

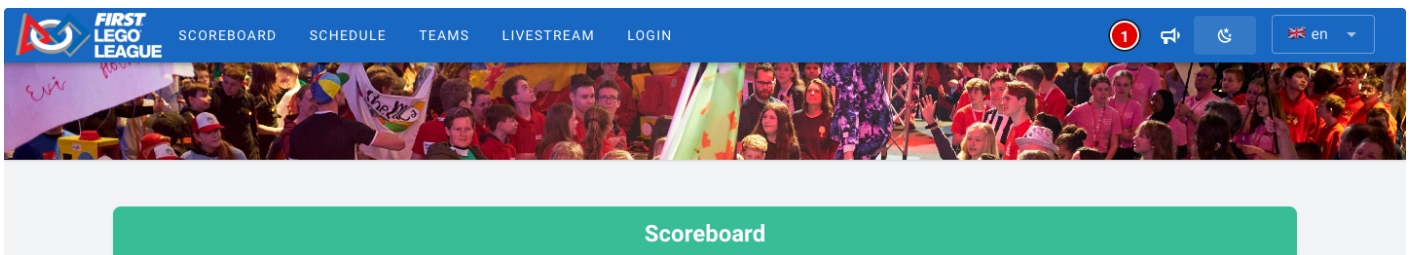
Annonces

Les annonces vous permettent d'envoyer, pendant le jour de la compétition, une notification push vers les téléphones et ordinateurs des visiteurs, des coaches et des bénévoles. Pratique par exemple pour « Le déjeuner est servi », « La remise des prix commence dans 10 minutes » ou un changement de planning.

Comment reçoit-on les annonces ?

Un message n'arrive que sur les appareils qui se sont inscrits :

- **Visiteurs, équipes et coaches** : en haut du site public se trouve un bouton mégaphone **(1)**. Touchez-le et autorisez le navigateur à afficher des notifications. Aucun compte n'est nécessaire. Toucher à nouveau désactive les annonces.
- **Bénévoles avec un compte** : ils activent les notifications via leur profil, avec **Enable Notifications** sous *Notifications*. Voir la page [Se connecter et s'orienter dans FLLTools](#).



Placez un panneau à l'entrée ou demandez au présentateur d'annoncer que les visiteurs peuvent activer les annonces via le mégaphone sur le site. Sur iPhone, les notifications push ne fonctionnent que si le site a d'abord été ajouté à l'écran d'accueil.

Envoyer une annonce

Les annonces peuvent être envoyées par le secrétariat de la compétition et les administrateurs.

- Cliquez sur **Announcements (1)** dans le menu.



Dashboard



Robot Match



Judge



Teams



Check-in



Schedule



Scoreboard



Game results



Competition Results



Judging results



Remarks



Announcements



Wizard



Setup



New announcement

Send a push notification to every device that turned on announcements, plus staff with notifications enabled in their profile.

Title

Lunch is klaar

Message

De lunch staat klaar in de kantine. Eet smakelijk!

Link (optional)

/home/schedule

Page opened when the notification is tapped, e.g. /schedule. Defaults to the homepage.

Will reach 0 device(s)

5

SEND

Sent announcements

Sent	Announcement	Sent by	Devices	Delivered	Failed
------	--------------	---------	---------	-----------	--------

No announcements sent yet.

Items per page:

10

0-0 of 0

<<

<

>

>>

- **Title (1)** : le titre du message, par exemple « Le déjeuner est prêt ».
- **Message (2)** : le message lui-même. Restez bref ; sur un téléphone, seul un peu de texte est visible.
- **Link (optional) (3)** : la page qui s'ouvre quand quelqu'un touche la notification, par exemple /home/schedule pour le planning ou /scoreboard pour le tableau des scores. Si vous laissez ce champ vide, la page d'accueil s'ouvre.
- **Will reach (4)** : sur combien d'appareils le message arrivera.
- Cliquez sur **Send (5)**.

Une question de confirmation apparaît. Cliquez à nouveau sur **Send** pour envoyer réellement le message.

Send announcement?

This is pushed right away to 0 device(s) and cannot be undone.

Lunch is klaar

De lunch staat klaar in de kantine. Eet smakelijk!

CANCEL

SEND

Une annonce envoyée arrive immédiatement et ne peut pas être retirée. Relisez donc bien le message avant de l'envoyer.

Annonces envoyées

Sous *Sent announcements*, vous voyez tous les messages envoyés précédemment, avec la personne qui les a envoyés, le nombre d'appareils (*Devices*), et le nombre d'appareils où le message a été remis (*Delivered*) ou a échoué (*Failed*).

Vous voyez un message indiquant que le web push n'est pas configuré ? FLLTools ne peut alors pas (encore) envoyer de notifications push sur cet environnement. Contactez thijs@flltools.nl.

Revision #3

Created 21 October 2026 21:42:49 by Thijs Tops

Updated 22 October 2026 15:30:00 by Thijs Tops