Y-DiscGolf



1. Installation de l'application



L'appli n'est pas sur le play store, il faut la télécharger ici avec le QRcode (que pour Android).

Au téléchargement, l'explorateur indique que c'est un fichier potentiellement corrompu (parce que c'est un apk), vous pouvez y aller quand même et l'installer (il faudra probablement autoriser l'installation d'applis inconnues (quelque part dans les paramètres du téléphone, dans la sécurité, ...).

Au lancement de l'appli, soyez connecté à Internet. L'appli ajoutera automatiquement deux parcours : celui du Championnat et celui de la Vallée des Jardins (ce sont les mêmes, ce n'est qu'une question de gestion). La liste des joueurs participants au Championnat est aussi ajoutée automatiquement.

2. Initier une partie

Une fois l'appli lancée, vous avez accès à deux parties : « Entrainement » et « Championnat de printemps Murata ».



Le bouton « Entrainement » est à utiliser pour enregistrer les résultats de vos entrainements. Le parcours « Vallée des Jardins » est déjà disponible.

Le bouton « Championnat de printemps Murata » est à utiliser <u>uniquement</u> pour enregistrer les rencontres prévues à ce championnat.

3. Choisir les joueurs



Une fois le bouton « Championnat » utilisé, vous allez choisir les joueurs participants. Pour cela deux boutons sont disponibles, l'un pour ajouter, l'autre pour retirer un joueur (personne n'est à l'abri d'un mauvais click !)

Les noms des joueurs choisis s'affichent sous les boutons.

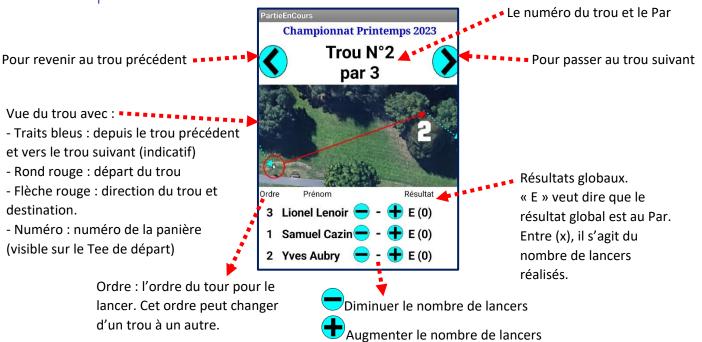
Si vous avez choisi l'« Entrainement », il vous faudra en plus choisir le parcours 😉.

4. Lancer la partie

Lancer la partie

Le bouton vert est clair.

5. Compter les lancers



6. Sauvegarder les résultats



A la fin du dernier trou, il est nécessaire d'enregistrer les résultats. C'est avec le bouton « Sauvegarde » que cela se fait. Le résultat est enregistré dans une base de donnée sur Internet, un accès 4G sera nécessaire à cet instant. Il est aussi enregistré dans le téléphone.

Une vérification est faite pour s'assurer que tous les lancers ont été enregistrés.

Une fois l'enregistrement réalisé, le score de chacun des joueurs est affiché.