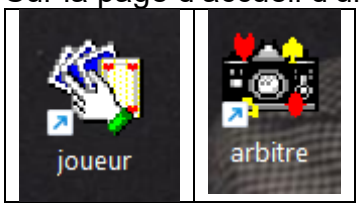
Fonctionnement de TWEB

Principes généraux

Sur la page d'accueil d'un ordi, tablette, téléphone l'un des liens suivants

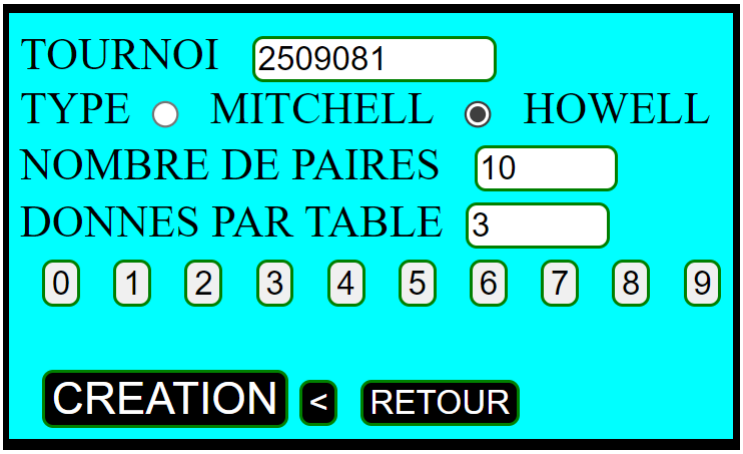


Qui donnent respectivement accès aux menus suivants

JOUEUR	ARBITRE
CREATION TABLE BRIDGEMATE LiSTE DES PAIRES MOUVEMENT HOWELL A la fin du tournoi ... CLASSEMENT FEUILLE DE ROUTE	CREATION TOURNOI PARTICIPANTS ANNULER DONNE BRIDGEMATE CALCUL RESULTATS FEUILLE DE ROUTE MOUVEMENT HOWELL

Si plusieurs clubs partagent le même serveur, il est souhaitable de créer un répertoire par club et d'y situer tous les programmes.
Dans ce cas seuls les liens initiaux seront modifiés par exemple pour l'icône joueur
https://witp.fr/bridge/labridgerie/joueur.php. au lieu de https://www.witp.fr/bridge/joueur.php.
.Tout le reste sera transparent.

1. L'arbitre crée le tournoi

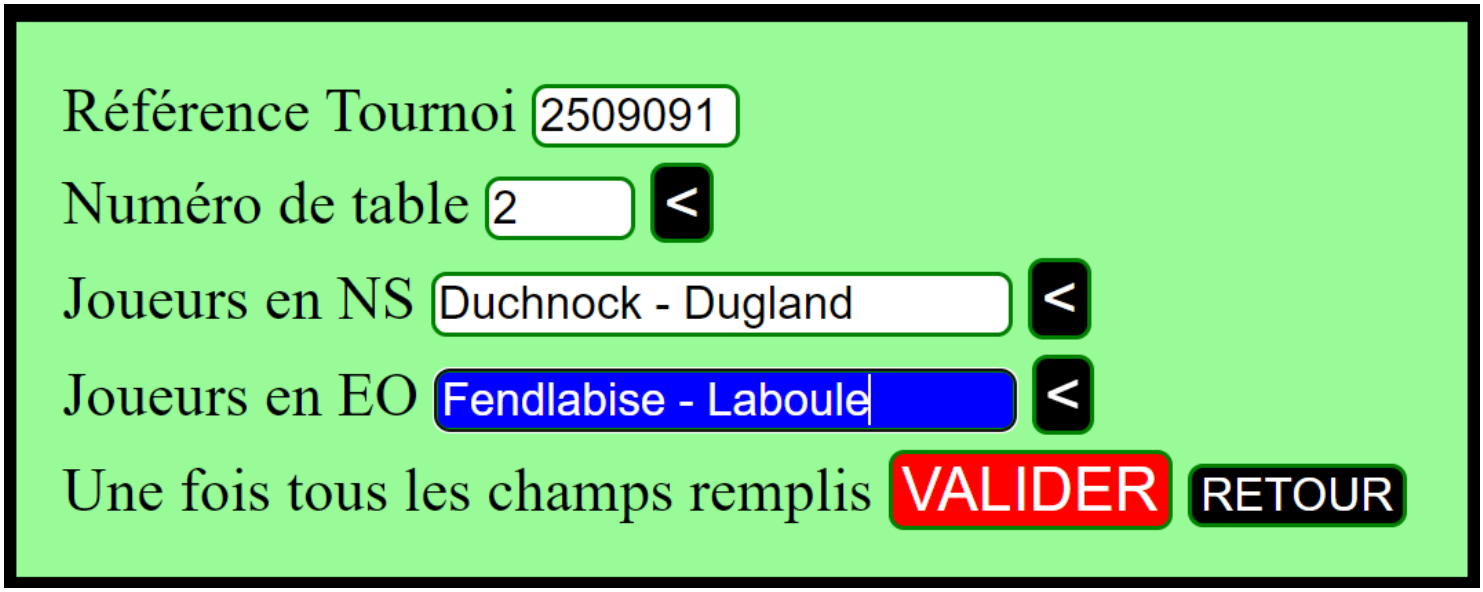


Le numéro de tournoi (date + 1 pour après-midi, 2 pour le soir) est automatiquement généré.
Sur une tablette ou un téléphone il faut sélectionner le champ dans lequel on veut écrire en cliquant dessus (clic souris sur un ordi) puis utiliser les touches du clavier intégrées au formulaire (ici des chiffres) pour remplir le champ. Ici on clique sur le champ n de paires et on tape sur 1 puis 0 pour le nombre de paires et le programme propose automatiquement 3 donnes par table.

Le programme considère que jusqu'à 12 paires on fait un Howell, au-delà un Mitchell.
Pour un faible nombre de tables, par exemple 3, elles joueront 5 tours de 5 donnes distribuées 2-2-1 aux 3 tables, rotation des donnes après jeu et quand les 3 tables auront joué les 5 mêmes donnes elles auront accès au classement avant le tour suivant.
La touche < permet d'effacer le champ sélectionné
La touche << permet d'effacer tout le formulaire.
La touche retour permet de regagner le menu initial.

À la création du tournoi, le programme cretour.php laisse sur le serveur les informations type de tournoi (howell ou mitchell), nombre de paires, nombre de donnes par table et ces informations seront lues par les autres programmes pour articuler les traitements dont ils ont la charge.
En cas d'Howell cretour.php crée le mouvement (par tour et table équipe NS, équipe EO et donnes jouées) et le mémorise dans un fichier.

2. Le tournoi étant créé chaque table crée sa table.



Ce formulaire est le seul pour lequel on va utiliser le clavier numérique du smartphone ou de la tablette (le clavier de l'ordi) pour remplir les champs.
Pour tous les autres formulaires on utilisera le clavier programmé (clic dans le champ puis clic sur les touches présentes à l'écran)

Si le tournoi est un Howell le programme tcreation.php consulte le mouvement, donne un numéro de paire aux NS et au EO (ici tour 1 table 2) et leur demande de s'en souvenir par la suite mais au besoin ils retrouveront ce numéro grâce au choix liste des paires ou participants du menu initial.
Dans le cas Howell le programme établit une liste unique de paires rangée par numéro.
Dans le cas Mitchell il établit une liste NS et une liste EO.
Il n'est donc pas nécessaire d'utiliser les programmes de la FFB pour établir la liste des participants, organiser et calculer les résultats du tournoi.

Ensuite les joueurs appellent leur bridgemate et le tournoi commence.
À la fin de chaque table dans un howell , le programme indique à chaque paire où elle doit aller, en quelle position, contre qui et quelles donnes elle doit jouer.
Au besoin le choix du menu « Mouvement » (écran ci-dessous) donne toutes les indications nécessaires :

TOUR	TABLE 1			TABLE 2			TABLE 3		
	NS	EO	DON	NS	EO	DON	NS	EO	DON
TOUR 1	6	1	1-5	4	3	1-5	2	5	1-5
TOUR 2	6	2	6-10	5	4	6-10	3	1	6-10
TOUR 3	6	3	11-15	1	5	11-15	4	2	11-15
TOUR 4	6	4	16-20	2	1	16-20	5	3	16-20
TOUR 5	6	5	21-25	3	2	21-25	1	4	21-25

RETOUR

J'ai créé un embryon de mitchell et d'howell pour que ceux qui le désirent puissent consulter les différents affichages (mouvement, classement, feuille de route, liste des paires).
Ces numéros de tournois sont programmés en dur dans les formulaires correspondants.
Ce ne sera pas évidemment le cas dans la mouture finale.
Vous pouvez désormais revenir au début de cette notice et cliquer sur joueur ou arbitre pour voir comment ça marche.
Si je dois apporter des améliorations ou corriger des bugs merci de me le signaler.
Bisous.