



LES SCRIPTS



Olivier Degrenne, PhD

Pôle Professionnel de Formation

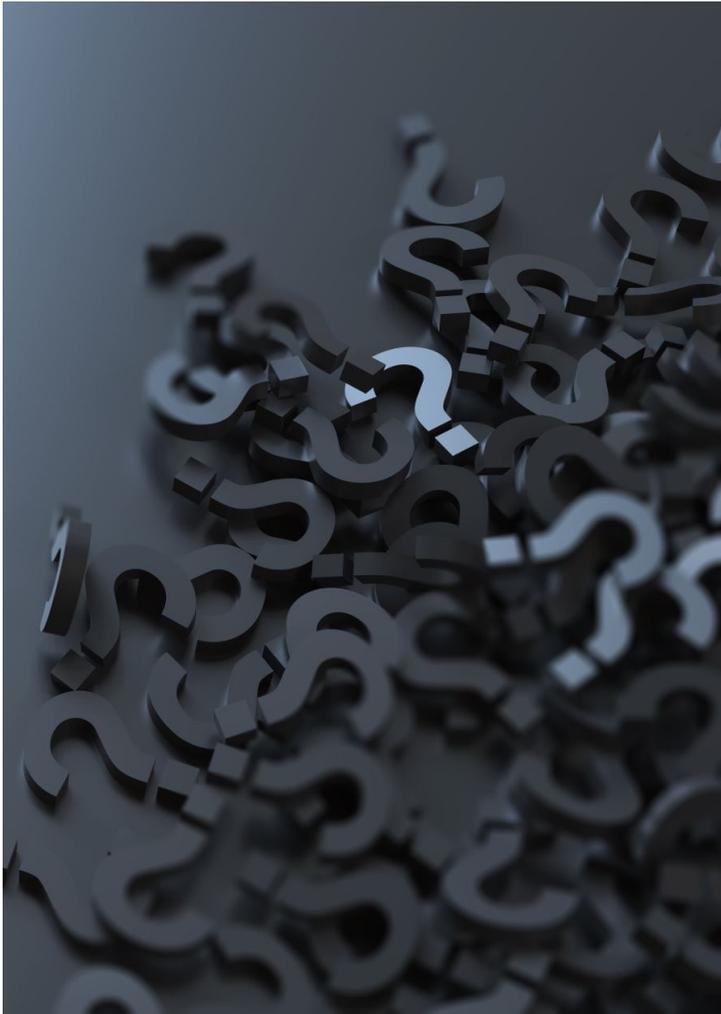
LES SCRIPTS

- L'écriture de scripts ressemble aux principes fondamentaux de la programmation informatique
- Il s'agit de construire des interactions automatisées entre plusieurs phénomènes qui pourraient être codés
- Ils peuvent servir à calculer, à afficher une vidéo précise, à faire apparaître ou disparaître un bouton en fonction du contexte, à colorer des boutons
- La réalisation de scripts nécessite beaucoup de discipline et de rigueur



MÉTHODOLOGIE DU SCRIPTING

- Il faut commencer par identifier ce qui va être recherché (Quoi?) et où il va falloir le rechercher (Où?)
- La démarche est similaire aux requêtes avancées dans la matrice
- Ensuite il faut déterminer la manière dont vous allez présenter vos données (nombre d'occurrence, durée de la séquence, durée moyenne, pourcentages, ...)
- La création de variable sera la clé pour construire des requêtes complexes



```
1 // Choix du système de jeu
2 $systeme = "Système 1"
3
4 // Choix des différentes possibilités de marque
5 $pts2 = count $systeme AND "2pts marqués" where row = "Attaque"
6 $pts3 = count $systeme AND "3pts marqués" where row = "Attaque"
7
8 // Calcul final
9 $stat = $pts2*2 + $pts3*3
10
11 // Affichage du résultat
12 show $stat
```

PRINCIPES D'EXÉCUTION DES SCRIPTS

- Les scripts s'exécutent toujours de façon linéaire (ligne par ligne). C'est pourquoi les lignes de script sont numérotées. Prenez garde à construire l'enchaînement de vos lignes de scripts avec logique
- Vous avez la possibilité de sauter des lignes afin d'aérer le visuel de votre fenêtre, et d'insérer des commentaires en insérant les caractères // en début de ligne



LES 4 FAMILLES DE SCRIPTS

- Il existe différentes commandes de script dans Hudl SportsCode que nous réduirons à 4 grandes familles dans un premier temps :
 - Les scripts permettant de compter des séquences
 - Les scripts permettant de calculer la durée des séquences
 - Les scripts permettant de lier votre résultat statistique à la vidéo
 - Les commandes de scripts permettant de mettre en forme vos résultats (arrondir, changer la couleur d'un bouton ou le faire disparaître, etc.)

LES SCRIPTS POUR COMPTER DANS LA TIMELINE

- **show count instances where row = "nom de la ligne"**

permet de compter le nombre total de séquences d'une ligne précise de votre Timeline.

- **show count "nom du descripteur"**

permet de compter le nombre total de séquences de votre Timeline qui contiennent le descripteur cité.

LES SCRIPTS POUR COMPTER DANS LA TIMELINE

- **show count "nom du groupe"."nom du descripteur"**

permet de compter le nombre total de séquences de votre Timeline qui contiennent le descripteur d'un groupe particulier (utile uniquement si vous utiliser des groupes de descripteurs).

- **show count "nom du descripteur" where row = "nom de la ligne"**

permet de compter le nombre total de séquences d'une ligne précise de votre Timeline qui contiennent le descripteur cité.

- **show count "nom du groupe"."nom du descripteur" where row = "nom de la ligne"**

permet de compter le nombre total de séquences d'une ligne précise de votre Timeline qui contiennent le descripteur d'un groupe particulier.

LES SCRIPTS POUR LIRE LA VIDÉO DE LA TIMELINE

- **show instances**

permet de lire le nombre total de séquences de votre Timeline

- **show instances where row = "nom de la ligne"**

permet de lire le nombre total de séquences d'une ligne précise de votre Timeline

LES SCRIPTS POUR LIRE LA VIDÉO DE LA TIMELINE

- **show "nom du descripteur"**

permet de lire le nombre total de séquences de votre Timeline qui contiennent le descripteur cité

- **show "nom du groupe"."nom du descripteur"**

permet de lire le nombre total de séquences de votre Timeline qui contiennent le descripteur d'un groupe particulier (utile uniquement si vous utiliser des groupes de descripteurs)

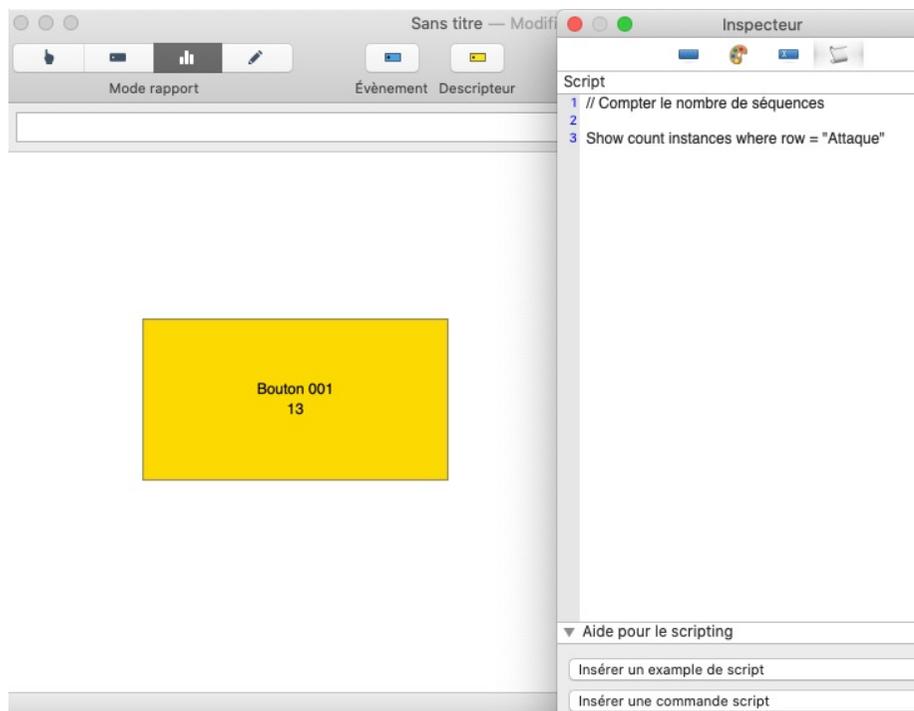
Remarque : la commande de script est sensiblement la même que celle permettant de compter les informations dans la Timeline. Il suffit de supprimer le mot *count* de la commande

L'ÉCRITURE DES CHAINES DE CARACTÈRES

- Il s'agit de la partie entre guillemets dans votre ligne de script. Elle correspond aux noms de vos lignes ou descripteurs dans votre Timeline. Cette partie est arbitraire, car il s'agit de noms créés par vos soins. Elle peut donc être écrite en Français
- **Il est important de respecter scrupuleusement les caractères utilisés.** Un "A" majuscule n'est pas le même caractère informatique qu'un "a" minuscule. Les erreurs les plus courantes sont les espaces en fin ou début de mots. Attention, un espace est un caractère informatique.
- **Le mot "Attaque" est différent de "attaque" ou encore de "Attaque "** (il y a un espace inséré à la fin du dernier mot Attaque)



COMPTER LE NOMBRE DE SÉQUENCES



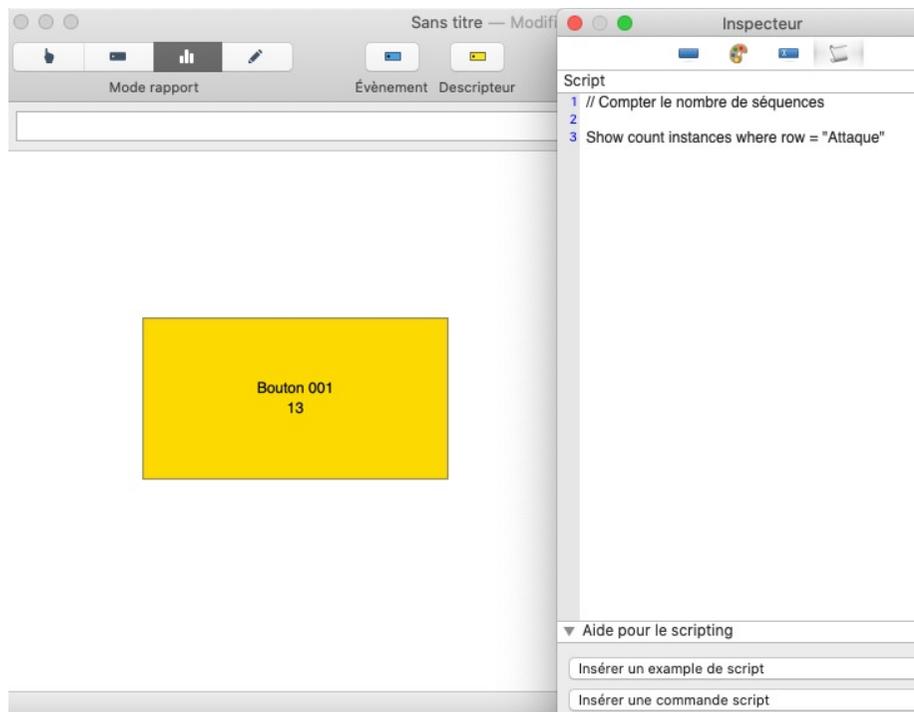
- Dans l'exemple ici présent, nous voulons compter le nombre d'évènement « Attaque » dans la TimeLine active, donc compter le nombre de phases d'attaque codées

- Pour cela, nous passons la commande :

Show count instances where row = « Attaque »



COMPTER LE NOMBRE DE SÉQUENCES

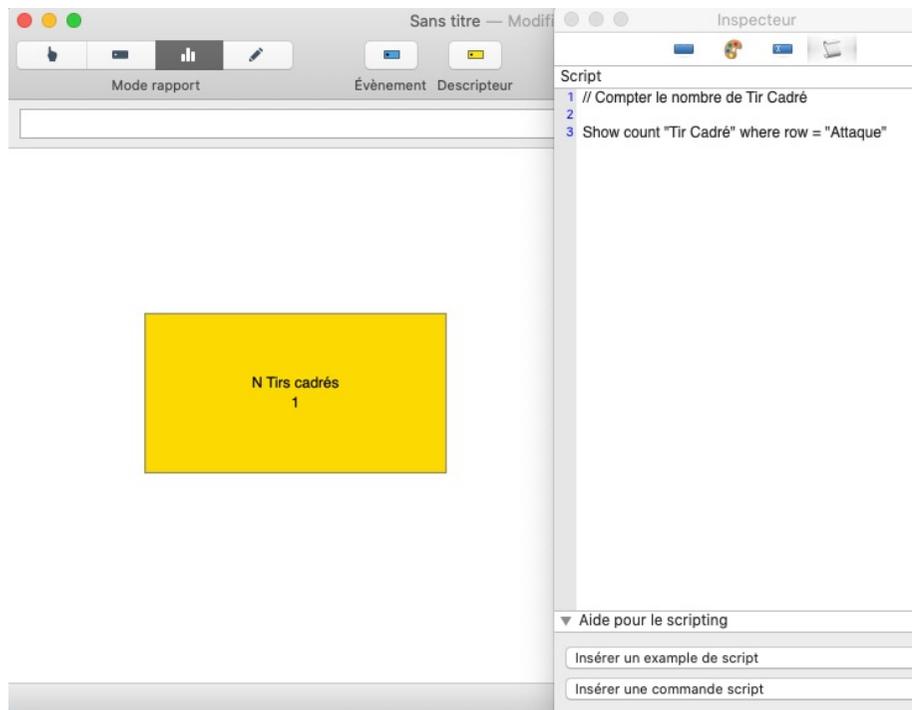


Show count instances where row = « Attaque »

- Cette commande signifie montre et compte le nombre de séquences présentes dans la ligne « Attaque »
- La partie show count permet à la fois de compter et de lier la statistique à la vidéo
- Le mot « Attaque » est entre guillemets car il s'agit d'une chaîne de caractères arbitrairement écrite par l'opérateur



COMPTER UN DESCRIPTEUR



- Dans l'exemple ici présent, nous voulons compter le nombre de « Tir Cadré » dans la ligne « Attaque » de la TimeLine active, donc compter le nombre de tirs cadrés dans l'ensemble des phases d'attaque codées

- Pour cela, nous passons la commande :

Show count « Tir Cadré » where row = « Attaque »



COMPTER UN DESCRIPTEUR

The screenshot shows a software interface with two main windows. The top window, titled 'Inspecteur', contains a script editor with the following code:

```
Script
1 // Compter le nombre de Tir Cadré
2
3 Show count "Tir Cadré" where row = "Attaque"
```

The bottom window, titled 'Sans titre — Modif', shows a report with a yellow box containing the text:

N Tirs cadrés
1

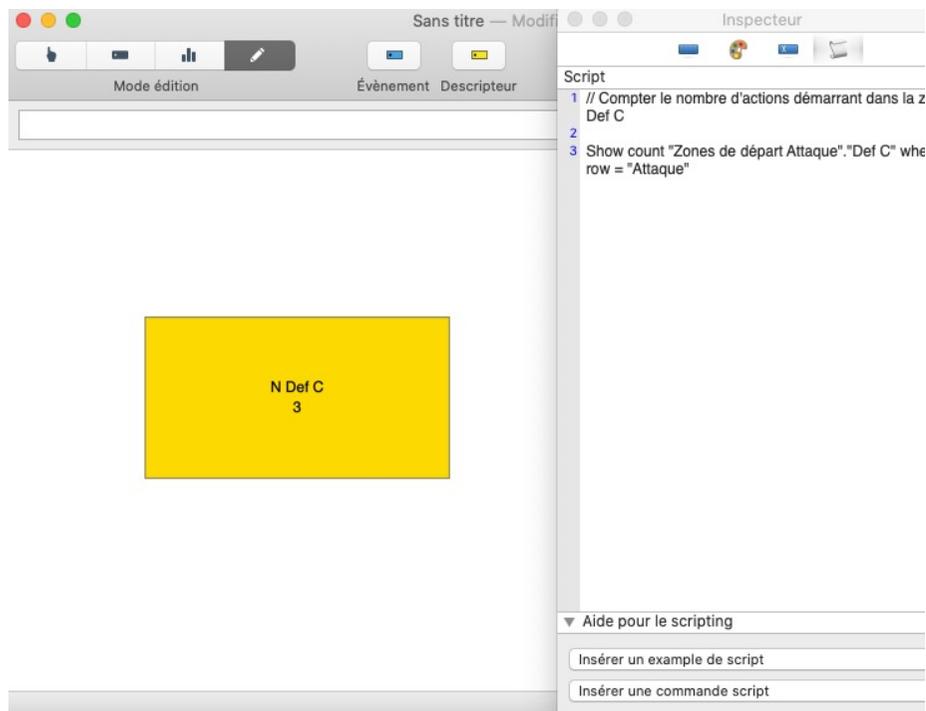
At the bottom of the interface, there is a section for 'Aide pour le scripting' with two buttons: 'Insérer un exemple de script' and 'Insérer une commande script'.

Show count « Tir Cadré » where row = « Attaque »

- Cette commande signifie montre et compte le nombre de séquences dans lesquelles il y a eu un tir cadré dans la ligne « Attaque »
- Vous remarquerez que « Tir Cadré » est écrit avec deux majuscules comme dans la fenêtre de codification. S'il était écrit « Tir cadré », le résultat serait alors 0



COMPTER UN DESCRIPTEUR APPARTENANT À UN GROUPE



- Dans l'exemple ici présent, nous voulons compter le nombre d'attaque qui ont été initiées dans la zone « Def C »

- Pour cela, nous passons la commande :

Show count "Zones de départ Attaque"."Def C"
where row = "Attaque"



COMPTER UN DESCRIPTEUR APPARTENANT À UN GROUPE

The screenshot shows a software interface with two main windows. The top window, titled 'Inspecteur', contains a script editor with the following code:

```
Script
1 // Compter le nombre d'actions démarrants dans la z
  Def C
2
3 Show count "Zones de départ Attaque"."Def C" whe
  row = "Attaque"
```

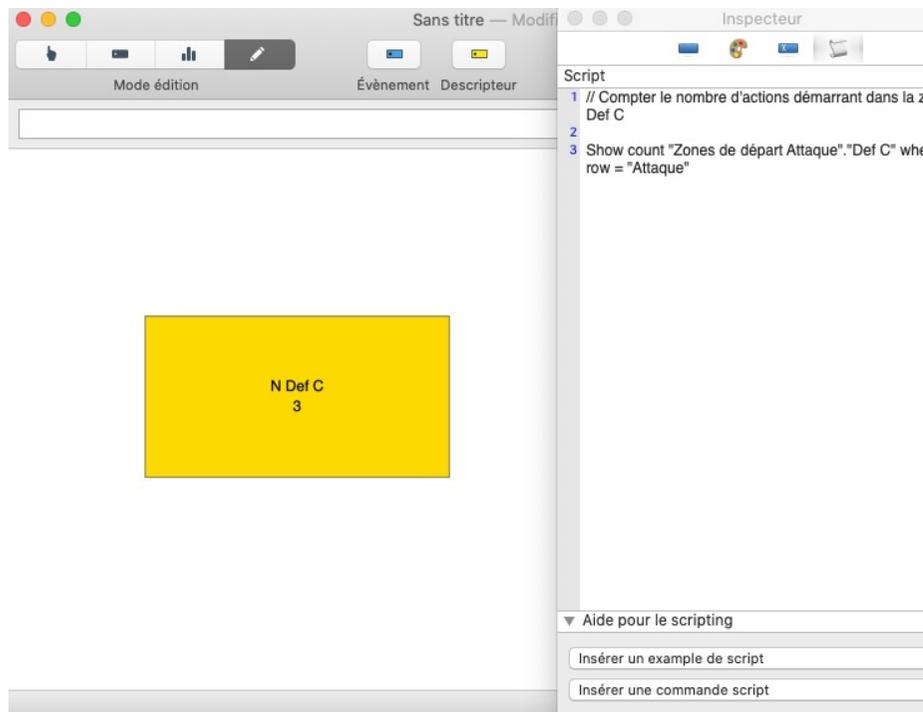
The bottom window, titled 'Sans titre — Modif', shows a visualization of the script's output. It displays a yellow rectangular box with the text 'N Def C' and the number '3' below it.

**Show count "Zones de départ Attaque"."Def C"
where row = "Attaque »**

- Cette commande signifie montre et compte le nombre de séquences dans lesquelles il y a le descripteur « Def C » appartenant au groupe « Zones de départ Attaque » dans la ligne « Attaque »
- Il est important de préciser le groupe car nos descripteurs renseignant l'issue d'action portent le même nom



COMPTER UN DESCRIPTEUR APPARTENANT À UN GROUPE



Show count "Zones de départ Attaque"."Def C" where row = "Attaque »

- Cette commande signifie montre et compte le nombre de séquences dans lesquelles il y a le descripteur « Def C » appartenant au groupe « Zones de départ Attaque » dans la ligne « Attaque »
- Il est important de préciser le groupe car nos descripteurs renseignant l'issue d'action portent le même nom

