



e-Marque V2 – Recommandations d’usage pour un bon fonctionnement

Auteur	Sylvain AUZANNE
Pôle	AGF
Service	Informatique
Année	2021

Contenu

Introduction.....	3
Installation.....	3
Nettoyage du cache.....	5
Au cours du match – revenir à l'écran d'accueil	6
Récupération des fichiers du match.....	7

Introduction

Les utilisateurs d'e-Marque V2 peuvent connaître certains soucis dans différentes phases de la rencontre voici quelques recommandations afin d'éviter au maximum ces problèmes

Installation

Par défaut e-Marque V2 vous propose un répertoire d'installation qu'il va également utiliser pour son cache. Il est déconseillé d'installer e-Marque V2 dans ce répertoire mais aussi dans n'importe quel support amovible (clé USB...).

Rappel : l'installation sur une clé USB n'apporte pas de sécurité supplémentaire car dans tous les cas le cache (les matchs en cours) utilisera le disque dur principal (c:\) de l'ordinateur où emv2 est installé

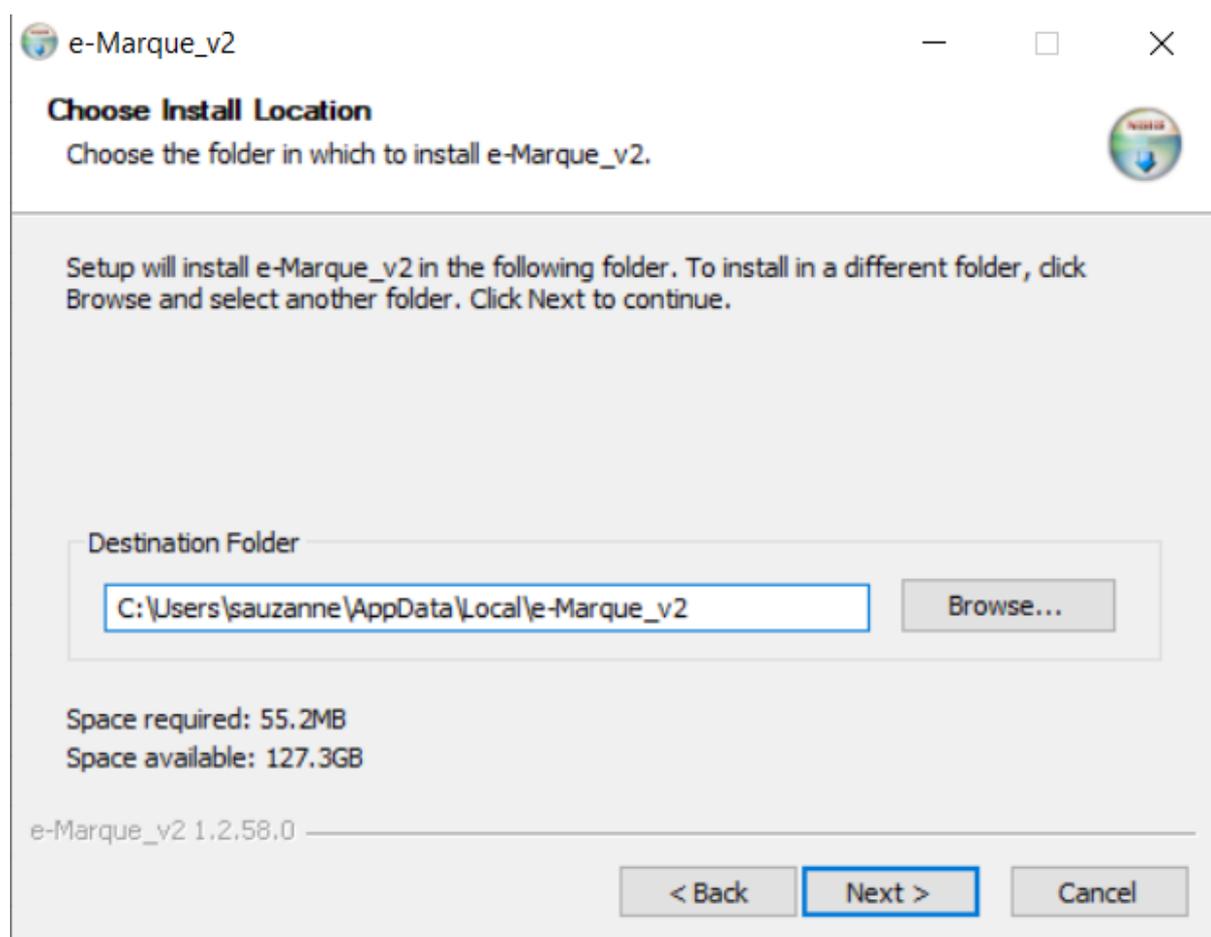


Figure 1 : répertoire par défaut proposé par l'installation

Choisissez plutôt un dossier simple (facile à retrouver et à supprimer en cas de changement de version) sur le disque principal de l'ordinateur.

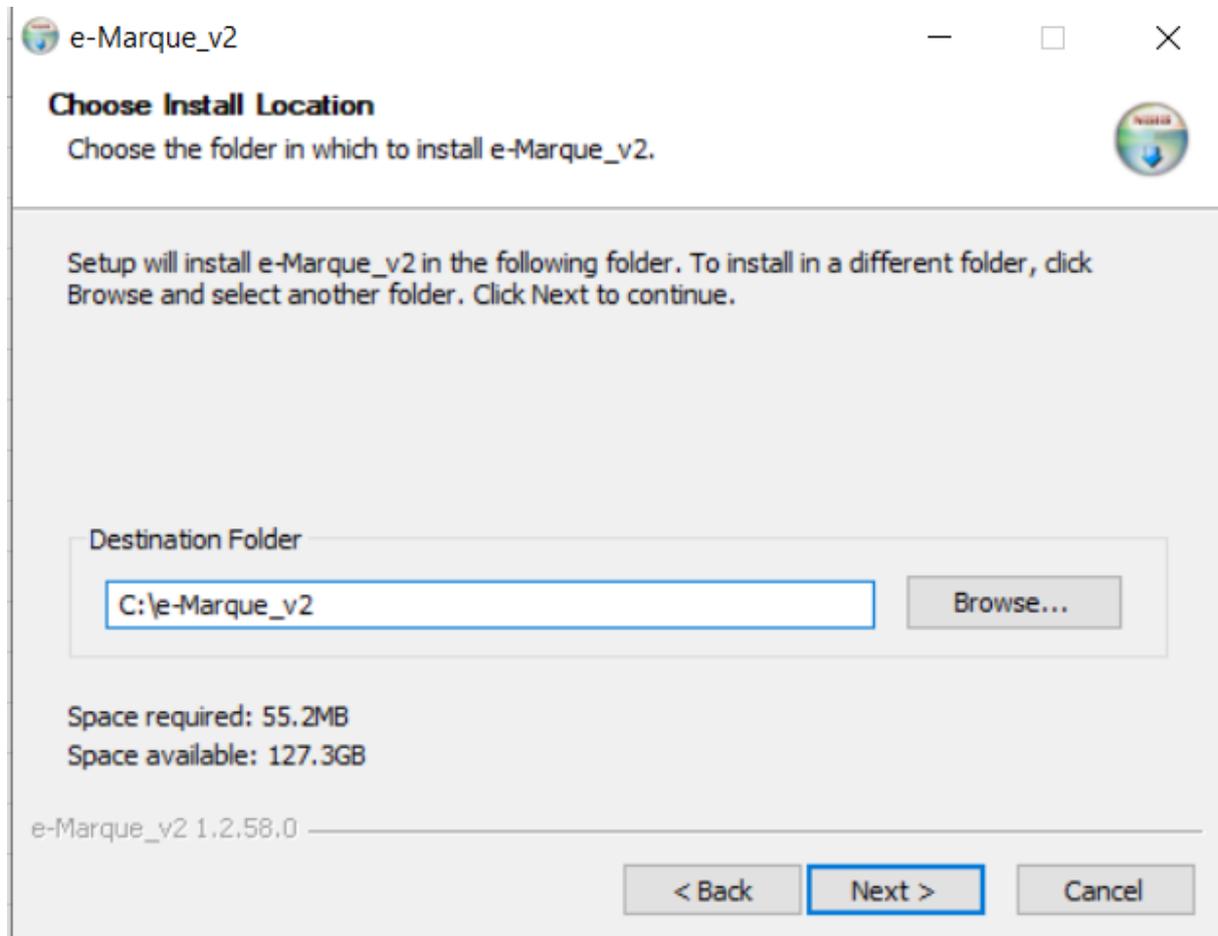


Figure 2 : installation à la racine du disque principal (C:\)

Nettoyage du cache

Au fur et à mesure de vos rencontres le cache (qui est disponible via la fonction 'Reprendre la rencontre') va s'alourdir ce qui peut avoir des conséquences sur la stabilité de l'application (cela va aussi prendre de la place sur votre disque). Nous recommandons après chaque weekend sportif et une fois que TOUS les matchs ont été correctement transmis et que vous avez pu RECUPERER tous les fichiers du matchs (en sauvegardant les PDF) d'effacer ce cache

Pour cela il suffit de cliquer sur 'Reprendre la rencontre' puis de cliquer en bas de l'écran sur 'Tout effacer'

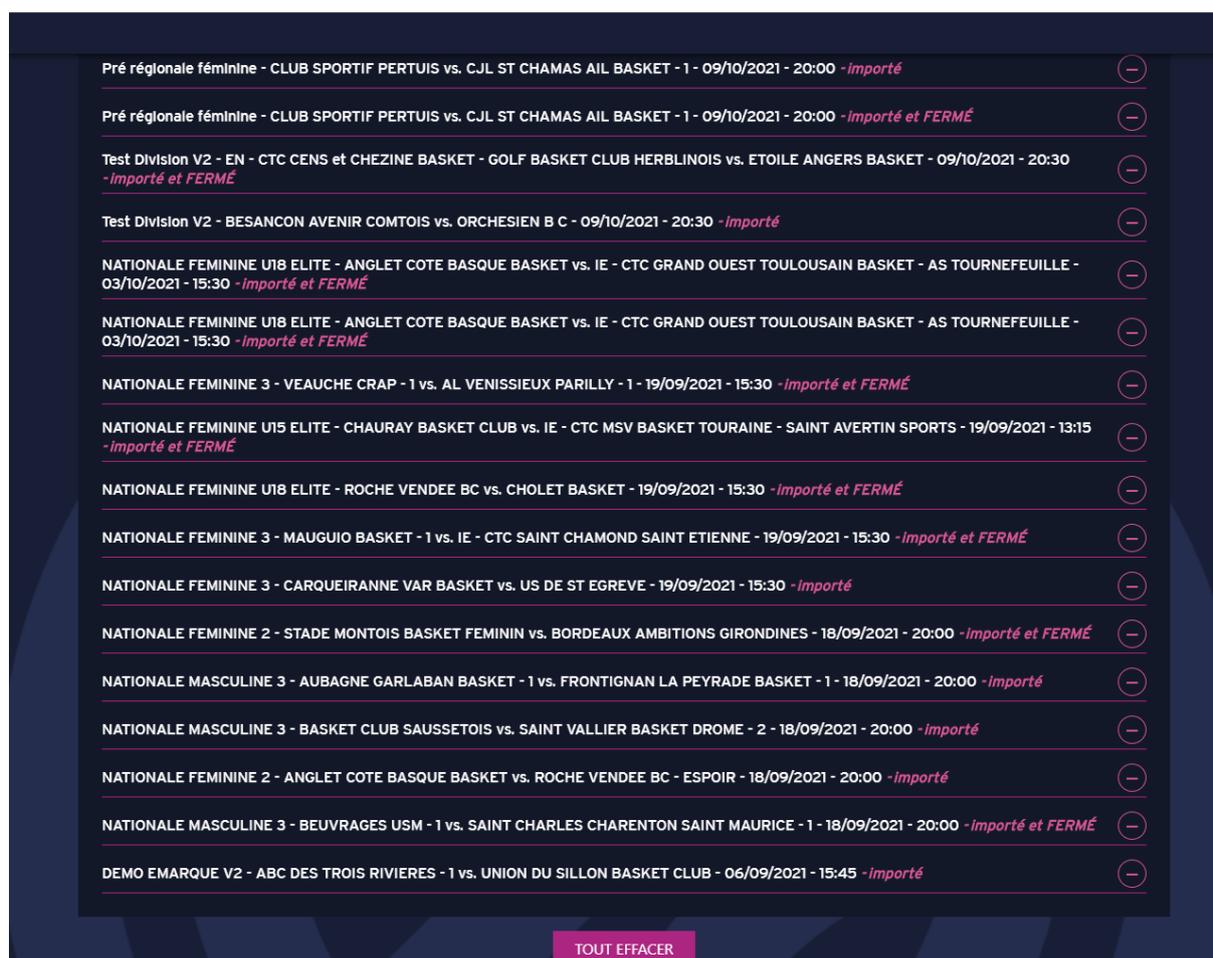


Figure 3 : vider le cache de l'application en cliquant sur 'TOUT EFFACER'

Au cours du match – revenir à l'écran d'accueil

Si vous devez effectuer plusieurs rencontres à la suite sur une même journée, il n'est pas nécessaire (ni recommandé) de fermer l'application.

e-Marque V2 permet très simplement de basculer d'un match à l'autre.

Lorsque vous êtes en cours de match, cliquez simplement sur l'icône e-Marque située en haut à gauche (et visible dans toutes les phases du match) pour revenir à l'écran d'accueil

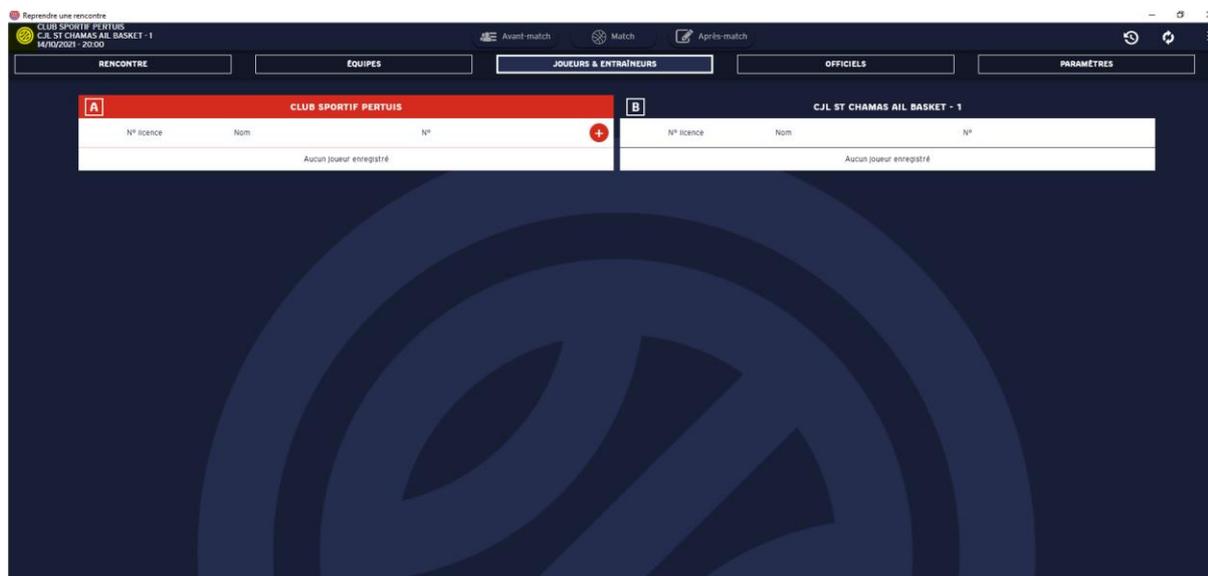


Figure 4 : icône e-Marque V2 en haut à gauche pour revenir sur la page d'accueil (elle est ici surlignée en jaune)

Récupération des fichiers du match

Lorsque vous avez importé un match et que vous l'avez transmis vers FBI ('Transmettre le match') toutes les données peuvent être ensuite récupérés depuis FBI.

Il peut toutefois dans certains cas y avoir des soucis de transmission afin de parer à cette éventualité mais aussi de fournir directement les fichiers PDF du match aux 2 clubs, le logiciel vous propose de récupérer ces fichiers.

Il faut pour cela être :

- 1/ dans la phase 'Après match'
- 3/ cliquer sur 'Fichiers générés'

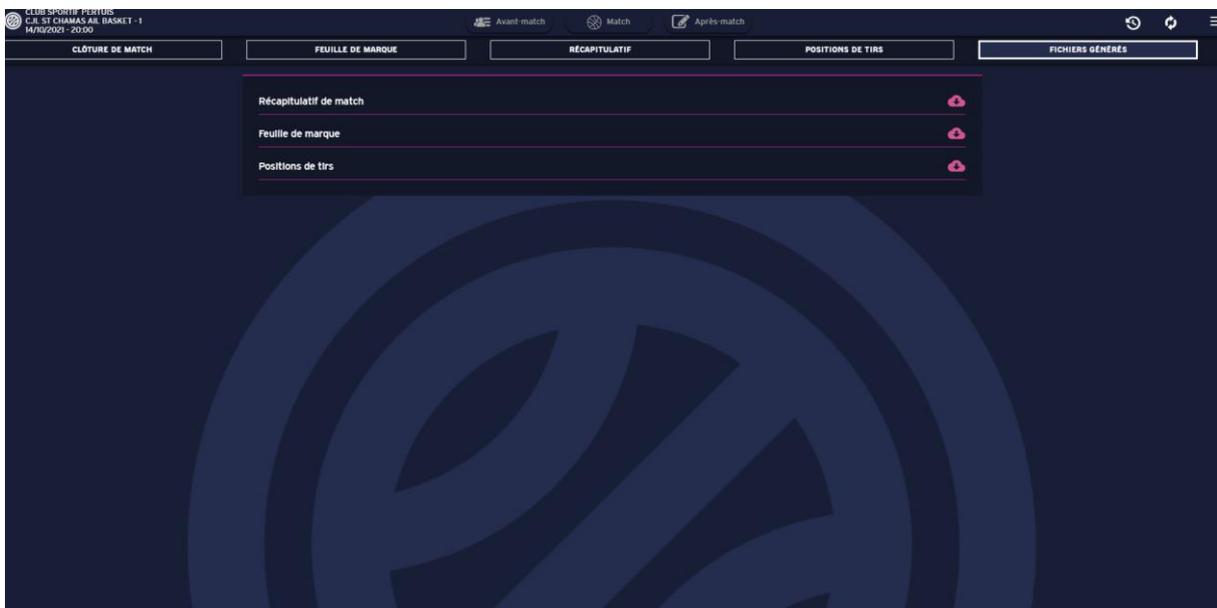


Figure 5 : fonction 'fichiers générés' pour générer tous les fichiers de votre match

Une fois que vous avez cliqué sur une des icônes, une fenêtre devrait s'ouvrir affichant le PDF il suffit ensuite d'appuyer sur le nuage rose en haut à droite pour enregistrer la feuille.

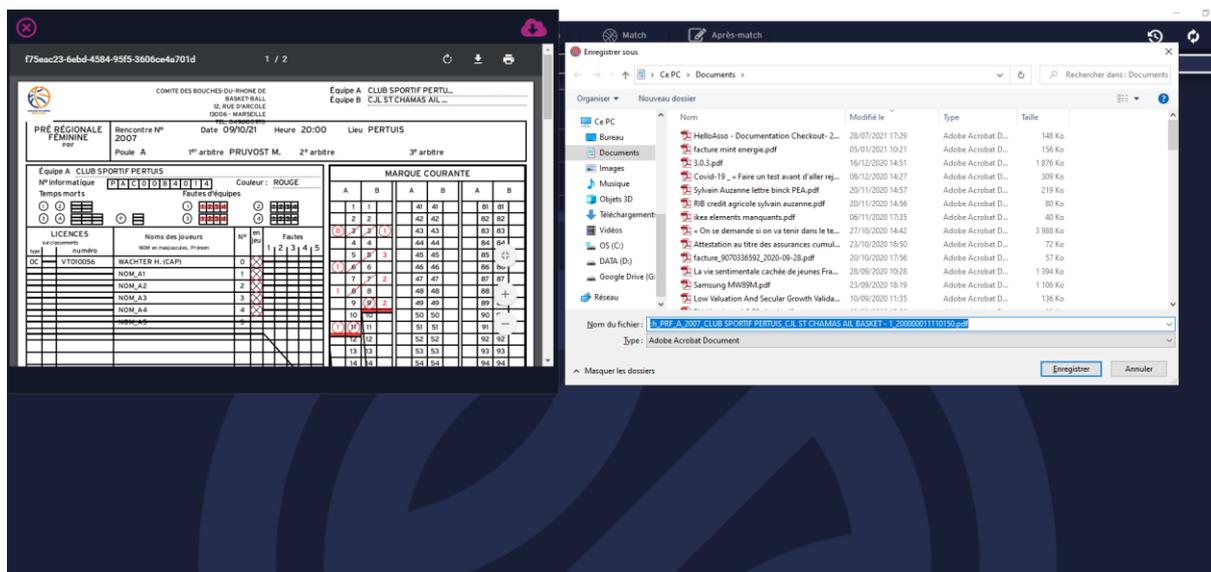


Figure 6 : affichage de la feuille de match puis enregistrement du PDF sur le disque de l'ordinateur