|  |
| --- |
|  |
| Manuel d’utilisation administrateur |
|  |

|  |
| --- |
| Coralie Chevalley, Constantin Herrmann, Angela Mourin et Aurélie Sauge |

**Nom du dossier**: Manuel d’utilisation administrateur

**Nom du projet :** WavContact

**Nom de l’entreprise :** Waview SNC

**Nom du mandant :** M. Flavio BATTAGLINI

**Noms des membres de groupe du projet :** Angela MOURIN

Aurélie SAUGE

Coralie CHEVALLEY

Constantin HERRMANN

**Membres du groupe d’enseignants :** Ciaran BRYCE

David ROCH

André SEYDOUX

# Table des matières

[Historique des modifications 3](#_Toc98847507)

[INTRODUCTION 4](#_Toc98847508)

[fenêtre Accueil 4](#_Toc98847509)

[FENÊTRE DE CONNEXION 4](#_Toc98847510)

[Login 4](#_Toc98847511)

[Exemple 4](#_Toc98847512)

[Oubli du mot de passe 5](#_Toc98847513)

[FENÊTRE projets client 6](#_Toc98847514)

[Profil client 6](#_Toc98847515)

[Modifier le profil client 6](#_Toc98847516)

[Chat 6](#_Toc98847517)

[DÉCONNEXION 6](#_Toc98847518)

[Liste des figures 6](#_Toc98847519)

# Historique des modifications

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| DATE | MODIFICATION | PAGE | AUTEUR |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# INTRODUCTION

Ceci est le manuel d'utilisation de WavCom et WavMap. Ce manuel a été créé par les développeurs de la solution pour vous aider à découvrir la solution dans son ensemble et avoir une première approche simple.

L'adresse de la solution est la suivante :

# fenêtre Accueil

# FENÊTRE DE CONNEXION

Lorsque vous entrez l’adresse de la solution dans un navigateur web, vous êtes directement dirigé vers la page de connexion.

## Login

La page login contient un formulaire de connexion, un lien en cas d’oubli du mot de passe.

**IMAGE FORMULAIRE LOGIN !!!**

Pour vous connecter, vous devez remplir les champs « Adresse e-mail » et « Mot de passe » avec les valeurs reçues lors de votre première inscription.

### Exemple

Adresse e-mail :

Mot de passe :

Une fois que vous cliquez sur le bouton « Connexion » vous êtes dirigés vers la page principale de l’application (voir page… **Page Principale**)

## Oubli du mot de passe

Si vous avez oublié votre mot de passe, vous pouvez cliquer sur le lien « mot de passe oublié », vous arriverez sur la page suivante :

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Si vous avez cliqué par erreur sur le lien, vous pouvez revenir à la page de login (Figure 1) en fermant la fenêtre, sinon vous devez remplir le formulaire en renseignant l’adresse qui vous a été envoyé par mail lors de la création de votre compte. Une fois que vous aurez cliqué sur le bouton « Envoyer le code », un mail vous sera envoyé avec un code généré aléatoirement comme ci-dessous :

**IMAGE EMAIL AVEC CODE LOGIN !!!**

Pour vous connecter, il faudra remplir la suite du formulaire (Figure ….).

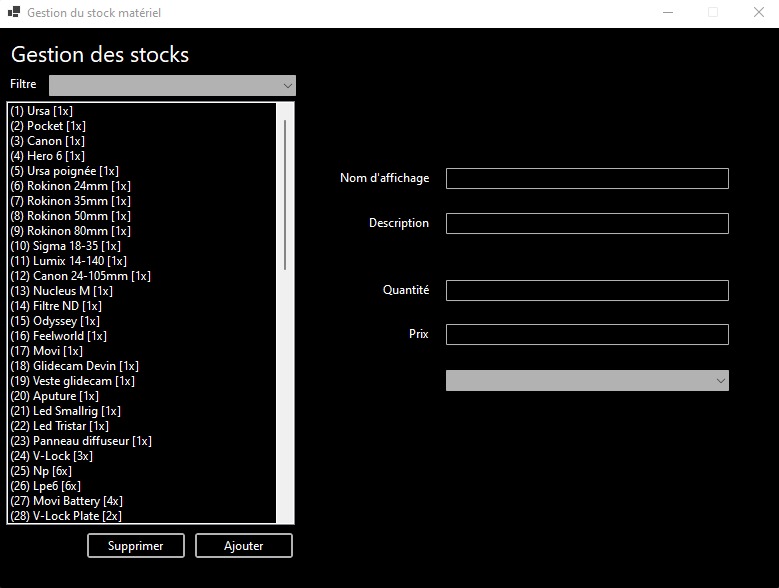
# FENÊTRE PRINCIPALE DE L’APPLICATION

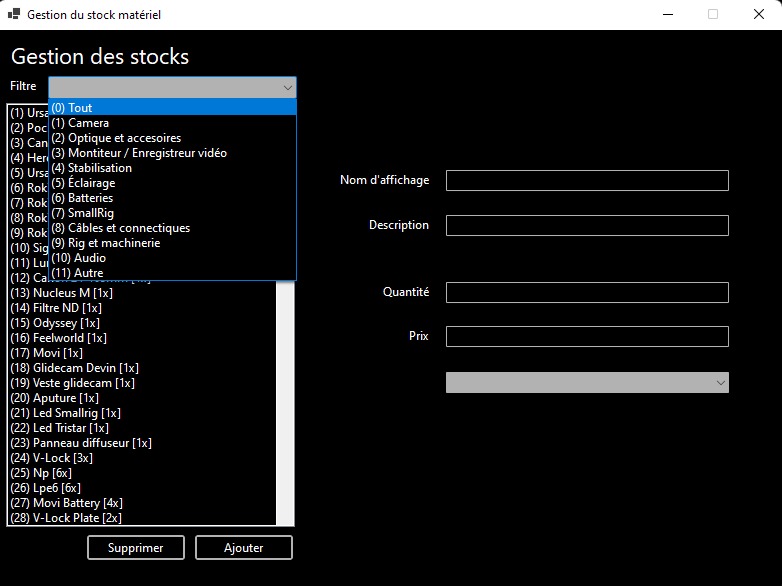
## Profil client

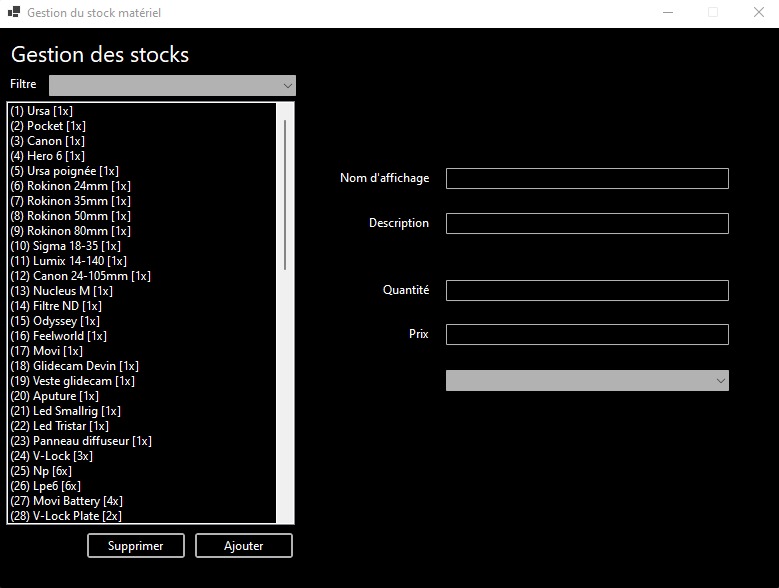
## Modifier le profil client

# FENÊTRE GESTION DU MATÉRIEL

La page gestion du matériel contient la liste des matériels.

Pour ajouter un nouveau matériel, vous devez remplir les informations à droite de l’image ci-dessous. Une fois les informations remplies, vous devez cliquer sur le bouton « Ajouter » en bas à gauche de l’image ci-dessous.

Pour rechercher un matériel dans la liste, vous pouvez filtrer la liste de matériel grâce au filtre se trouvant un haut à gauche de l’image ci-dessous

Pour supprimer un matériel, vous devez sélectionner le matériel que vous souhaitez dans la liste. Une fois cette étape accomplie vous pouvez cliquer sur le bouton « Supprimer » en bas à gauche de l’image ci-dessous.

# FENÊTRE CHAT

# FENÊTRE DÉCONNEXION

Vous pouvez, à tout moment, vous déconnecter de la console de gestion en cliquant sur le bouton « Déconnexion » qui se trouve en haut à droite de votre écran comme l’image ci-dessous :

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

/!\(mettre image attention) Si vous vous déconnectez alors que vous êtes entrain de compléter ou modifier un formulaire, les données ne seront pas prises en compte.

# Liste des figures