



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.

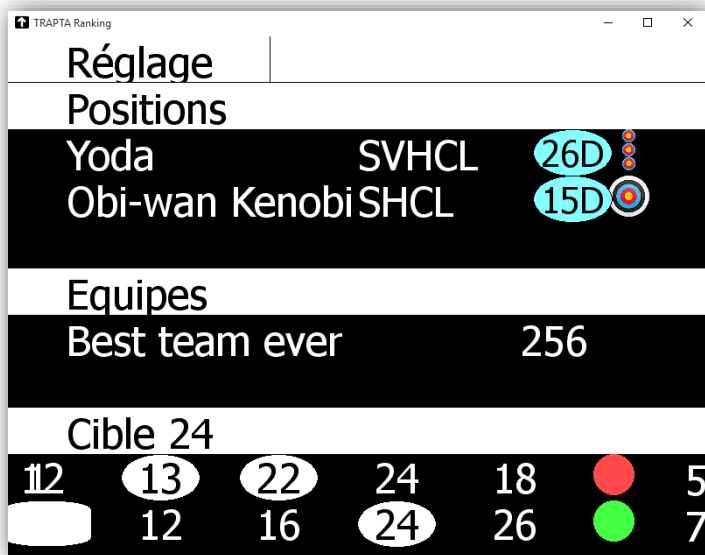
Table des matières

Ouverture de Trapta Viewer	2
La fenêtre de diffusion	2
L'interface de réglages	3
1. Les boutons de connexion et le message du réseau	3
2. Les boutons d'apparence	4
Explications	5

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

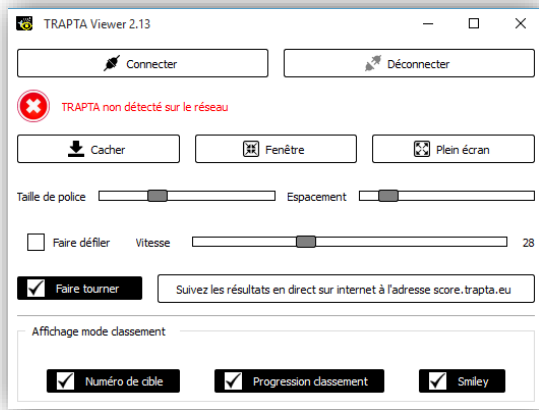


The screenshot shows a window titled "TRAPTA Ranking" with a dark background and white text. The window is divided into several sections:

- Réglage**: A header section.
- Positions**: A list of names and scores. "Yoda" has a score of 26D and "Obi-wan Kenobi" has a score of 15D. To the right of these scores are three vertical dots and a target icon.
- Equipes**: A section with "Best team ever" and a score of 256.
- Cible 24**: A section with a grid of numbers. The top row contains 12, 13, 22, 24, 18, a red dot, and 5. The bottom row contains a white bar, 12, 16, 24, 26, a green dot, and 7.

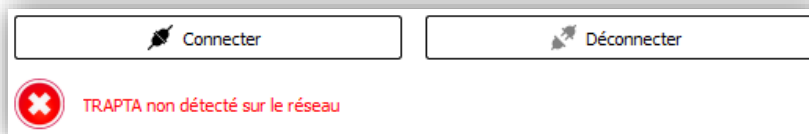
Ce qui est diffusé dans cette fenêtre est envoyé par Trapta Serveur. Dans Trapta Serveur, sur la droite il y a un formulaire « Contrôles », les paramètres pour gérer la diffusion se trouvent dans l'onglet « Affichage ».

L'interface de réglages



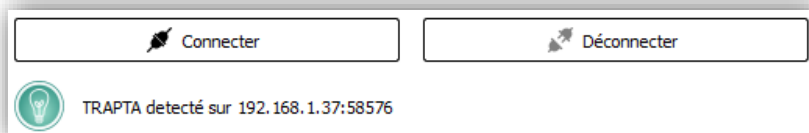
Cette petite fenêtre regroupe plusieurs boutons et réglages :

1. Les boutons de connexion et le message du réseau



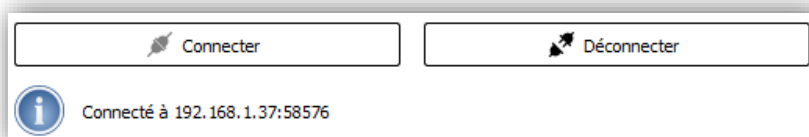
Deux boutons permettent de connecter Trapta Viewer au réseau.

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

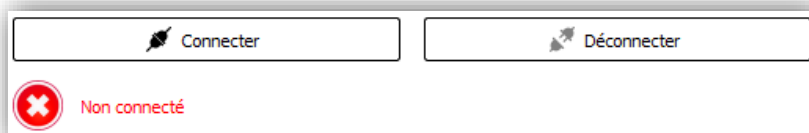


Le message d'alerte nous informe que Trapta Serveur est détecté sur le réseau.

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

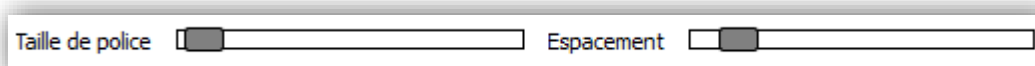


Les trois boutons ci-dessus permettent de jouer sur l'apparence de la fenêtre de diffusion.

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

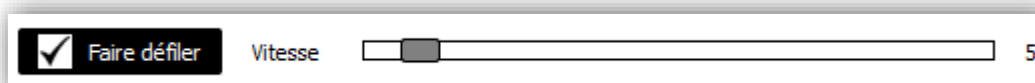
Le bouton Fenêtre : permet d'avoir une fenêtre avec une taille modifiable.

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.



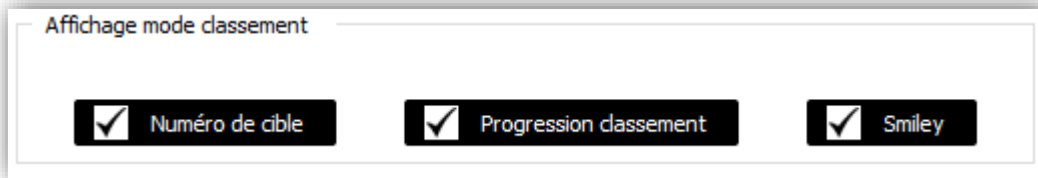
La case à cocher « Faire défiler » : permet de lancer ou d'arrêter le défilement.

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.

Les smiley : Sont un indicateur par rapport à la moyenne des volées de l’archer.

Exemple :

	Volée 1	Volée 2	Volée 3	Volée 4	Volée 5	Volée 6
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.