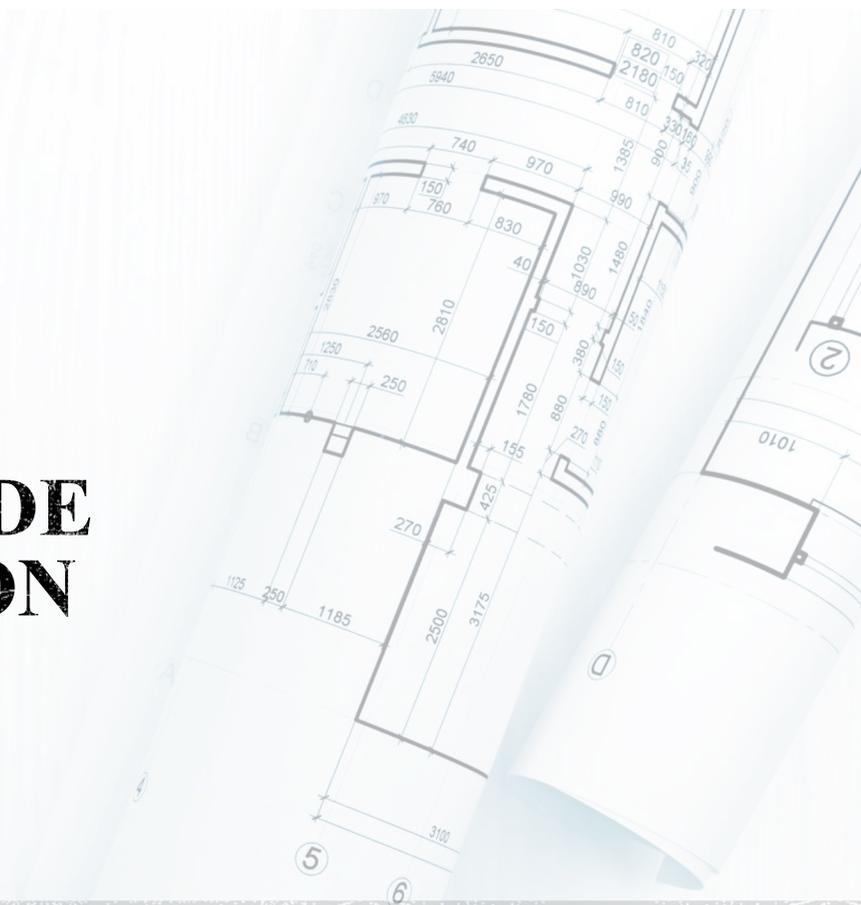




# LA FENÊTRE DE CODIFICATION

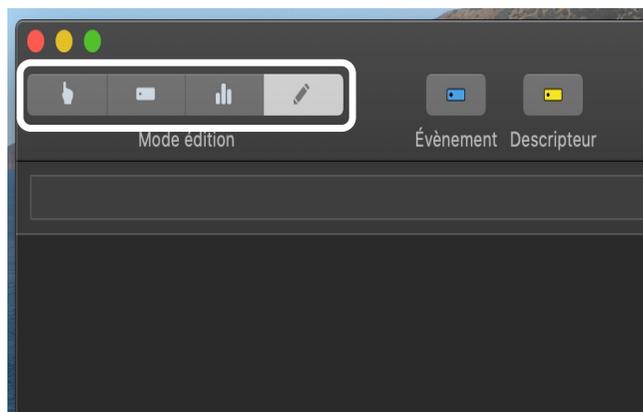


Olivier Degrenne, PhD

Pôle Professionnel de Formation

# LA FENÊTRE DE CODIFICATION

- Voici la fenêtre de codification. Dans la version « Elite review », il existe 4 modes :



Un mode édition qui permet de construire sa fenêtre



Un mode rapport qui vous permettra de présenter l'ensemble de vos données



Un mode label qui permet de rajouter des descripteurs dans des séquences déjà créés



Un mode code qui va vous permettre de coder les matchs en les découpant par séquences et en décrivant les différentes séquences de jeu





# LE BOUTON ÉVÈNEMENT

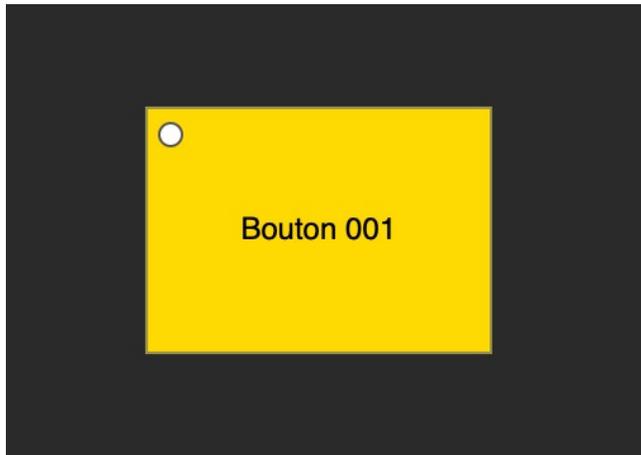
- Le bouton évènement se caractérise par le petit losange en haut à gauche.
- Un évènement permet de créer une séquence spécifique dans le film. Pour faire simple, il s'agit d'une section de film.
- Un évènement est temporel, il a un début et une fin dans la TimeLine de la vidéo.
- Vous pouvez créer autant d'évènement que vous le souhaitez mais ils sont indépendants les uns des autres. Cela signifie qu'un évènement « Tir » ne pourra pas venir ajouter de l'information dans un évènement « Attaque ».



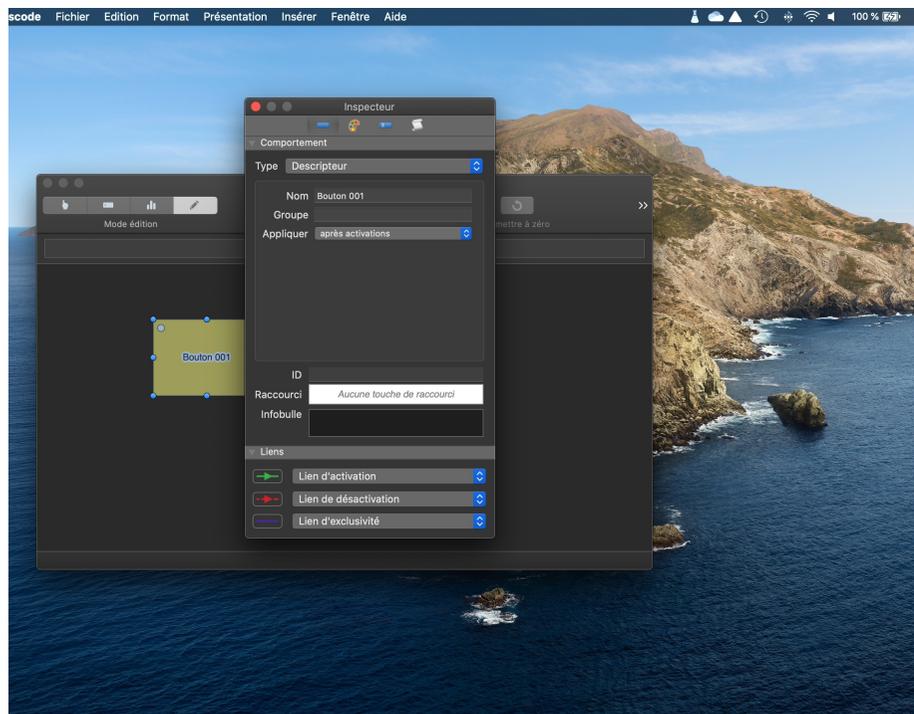
# LES DIFFÉRENTS BOUTONS : LE BOUTON DESCRIPTEUR

- Le bouton descripteur se caractérise par le petit rond en haut à gauche.
- Un descripteur permet d'ajouter de l'information dans une séquence.
- Un descripteur est intemporel, il n'a ni début ni fin et ne peut se retrouver indépendamment dans la TimeLine de la vidéo. Un descripteur dépend toujours d'un évènement.
- Vous pouvez créer autant de descripteurs que vous le souhaitez. Ils peuvent s'associer, se compléter ou être complètement indépendants les uns des autres.
- Par exemple, dans un évènement « Attaque », vous pouvez avoir un descripteur pour le type d'attaque, pour l'issue de l'action, pour la manière dont cette issue est réalisée.

→ <sup>◇</sup> Attaque France / <sup>○</sup> Attaque Rapide / <sup>○</sup> Tir / <sup>○</sup> Pied Gauche / <sup>○</sup> But



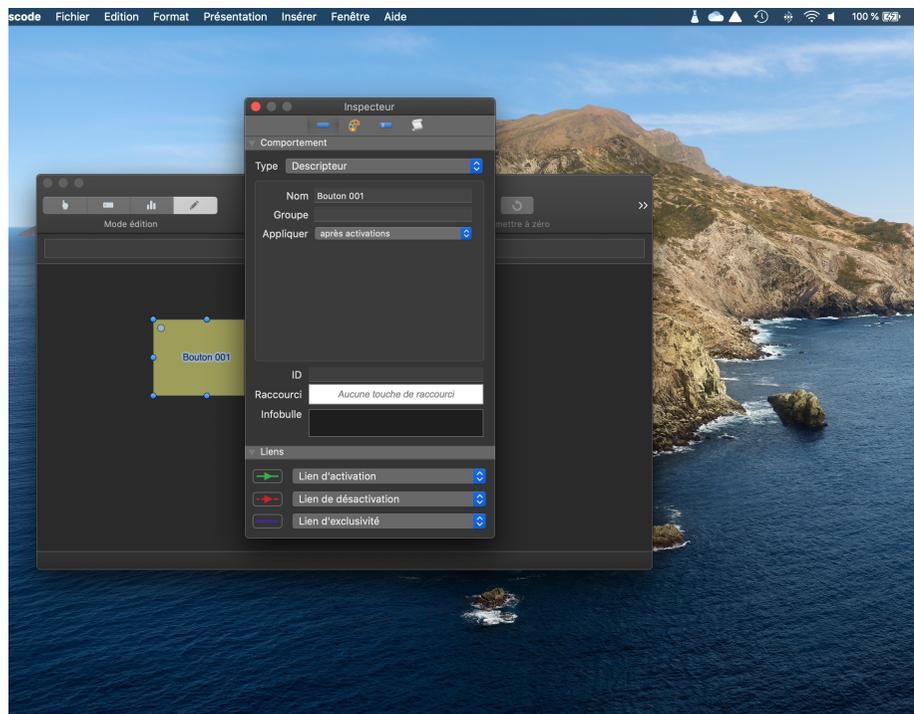
# L'INSPECTEUR : ONGLET COMPORTEMENT



- L'inspecteur est la boîte de dialogue qui permet de modifier toutes les caractéristiques de votre bouton
- Dans le premier onglet, vous pouvez modifier le comportement du bouton et les liens qu'il entretient avec les autres
- Vous pouvez changer le type de bouton en évènement ou descripteur ou encore en inactif ou action que nous verrons plus tard
- Vous pouvez changer le nom de votre bouton, le groupe auquel il appartient (par exemple Pied Gauche peut appartenir à la catégorie type de tir) et décider du moment auquel il renseignera un évènement. Si c'est après activations, cela signifie que votre descripteur renseignera automatiquement l'évènement actif lors du clic. Si c'est avant désactivation, cela signifie que votre descripteur renseignera le dernier évènement activé.



# L'INSPECTEUR : ONGLET COMPORTEMENT

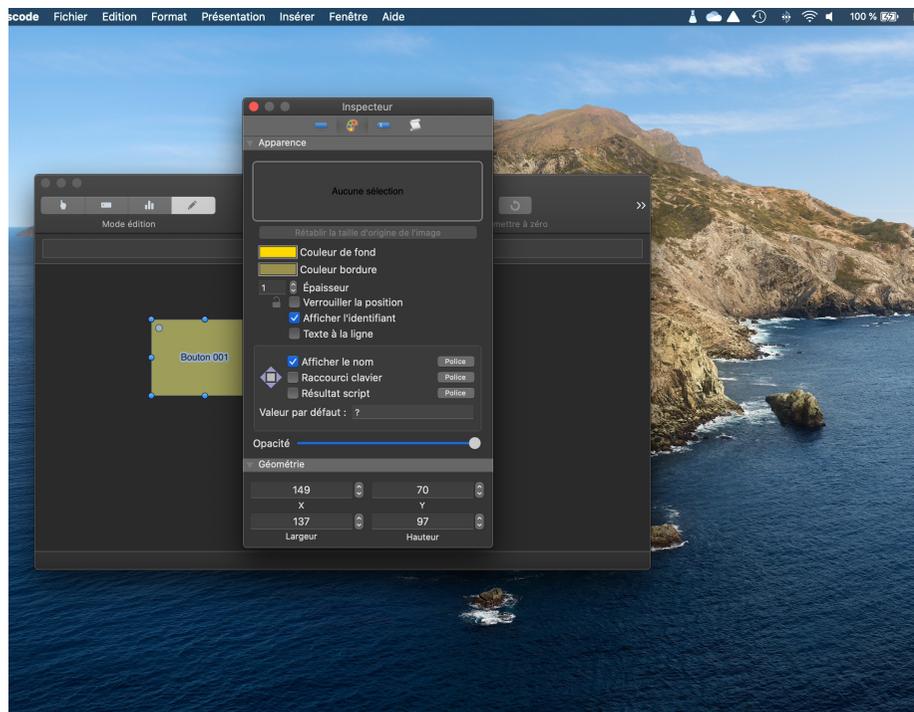


Olivier Degrenne, PhD

- Vous pouvez ensuite ajouter un ID. Chaque bouton doit avoir son propre ID. Cela vous permettra ensuite de faire référence à ce bouton lors des écritures de script.
- Le raccourci permet de coder en utilisant des raccourcis clavier plutôt que la souris ce qui peut être plus efficace.
- Nous évoquerons les liens et leur logique lors du cours 2. Sachez en tout cas qu'il existe trois types de lien :
- Le lien d'activation : qui entraîne l'activation d'un événement
- Le lien de désactivation : qui entraîne la désactivation d'un événement
- Le lien d'exclusivité : qui suppose que deux événements soient parfaitement incompatibles et ne peuvent donc pas être actifs en même temps (exemple Attaque et Défense d'une même équipe)



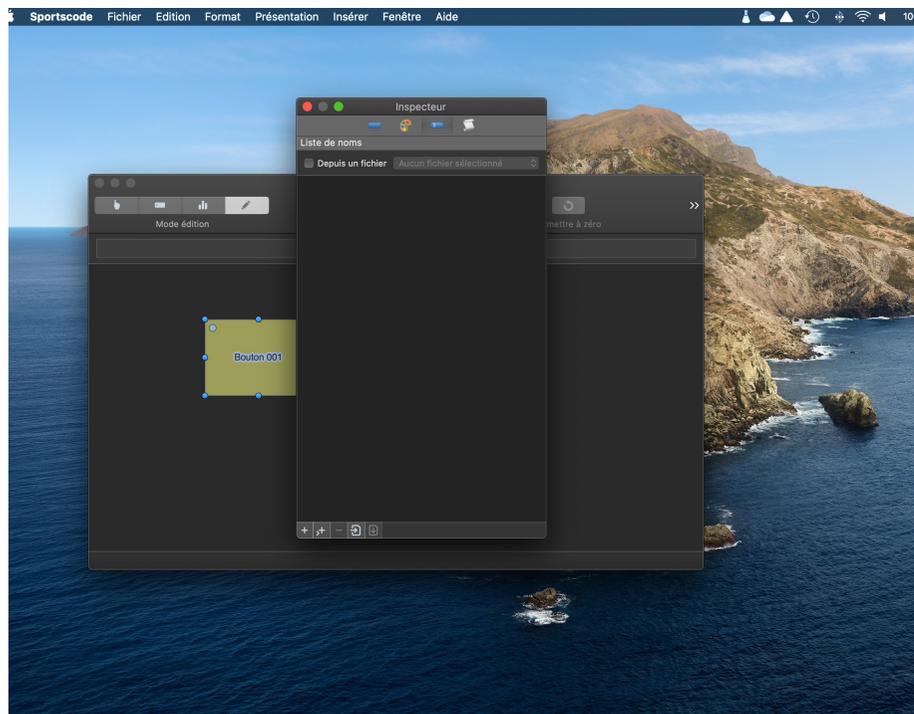
# L'INSPECTEUR : ONGLET APPARENCE



- L'onglet apparence vous permet de personnaliser l'apparence de votre bouton
- Vous pouvez le remplacer par une image (par exemple la photo d'un joueur), changer la couleur de fond, changer la couleur de la bordure et son épaisseur
- Vous pouvez verrouiller l'emplacement du bouton pour éviter qu'il soit déplacé par erreur, afficher ou non l'identifiant (il s'agit du losange ou du rond évoqué plus tôt) et mettre le texte à la ligne (qui est une obligation pour que votre fenêtre soit claire)
- Vous pouvez ensuite faire apparaître le nom du bouton, son raccourcis et un résultat de script (voir plus tard) et pour chacune de ces options, vous pouvez modifier la police
- Enfin, vous pouvez régler l'opacité du bouton, ce qui est particulièrement intéressant lorsque vous voulez faire un découpage géographique du terrain



# L'INSPECTEUR : ONGLET LISTE DE NOMS

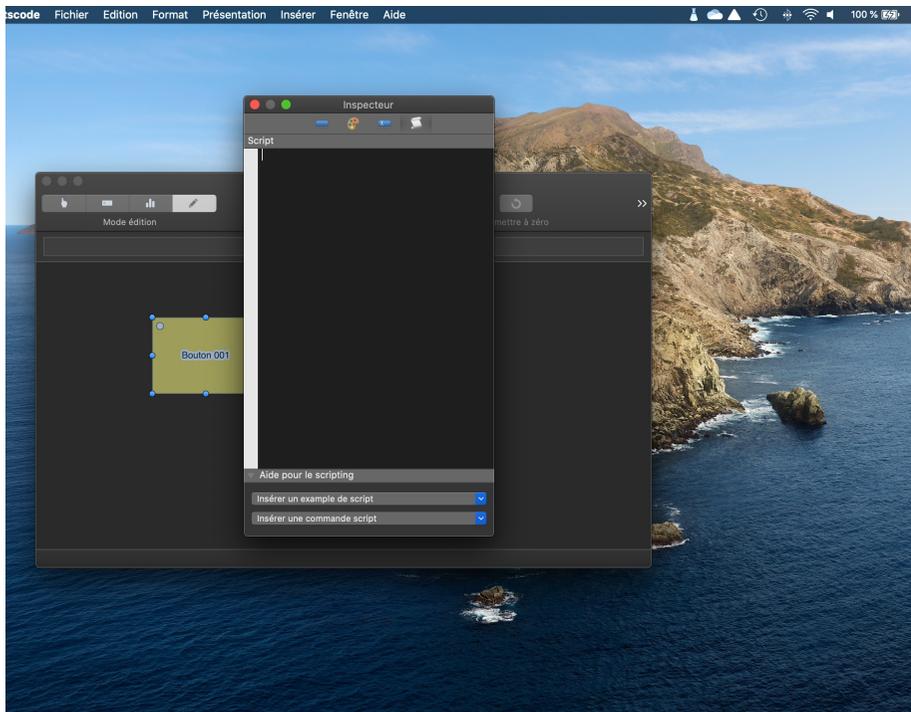


Olivier Degrenne, PhD

- Cet onglet vous permet d'ajouter une liste de nom à l'intérieur d'un bouton
- Cela vous permet de modifier le nom afficher dedans en plein codage pour gagner en efficacité
- Cette liste de nom est particulièrement intéressante lorsque vous observe le système de jeu mis en place par l'équipe et que vous avez listé au préalable l'ensemble des organisations existantes dans votre pratique
- C'est également intéressant lorsque vous intégrez du codage individuel et qu'il y a des changements de joueurs au sein de l'équipe



# L'INSPECTEUR : ONGLET ÉDITEUR DE SCRIPTS



- L'onglet éditeur de script, comme son nom l'indique, est une boîte de dialogue où vous allez rédiger les commandes à automatiser pour que le logiciel effectue des calculs
- Nous évoquerons les scripts lors des prochains

