



LES BASES DE DONNÉES

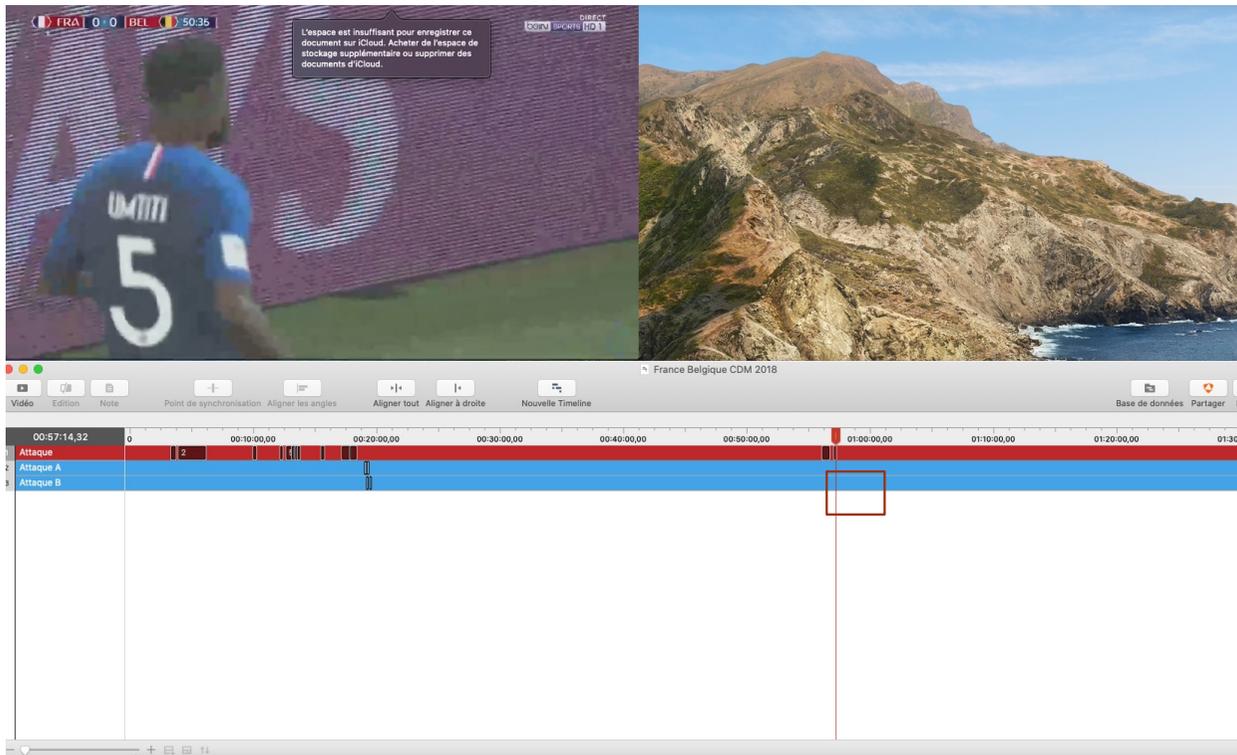
Olivier Degrenne, PhD

Pôle Professionnel de Formation



- Une base de donnée est par définition un espace de stockage d'information
- Elle permet d'assembler des séquences par thèmes ou par équipe afin de pouvoir comparer les données sur plusieurs matchs
- L'intérêt est notamment de proposer une analyse de tendances de jeu sur un nombre de données plus importants

Attention : Pour cela, il est important de coder les matchs avec les mêmes fenêtres de codifications afin d'avoir des données comparables !!



Olivier Degrenne, PhD

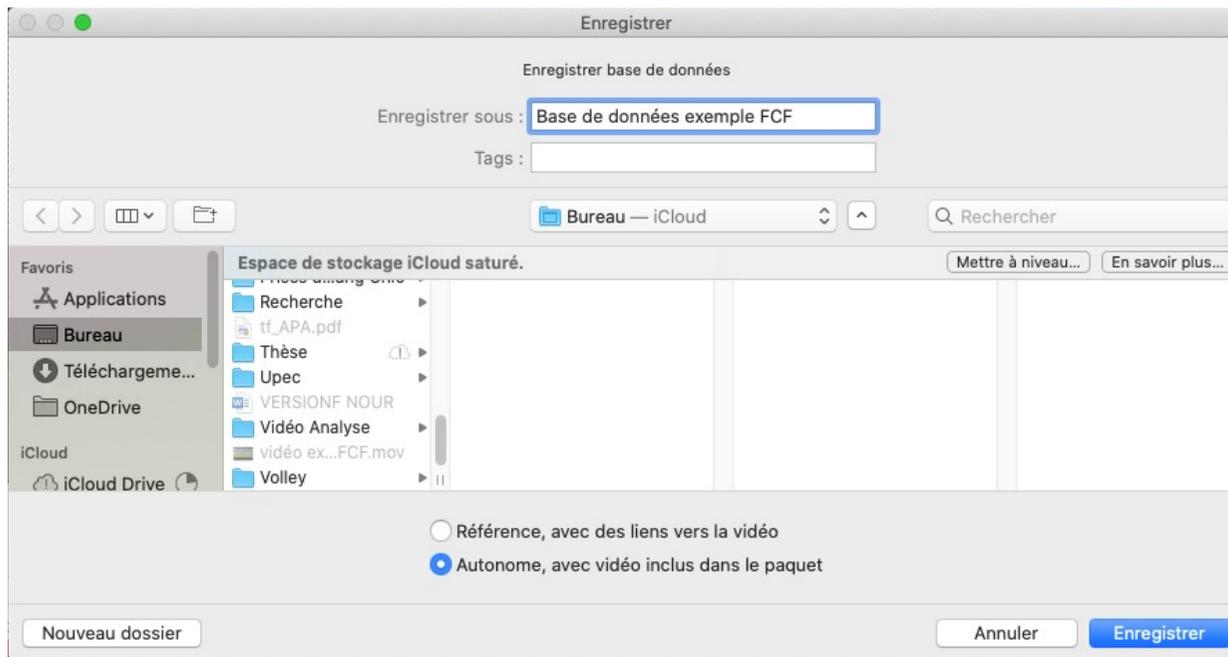
CRÉER SA BASE DE DONNÉE

- Pour envoyer des séquences en base de donnée, il faut sélectionner la ligne ou les séquences que vous désirez compiler
- Ensuite, il suffira de cliquer sur le bouton « Base de donnée » (en vert)

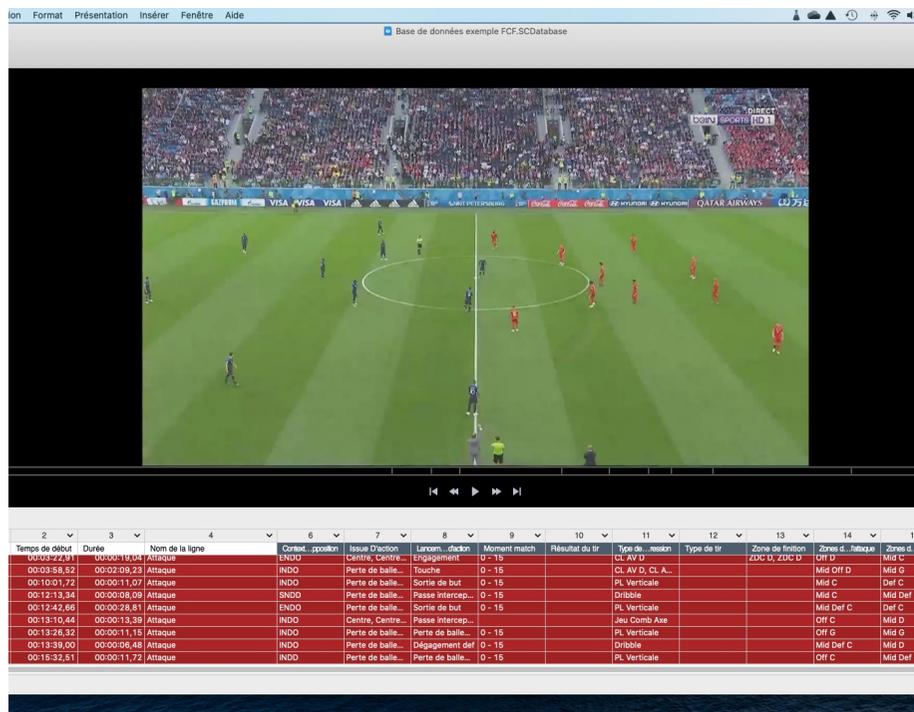


CRÉER SA BASE DE DONNÉE

- La boîte de dialogue s'ouvre, il faut alors nommer votre base de donnée et localiser l'endroit où vous voudrez le ranger dans votre Mac
- Ensuite vous avez 2 options :
 - Une BDD de référence, qui nécessite de conserver vos paquets vidéo car la BDD ira chercher les informations dans les paquets initiaux
 - Une BDD autonome, qui dupliquera les fichiers vidéos, sera donc plus lourde sur votre disque dur, mais ne vous obligera pas à conserver les paquets initiaux



CRÉER SA BASE DE DONNÉE



The screenshot shows a software window titled "Base de données exemple FCF-SCDatabase". The main area displays a football match video. Below the video is a data table with 15 columns and 7 rows of data.

| 2 | 3 | 4 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|----------------|-------------|-----------------|---------------------|-------------------|--------------------|--------------|-----------------|------------------|-------------|------------------|--------------------|------------|
| Temps de début | Durée | Nom de la ligne | Contrat... position | Issue d'action | Lancem... d'action | Moment match | Résultat du tir | Type de... asson | Type de tir | Zone de finition | Zones d... attaque | Zones d... |
| 00:00:22,81 | 00:00:19,04 | Attaque | ENDD | Centre, Centre... | Engagement | 0 - 15 | | Loc AV U | | ZDC U, ZDC D | Off D | Mid C |
| 00:00:38,92 | 00:00:29,23 | Attaque | INDO | Perte de balle... | Touche | 0 - 15 | | CL AV D, CL A... | | | Mid Off D | Mid G |
| 00:10:01,72 | 00:00:11,07 | Attaque | INDO | Perte de balle... | Sortie de but | 0 - 15 | | PL Verticale | | | Mid C | Def C |
| 00:12:13,34 | 00:00:08,09 | Attaque | SNDD | Perte de balle... | Passé Intercep... | 0 - 15 | | Dribble | | | Mid C | Mid Def D |
| 00:12:42,68 | 00:00:29,81 | Attaque | ENDD | Perte de balle... | Sortie de but | 0 - 15 | | PL Verticale | | | Mid Def C | Def C |
| 00:13:10,44 | 00:00:13,39 | Attaque | INDO | Centre, Centre... | Passé Intercep... | | | Jeu Comb Att | | | Off C | Mid D |
| 00:13:26,32 | 00:00:11,15 | Attaque | INDO | Perte de balle... | Perte de balle... | 0 - 15 | | PL Verticale | | | Off G | Mid G |
| 00:13:39,00 | 00:00:06,48 | Attaque | INDO | Perte de balle... | Dégagement def | 0 - 15 | | Dribble | | | Mid Def C | Mid D |
| 00:15:32,51 | 00:00:11,72 | Attaque | INDD | Perte de balle... | Perte de balle... | 0 - 15 | | PL Verticale | | | Off C | Mid Def G |

- Votre base de donnée est créée
- Elle se présente dans un format proche du Trieur
- Vous avez alors la possibilité de faire un traitement de données en vous basant sur l'ensemble des matchs intégrés en base de données

