

## Au démarrage

1 /Saisir ici le nom des équipes (optionnel)

Les trois boutons à coté de chaque nom d'équipe permettent respectivement de sauvegarder, enregistrer et effacer les équipes correspondantes (utiles pour les interclubs régionaux)

2 /Pour ajouter des joueurs à une équipe sélectionner l'équipe dans la liste.

Puis ajouter les joueurs dans la liste bleue (appuyer sur ctrl à la fin de chaque saisie pour passer au joueur suivant) et faire de même pour les filles dans la zone rose

*Zone récapitulant les équipes et les joueurs et joueuses les composant*

3/ Sélectionner pour chaque match les participants.

Pour désélectionner les participants d'un match cliquer sur le bouton correspondant

4/ Cliquer sur ce bouton pour lancer la recherche

The screenshot shows a software window titled 'ordre\_match'. It contains several sections:

- 1- Equipe:** A section for adding teams, with 'Receveur' and 'Visiteur' sub-sections, each containing a list of team names and three buttons (s, |, x).
- 2- joueur:** A section for adding players, with 'Receveur' and 'Visiteur' sub-sections, each containing a list of player names and a dropdown menu.
- recapitulatif composition d'équipe:** A section with four lists: 'liste joueur de Receveur:', 'liste joueuse:', 'liste joueur de Visiteur:', and 'liste joueuse:'.
- 6- Calcul:** A section with two tables: 'ecart match' and 'place match'. The 'ecart match' table has rows 1-4 and the 'place match' table has rows 3-7. Below these tables is a checkbox labeled 'solution recommandé'.
- 4- Rencontre:** A large table with rows labeled SH1, SH2, SD1, SD2, DH, DD, MX1, and MX2. Each row has several empty cells for selection.
- 5- Chercher les ordres:** A green button located at the top right of the main interface.
- Saisir le nom de l'équipe qui reçoit:** A text input field at the bottom of the window.

Arrows from the text above point to these specific elements: the team name input field, the player lists, the recapitulatif section, the '4- Rencontre' table, the '5- Chercher les ordres' button, and the bottom text input field.

*Cette zone affiche des aides liées à l'étape où vous êtes*

## Après le calcul des solutions

Cette zone affiche les erreurs possibles (plus de deux matchs pour un même joueur; plus d'un match d'une même catégorie)

Cette zone affiche les combinaisons possibles ici le DH ne gêne pas : les SH1, SD1, SD2, DD et MX1

The screenshot shows the 'ordre\_match' application interface. It is divided into several sections:

- 1- Equipe:** Lists teams LMR and ALS with player selection buttons (s, i, x).
- 2- joueur:** Lists players for each team.
- recapitulatif composition d'équipe:** Shows the current team composition for LMR and ALS.
- 6- Calcul:** Includes 'ecart match' and 'place match' sliders, and a checkbox for 'solution recommandée'.
- 4- Rencontre:** A grid of match categories (SH1, SH2, SD1, SD2, DH, DD, MX1, MX2) with player assignments. A central text box lists combinations: SH1 => SH2 SD1 SD2 DH DD MX2, SH2 => SH1 SD1 SD2 DD MX1 MX2, SD1 => SH1 SH2 SD2 DH DD MX2, SD2 => SH1 SH2 SD1 DH MX1 MX2, DH => SH1 SD1 SD2 DD MX1, DD => SH1 SH2 SD1 DH MX1, MX1 => SH2 SD2 DH DD MX2, MX2 => SH1 SH2 SD1 SD2 MX1.
- 5- Chercher les ordres:** A list of possible match combinations.
- Bottom status bar:** Displays 'Tous les matchs peuvent être joués. tout les matchs peuvent être placé 400 Solution(s)'.

Cette zone indique si tous les matchs sont jouables (des joueurs pour chacun), s'il sont plaçables ou si au contraire les contraintes sont trop grandes, le nombre de solutions (totale si tous les matchs sont placés, partielle sinon)

Cette zone permet de diminuer les contraintes s'il n'y a que des solutions partielles (en décochant solution recommandée par exemple) ou de les augmenter s'il y a beaucoup de solutions en augmentant l'écart match

Cette zone contient l'ensemble des solutions du dernier calcul, pour mieux en voir une cliquer dessus