**Manuel d’utilisateur**

**Développement collaboratif**

**Acteurs :**

Nicolas Buffon, Marc Plano-Lesay, Jean-Christophe Ricard, Adrien Vetillart.

**Versions :**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Version | Auteur | Date | Description |
| 1.0 | Jean-Christophe Ricard | 13/01/2012 | Première ébauche de la phase d’élaboration. |
| 1.1 | Marc Plano-Lesay | 22/01/2012 | Finalisation de l’ébauche. |
| 1.2 | Jean-Christophe Ricard | 19/06/2012 | Ajout de captures d’écran et explications adéquates. |

**Introduction**

Fire Disaster Simulator est un logiciel de simulation. Le principe est simple, il permet de dérouler une situation d’incendie sur un terrain donné. De cette situation résulte alors l’action de robots pompiers, servant à éteindre les incendies déclarés.

L’objectif de ce produit est donc de tester les capacités en termes de rapidité d’exécution et d’efficacité des robots proposés ou créés par l’utilisateur.

I. Lancement d’une simulation 5

A. Démarrage rapide 5

B. Ajout et suppression d’incendies 5

C. Déroulement d’une simulation 5

II. Création d’un type de robot personnalisé 7

# Lancement d’une simulation

## Démarrage rapide

Au lancement du logiciel, une carte sans aucun robot sera préchargée. Avant de lancer une simulation, vous devez d’abord placer des robots qui agiront sur les incendies de cette carte.

1. Choisissez un type de robot dans le coin inférieur droit de votre écran (voir **II.A** pour paramétrer votre propre type de robot).
2. Cliquez-glisser sur la carte le type de robot souhaité autant de fois que vous souhaitez voir apparaître de robots sur la carte.
3. Cliquez sur le bouton “Lancer la simulation” de la barre d’outils, dans la partie supérieure de votre écran.

## Ajout et suppression d’incendies

Si la disposition des incendies sur la carte générée ou chargée au préalable(voir **II.B**) ne vous convient pas, il est possible d’en ajouter et d’en supprimer. Pour cela, il suffit :

1. Cliquez sur le bouton « Incendies » dans la barre d’outils dans la partie supérieure de votre écran.
2. Cliquez sur la carte pour positionner un incendie sur celle-ci. **Attention** : la position choisie ne doit pas être la case de départ d’un robot, et ne doit pas être occupée par un autre incendie.
3. Répétez l’opération autant de fois que vous souhaitez positionner d’incendies.
4. Si vous souhaitez supprimer un incendie présent sur la carte, cliquez sur l’incendie à supprimer, puis appuyez sur la touche **Retour arrière** (**→**)de votre clavier.

## Déroulement d’une simulation

Lorsqu’une simulation est lancée, il est possible de contrôler celle-ci via les boutons de mise en pause, d’accélération et de ralentissement. Ceux-ci se situent dans la barre d’outils, dans la partie supérieure de votre écran. **Attention, les boutons ci-dessous ne seront disponibles uniquement lorsque la simulation sera en cours d’exécution.**

**Accélérer** —En cliquant sur le bouton Accélérer, vous pourrez multiplier par deux la vitesse d’exécution de la simulation.

**Ralentir**— En cliquant sur le bouton Ralentir, vous pourrez diviser par deux la vitesse d’exécution de la simulation.

**Mettre en pause** — La fonction de mise en pause de la simulation permet d’arrêter celle-ci à l’instant présent. Un nouveau clic sur le bouton correspondant permet de la relancer à la vitesse actuelle.

**Arrêter** — La fonction d’arrêt de la simulation permet de terminer complètement celle-ci. Ce qui signifie qu’il est alors possible d’enregistrer les résultats (statistiques disponibles à tout moment dans le cadre supérieur droit de votre écran).

# Types de robots personnalisés

Certains types de robots sont prédéfinis. Vous pouvez aussi créer vos propres types afin de refléter vos équipements réels.

## Création

Pour créer un type de robot, cliquez sur le bouton « Ajouter ». Des informations vous sont demandées concernant le type à créer : un nom, un moyen de locomotion, … Une fois ces renseignements saisis, cliquez sur « Valider ». Un clic sur « Annuler » permet d’abandonner la création du type de robot.

## Modification

Pour modifier un type de robot existant, sélectionnez-le dans la liste puis cliquez sur le bouton « Modifier ». Il n’est pas possible de modifier les types de robots présents par défaut.

**Attention** : les robots présents sur la carte créés avec ce type seront modifiés en conséquence.

## Suppression

Pour supprimer un type de robot, sélectionnez-le dans la liste puis cliquez sur le boutton « Supprimer ». Un message de confirmation apparaît, cliquez sur « Oui » si vous voulez réellement supprimer le type de robot. Il n’est pas possible de supprimer les types de robots présents par défaut.

**Attention** : c’est action n’est pas réversible.