Travailler avec OJS

> Tous les scores robot et toutes les évaluations du jury sont saisis dans FLLTools ? Vous pouvez alors aussi utiliser la page Competition Results. Elle calcule les mêmes classements qu'OJS (Robot Game, Core Values, Innovation Project, Robot Design et Champion's), et vous pouvez y enregistrer les prix. Si vous travaillez avec OJS, par exemple parce que vous devez remettre la feuille de calcul au partenaire opérationnel, suivez les étapes ci-dessous.

À savoir avant de commencer

- Les feuilles de calcul de la saison concernée se trouvent sur cette page web.
- La feuille de calcul est conçue pour Microsoft Excel. Certaines fonctionnalités peuvent être perdues dans d'autres programmes. Faites aussi attention à la version d'Excel que vous utilisez.
- De nombreuses colonnes des différents onglets contiennent des formules. Veillez à ne pas les modifier ou les supprimer par erreur.
- Lorsque vous copiez des données vers les onglets de saisie, utilisez **Collage spécial > Valeurs**. Cela évite d'écraser la mise en forme ou les formules.

Étape 1.

Ouvrez l'onglet « **Team and Program Information** ». Saisissez-y les données des équipes. Ces informations apparaissent automatiquement dans les autres onglets. Il se peut que les noms des équipes ne soient pas visibles dans l'onglet « **Robot Game Scores** ». Ces cellules sont volontairement masquées et ne doivent pas être remplies à la main.

Étape 2.

Rassemblez les scores des rubrics des juges et les scores Robot Game des arbitres. Saisissez ensuite ces données dans les onglets correspondants de ce classeur.

- Les scores Robot Game et les scores de Gracious Professionalism peuvent être exportés depuis FLLTools. Voir la page Export FLLTools vers OJS.
- Les scores Core Values (sauf les scores de Gracious Professionalism des arbitres) doivent être saisis dans les colonnes C à L de l'onglet « **Core Values Input** ».

- Les scores de Gracious Professionalism des arbitres doivent être saisis dans les colonnes P–Q de l'onglet **« Core Values Input »**.
- Lorsque les arbitres rendent des feuilles de score papier, les scores Robot Game doivent être calculés à l'aide du calculateur de score FLLTools (https://rekenmachine.flltools.nl).

Étape 3.

Une fois toutes les données saisies, allez dans l'onglet **« Results and Rankings »** pour voir toutes les informations réunies de manière claire.

Étape 4.

Vous pouvez maintenant attribuer les prix sur la base des classements. Utilisez pour cela le document **« Awards and Allocations »** du judging toolkit (à trouver ici).

Revision #3
Created 21 October 2026 21:42:58 by Thijs Tops
Updated 22 October 2026 15:30:09 by Thijs Tops