|  |
| --- |
|  |
| 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 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 administrateur

Une image contenant texte

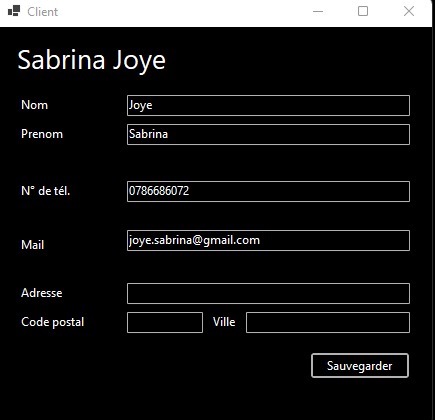
Description générée automatiquementUne fois que vous êtes authentifié avec la bonne adresse e-mail et le bon mot de passe, vous arriverez sur la page principale de l’application.

**Changer l’image bouton faux**

## Modifier le profil client

Si vous voulez modifier le profil du client, car celui-ci à changer d’adresse ou de numéro de téléphone, vous devez double-cliquer sur le client que vous souhaitez modifier dans la liste se trouvant à gauche de votre écran comme sur l’image ci-dessus.

Vous arrivez sur le formulaire de modification du profil client :



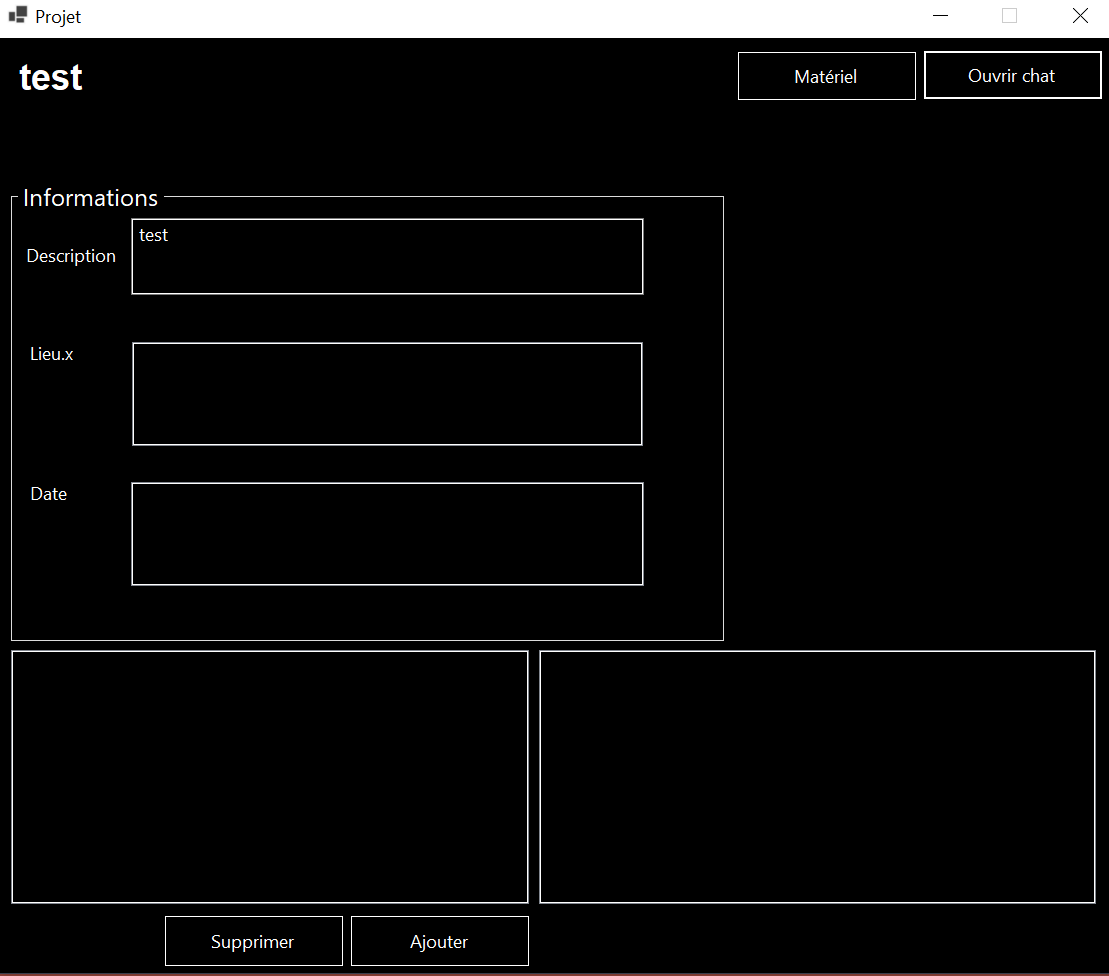
Vous avez la possibilité de revenir à la page principale si vous ne souhaitez plus changer le profil en fermant la fenêtre.

Dans cette page, vous n’êtes pas obligé de renseigner tous les champs. Cependant, il est conseillé de remplir un maximum de champs puisque le but est de contacter le client en cas de problème. Plus vous entrez d’informations, plus le profil client aura de l’intérêt.

Pour modifier le profil du client, il vous suffit de modifier l’information qui n’est plus correcte en renseignant la donnée correcte. Une fois que vous êtes satisfait des données entrées, vous devez cliquer sur le bouton « Sauvegarder » situé en bas à droite de l’écran comme sur l’image ci-dessus, afin que celles-ci soient enregistrées dans le profil client.

## Gérer mes projets

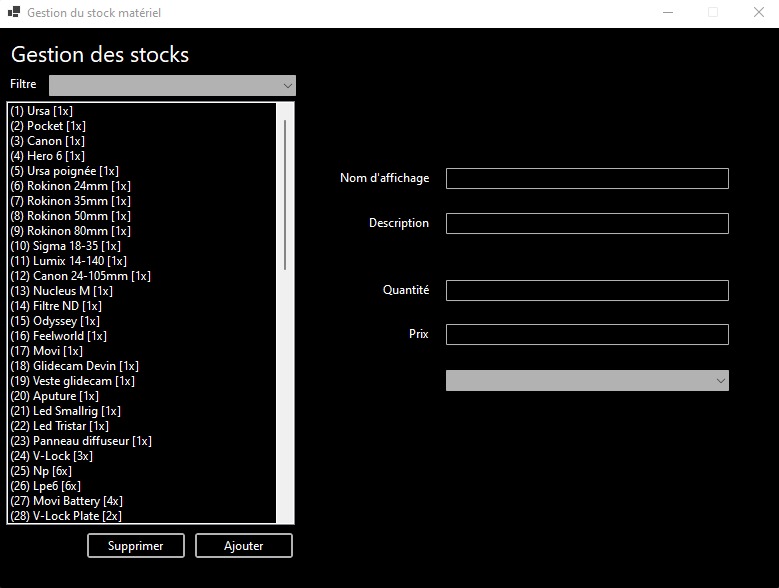
Pour modifier un projet ou le supprimer, il faut le sélectionner se trouvant dans la page principale (voir Figure …). Une fois le projet sélectionné, il s’affiche dans le formulaire et dans ce cas-là les boutons « Modifier » et « Supprimer » sont disponibles.

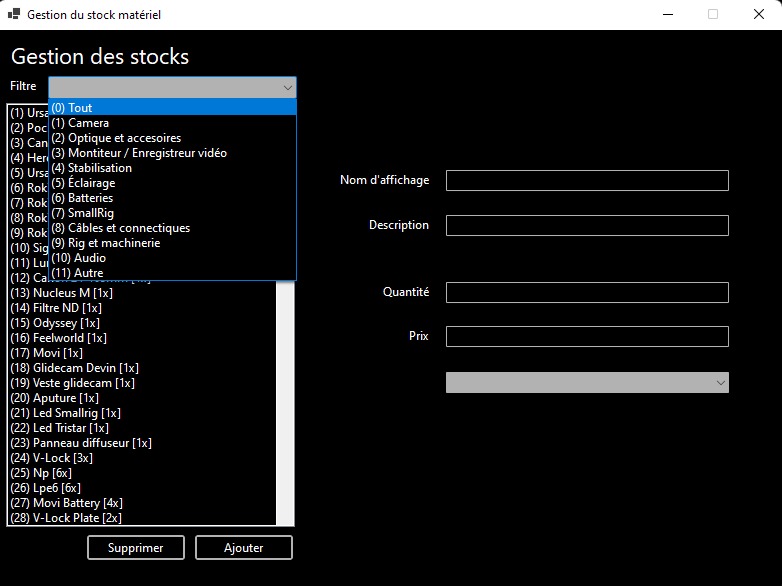
Après avoir sélectionné le projet dans la liste, le formulaire de page va contenir les informations que nous avons renseignées précédemment et que nous pouvons ajouter ou supprimer.

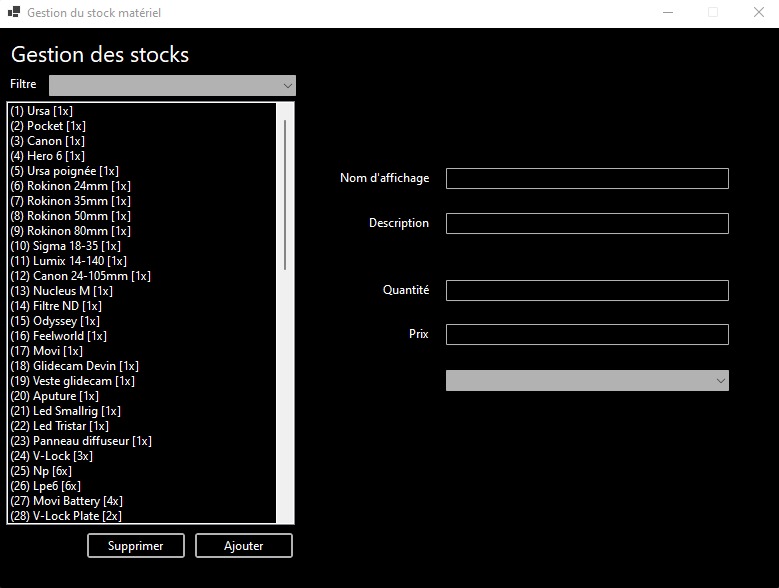
**CHANGER L’IMAGE**

# 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

La page chat permet de discuter avec les clients sur les différents projets qui les concerne.

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

# 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

**CHANGER L’IMAGE (BOUTON EN FRANÇAIS)**

/!\(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