LEDSCORE

User Manual

User Manual LEDSCORE - v. 1.0

2017 © LEDCOM S.A.

Français

Écran LED
Totem LED
Remorque LED

Marquoir sportif

Moniteur
Video wall

Borne tactile

Ledboarding

LedcomApp

LedcomPlay

Ledsofter

Ledscore

LEDSCORE

Merci d'avoir acheté un logiciel LEDCOM. Ledscore est votre outil pour afficher le score durant un match, afficher le nom du scoreur, procéder à des changements, afficher des messages personnalisés et même afficher de la publicité !

Ce guide de l'utilisateur vous présente toutes les étapes nécessaires au bon fonctionnement de votre logiclel.

Pour toutes questions supplémentaires, conseils ou productions graphiques, nous vous invitons à prendre contact avec notre service commercial et notre service technique.

Service Commercial

04/262.60.03
info@ledcom.be

Service Technique

04/262.60.03
technique@ledcom.be

Service Production

04/262.60.03
production@ledcom.be

TABLE DES MATIÈRES

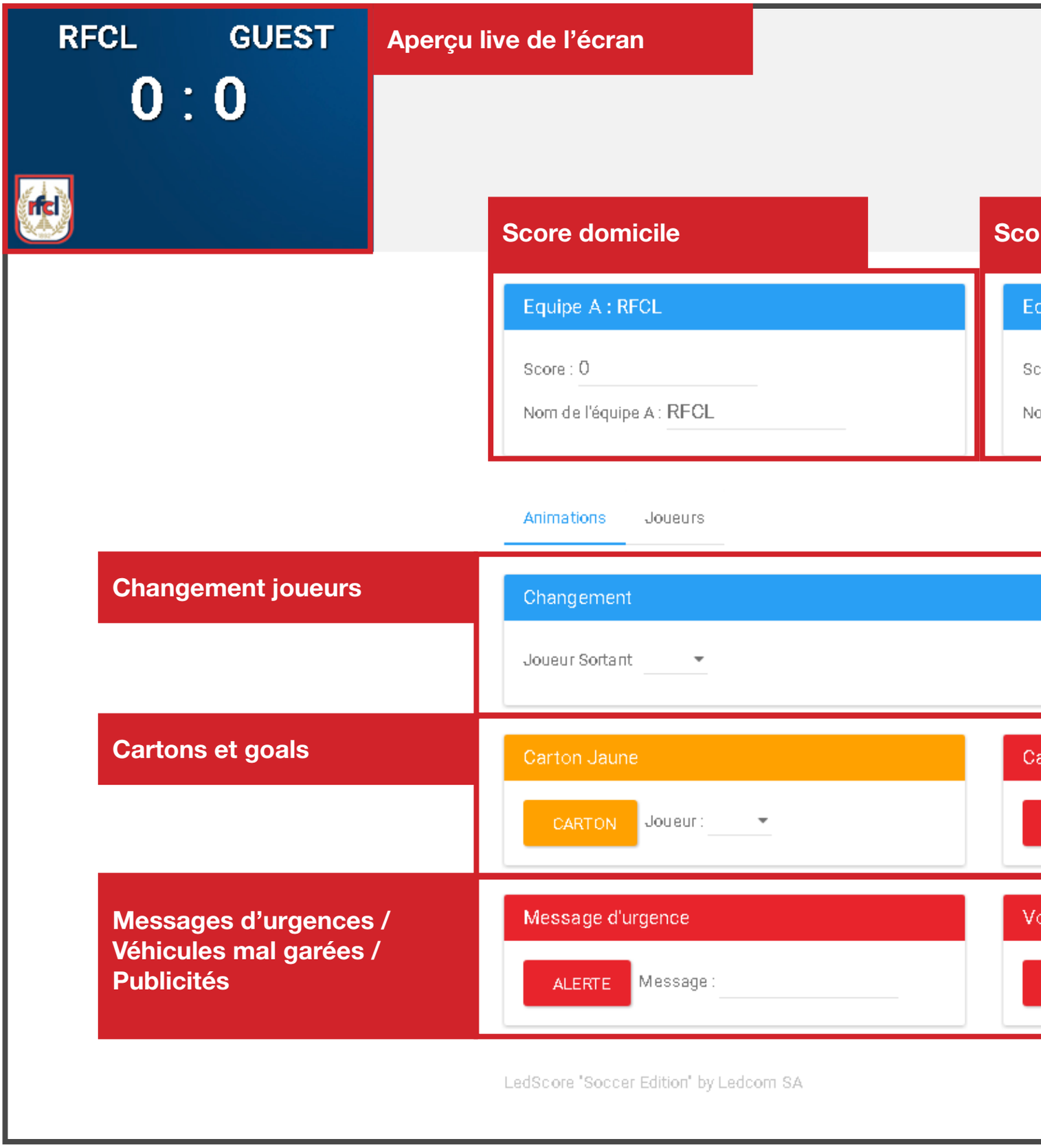
1. **Aperçu général**
   - Aperçu de l'application 4

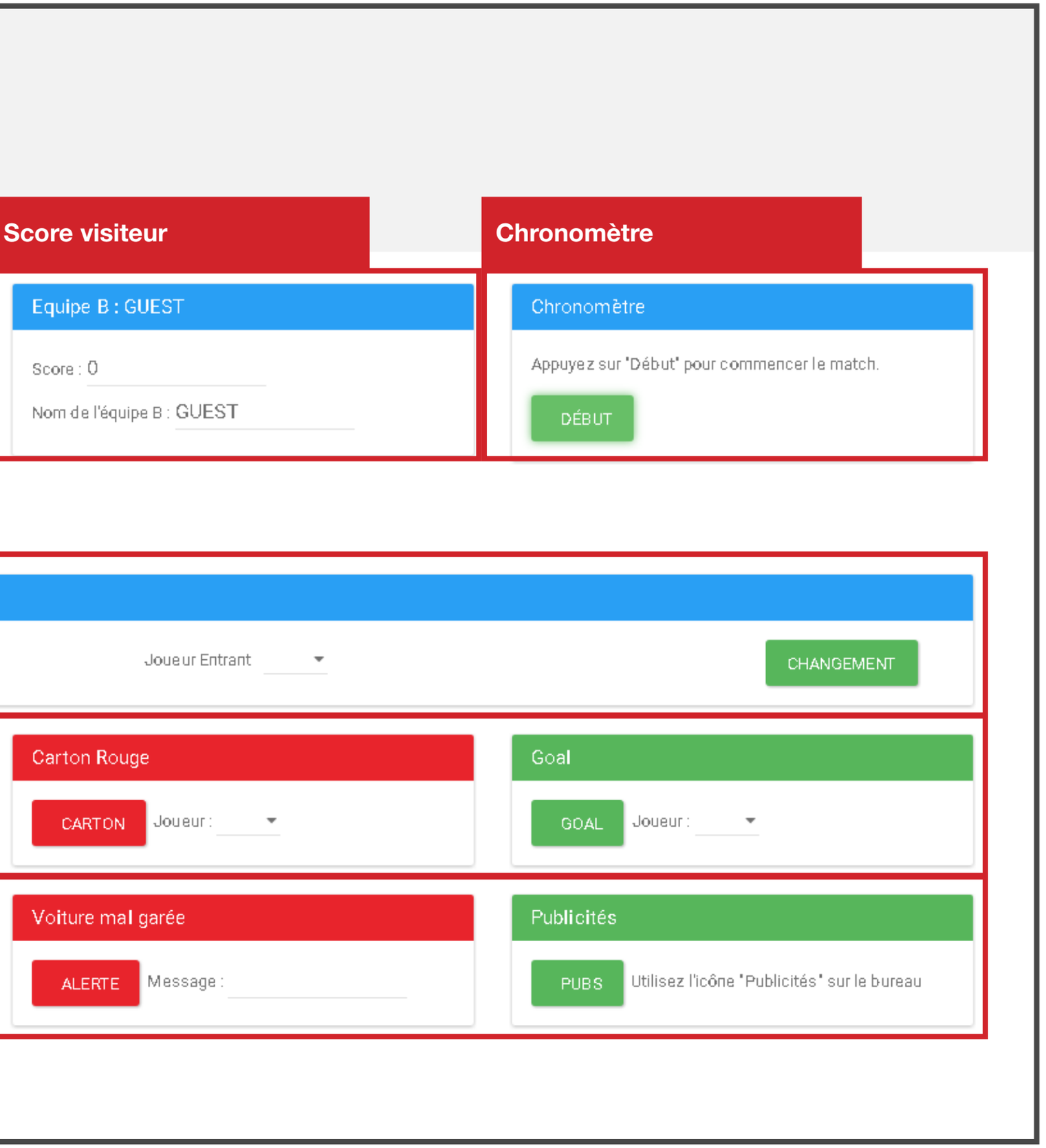
2. **Fonctions**
   - Encoder les noms des joueurs 6
   - Démarrage du match 6
   - Changement 7
   - Cartons et goals 7
   - Message d'urgence 8
   - Voiture mal garée 8
   - Afficher les publicités 9

3. **Changement des publicités**
   - Changer les publicités 9

4. **Divers**
   - Index 10
   - Mesure de sécurités 11

APERÇU GÉNÉRAL



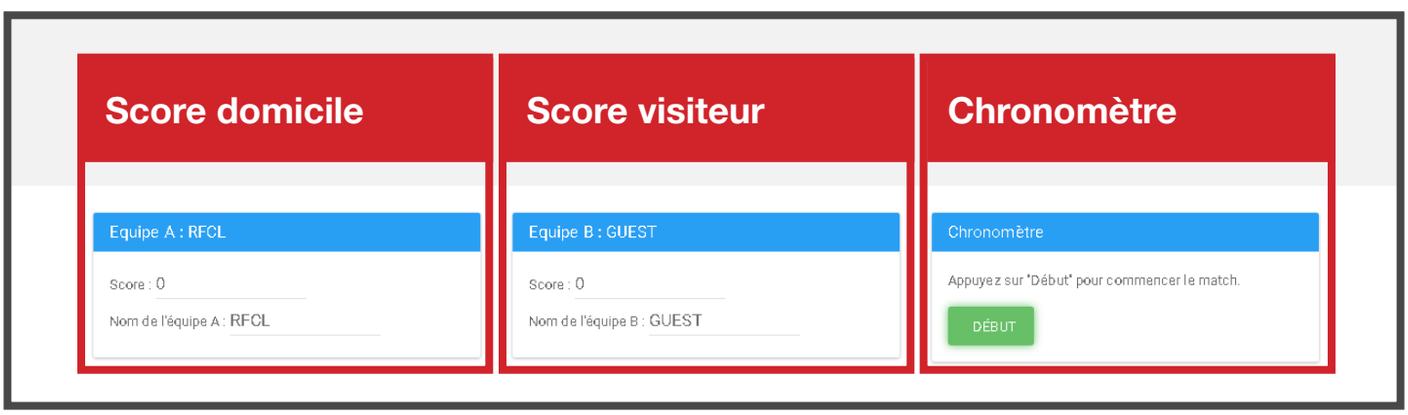

Score visiteur
Chronomètre
Equipe B : GUEST
Score : 0
Nom de l'équipe B : GUEST
Chronomètre
Appuyez sur "Début" pour commencer le match.
DÉBUT
Joueur Entrant
CHANGEMENT
Carton Rouge
CARTON
Joueur :
Goal
GOAL
Joueur :
Voiture mal garée
ALERTE
Message :
Publicités
PUBS
Utilisez l'icône "Publicités" sur le bureau

ENCODER LES NOMS DES JOUEURS

Cliquer sur l'onglet «Joueur» pour encoder le nom des différents joueurs.

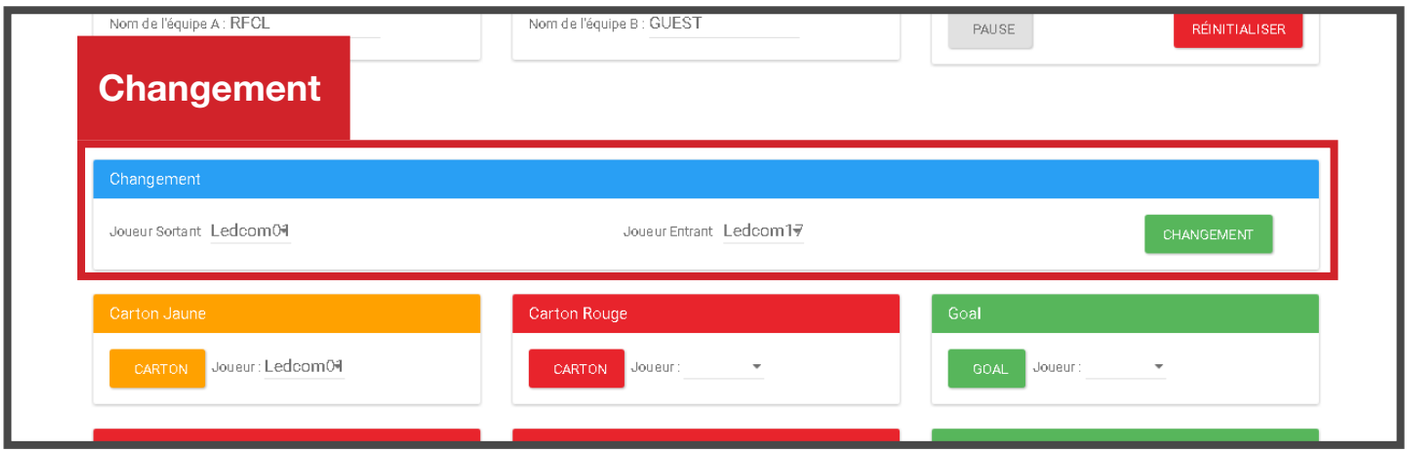
DÉMARRAGE DU MATCH

Pour démarrer le match, cliquer dans Chronometre sur «Début».
Fonction : «pause» pour mettre le chrono en pause et «réinitialiser» pour remettre le chrono à 0.
ATTENTION : une fois le chrono lancée, il ne faut pas quitter l'application ni appuyer F5 sinon le chronomètre va se réinitialiser.
Pour ajouter un goal, cliquer sur les flèches du haut de l'équipe correspondante.



CHANGEMENTS

Pour changer un joueur : choisir le joueur sortant dans la liste et le joueur entrant puis cliquer sur «Changement»



CARTONS ET ANIMATION GOAL

Pour afficher un carton jaune, rouge ou un goal : sélectionner le joueur concerné dans le menu dé-roulant puis cliquer sur «Carton» ou «Goal pour afficher l'animation correspondante.

MESSAGES D'URGENCE

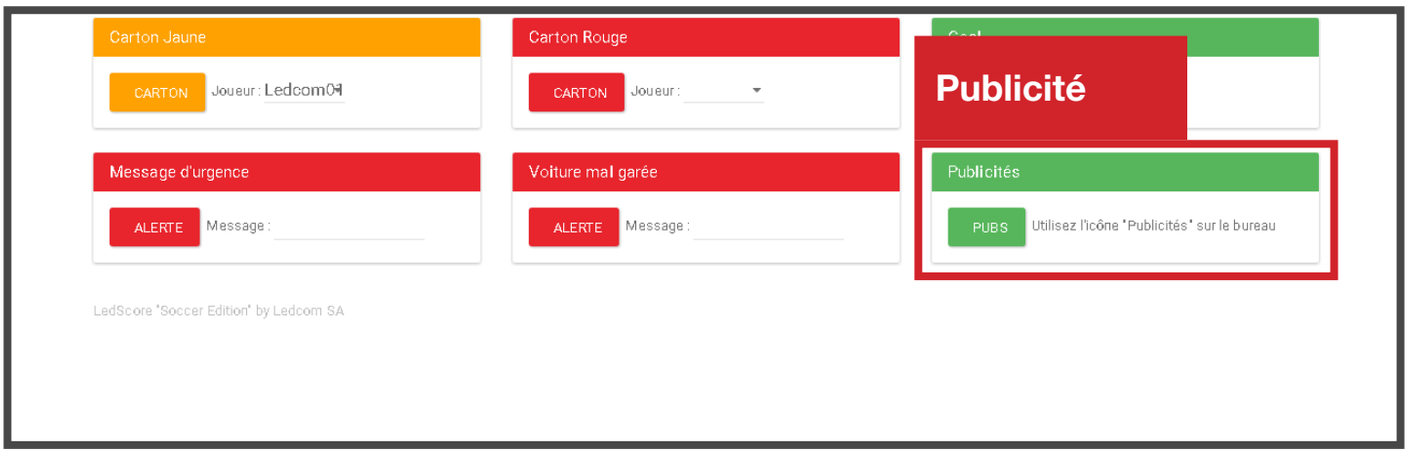
L'option «Message d'urgence» vous permet de diffuser en continu un message sur l'écran.
Taper le message dans la case et cliquer sur «Alerte» afin qu'il soit diffusé.

VOITURE MAL GARÉE

L'option « Voiture mal garée» vous permet de signaler la plaque d'une voiture mal garée.
Taper le numéro de plaque dans la case correspondante et cliquer sur «alerte» pour afficher le message.

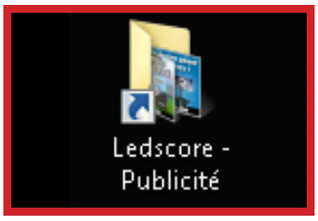
AFFICHER LES PUBLICITÉS

Pour afficher les publicités par dessus le score, cliquer sur «Pubs». Les publicités passeront en continu tant que vous ne cliquez pas sur le bouton «Pubs»



CHANGER LES PUBLICITÉS

Pour changer les publicités à diffuser, changer les images dans le dossier « Ledscore - Publicité » sur le bureau. Une fois l'application lancée, il n'est plus possible d'en ajouter.



INDEX

A

Aperçu général 4-5

C

Carton Jaune 7
Carton Rouge 7
Changements 7
Chronomètre 6

D

Démarrage du match 6

G

Goal 7

J

Joueurs 6

L

Logiciel 11

M

Matériel 11
Message d'urgence 8

P

Publicité 9

S

Sécurité 11
Score 6

T

Table des matières 3

U

Urgence 8

V

Voiture mal garée 8

MESURES DE SÉCURITÉ

L'utilisation du logiciel et d'un écran LED demande le respect de certaines mesures de sécurité afin d'assurer un bon fonctionnement des composants électroniques.

Mesures de sécurité : Logiciel

- Une fois que le chronomètre est lancé, il n'est plus possible de changer le contenu du dossier "publicité". Quitter et relancer le programme remet le chronomètre à zéro.
- Ne jamais appuyer sur la touche "F5" lors d'un match, cela réinitialiserait le chronomètre.
- Si vous vous trompez dans l'attribution du score, il est possible d'utiliser la flèche vers le bas pour redescendre le score de l'équipe concernée. Attention : le compteur va en négatif.
- Le logiciel n'est pas adapté aux sports ne comptant pas leur point par multiple de 1.
- Lorsque vous devez sélectionner un joueur dans les listes (cartons, changement, goal), les joueurs de l'équipe à domicile seront les premiers sur la liste, les visiteurs en bas de liste.

Mesures de sécurité : Matériel

- Avant de démarrer l'écran LED, veiller à respecter la procédure suivante : démarrage de la boite d'envoi, démarrage de l'ordinateur qui jouera l'application LEDSCORE
- Une fois les deux composants allumés, regarder à l'arrière de la boite d'envoi (sending box) que la diode verte clignotte rapidement. Si oui, démarrer l'écran LED, si non, recommencer le processus d'allumage des deux premiers boitiers et vérifier la connectique des câbles (au besoin déconnecter le câble et le rebrancher, jusqu'à entendre un "clic".

Vente

Location

Production

Leasing

Conseil
Expertise

Contrôle
à distance

LEDCOM

DIGITAL SIGNAGE SOLUTIONS

AVENUE DU PROGRÈS 30 - 4432 ALLEUR - BELGIQUE

+32 4 262 60 03 - INFO@LEDCOM.BE