

Enregistrement


La première fois que vous exécutez le logiciel, une fenêtre vous indique que vous n'êtes pas encore enregistré.

Saisissez votre nom et prénom, ou un authentifiant quelconque.

Cliquez alors sur « s'enregistrer ».

... en cours de développement

Si vous avez déjà envoyé votre règlement, veuillez saisir exactement votre authentifiant ainsi que le mot de passe fourni, puis cliquez sur « valider ».



Une fois enregistré, cette boîte de dialogue n'apparaîtra plus.

Nous vous invitons à personnaliser immédiatement votre logiciel grâce au menu outils/personnalisation. Une boîte dialogue vous demande d'indiquer votre nom et votre prénom. Cela permettra, lors de la création des rapports imprimés, de voir apparaître votre nom et votre prénom en haut de chaque page du rapport.

Pour valider cette saisie, veuillez relancer le logiciel.

Description des icônes

Zone supérieure :



Créer une nouvelle séquence



Ouvrir une séquence enregistrée



Enregistrer la séquence en cours



Ouvrir une séquence de la bibliothèque



Enregistrer une séquence dans la bibliothèque



Supprimer une image clé



Ajouter une image clé



Visualiser les images clé en mode pas à pas



Vitesse du pas à pas : lent, normal, rapide



Afficher les trajectoires du début à l'image clé en cours



Afficher les trajectoires du début à la fin de la séquence



Activer / désactiver la numérotation des joueurs



Jouer la séquence au ralenti



Jouer la séquence à vitesse normale



Jouer la séquence rapidement



Imprimer un rapport

















Exporter l'image clé en cours vers un fichier image

Echelle des images clés :





avec à droite le réglage de la vitesse : lente, normale, rapide 

Zone gauche :

-  Choix du terrain
-  Activer la gestion des équipes
-  Saisie de l'équipe 1
-  Saisie de l'équipe 2
-  Affectation des joueurs des équipes 1 et 2
-  Nombre de joueurs rouges
-  Nombre de joueurs bleus
-  Nombre de joueurs jaunes
-  Nombre de joueurs blancs
-  Nombre d'arbitres
-  Nombre de ballons
-  Nombre de cônes
-  Nombre de coupelles
-  Nombre de piquets

Zone droite

-  Description de la séquence
-  Description des images clés

Exemple de création d'une séquence simple :

1 – choisir un terrain en cliquant sur 

Une boîte de dialogue apparaît, sélectionner « terrain complet », puis cliquez sur « OK ».
Le terrain complet est affiché à l'écran.

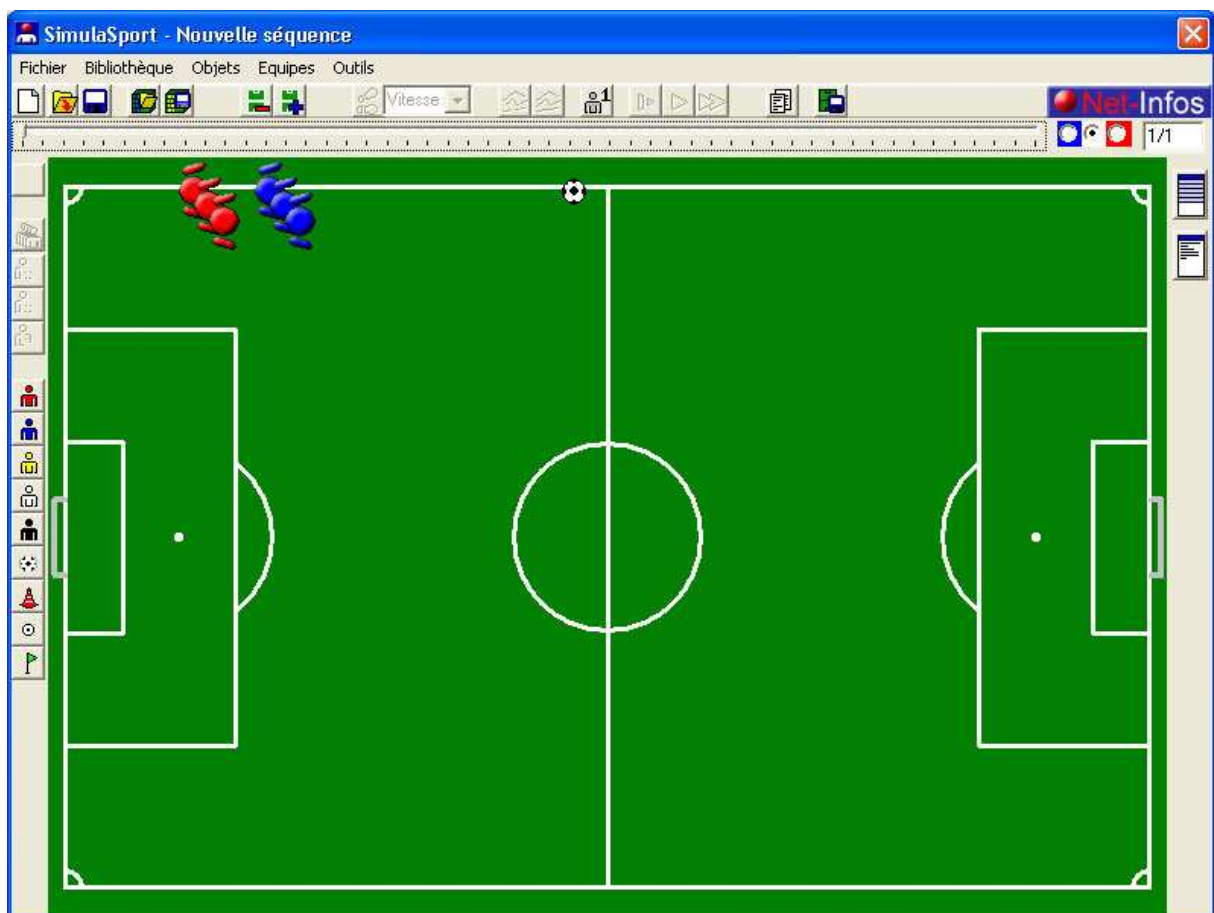
2 – choisir le nombre de joueurs rouges en cliquant sur .

Une boîte de dialogue vous invite à saisir le nombre de joueurs (de 0 à 11).
Saisissez « 3 », puis cliquez sur « OK ».

Les 3 joueurs rouges sont positionnés en haut à gauche du terrain.

Répétez l'opération avec 3 joueurs bleus .

3 – choisissez « 1 » ballon .



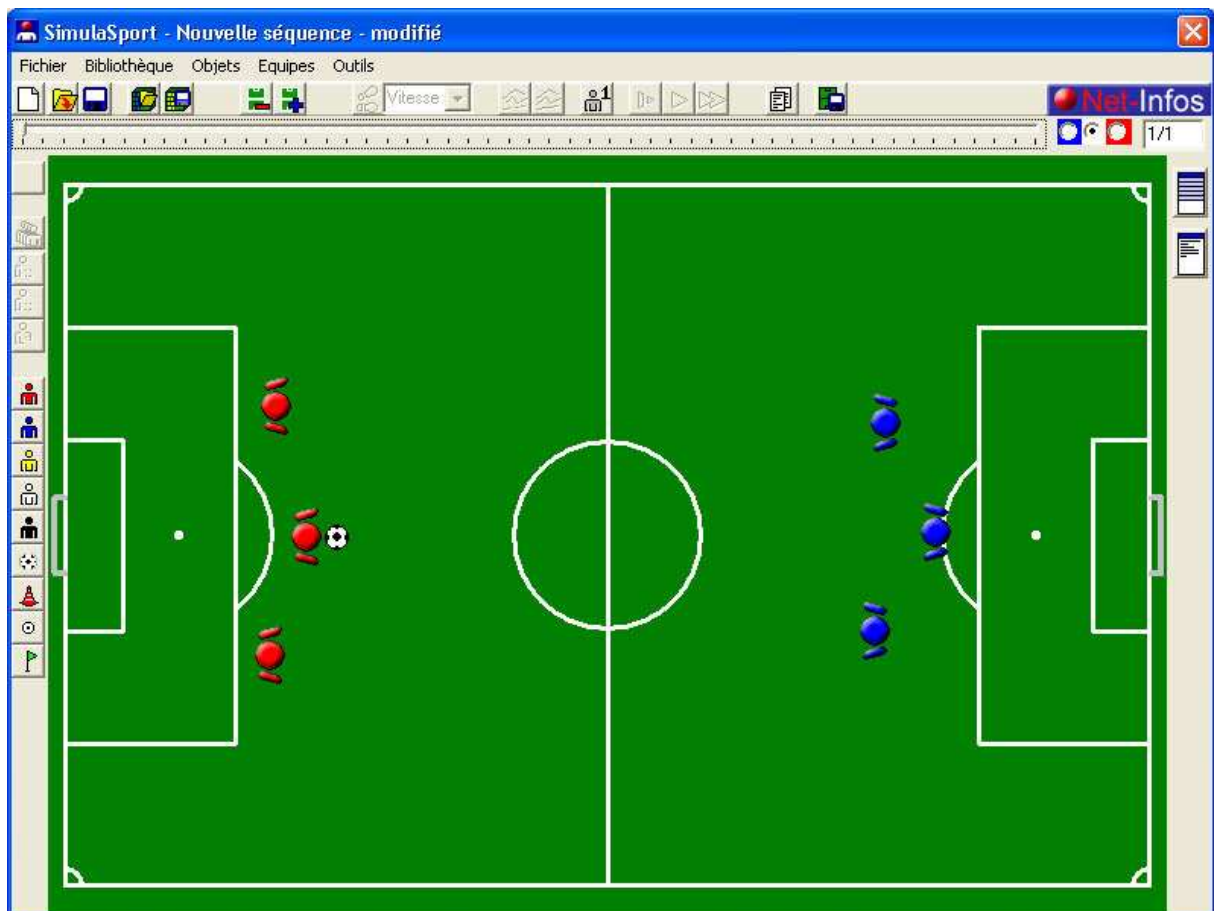
4 – positionnons les différents objets :

- clic gauche sur l'objet pour déplacer, re-clic droit pour arrêter le déplacement,
- clic droit sur l'objet pour effectuer la rotation de l'objet, re-clic pour arrêter.

Les rotations vous demanderont un peu de pratique : déplacer votre curseur autour de l'objet, tout en restant au voisinage proche de cet objet.

Seuls les objets joueurs et arbitres peuvent subir des rotations.

Placez vos joueurs ainsi :



Vous avez ainsi créé votre situation de départ.

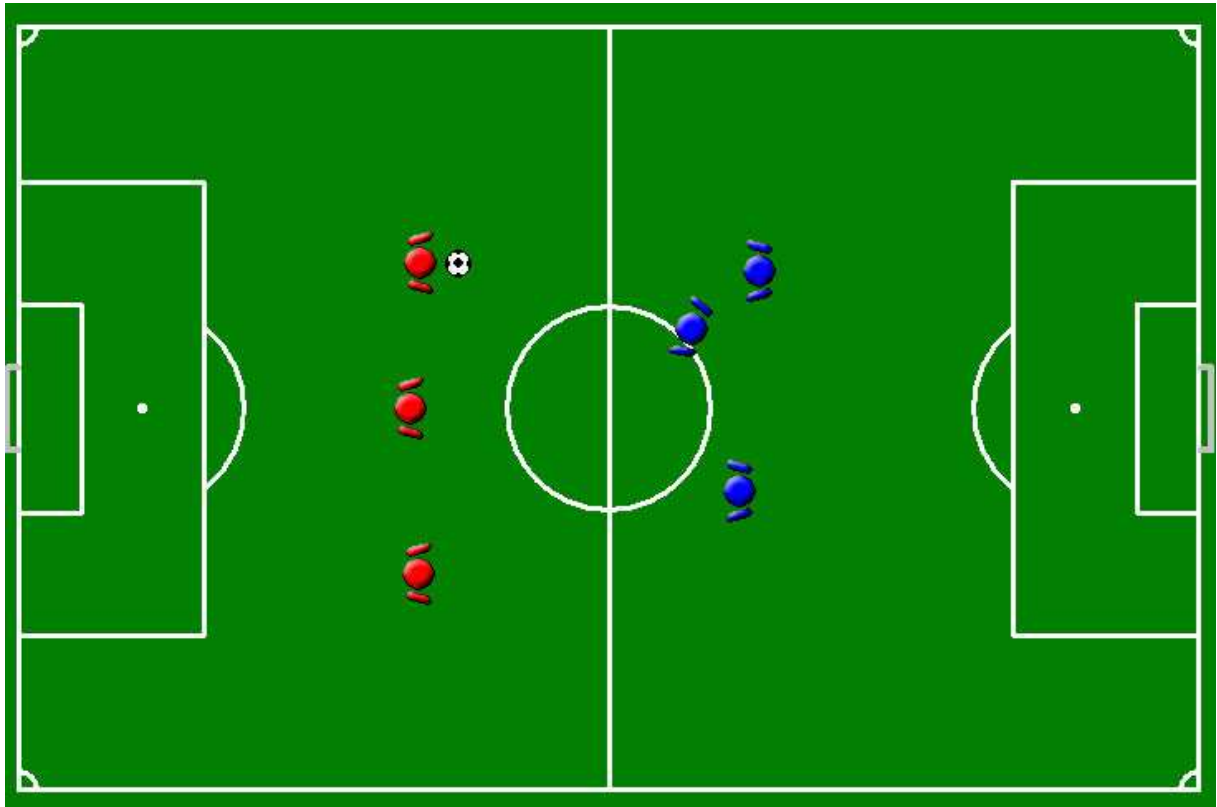
5 – Deuxième position :

SimulaSport fonctionne selon le principe des images clés. Il vous suffit donc de saisir les positions intermédiaires des déplacements pour obtenir une séquence.

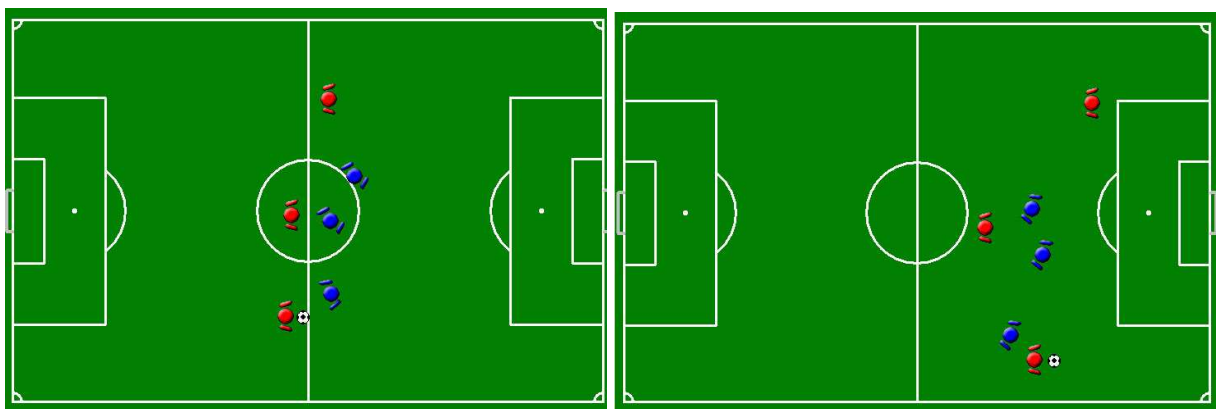
Pour créer une deuxième image clé, cliquez sur le curseur dans la barre d'échelle et déplacez-le d'une position vers la droite.



L'image clé précédente est automatiquement recopiée dans cette nouvelle image clé.

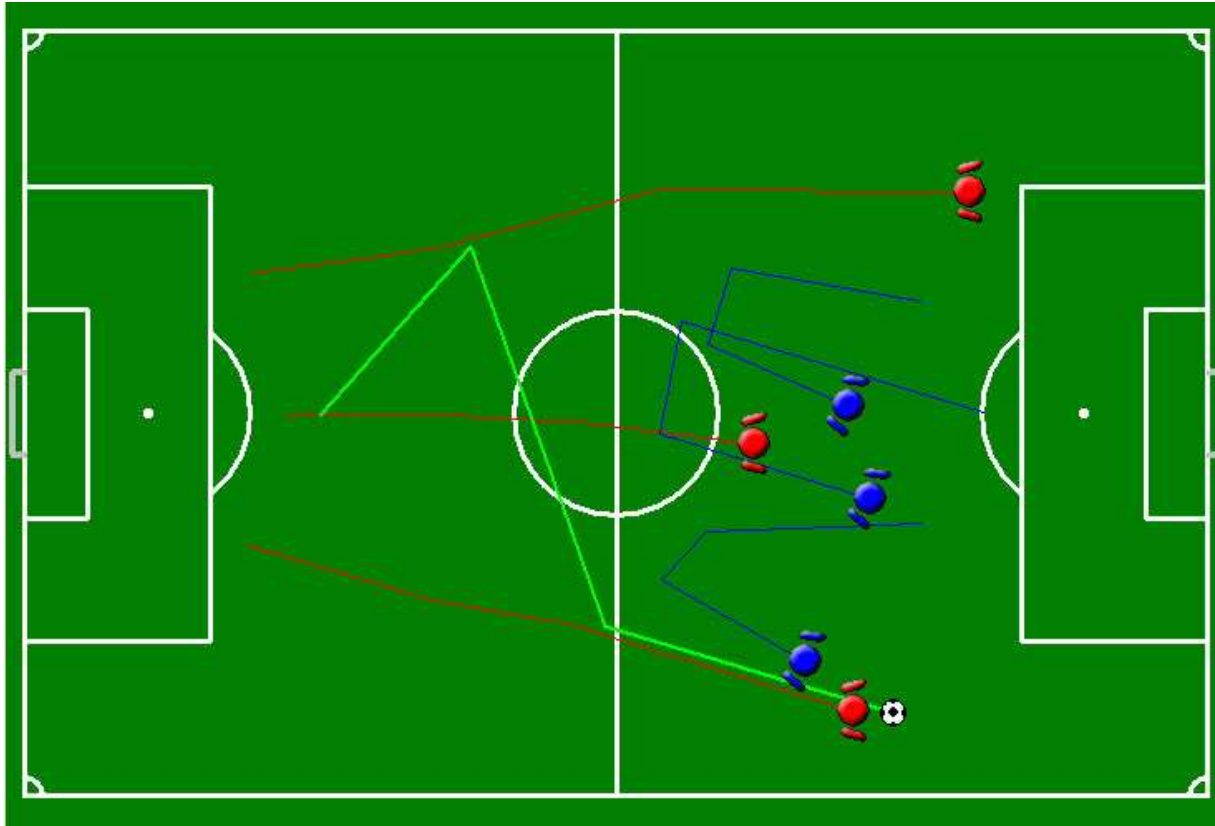
Positionnez vos objets :




Répétez l'opération pour les images suivantes :





Vous pouvez à tout moment visualiser les trajectoires des joueurs en cliquant sur les icônes d'affichage des trajectoires  ou .





Vous pouvez à tout moment modifier une image clé en vous repositionnant sur l'image à modifier grâce à l'échelle de positionnement.

Vous pouvez afficher les numéros des joueurs en cliquant sur . Re-cliquez pour effacer la numérotation.

Il peut arriver qu'une image clé soit dupliquée par erreur. Aussi, positionnez-vous sur une des images clés redondantes et cliquez sur  pour effacer l'image clé en question. Il vous sera bien sûr demandé de confirmer cet effacement.

Si vous avez oublié une position intermédiaire, positionnez-vous sur l'image précédent cet oubli et cliquez sur  pour rajouter une image clé.

Votre séquence étant construite vous pouvez désormais la visualiser :

- en mode pas à pas  pour visionner les images clés successives,
- en mode lecture  pour jouer la séquence.

SimulaSport interpole les positions intermédiaires entre deux images clés afin d'offrir une lecture fluide.

La vitesse entre deux images clés peut être modifiée. Positionnez vous sur la deuxième image clé et choisissez la vitesse grâce aux boutons   . Le choix d'un bouton signifie donc 'à quelle vitesse doit-on afficher cette image clé par rapport à la précédente'.

Utiliser les objets statiques

Vous pouvez positionner des cônes, des coupelles et des piquets pour préparer vos séances d'entraînement.

Vous pouvez utiliser 20 objets de chaque type, soit un total de 60 objets statiques !

Ces objets sont créés sur l'image initiale. Ils ne peuvent être déplacés que sur l'image initiale ! Ce choix s'explique simplement par le fait que ce sont des objets statiques dépourvus de toute motricité indépendante.

Documenter votre séquence

Votre séquence étant réalisée, vous pouvez lui adjoindre un descriptif. Ces commentaires sont bien sûr éditables à tout moment.

Pour décrire les généralités, cliquez sur .

Vous pouvez saisir :

- le thème de la séquence,
- ses objectifs,
- le but : soit dans un cadre général, soit dans le cadre attaquants défenseurs,
- les critères de réussite,
- les consignes,
- la durée de la séquence,
- le matériel à utiliser,
- une rubrique divers.

Chaque image clé peut aussi être commentée grâce à .

Impression d'un rapport

Vous avez la possibilité d'imprimer un rapport de votre séquence en cliquant sur .

Vous arrivez sur une page vierge. Un ensemble de boutons vous permet de composer votre impression :

- généralités : crée une page avec les généralités de la séquence,
- équipes : crée une page affichant les deux équipes avec les noms et les numéros des joueurs,

Trois zones Mode – Numérotation – Trajectoires vous permettent alors de paramétrer la création des images clés dans le rapport.

Mode : noir&blanc ou couleur.

Numérotation (des joueurs) : activée ou désactivée

Trajectoires : désactivées, courante, totale.

Les trois boutons suivant permettent de créer les images clés du rapport.




Séquence complète : une image clé par page, commentaire sous chaque image clé.

Condensé complet : trois images clés par page, commentaires à droite de chaque image clé.

Condensé images : six images clés par page, sans commentaire.

A tout moment vous pouvez supprimer une page du rapport grâce au bouton supprimer, ce qui permet par exemple dans un rapport de n'imprimer que certaines images clés.

Imprimer permet bien sûr de lancer l'impression du document.

Les icônes    permettent de zoomer avant/normal/arrière pour visualiser plus précisément les pages d'impression.

Gestion des équipes

Ce mode peut être choisi à la création d'une nouvelle séquence.

Après avoir choisi votre terrain , cliquez sur le bouton d'activation du mode équipe .


Les boutons joueurs rouges, bleus, jaunes et blancs sont automatiquement désactivés.

Cliquez ensuite sur les boutons  et  afin de personnaliser les équipes.

Une interface vous permet de saisir :

- le nom de l'équipe : renseignez le pour plus de clarté pour la suite,
- le numéro et le nom de chaque joueur, pour un total de 22 joueurs par équipe.

Vous pouvez ouvrir et enregistrer la composition de vos équipes.

Une fois vos équipes composées, vous pouvez créer les joueurs présents dans votre séquence grâce au bouton 'affecter les équipes' .

Cette opération sera à répéter deux fois pour chacune des équipes.

Choisissez l'équipe, la couleur des joueurs à l'écran.

Puis sélectionnez les joueurs présents dans la séquence : 11 joueurs maximum. Ce choix permet de garder en mémoire une équipe complète mais de ne faire jouer la séquence qu'à une partie de cette équipe.

Après avoir effectué l'affectation pour chacune des deux équipes, vos joueurs sont représentés sur le terrain dans la couleur sélectionnée.

Si vous cliquez sur l'affichage de la numérotation, vous constaterez que les joueurs possèdent leur numéro réel. De plus, le survol de la souris sur chaque joueur affiche son nom.