

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 : « Entraînement » et « Championnat de printemps Murata ».

Entraînement

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

Championnat de printemps *muRata*

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

3. Choisir les joueurs

Ajouter un joueur

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 !)

Retirer un joueur

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

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

4. Lancer la partie

Lancer la partie

Le bouton vert est clair.

5. Compter les lancers

Pour revenir au trou précédent

Vue du trou avec :

- Traits bleus : depuis le trou précédent et vers le trou suivant (indicatif)
- Rond rouge : départ du trou
- Flèche rouge : direction du trou et destination.
- Numéro : numéro de la panier (visible sur le Tee de départ)

Ordre : l'ordre du tour pour le lancer. Cet ordre peut changer d'un trou à un autre.

PartieEnCours			
Championnat Printemps 2023			
Trou N°2 par 3			
Ordre	Prénom	Résultat	
3	Lionel Lenoir	-	+ E (0)
1	Samuel Cazin	-	+ E (0)
2	Yves Aubry	-	+ E (0)

Le numéro du trou et le Par

Pour passer au trou suivant

Résultats globaux.
« E » veut dire que le résultat global est au Par.
Entre (x), il s'agit du nombre de lancers réalisés.



Diminuer le nombre de lancers



Augmenter le nombre de lancers

6. Sauvegarder les résultats

A red rectangular button with the word "Sauvegarde" in white text.

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.