



Manuscrit manager

Manuel de l'utilisateur (version 3)

Inès Carrasco Marie Elisabelar Florent Fayollas
Aurélié Forzani Mariem Jridi Nicolas Urien

Table des matières

1	Introduction	2
1.1	Objectif général du projet	2
1.2	Fonctionnalités de l'application et API	2
1.3	Création du projet	2
2	Gestion des personnages	4
2.1	Présentation de la fonctionnalité	4
2.2	Scénario d'utilisation	4
3	Gestion de l'univers spatial	5
3.1	Présentation de la fonctionnalité	5
3.2	Scénario d'utilisation	5
3.3	Interface utilisateur	5
4	Gestion de l'univers temporel	6
4.1	Présentation de la fonctionnalité	6
4.1.1	Fiche événement	6
4.1.2	Frise chronologique	6
4.2	Scénario d'utilisation	6
4.3	Interface utilisateur	7
5	Sauvegarde et chargement d'un projet	8
5.1	Présentation de la fonctionnalité	8
5.2	Scénario d'utilisation	8
5.3	Interface utilisateur	8

1 Introduction

1.1 Objectif général du projet

Le “Manuscrit Manager” est une application permettant d’aider à l’écriture de romans, et plus généralement à l’élaboration de schémas narratifs. En effet, si l’utilisateur cherche à se repérer dans l’espace ou dans le temps, à créer un nouveau personnage, qu’il ne peut pas organiser ses idées ni se remémorer facilement ce qu’il a écrit, il pourra utiliser ce programme.

Le “Manuscrit Manager” offre de multiples opportunités aux utilisateurs. Ils pourront notamment visualiser simplement les interactions entre les éléments de leur narration que peuvent être les personnages, les lieux ou les événements clés de leur histoire. En facilitant toutes ces tâches, le programme augmente la productivité de l’utilisateur et diminue le temps de production de son ouvrage. Il permet de plus d’éviter d’avoir des incohérences dans l’histoire.

1.2 Fonctionnalités de l’application et API

L’application en tant que telle est découpée en modules ayant chacun une fonction précise :

- Sauvegarde et chargement d’un projet,
- Gestion de personnages,
- Gestion de l’univers temporel,
- Gestion de l’histoire dans son ensemble,
- Gestion de l’univers spatial.

Afin de rendre l’interface conviviale et efficace, chacun des modules correspond à une fenêtre. Ces fenêtres peuvent être mises en parallèle, de manière à pouvoir voir plusieurs modules en même temps.

Il est possible d’utiliser une API (dont la documentation est fournie) permettant de manipuler toutes les fonctionnalités présentées ci-dessus.

1.3 Création du projet

Un auteur souhaite débiter la rédaction d’une nouvelle trilogie. Il décide d’utiliser le “Manuscrit Manager”. Il lance donc le programme, clique sur le menu **Fichier** puis sur **Nouveau**. Un projet vierge est généré sans aucun module chargé. L’utilisateur va, pour ajouter des modules à son projet (comme un personnage, par exemple), cliquer sur le menu **Créer un module** puis choisir le type de module qu’il souhaite ajouter (personnage, lieu ou événement).

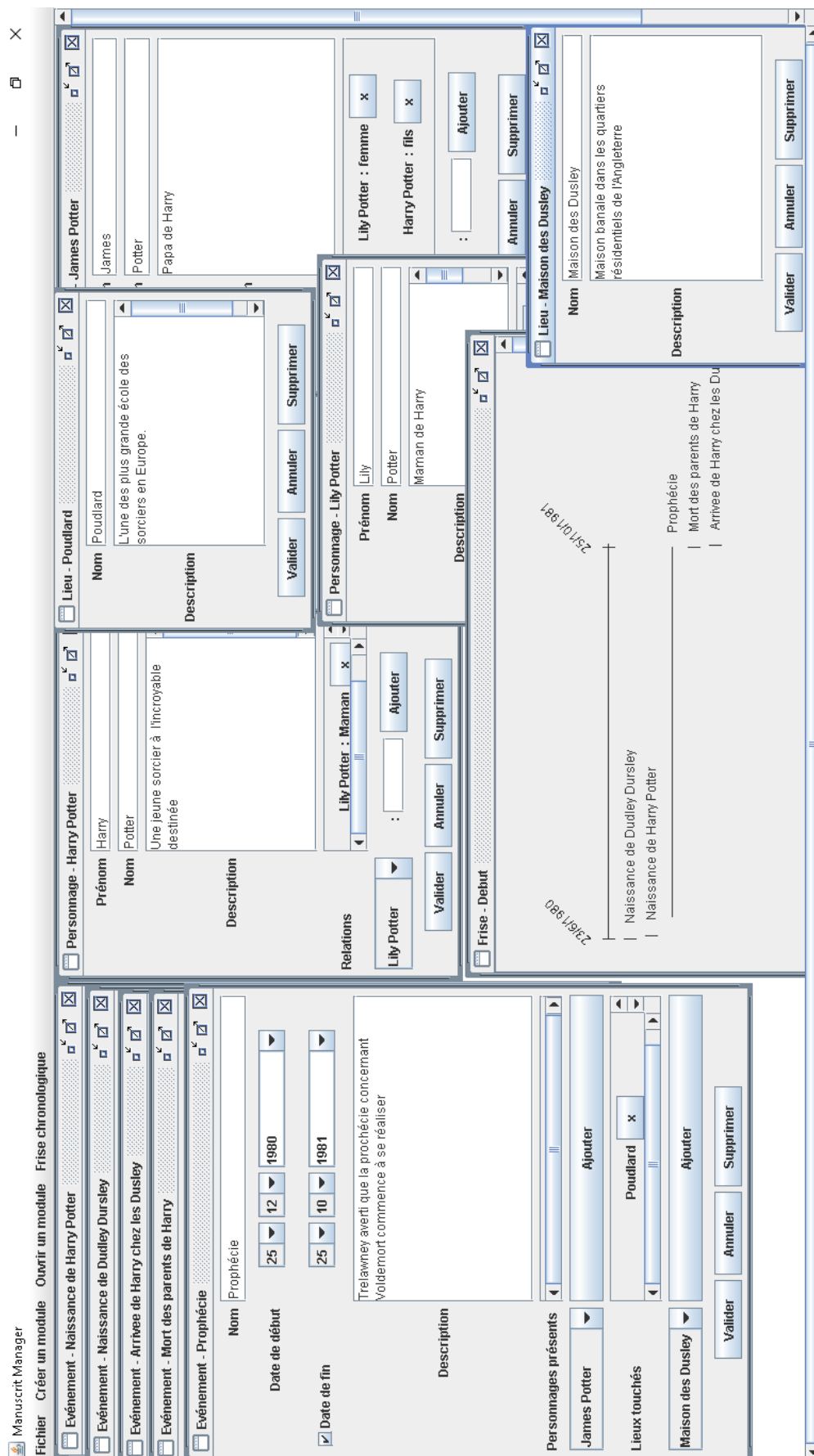


FIGURE 1 – Schéma du logiciel avec plusieurs modules ouverts

2 Gestion des personnages

Le but de cette fiche est de regrouper toutes les informations utiles à l'utilisateur sur un personnage. Elle permet également de tenir un inventaire des relations que le personnage entretient avec les autres protagonistes.

2.1 Présentation de la fonctionnalité

La fiche personnage regroupe toutes les informations détaillées sur le personnage :

- Un prénom,
- Un nom,
- Une zone d'information libre permettant de donner une description,
- Un ensemble de relations avec d'autres personnages.

L'utilisateur peut créer des personnages, renseigner certaines de ses caractéristiques (non obligatoire, nom et prénom exclus) et définir des relations avec d'autres personnages.

2.2 Scénario d'utilisation

On suppose que l'utilisateur souhaite créer un personnage. Dans l'onglet **Créer un module**, il sélectionne **Personnage** et une fenêtre apparaît, comportant des champs vides. Il lui donne alors un prénom, un nom et le décrit brièvement dans la zone de description. Il crée ensuite une relation avec un des personnages déjà existant s'il le souhaite.

Une fois que l'utilisateur a rempli tous les champs qu'il jugeait nécessaire, il peut valider sa fiche personnage et celle-ci est enregistrée. A chaque modification, il doit valider à nouveau sa fiche personnage pour que les modifications soient enregistrées. Il peut également annuler une modification ou supprimer un personnage en cliquant sur les boutons **Annuler** ou **Supprimer**.

Personnage - Harry Potter

Prénom: Harry

Nom: Potter

Description: Une jeune sorcier à l'incroyable destinée

Relations:

- Lily Potter : Maman [x]
- James Potter : Papa [x]

James Potter [dropdown] : [input] [Ajouter]

[Valider] [Annuler] [Supprimer]

FIGURE 2 – Schéma représentant la saisie d'une fiche personnage

3 Gestion de l'univers spatial

Ce module a pour but d'aider l'utilisateur à se remémorer et à organiser les lieux marquants de son histoire. Il pourra ainsi éviter les incohérences comme avoir deux événements se déroulant en même temps au même endroit (voir la section “Gestion de l'univers temporel”).

3.1 Présentation de la fonctionnalité

L'utilisateur peut créer des fiches de lieu. Elles permettent de nommer les lieux et de décrire à quoi ceux-ci ressemblent, ainsi que de noter les détails importants. Un lieu possède obligatoirement un nom.

3.2 Scénario d'utilisation

Supposons que l'utilisateur souhaite ajouter un lieu marquant à son histoire. Il choisit la création de lieu. Il remplit alors les champs correspondants :

- *Nom* : Godric's Hollow
- *Description* : Lieu de naissance de Harry Potter, fils de James et Lily Potter.

Une fois les champs remplis, l'utilisateur clique sur le bouton **Valider** pour enregistrer ses données. Si le champ de nom est vide, une boîte de dialogue s'ouvre pour prévenir qu'il est nécessaire de le remplir. L'utilisateur peut fermer la fenêtre.

Plus tard, il souhaite ajouter des détails à la description de son module. Il ouvre à nouveau le module et modifie la description. Il valide ses modifications, celles-ci sont alors enregistrées.

3.3 Interface utilisateur

Le module fiche de lieu se présente sous forme d'une fenêtre comportant deux champs de saisie : le champ de nom de lieu, qui est obligatoire, et le champ de description de lieu. La fiche comporte également trois boutons, un pour valider la saisie, un pour annuler les modifications depuis la dernière validation, et un dernier pour supprimer le module. Le clic sur le bouton de suppression entraîne l'ouverture d'une boîte de dialogue demandant une confirmation de la suppression.

Pour créer un nouveau module, l'utilisateur clique dans la barre de menu sur **Créer un module** puis sur **Lieu**. Un module vierge s'ouvre. Pour ouvrir un module déjà existant, l'utilisateur clique dans la barre de menu sur **Ouvrir un module**, puis sur **Lieu**. Une boîte de dialogue s'ouvrira pour choisir, parmi les lieux déjà enregistrés et non affichés, lequel ouvrir.

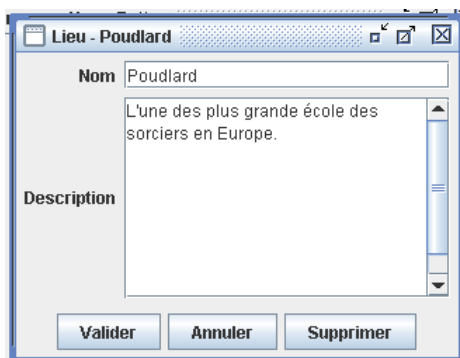


FIGURE 3 – Schéma représentant la saisie d'une fiche lieu

4 Gestion de l'univers temporel

Les modules de gestion de l'univers temporel ont pour but de permettre à l'auteur de garder en mémoire les événements marquants de son histoire et de son univers. Il peut ainsi s'assurer de la cohérence de son histoire en évitant les erreurs temporelles (par exemple un personnage réalisant une action après sa mort).

4.1 Présentation de la fonctionnalité

4.1.1 Fiche événement

L'utilisateur peut créer des fiches événements. Celles-ci permettent de nommer les événements, les dater, renseigner les personnages présents et assigner une description à ceux-ci.

4.1.2 Frise chronologique

Après avoir créé des événements, l'utilisateur peut générer une frise chronologique sur laquelle il peut observer son histoire dans son ensemble.

Pour résumer : Un événement possède obligatoirement un nom et une date de début. Il possède optionnellement les informations suivantes :

- Une date de fin,
- Une description,
- Une liste des personnages présents,
- Une liste de lieux associés.

4.2 Scénario d'utilisation

Un utilisateur souhaite créer un événement, par exemple la naissance du héros de son histoire. Il clique sur l'onglet de création d'événement. Il remplit la fiche :

- *Nom de l'événement* : Naissance de Harry
- *Date* : 31 Juillet 1980
- *Description* : Jour heureux.
- *Personnages présents* : Lily, James
- *Lieu* : Godric's Hollow

Une fois la fiche remplie, il valide sa saisie. S'il génère une frise, l'événement **Naissance de Harry** apparaît maintenant. Pour créer le squelette de son histoire, l'auteur crée de cette manière une dizaine d'événements.

Il change d'avis quant aux personnages présents lors de la naissance de son héros. Il rouvre donc la fiche de l'événement. Pour cela, il clique sur le menu **Ouvrir un module**, puis dans le menu déroulant, il choisit **Événement**. La fiche de l'événement s'affiche. Dans la section personnages présents, il supprime le personnage qu'il veut enlever des personnages présents, en cliquant sur la croix située à côté du nom du personnage. Il valide sa saisie, et les modifications sont alors enregistrées en mémoire.

4.3 Interface utilisateur

Lorsque l'utilisateur choisit de créer un événement, il ouvre une nouvelle fiche événement. Tous les champs à remplir sont optionnels sauf le nom de l'événement qui est impératif pour le placement sur la frise (la date de début est alors initialisée à une valeur par défaut).

Lorsqu'un personnage est ajouté comme présent lors de l'événement, il n'est plus possible de le sélectionner dans le menu déroulant. Il s'affiche alors dans la liste des personnages présents. Un bouton permettra de retirer chaque personnage de la liste des personnages présents. Le même mécanisme s'applique pour définir les lieux où se déroule l'événement.

Une fois les informations remplies, l'utilisateur valide sa saisie.

Lorsqu'une nouvelle frise sera générée, cet événement apparaîtra sur la frise. Pour déplacer un événement sur la frise, il suffit de changer sa date dans la fiche événement correspondante.

Événement - Naissance de Harry Potter

Nom: Naissance de Harry Potter

Date de début: 31 / 7 / 1980

☐ Date de fin: 1 / 1 / 1

Description: Un jour heureux pour la famille Potter

Personnages présents:

- James Potter [x]
- Harry Potter [x]
- Lily Potter [x]

Lieux touchés:

- Poudlard [Ajouter]

Valider Annuler Supprimer

FIGURE 4 – Schéma représentant la saisie d'une fiche événement

5 Sauvegarde et chargement d'un projet

5.1 Présentation de la fonctionnalité

Tous les points précédents caractérisent des informations qu'il est nécessaire de sauvegarder et restaurer, dans le cas où l'utilisateur veuille quitter l'application –pour éteindre son ordinateur, par exemple– et revenir travailler sur le projet plus tard.

De fait, les informations générées grâce aux fonctionnalités précédentes peuvent être enregistrées à tout moment depuis l'interface utilisateur, dans un fichier unique qui contient le projet entier. Il est aussi possible de créer un nouveau projet ou de charger un projet existant.

Remarque importante : lorsque l'utilisateur souhaite ouvrir un nouveau projet, il doit d'abord choisir **Fichier** puis **Nouveau** dans un menu.

5.2 Scénario d'utilisation

Supposons que l'utilisateur souhaite sauvegarder son travail. Il va alors cliquer sur le menu **Fichier** puis sur **Enregistrer**. Si le projet n'avait jamais été enregistré auparavant, une boîte de dialogue lui proposera de choisir un nom et l'emplacement de sauvegarde souhaitée pour le projet. Dans l'autre cas, le projet est sauvé sous le nom et à l'emplacement qui ont déjà été définis. L'utilisateur peut alors quitter le programme sans encombre.

Si l'utilisateur souhaite enregistrer le projet sous un autre nom, il pourra cliquer sur **Fichier** puis sur **Enregistrer Sous**. La même boîte de dialogue que précédemment s'ouvre pour lui permettre de choisir un nouveau nom et/ou un nouvel emplacement de sauvegarde.

Lorsque l'auteur souhaite charger la sauvegarde de son projet, et que le logiciel est de nouveau ouvert, il peut utiliser le raccourci **CTRL+O**. Une fenêtre de sélection de fichier s'ouvre alors et il peut sélectionner sa sauvegarde. La sauvegarde est chargée, et le projet est rouvert dans l'état dans lequel il était à sa fermeture. Ainsi, l'utilisateur a accès directement aux modules qu'il avait créé, sans manipulations supplémentaires.

5.3 Interface utilisateur

L'utilisateur peut sauvegarder, charger ou créer un projet via un menu **Fichier**, placé en haut de l'interface utilisateur. Il peut, en outre, lancer les fonctions de création, sauvegarde et restauration du projet grâce à des raccourcis clavier. On utilise, entre autre, le raccourci clavier **CTRL+S** pour enregistrer le projet courant, **ALT+S** pour enregistrer le projet sous un autre nom de fichier, **CTRL+O** pour ouvrir un projet ou encore **CTRL+N** pour créer un nouveau projet de toute pièce.