



# FENÊTRE DE RAPPORT



Olivier Degrenne, PhD

Pôle Professionnel de Formation

# INTRODUCTION

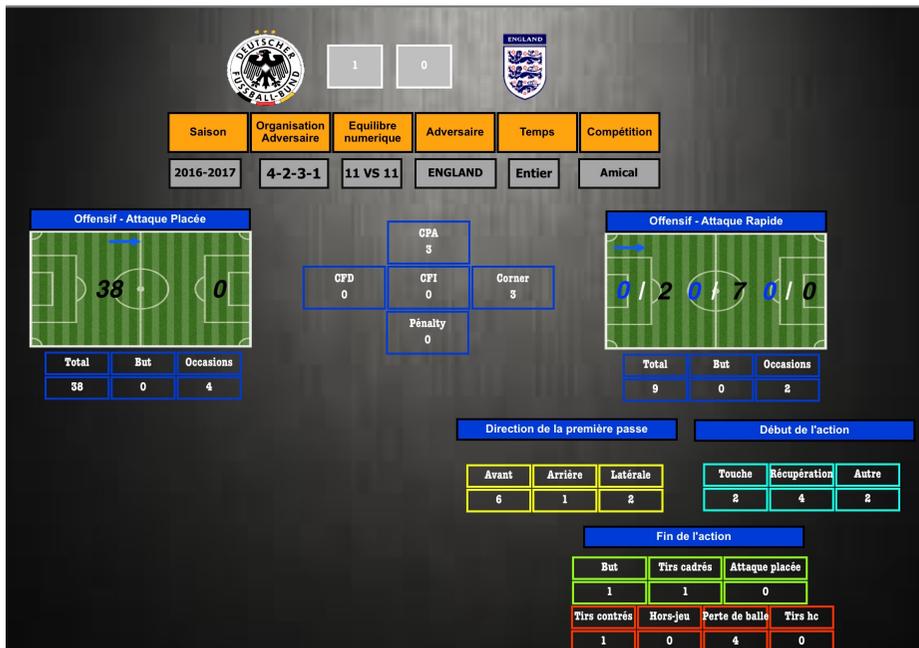
- À l'issue des 4 premiers cours, nous pouvons retenir que la force de Hudl SportsCode réside dans sa capacité à s'adapter aux besoins de l'opérateur pour pouvoir recueillir un maximum d'informations pertinentes
- Une fois recueillies, nous avons pu voir que l'exportation des données peut se faire assez facilement
- De la même manière, vous êtes en mesure de produire un montage vidéo adaptés à vos besoins de manière très simple
- Nous allons maintenant aborder les présentations de données statistiques en construisant un outil de visualisation des données ergonomique, interactif et pertinent : La fenêtre de rapport



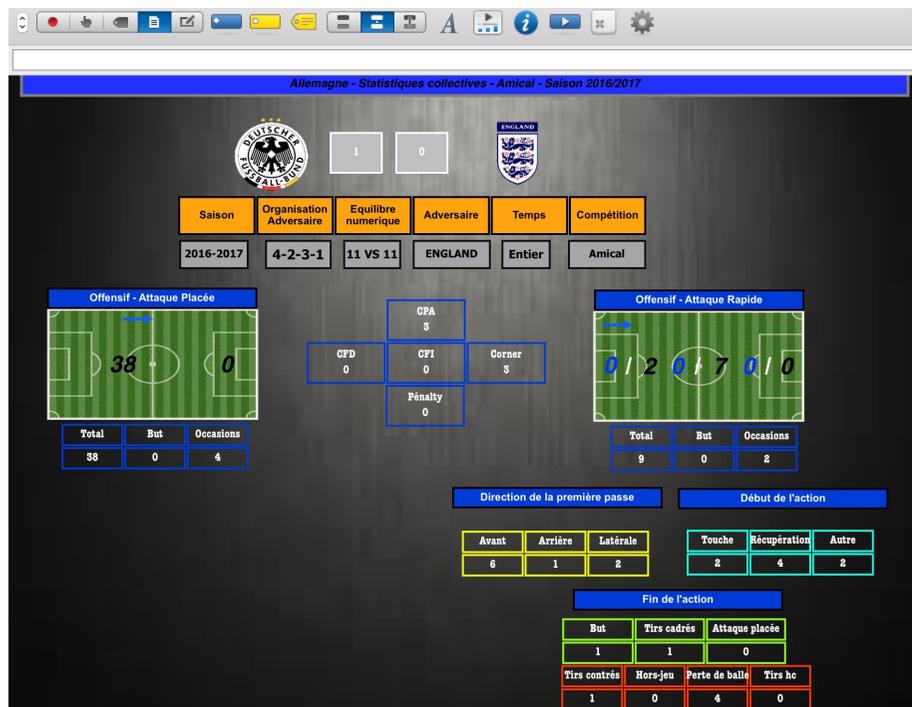
# LA FENÊTRE DE RAPPORT

- La fenêtre de rapport est un outil de présentation de données quantitatives interactif
- Il permet de présenter les données recueillies au sein d'un paquet vidéo
- Il permet également de lier la donnée statistique à la vidéo pour faciliter la compréhension

Pour rappel, la statistique permet de démontrer les faits, la vidéo permet de les comprendre...



# LA FENÊTRE DE RAPPORT



- La création d'une fenêtre de rapport passe par la programmation de traitement de résultats
- En effet, il est nécessaire de programmer dans le logiciel les différents croisements de données qui devront être faits pour rendre compte des résultats
- Pour cela, il faut entrer des commandes de scripts pour automatiser les calculs



# LA FENÊTRE DE RAPPORT

- Une fenêtre de rapport est une fenêtre de codification utilisée en mode rapport
- Il suffit, comme pour la fenêtre de codification, de créer des boutons, de les renommer et de leur attribuer une commande de script pour qu'ils calculent les données demandées
- Les boutons utilisés dans une fenêtre de rapport seront soit des boutons « Action » (permettant de faire apparaître de la vidéo) soit des boutons inactifs (titres)
- Pour faire apparaître le résultat d'un script, il est fondamental de cocher la case « Résultat script » dans l'onglet « Apparence »

