Pages cachées

Toutes les pages de FLLTools n'ont pas un bouton ou un lien dans le menu. Certaines pages sont prévues pour un grand écran, une borne ou un bénévole précis, et vous ne voulez pas que les visiteurs y arrivent par hasard. Pour ouvrir ces pages, vous tapez vous-même l'adresse dans la barre d'adresse du navigateur.

Ajoutez toujours l'adresse après l'adresse de votre environnement. Pour le chronomètre, cela donne par exemple https://**votreevenement**.flltools.nl/timer. Remplacez « votreevenement » par le nom de votre événement.

Les pages pour le jour de la compétition

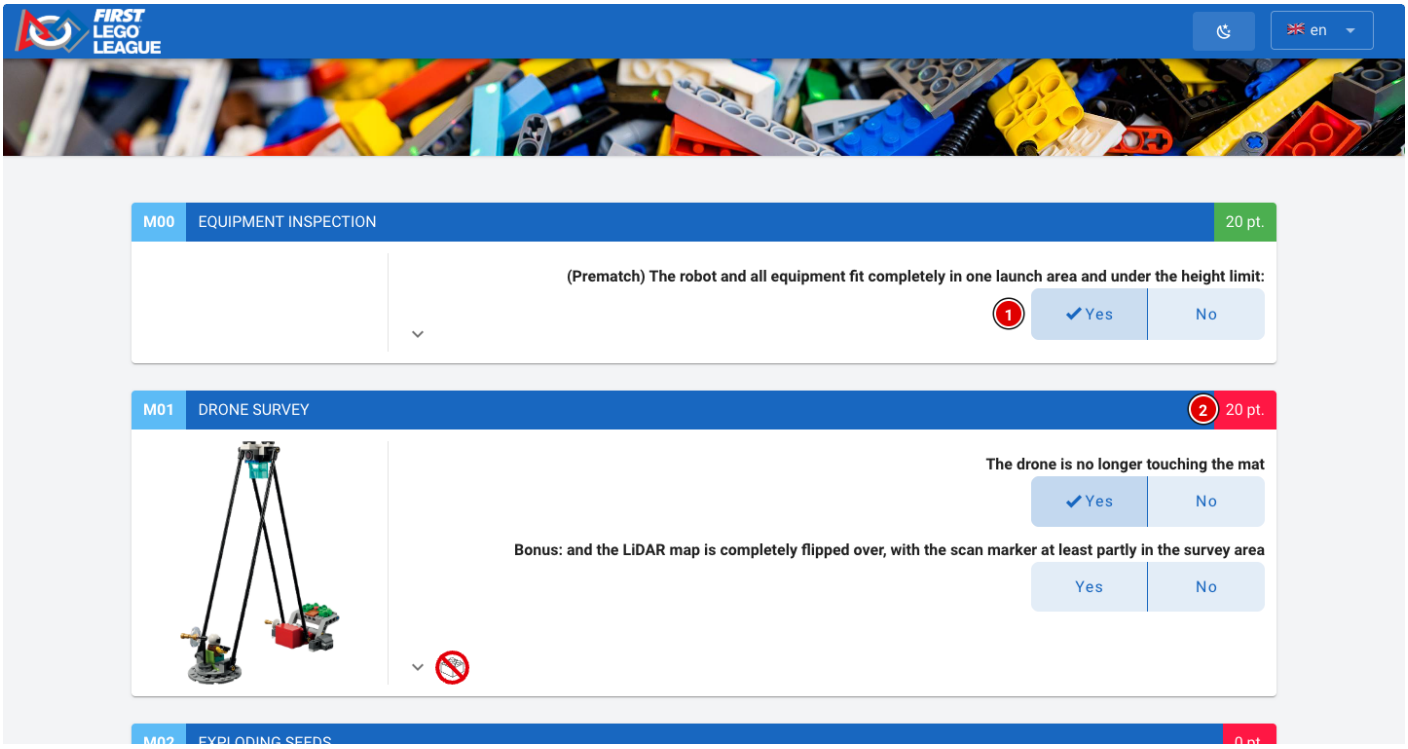
Adresse	De quoi s'agit-il ?	Connexion nécessaire ?	Plus d'informations
/timer	Le chronomètre pour l'écran du public, sans boutons. Vous commandez le chronomètre depuis un autre ordinateur.	Non	Comment fonctionne le chronomètre
/scoreboard/kiosk	Le tableau des scores sans menu ni bouton de connexion, pour un grand écran ou un appareil dans la salle.	Non	Le tableau des scores
/info-screens/select	Ici, vous choisissez l'écran d'information qu'une télévision ou un projecteur affiche. Ensuite, chaque écran a sa propre adresse (/info-screens/...), que vous pouvez aussi ajouter à vos favoris.	Non	Écrans d'information
/practice-reservation	L'écran de réservation près des tables d'entraînement. Les équipes saisissent leur numéro d'équipe et choisissent un créneau libre.	Non	Tables d'entraînement et réservations
/schedule/headReferee	Un aperçu pour l'arbitre en chef : quelle équipe est à quelle table, à chaque horaire.	Oui	Créer le planning de la journée

Adresse	De quoi s'agit-il ?	Connexion nécessaire ?	Plus d'informations
/scorecalculator	Un calculateur de score que les équipes et les arbitres peuvent utiliser pour recalculer eux-mêmes un match.	Non	Voir ci-dessous
/admin/scoresheets	L'éditeur des feuilles de score : les missions, les questions et les points du match de robots.	Oui, admin uniquement	Voir ci-dessous
/open-source	La liste de tous les logiciels open source avec lesquels FLLTools est construit, avec leurs licences.	Non	Voir ci-dessous

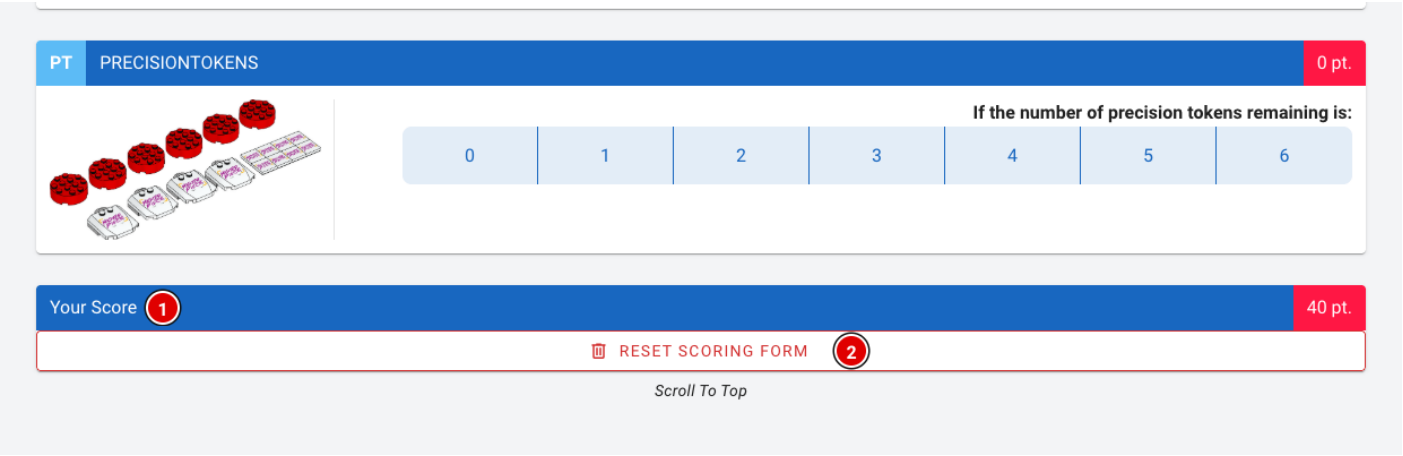
> Mettez un écran de borne ou de chronomètre en plein écran (généralement avec la touche **F11**). Ainsi, personne ne voit la barre d'adresse et personne ne peut aller sur une autre page par erreur.

Le calculateur de score

La page https://**votreevenement**.flltools.nl/scorecalculator affiche la feuille de score de la saison, exactement comme les arbitres l'utilisent. Aucune connexion n'est nécessaire. Les équipes peuvent s'en servir pour recalculer un match à la maison ou dans les stands, et les arbitres peuvent s'entraîner avec pendant le briefing des arbitres (voir la page Briefing des arbitres).



- Pour chaque mission, cliquez sur les bonnes réponses, par exemple **Yes (1)**.
- À droite de la barre de chaque mission, vous voyez les **points (2)** que rapporte cette mission.

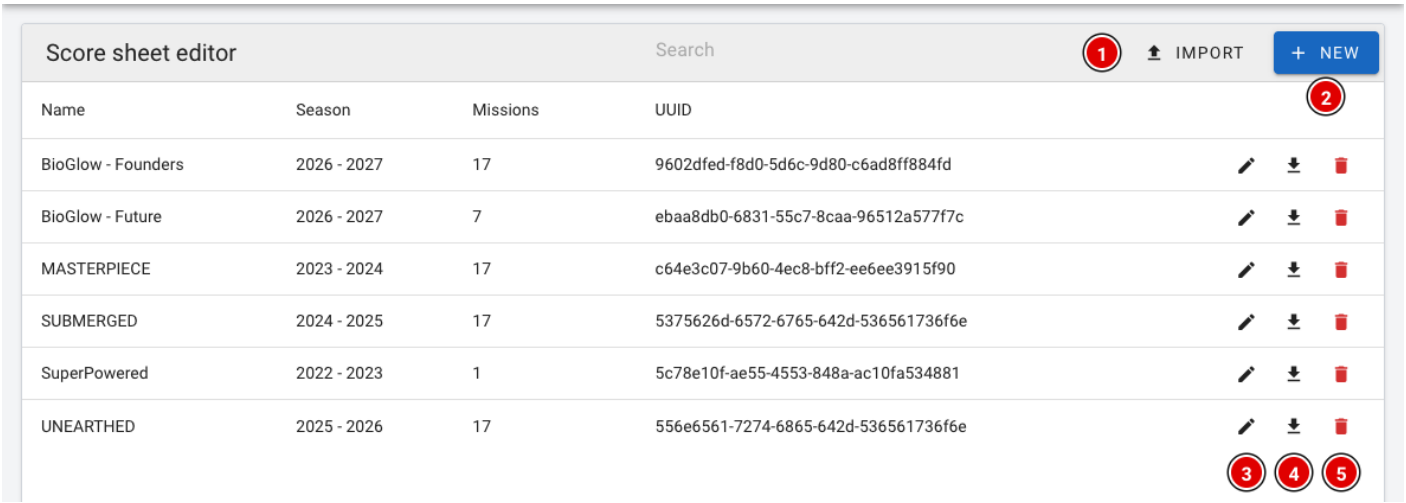


- En bas, **Your Score (1)** affiche le score total.
- Avec **Reset scoring form (2)**, vous videz de nouveau le formulaire.

> Un score saisi dans le calculateur de score n'est enregistré nulle part et ne compte pas pour les résultats. Les scores de la compétition se saisissent via **Robot Match** (voir la page Secrétariat de la compétition).

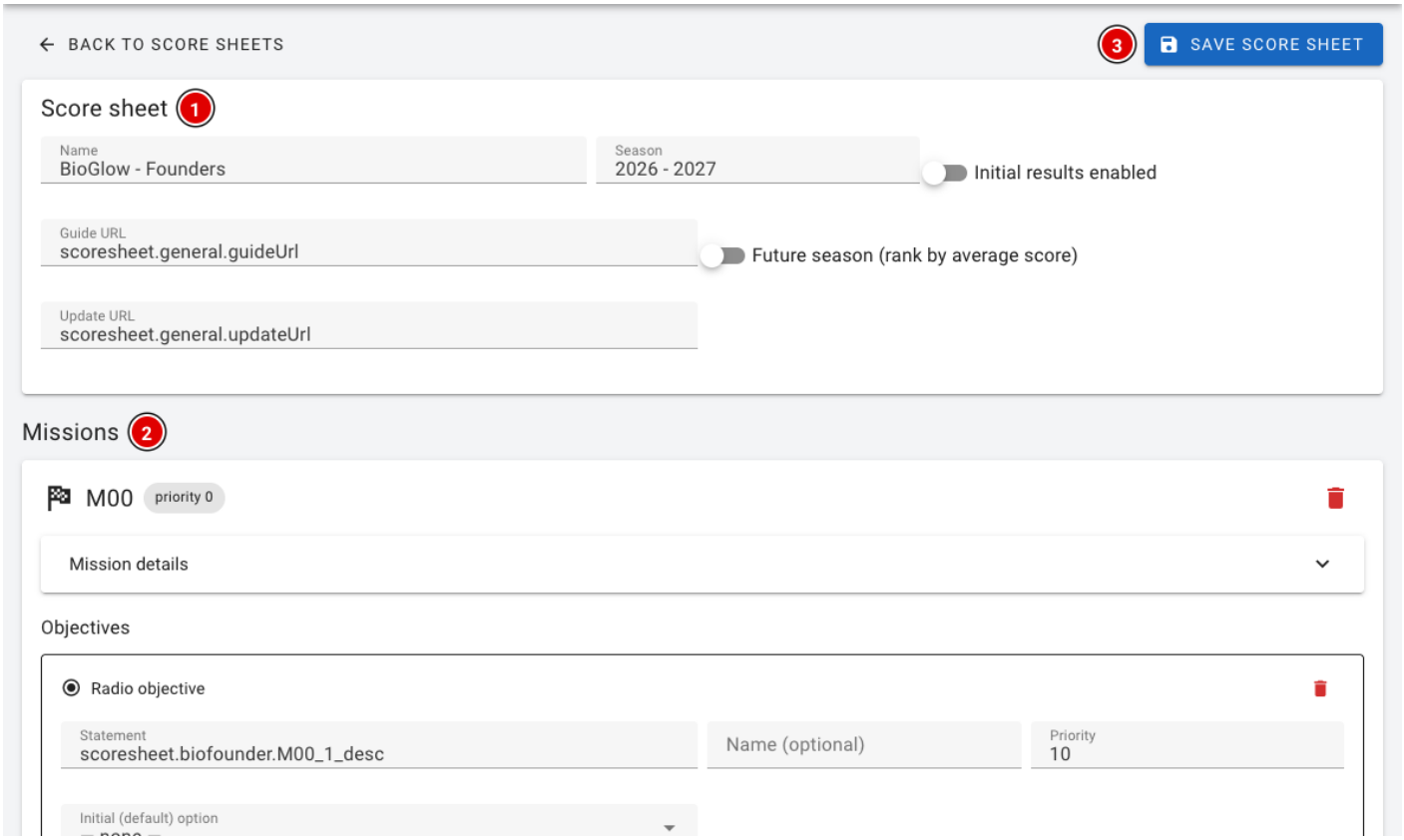
L'éditeur de feuilles de score

La page https://**votreevenement**.flltools.nl/admin/scoresheets liste toutes les feuilles de score de FLLTools, une par saison. Vous pouvez y consulter, modifier ou exporter une feuille de score, ou en ajouter une nouvelle. Seuls les utilisateurs avec le rôle admin peuvent ouvrir cette page.



- Avec **Import (1)**, vous chargez une feuille de score exportée auparavant, par exemple depuis un autre environnement.

- Avec **New (2)**, vous créez une nouvelle feuille de score vide.
- Avec **le crayon (3)**, vous ouvrez une feuille de score pour la modifier.
- Avec **la flèche de téléchargement (4)**, vous exportez la feuille de score sous forme de fichier.
- Avec **la corbeille (5)**, vous supprimez la feuille de score. Ce n'est plus possible dès que des scores de match ont été saisis avec elle.



- **Score sheet (1)** : Le nom et la saison de la feuille, avec les liens vers le guide et les mises à jour de la saison.
- **Missions (2)** : Pour chaque mission, les questions, les réponses possibles et les points. En bas, **Add mission** ajoute une mission.
- Cliquez sur **Save score sheet (3)** pour enregistrer les modifications.

> Une modification d'une feuille de score s'applique immédiatement à chaque tournoi qui l'utilise, y compris aux scores déjà saisis. Ne modifiez donc jamais une feuille de score pendant un tournoi, et exportez-la d'abord comme copie de sauvegarde. Les textes comme *scoresheet.general.yes* renvoient aux traductions de FLLTools ; laissez-les tels quels, sinon les arbitres ne verront plus le texte dans leur propre langue.

Les logiciels open source

La page https://**votreevenement**.flltools.nl/open-source liste tous les logiciels open source utilisés par FLLTools, avec la version et la licence de chacun. Vous n'avez pas besoin de cette page

pendant le tournoi, mais elle est utile si quelqu'un demande avec quoi FLLTools est construit.

Les pages techniques

Ces pages sont surtout destinées à la personne qui gère FLLTools ou qui veut vérifier quelque chose :

- **/timer/test** : Affiche tous les chiffres du chronomètre. Pratique pour vérifier à l'avance que le chronomètre est bien lisible sur l'écran du public.
- **/healthcheck** : Affiche seulement « OK » quand FLLTools fonctionne. Sert à surveiller le serveur.
- **/app-version** : Affiche la version de FLLTools qui fonctionne en ce moment.

Revision #4
Created 27 October 2026 20:16:47 by Thijs Tops
Updated 27 October 2026 21:14:20 by Thijs Tops