de commencer une nouvelle compétition.

b. Le menu **Archers**

Ajouter liste d'exemple En cliquant sur ce bouton, cela permet de faire des tests avec des noms fictifs.

Importer depuis fichier CSV ... Ce bouton permet d'intégrer une liste d'archers préalablement extraite depuis Result'Arc avec Trapta Transfer.

Exporter vers fichier CSV ... Ce bouton permet d'enregistrer un fichier afin de repousser les résultats vers Result'Arc grâce à Trapta Transfer.

Importer depuis Result'Arc ... Ce bouton permet d'intégrer une liste d'archers directement depuis Result'arc. **Uniquement** si Result'arc se trouve sur le même ordinateur.

Exporter vers Result'Arc ... Ce bouton permet de repousser les résultats directement dans Result'arc. **Uniquement** si Result'arc se trouve sur le même ordinateur.

Ajouter un archer ... Ce bouton permet d'ajouter manuellement un archer dans le départ courant. **Attention** : son score ne sera pas repousser dans Result'arc, vous devrez le faire vous-même.

Effacer archers départ courant Ce bouton permet d'effacer tous les archers du départ courant.

Remettre à zéro point départ courant Ce bouton permet de remettre tous les scores à zéro, après un test par exemple.

c. Le menu **Matches**

Ajouter un tour de match ... Ce bouton permet d'ajouter un tour de match dans la compétition avec des duels, par exemple : Quart de final, Demie finale ... etc.

Supprimer le tour de match courant Ce bouton supprime le tour de match courant (celui sélectionné).

Ajouter une catégorie Ce bouton vous permet d'ajouter une catégorie dans le tour de match courant.

d. Le menu **Edition PDF**

Feuilles de scores

Ce bouton vous donne accès à un formulaire afin d'éditer les feuilles de marques de tous les archers de la compétition.

e. Le menu **Réglages**

Affichage catégories ...

Ce bouton vous donne accès à un formulaire pour modifier la dénomination des catégories et leur ordre d'affichage.

Affichage cut ...

Ce bouton vous permet d'accéder à un formulaire pour modifier les Cut dans les concours avec duels.

Réseau ...

Ce bouton vous donnera accès à un formulaire pour modifier les paramètres réseau. À ne pas modifier si vous n'êtes pas un expert...

À propos ...

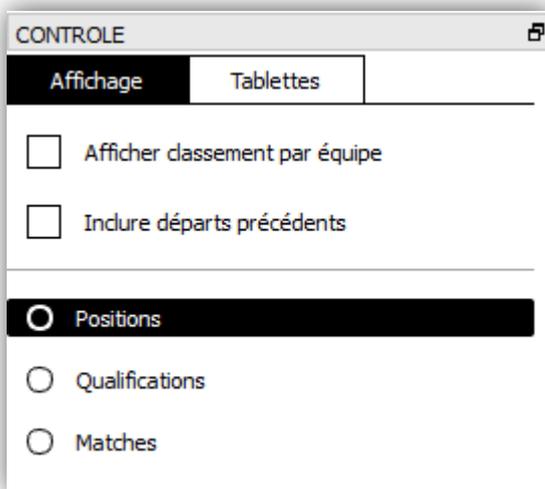
En cliquant sur ce bouton une petite fenêtre vous informera sur ce logiciel comme le numéro de version installé... etc.

2. Les contrôles de l'affichage et des tablettes.

Situé à droite dans Trapta Serveur

Le premier onglet permet de contrôler l'affichage soit, le ou les logiciels **Trapta Viewer** présents sur le réseau.

- L'option « **Afficher classement par équipe** » permet d'ajouter le classement par équipes dans le défilement des résultats.
- L'option « **Inclure départs précédents** » permet d'intégrer les résultats des archers des départs précédents.



Les cases à cocher suivantes permettent de choisir ce que **Trapta Viewer** doit afficher.

- **Positions**, affiche la position des archers du départ courant.
- **Qualifications**, affiche les résultats des tirs de qualifications
- **Matches**, affiche les résultats des matches.

A noter que pour **Qualifications** et **Matches** d'autres options apparaissent pour préciser ce que Trapta Viewer doit afficher. **Par exemple** : pour Qualifications, vous pouvez choisir Départ 1, volée 5.

Le deuxième onglet vous indique le statut des tablettes et leurs niveaux de batterie.

3. La zone principale.

Position	Licence	Catégorie	Nom	NOC / Club	Tri-spot	Equipier	Série 1	Série 2	Total	10X
---	123001T	CHCL	NEARLY-HE...	GHOSTS			0/0	0/0	0	
1A	123002G	CHCL	JORDAN LEE	GRYFFINDOR			0/0	0/0	0	
1B	123003T	CHCL	BARON BI	GHOSTS			0/0	0/0	0	

- a. L'onglet Archers regroupe les infos et options concernant les tirs de qualifications.
- La première liste déroulante permet de choisir le départ, c'est ce qui détermine le départ courant.
 - Les autres options servent à paramétrer les tirs de qualifications en choisissant :
 - Le nombre de séries.
 - Le nombre de volées.
 - Le nombre de flèches par volées.
 - Et si le 10x doit servir de départage (tirs extérieurs)

Il est **important** de savoir que ces réglages détermineront directement l'aspect de l'application tablette.

Par exemple : Si vous avez choisi 6 volées, les tablettes ne vous proposeront que 6 volées.

A l'inverse si vous avez choisis 3 flèches par volée, les archers ne pourront en saisir que 3. Donc **Attention** !

- Le tableau de bord

Chaque ligne de ce tableau représente un archer du départ sélectionné.

Vous pouvez trier ce tableau en fonction des colonnes.

Les 7 premières cases de chaque ligne sont modifiables en double cliquant dessus.

La colonne position correspond au placement de l'archer sur le plan de cible, si deux archers ont la même position, cette case est colorée en rouge.

La colonne tri-spot influence l'application tablette, quand cette case est cochée cela signifie que l'archer tir sur tri-spot, la tablette proposera que les valeurs de point correspondant.

La colonne Équipier : Cette case devra être cochée manuellement (en double cliquant dessus) pour indiquer que l'archer fait partie d'une équipe.

Les cases Série 1, Série 2 ...etc. : En cliquant dessus vous aurez une petite fenêtre vous indiquant le détail de la série pour l'archer correspondant.

b. L'onglet Équipes

ARCHERS	EQUIPES	MATCHES	
Catégories et composition des équipes :		<input type="button" value="+ Ajouter une catégorie d'équipes"/>	<input type="button" value="- Supprimer catégorie"/>
Exemple 1: SHCL + SHCL + SFCL JHCL JFCL (3 scores additionnés: meilleur SHCL + 2eme meilleur SHCL + meilleur SFCL ou meilleur JHCL ou meilleur JFCL)			
Exemple 2: SHCL* + JHCL* (n scores additionnés: tous les SHCL + tous les JHCL)			
<i>Dans le panneau "ARCHERS", n'oubliez pas de cocher les archers qui compteront comme équipiers.</i>			
Catégorie d'équipe	Règle de composition		
Classement équipes :			
Catégorie d'équipe	Équipe	Archers marquants	Score

Cet onglet permet de paramétrer les compositions pour vos classements par équipes.

Attention : Ça ne marche que si vous avez coché les cases coéquipiers dans le tableau de bord.

Rappel : Pour que le classement par équipes apparaisse dans Trapta Viewer vous devez avoir coché « Afficher classement par équipes » dans le contrôle de l'affichage.

c. L'onglet Matches

ARCHERS	EQUIPES	MATCHES	
# Flèches / volée :	<input type="text" value="3"/>	# Volées max :	<input type="text" value="5"/>

C'est ici qu'apparaîtront les tours de matchs créé en cliquant sur le bouton « Ajouter un tour de match » du menu Matches.

5 – Importation

Pour exporter depuis TRAPTA vers Résult'Arc :

Sur le logiciel TRAPTA Serveur

Cliquer sur "Archers" dans la barre de menu et choisir "Exporter vers Résult'Arc".

Se laisser guider par le logiciel. Une fois l'exportation terminée, retourner sur le logiciel Résult'Arc et faire la vérification des scores transmis.

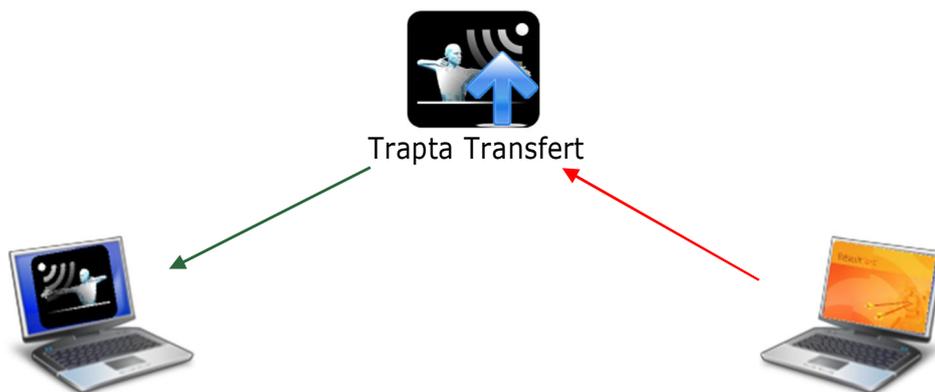
IMPORTATION

Il existe 2 méthodes :

1. Soit **Result'arc** se trouve sur le même ordinateur que **Trapta Serveur**.



2. Soit **Result'arc** se trouve sur un ordinateur différent.



CAS 1.

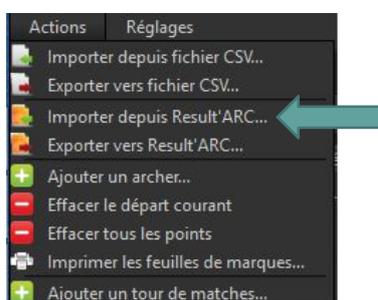
Dans le cas où **Result'arc** et **Trapta Serveur** se trouvent sur le même ordinateur.



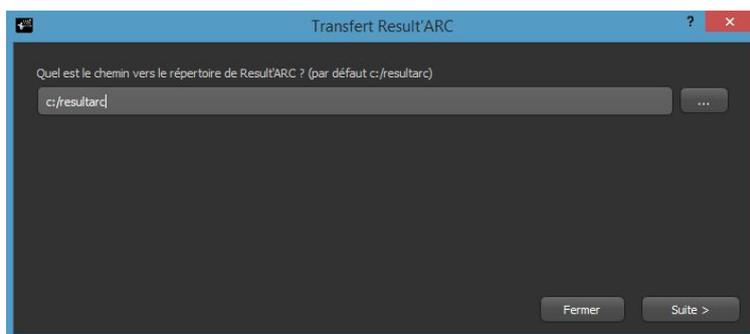
Ouvrir **Trapta Serveur**...



Cliquer sur "**Archers**" (et non « Action ») dans la barre de menu et choisir "**Importer depuis Result'arc...**".



Une fenêtre s'ouvre :

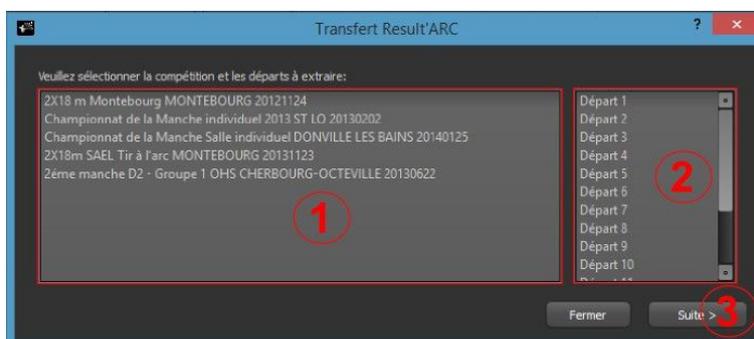


Modifier le chemin d'accès du répertoire où est installé **Result'arc** si celui-ci est installé dans un autre dossier que celui par défaut : C:\resultarc.

Cliquer sur « **Suite >** »

Si tout va bien, **Trapta** Analyse le répertoire où se trouve **Result'arc**...

La fenêtre suivante s'affiche :



1 : Dans le cadre de gauche, sélectionnez la compétition que vous voulez importer dans Trapta Serveur,

2 : Dans le cadre de droite, sélectionner le ou les départs à importer.

3 : Cliquer sur « **Suite >** »

Trapta Serveur importe automatiquement la liste des archers présents dans chaque départ sélectionné.

CAS 2. :

Pour une raison ou pour une autre, **Trapta Serveur** peut-être installer sur un ordinateurs **A** et **Result'arc** sur un ordinateurs **B**, dans ce cas il existe une petite application à installer sur l'ordinateur **B**, qui vous permettra très facilement de transférer les données de la compétition sur l'ordinateur **A**.



Ordinateur A



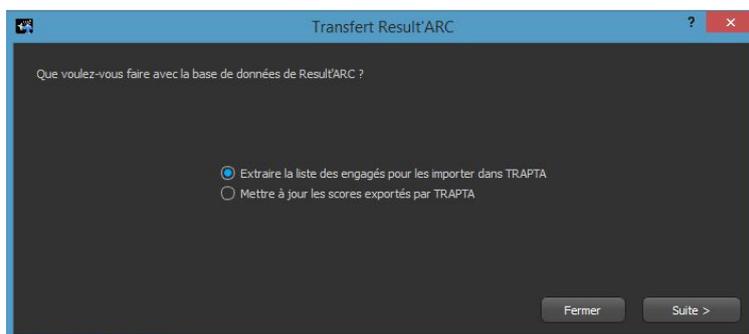
Ordinateur B

Etape 1, télécharger **Trapta Transfert** depuis cette page :

<http://trapta.eu/dokuwiki/doku.php?id=download>

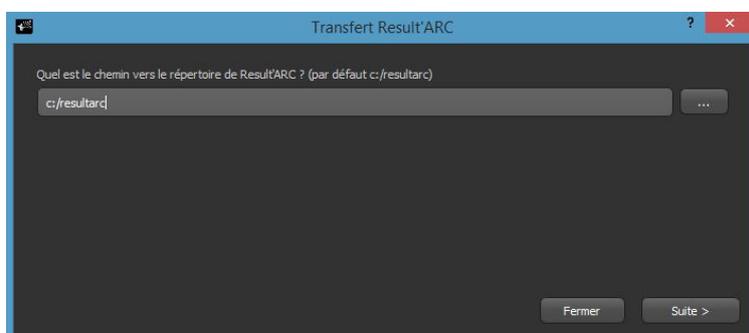
Etape 2, Installer Trapta Transfert sur l'ordinateur où se trouve **Result'arc**.

Etape 3, Lancer l'application.



L'action qui nous intéresse dans ce chapitre est "**Extraire la liste des engagés pour importer dans Trapta**", sélectionnez cette action et cliquez sur **Suite >**

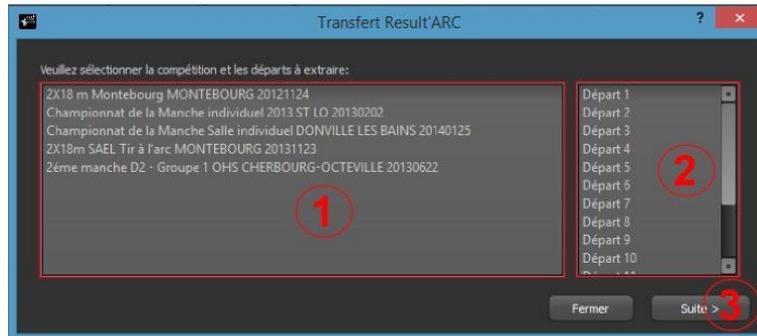
Une autre fenêtre s'ouvre :



Modifier le chemin d'accès du répertoire où est installé **Result'arc** si celui-ci est installé dans un autre dossier que celui par défaut : C:\resultarc .

Cliquer sur « Suite > »

Si tout va bien, **Trapta Transfert** analyse le répertoire où se trouve **Result'arc...** et affiche la fenêtre suivante :



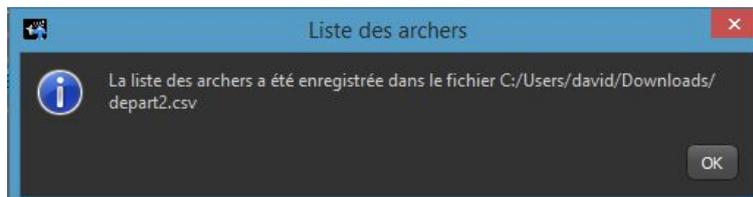
1 : Dans le cadre de gauche, sélectionnez la compétition que vous voulez importer dans Trapta Serveur

2 : Dans le cadre de droite, sélectionner le ou les départs à importer.

3 : Cliquer sur « **Suite >** »

Trapta Transfert vous demande de choisir un répertoire pour enregistrer un fichier .csv, notez bien l'endroit est enregistré ce fichier, c'est celui-ci que nous transférerons sur l'autre ordinateur.

Une fois le fichier enregistré, une petite fenêtre de confirmation s'ouvre :



Cliquez sur OK, Trapta Transfert se ferme.

Copier le fichier sur une clé USB, pour le transférer sur l'ordinateur où se trouve **Trapta Serveur**. Ouvrir **Trapta Serveur...**



Cliquer sur "Actions" dans la barre de menu et choisir « **Importer depuis fichier CSV** », Une fenêtre vous demande de choisir un fichier CSV, Retrouvez le fichier CSV et cliquez sur "Ouvrir".

La liste des archers se charge automatiquement dans **Trapta Serveur**.

6 – TRAPTA Viewer



Trapta Viewer

Trapta Viewer diffuse sur un écran les classements envoyés par Trapta Serveur, il est installé sur un ordinateur (Windows, Linux ou Mac), il peut être sur le même ordinateur que Trapta Serveur, ou sur un ordinateur différent, dans ce cas l'ordinateur devra être relié au réseau.

Trapta Viewer est gratuit et téléchargeable dans la rubrique **Téléchargement** sur le site :

<http://www.trapta.eu/>

3 versions sont disponibles pour une installation sur ordinateur Windows, linux ou mac.

Table des matières

Ouverture de Trapta Viewer

La fenêtre de diffusion

L'interface de réglages

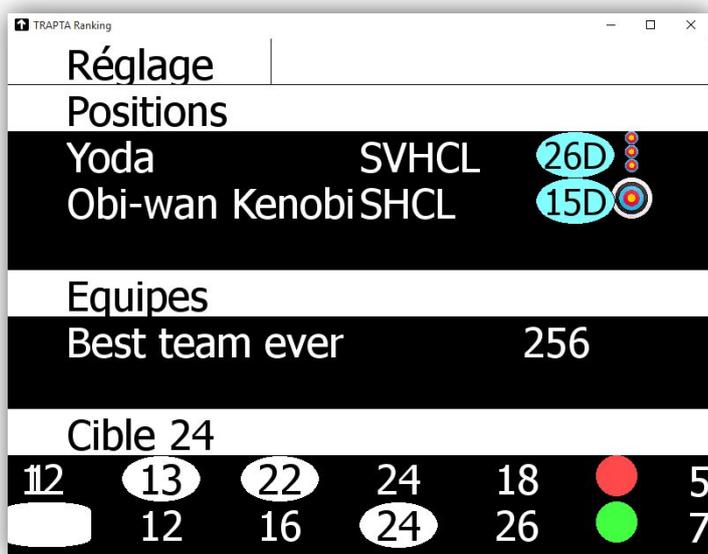
1. Les boutons de connexion et le message du réseau
2. Les boutons d'apparence

Explications

Ouverture de Trapta Viewer

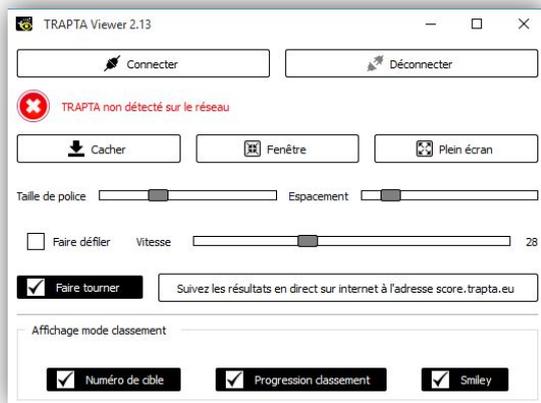
Trapta Viewer est composé de 2 fenêtres, ce qui permet de différencier ce qui est affiché pour le public et les réglages. Généralement l'affichage des résultats se fait sur un écran additionnel du style vidéoprojecteur ou deuxième écran de grande taille, dans ce cas il est intéressant de diviser l'écran de l'ordinateur en 2 de telle sorte que la fenêtre de réglage soit visible sur l'écran de l'ordinateur et l'affichage public sur l'écran additionnel.

La fenêtre de diffusion



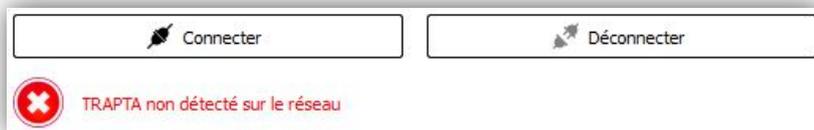
Ce qui est diffusé dans cette fenêtre est envoyé par Trapta Serveur. Dans Trapta Serveur, sur la droite il y a un formulaire « Contrôles », les paramètres pour gérer la diffusion se trouvent dans l'onglet « Affichage ».

L'interface de réglages



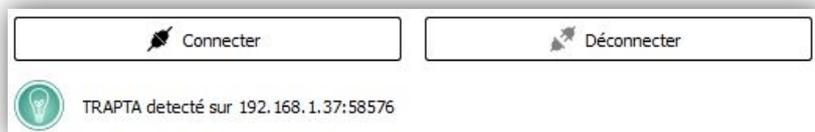
Cette petite fenêtre regroupe plusieurs boutons et réglages :

1. Les boutons de connexion et le message du réseau



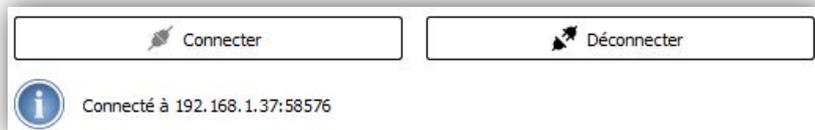
Deux boutons permettent de connecter Trapta Viewer au réseau.

Dans l'image ci-dessus, Trapta Viewer a été ouvert avant Trapta Serveur, un message d'alerte vous le signal.

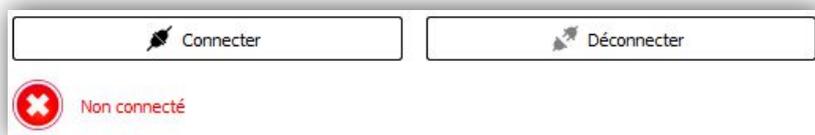


Le message d'alerte nous informe que Trapta Serveur est détecté sur le réseau.

Pour se connecter il suffit de cliquer sur le bouton « Connecter ».



Tout va bien ! Trapta Viewer est connecté au réseau et reçoit des données de Trapta Serveur.



Dans le message ci-dessus, Trapta Serveur ou la connexion réseau a été perdu.

2. Les boutons d'apparence



Les trois boutons ci-dessus permettent de jouer sur l'apparence de la fenêtre de diffusion.

Le bouton Cacher : permet de faire disparaître la fenêtre diffusion.

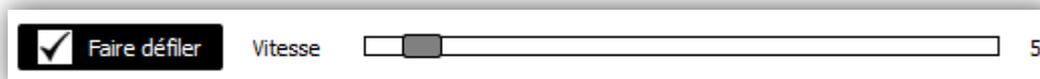
Le bouton Fenêtre : permet d'avoir une fenêtre avec une taille modifiable.

Le bouton Plein écran : permet d'agrandir la fenêtre afin qu'elle utilise toute la surface de l'écran.



Le réglage « Taille de la police » : Cela permet de d'agrandir ou diminuer la taille des lettres et des chiffres de la fenêtre de diffusion.

Le réglage « Espacement » : permet d'écarter ou rapprocher les colonnes.



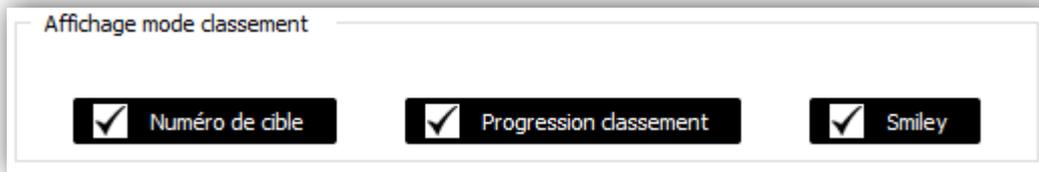
La case à cocher « Faire défiler » : permet de lancer ou d'arrêter le défilement.

Le réglage « Vitesse » : permet d'augmenter ou de diminuer la vitesse de défilement.



La case à cocher « Faire tourner » : permet de lancer ou d'arrêter le défilement du message d'information.

La zone de saisie : Ici vous pouvez saisir ce que vous voulez, le texte défilera dans la fenêtre diffusion en haut à droite.



Pendant les tirs de qualifications, l’affichage des classements est diffusé à l’écran. Ces trois cases à cocher permettent de masquer ou de faire apparaître les colonnes :



« Numéro de cible »,

« Progression classement »,



Et « Smiley »



Explications

La colonne progression classement : permet au public de connaître l’évolution du classement volée par volée. Exemple :

L’archer a gagné une place au classement.



est un indicateur par rapport à la moyenne des volées de l’archer. Exemple :

	Volée	Volée 2	Volée 3	Volée	Volée	Volée
Score	22	24	26	30	22	20
Moyenne	22	23	24	25,5	24,8	24
Smiley						
Explication		L’archer a fait 24, il fait passer sa moyenne de 22 à 23, il est content.	L’archer fait 26, sa moyenne passe de 23 à 24, en progression il est content.	L’archer fait 30, largement plus que sa moyenne de 24, il est Très content.	L’archer fait 22, il fait moins que sa moyenne de 25,5, il n’est pas content.	L’archer fait 20, largement moins que sa moyenne de 24,8, il n’est pas content du tout.

7 – TRAPTA Cloud



Trapta Cloud

Trapta Cloud diffuse sur internet les classements envoyés par Trapta Serveur, il est installé sur un ordinateur (Windows, Linux ou Mac), il peut être sur le même ordinateur que Trapta Serveur, ou sur un ordinateur différent, dans ce cas l'ordinateur devra être relié au réseau.

Trapta Cloud est gratuit et téléchargeable dans la rubrique **Téléchargement** sur le site :

<http://www.trapta.eu/>

3 versions sont disponibles pour une installation sur ordinateur Windows, linux ou mac.

Mais seuls les détenteurs de licence Trapta peuvent publier les résultats sur internet.

Table des matières

Ouverture de Trapta Cloud

Connexion aux réseaux

États de Trapta Cloud

Informations utilisateur

Informations événement

Publication des feuilles de marques

La zone de notification

Ouverture de Trapta Cloud

Trapta Cloud est matérialisé par une petite fenêtre, son fonctionnement nécessite une connexion au réseau local (s'il est installé sur un autre ordinateur que Trapta Serveur) et une connexion Internet.



Connexion aux réseaux

Attention : La connexion au réseau local et à Internet peut poser des problèmes, selon les ordinateurs et leur carte réseau.

Connexion de l'ordinateur aux réseaux :	
Réseau local en WIFI Réseau internet par câble Ethernet	Déconseillé, voire impossible
Réseau local par câble Ethernet Réseau Internet en WIFI	Déconseillé, voire impossible
Réseau local en WIFI ou câble Ethernet Réseau Internet par câble USB	Conseillé

Je vous conseille donc de connecter l'ordinateur à internet avec :

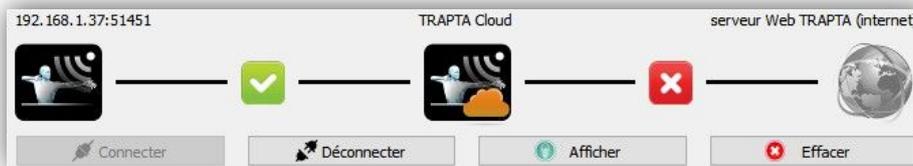
- une **Clé Wifi USB** (connectée par exemple à la 'Box ' de la salle).
- une **Clé 3G USB**.
- un **téléphone portable** avec connexion internet, relié en USB (Dans les paramètres du téléphone, vous devrez activer le partage de connexion via USB).

États de Trapta Cloud

Au centre de la fenêtre vous avez un schéma représentant l'état de vos connexions et 4 boutons.



Dans le cas de figure ci-dessus, Trapta Serveur n'est pas démarré et l'ordinateur n'est pas relié à internet.

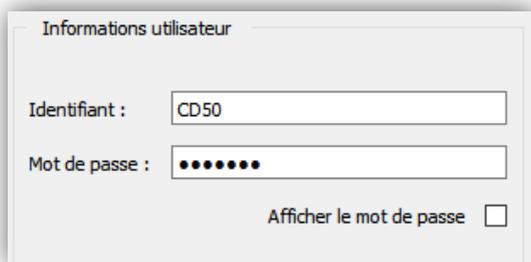


Ici Trapta Serveur est détecté mais l'ordinateur n'est pas relié à internet.



Trapta Serveur est détecté et l'ordinateur est relié à internet, tout va bien !

Informations utilisateur



Informations utilisateur

Identifiant :

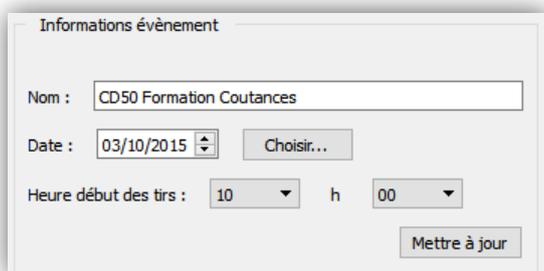
Mot de passe :

Afficher le mot de passe

Ce petit cadre regroupe les zones de texte à remplir pour s'identifier sur le site Trapta.

N'importe qui ne peut pas publier sur ce site, c'est pourquoi vous devez rentrer un identifiant et un mot de passe.

Informations événement



Informations événement

Nom :

Date : Choisir...

Heure début des tirs : h

Mettre à jour

Ce formulaire permet de créer un événement sur le site Trapta.

Pour créer un événement remplissez le formulaire et cliquer sur « Mettre à jour ».

L'évènement doit apparaître sur la page résultats de Trapta :

<http://score.trapta.eu/>

Publication des feuilles de marques

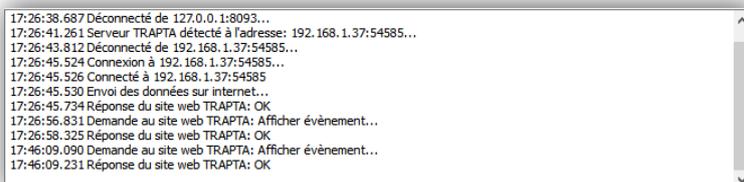
Vous pouvez poster les feuilles de marque sur la page de votre concours en cliquant sur :



Poster les feuilles de scores (PDF)

Votre navigateur web s'ouvre alors sur un formulaire, il suffit de rechercher le PDF créé via Trapta Serveur et de cliquer sur « Mettre en ligne ».

Normalement les identifiants et mot de passe son automatiquement remplis...



```
17:26:38.687 Déconnecté de 127.0.0.1:8093...
17:26:41.261 Serveur TRAPTA détecté à l'adresse: 192.168.1.37:54585...
17:26:43.812 Déconnecté de 192.168.1.37:54585...
17:26:45.524 Connexion à 192.168.1.37:54585...
17:26:45.526 Connecté à 192.168.1.37:54585
17:26:45.530 Envoi des données sur internet...
17:26:45.734 Réponse du site web TRAPTA: OK
17:26:56.831 Demande au site web TRAPTA: Afficher évènement...
17:26:58.325 Réponse du site web TRAPTA: OK
17:46:09.090 Demande au site web TRAPTA: Afficher évènement...
17:46:09.231 Réponse du site web TRAPTA: OK
```

La zone de notification

La dernière zone en bas recense toute les activités de Trapta Cloud, avec les heures.

Pratique pour voir que la publication des résultats fonctionne bien.