



Shootmaster II – Résumé chapitre 7



A propos d'EvalDesc

Avec le programme EvalDesc (Evaluation Description) on peut créer des modes d'évaluation qui seront utiles pour l'utilisateur.

A l'aide de ces modes d'évaluation on peut définir les critères qui vont servir à évaluer les tirs à mesurer lors d'une compétition.

(par ex. évaluation par point entier, par dixième ...). En plus il est possible de sélectionner les cibles et les séries qui doivent être évaluées.

Une compétition peut ainsi être chargée dans le programme RankList (programme des résultats) après avoir été traitée par le mode d'évaluation EvalDesc.



Shootmaster II - Résumé

7.1 La fenêtre EvalDsec

Constitution de la fenêtre Evaldesc.

La fenêtre EvalDesc est constituée de 5 parties. Dans la partie supérieure, la liste des menus. La plus grande partie est occupée par la description de l'évaluation.

The screenshot shows the 'evaldesc' application window with a menu bar (Datei, Hilfe) and five distinct sections, each marked with a red number:

- 1:** The top menu bar.
- 2:** 'Auswertungsmodus' section containing radio buttons for 'Einzel', 'Mannschaft' (selected), 'Einale', and 'Liga'. It also includes 'Wertung nach:' options (ISSF, DSB, Vorderlader, DSB-Qual) and checkboxes for 'Stechen' and 'Liga mit Mannschaftsergebnis statt der "letzten" Paarung'.
- 3:** 'Trefferauswahl' section with a text input 'auszuwertende Treffer: 1-400' and radio buttons for 'alle Treffer des Bereiches', 'nur die', 'Zehnerserie + erster Nichtzehner nach Serie; max.', and 'Serien, mit'. It also features dropdown menus for 'Serienzahl', 'besten Treffer', 'Zehner', and 'Treffern'.
- 4:** 'Trefferberechnung' section with radio buttons for 'Ganzring', 'Zehntelring', and 'Teiler'. It includes checkboxes for 'mit Teilerwertung bei Gleichheit' and 'mit Zehntelring Wertung bei Gleichheit', and a 'LuPI-Faktor x 0.01' input field.
- 5:** 'Scheibenauswahl' section with radio buttons for 'die erste Scheibe', 'die beste(n) Scheibe(n)', 'die letzte Scheibe', and 'Mittelwert aller Scheiben'. It also has checkboxes for 'Stellung 1 (liegend)', 'Stellung 2 (stehend)', 'Stellung 3 (kniend)', and 'Probe'.

La fenêtre Evaldesc

1. La liste des menus
2. Mode d'évaluation
3. Choix des impacts
4. Calcul des impacts
5. Choix des cibles



Shootmaster II - Résumé



7.2 La barre des menus, dans la partie supérieure de la fenêtre, est composée de deux menus:

Le menu **Fichier (Datei)** offre les possibilités suivantes:

- Nouveau (Neu): ouvre une nouvelle fenêtre pour l'élaboration d'un nouveau mode d'évaluation.
- Ouvrir: (öffnen) ouvre la fenêtre de sélection des modes d'évaluation enregistrés précédemment
- Fermer: (schliessen) ferme la fenêtre de sélection
- Enregistrer: (speichern) enregistre les réglages modifiés du mode d'évaluation précédemment ouvert
- Enregistrer sous: (speichern unter) enregistre le nouveau mode d'évaluation sous le nom de fichier choisi
- Quitter:(Beenden) termine le programme EvalDesc

Le menu **Aide (Hilfe)** offre les possibilités suivantes:

- contenu: (Inhalt) indique l'aide online EvalDesc
- A propos d' EvalDesc: (über EvalDesc) donne l'information de la version actuelle du programme

7.3 Mode d'évaluation

Le mode d'évaluation offre les possibilités suivantes:

Auswertungsmodus

Einzel

Mannschaft

Finale

Liga

Wertung nach: ISSF DSB

Vorderlader DSB-Qual

Stechen

Liga mit Mannschaftsergebnis statt der "letzten" Paarung

- **Individuel:** (Einzel) évaluation individuelle de chaque tireur surligné dans la liste des participants.
- **Equipe:** (Mannschaft) évaluation par équipe avec le nombre d'équipes participantes.
- **Finale:** évaluation immuable fixée d'après le règlement ISSF
- **Liga:** évaluation immuable d'après les règles du DSB

Evaluation d'après:

- **ISSF:** évaluation d'après le nombre de mouches.
- **DSB:** évaluation d'après la dernière série.
- **Armes anciennes:** (Vorderlader) évaluation d'après le centre de l'impact.
- **DSB-Qual:** évaluation d'après les règles de qualification du DSB.



Shootmaster II - Résumé



7.4 Sélection des impacts

La sélection des impacts offre les possibilités suivantes:

Trefferauswahl

auszuwertende Treffer:

<input checked="" type="radio"/> alle Treffer des Bereiches	<input type="text" value="0"/>	Serienzahl
<input type="radio"/> nur die	<input type="text" value="5"/>	besten Treffer
<input type="radio"/> Zehnerserie + erster Nichtzehner nach Serie; max.	<input type="text" value="5"/>	Zehner
<input type="radio"/> Serien, mit	<input type="text" value="1"/>	Treffern

- Tous les impacts de la cible: tous les impacts sur la cible vont être évalués.
- Seuls les: on n'évalue que les meilleurs impacts sélectionnés
- Série de dix + premier non dix par série max.: dix pré-sélectionné
- Série avec: avec valeur d'impact prédéfini et nombre de séries

7.5 Calcul des points

Le calcul des points offre les possibilités suivantes

Trefferberechnung

<input checked="" type="radio"/> Ganzring	<input type="checkbox"/> mit Teilerwertung bei Gleichheit
<input type="radio"/> Zehntelring	<input type="checkbox"/> mit Zehntelring Wertung bei Gleichheit
<input type="radio"/> Teiler	<input type="text" value="100"/> LuPi-Faktor x 0.01

- Point entier à calculer
- Dixième de point: calculer tous les impacts en 0,1
- Teiler: calculer les impacts en Teiler

- Avec évaluation en Teiler en cas d'égalité: En évaluation Teiler, point entier
- Avec évaluation au dixième en cas d'égalité: calcul des impacts en point entier

Pistolet air– Facteur x0,1. Ici le facteur d'évaluation ... pistolet air peut être réglé par rapport à la carabine air pour le classement.



Shootmaster II - Résumé



7.6 Sélection des cibles

La sélection des cibles offre les possibilités suivantes:

Scheibenauswahl

<input checked="" type="radio"/> die erste <u>S</u> cheibe	<input type="checkbox"/> Stellung 1 (liegend)
<input type="radio"/> die beste(n) Scheibe(n)	<input type="checkbox"/> Stellung 2 (stehend)
<input type="radio"/> die letzte <u>S</u> cheibe	<input type="checkbox"/> Stellung 3 (kniend)
<input type="radio"/> Mittelwert aller Scheiben	<input type="checkbox"/> <u>P</u> robe

-La première cible: on n'évalue qu'une seule cible.

-Les meilleures cibles: on évalue, quand un tireur dispose de plusieurs cibles, (grand prix par exemple), les meilleures cibles.


-La dernière cible: on évalue la dernière cible.

-Moyenne de toutes les cibles: on fait la moyenne de toutes les cibles sélectionnées.

Stellung 1 (liegend)

Stellung 2 (stehend)

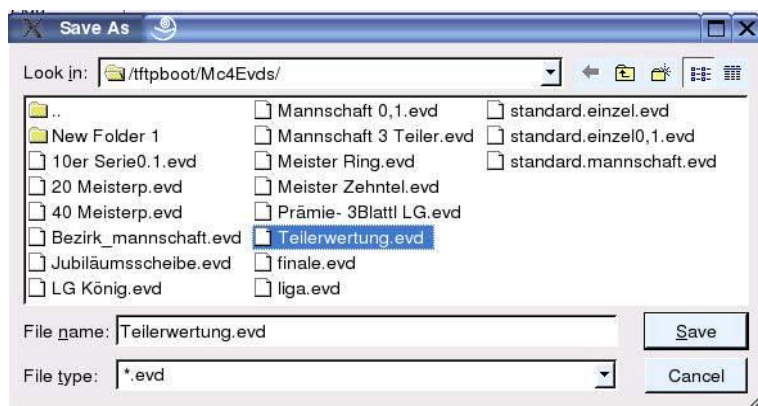
Stellung 3 (kniend)

Pour les positions 1-3 il faudra toujours cocher  les cases afin d'évaluer les points dans toutes les positions.

7.7 Enregistrer le mode d'évaluation

Le mode d'évaluation créé sera sauvegardé dans le menu **Fichier (Datei)->enregistrer sous (speichern unter)**

La fenêtre suivante s'ouvre



SOUS:

- **File name** – Nom de votre mode d'évaluation
- **File type** – .evd
- Enregistrer avec **Save**

Des modes d'évaluation erronés ou non souhaités peuvent, à tout moment, être changés ou être à nouveau enregistrés.