

DOCUMENTATION UTILISATEUR

Mode Test et Portails Sandbox ETVN

Simuler un tournoi complet, tester les portails Participant et Arbitre et réinitialiser l'environnement sans toucher aux données réelles.

ETVN Manager	0.11.0
ETVN API	Beta 0.1.10.13
ETVN Connect	Beta 0.3.9.8

Document prêt à publier sur docs.esporttvnetwork.com

Guide d'utilisation

Ce document décrit le parcours recommandé pour activer le Mode Test, générer les accès Sandbox, tester les portails Participant et Arbitre, simuler un tournoi de bout en bout et remettre ensuite l'environnement dans un état propre.

Principe essentiel

Le Sandbox sert exclusivement aux essais. Il doit rester séparé des vraies inscriptions, des vrais badges et des données réelles de la compétition.

Sommaire

- 1 Objectif et périmètre
- 2 Conditions d'accès
- 3 Activation du Mode Test
- 4 Portail Participant Sandbox
- 5 Portail Arbitre Sandbox
- 6 Simulation d'un tournoi complet
- 7 Contrôle de la page publique
- 8 Sortie et réinitialisation
- 9 Données préservées et sécurité
- 10 Dépannage
- 11 Checklist express

1 Objectif et périmètre

Le Mode Test permet de simuler le fonctionnement complet d'un tournoi sans utiliser de vrais participants. Les données générées doivent être clairement identifiées comme fictives et isolées des données réelles.

Le Sandbox permet notamment de tester :

- la création et la synchronisation de participants fictifs ;
- les règles d'admission selon le jeu utilisé ;
- les rondes, appariements, tables, résultats et classements ;
- le portail Participant dans ETVN Connect ;
- le portail Arbitre et ses affectations de table ;
- la page publique du tournoi et son actualisation.

À distinguer

Mode Test du Tournoi : génère et manipule les données fictives.

Portails Sandbox : permettent d'ouvrir Connect comme un participant ou un arbitre fictif.

2 Conditions d'accès

Le Mode Test et les portails Sandbox sont accessibles depuis ETVN Manager, pour une édition disposant d'un tournoi configuré.

Condition	Attendu
Compte	Administrateur ou Super administrateur
Édition	Édition sélectionnée avec un tournoi configuré
Mode Test	Actif pour afficher le bloc Portails Sandbox
Connect	Sous-domaine opérationnel et accessible depuis le téléphone de test

3 Activation du Mode Test

Parcours recommandé :

- 1. Se connecter à ETVN Manager.
- 2. Ouvrir le module Tournoi.
- 3. Sélectionner l'édition concernée.
- 4. Ouvrir l'onglet Pilotage.
- 5. Cliquer sur Activer le Mode Test - 96 joueurs.
- 6. Confirmer l'activation et attendre la fin de la génération.

Résultat attendu

Le Manager prépare un environnement de simulation avec 96 participants fictifs et les structures nécessaires aux tests du tournoi.

Après activation, vérifier immédiatement :

- que le bandeau ou l'état Mode Test est clairement visible ;
- que les participants fictifs sont séparés des vraies inscriptions ;
- que le bloc Portails Sandbox apparaît dans Pilotage ;
- qu'aucune vraie donnée n'a été modifiée.

4

Portail Participant Sandbox

Le portail Participant permet de contrôler l'expérience d'un joueur fictif dans ETVN Connect.

Génération de l'accès

- Dans Tournoi > Pilotage, repérer le bloc Portails Sandbox.
- Dans Portail Participant Sandbox, sélectionner un participant fictif.
- Cliquer sur Générer le QR Participant.
- Scanner le QR Code depuis un téléphone ou utiliser Ouvrir directement depuis l'ordinateur.

Points à vérifier dans Connect

Vérification	Résultat attendu
Identité	Le participant fictif sélectionné est affiché.
Édition	La bonne édition et le bon tournoi sont indiqués.
Admission	Paiement, présence et Team List sont cohérents avec la politique du jeu.
Ronde active	La ronde en cours est affichée, sans données d'une autre ronde.
Affectation	Table et adversaire sont visibles lorsque disponibles.
Signalisation	Un bandeau indique clairement MODE TEST - PORTAIL SANDBOX.

5

Portail Arbitre Sandbox

Le portail Arbitre permet de tester les affectations opérationnelles sans créer de véritable compte arbitre.

- Dans le bloc Portails Sandbox, ouvrir Portail Arbitre Sandbox.
- Cliquer sur Générer le QR Arbitre.
- Scanner le QR Code ou utiliser l'ouverture directe.
- Vérifier l'accès au portail Arbitre dans ETVN Connect.

Contrôles indispensables

- l'ouverture fonctionne sans adresse e-mail ni mot de passe ;
- l'onglet Table affiche uniquement les affectations de la ronde active ;

- les tables des rondes précédentes ne se cumulent pas ;
- un rafraîchissement ne crée aucun doublon ;
- après changement de ronde, l'ancienne liste est remplacée par la nouvelle ;
- sans affectation, le portail affiche : Aucune table ne vous est affectée pour la ronde en cours.

Contrôle prioritaire

Après trois rondes, une même table ne doit pas apparaître trois fois. L'API et Connect doivent toujours filtrer sur la ronde actuellement active.

6 Simulation d'un tournoi complet

Pour valider le moteur de bout en bout, suivre ce scénario :

1	Activer le Mode Test et vérifier les 96 participants fictifs.
2	Contrôler leur éligibilité et les synchroniser vers le tournoi.
3	Préparer les tables et les paramètres du format.
4	Générer puis lancer la première ronde.
5	Ouvrir les portails Participant et Arbitre Sandbox.
6	Saisir ou simuler les résultats et incidents.
7	Clôturer la ronde et générer la suivante.
8	Vérifier le remplacement des données de ronde dans les portails.
9	Contrôler la page publique et le classement.
10	Répéter jusqu'au classement final, puis quitter le Mode Test.

7 Contrôle de la page publique

Pendant une ronde de test active, ouvrir la page publique associée à l'édition et vérifier les éléments suivants :

- nom et état de l'édition ;
- disponibilité publique du tournoi ;
- ronde active ;
- appariements et tables ;
- résultats validés ;
- classement provisoire ou final ;
- annonces et compte à rebours ;
- rafraîchissement automatique sans rechargements agressifs.

Messages anormaux

Le message Ce tournoi n'est pas disponible publiquement ne doit pas apparaître lorsqu'une ronde publique est active.
Connexion interrompue ne doit être affiché qu'en cas de véritable échec réseau.

8 Sortie et réinitialisation

À la fin des essais :

- retourner dans Tournoi > Pilotage ;
- cliquer sur Quitter le Mode Test ;
- confirmer la réinitialisation ;
- attendre la confirmation de suppression des données fictives.

La désactivation doit supprimer :

- les participants fictifs ;
- les affectations et accès Sandbox ;
- les rondes, appariements et résultats de test ;
- les classements, incidents et litiges simulés ;
- les QR Codes et jetons Sandbox.

Résultat attendu

Le tournoi revient à un état vierge de test, comme si le Mode Test n'avait jamais été lancé.

9 Données préservées et sécurité

La sortie du Mode Test ne doit jamais supprimer ou modifier :

- les vraies inscriptions et les vrais participants ;
- les paiements, badges et Team Lists réels ;
- les comptes administrateurs et arbitres réels ;
- les historiques d'autres éditions ;
- les réglages permanents de l'édition.

Bonnes pratiques

- ne pas activer le Mode Test pendant l'exploitation réelle d'un tournoi ;
- vérifier l'édition sélectionnée avant activation ;
- ne pas diffuser publiquement les QR Codes Sandbox ;
- quitter systématiquement le Mode Test après les essais ;
- contrôler que les données fictives ont disparu avant l'import des vrais joueurs.

10 Dépannage

Le bloc Portails Sandbox n'apparaît pas

- Vérifier que le Mode Test est actif.
- Vérifier le rôle Administrateur ou Super administrateur.
- Actualiser l'onglet Pilotage.
- Confirmer qu'un tournoi est configuré pour l'édition.

Le QR Code ouvre la mauvaise page

- Fermer les anciennes sessions Connect.
- Tester en navigation privée.
- Régénérer le QR Code Sandbox.
- Vérifier le domaine Connect utilisé par le lien.

Les anciennes tables restent affichées

- Vérifier qu'une seule ronde est active.
- Actualiser le portail Arbitre.
- Contrôler que l'API filtre sur la ronde active.
- Vérifier que Connect remplace la liste au lieu de l'ajouter.

La page publique indique que le tournoi est indisponible

- Vérifier le statut public de l'édition et du tournoi.
- Confirmer qu'une ronde est réellement lancée.
- Contrôler l'identifiant ou le slug de l'édition.
- Tester directement la réponse de l'API publique.

Les données fictives restent après la désactivation

- Ne pas supprimer manuellement des données réelles.
- Relancer la procédure Quitter le Mode Test.
- Contrôler les données marquées test ou Sandbox.
- Consulter le journal d'activité avant toute intervention manuelle.

11

Checklist express

Contrôle	OK
Mode Test activé sur la bonne édition	☐
96 participants fictifs disponibles	☐
Portail Participant Sandbox accessible	☐
Portail Arbitre Sandbox accessible	☐
Aucune table des anciennes rondes affichée	☐
Page publique alimentée et actualisée	☐

Résultats et classement cohérents	☐
Mode Test quitté après validation	☐
Données fictives entièrement supprimées	☐
Données réelles intactes	☐

Publication recommandée

Nom de fichier : documentation-mode-test-portails-sandbox-etvn.pdf

Emplacement suggéré : docs.esporttvnetwork.com/guides/