

TITLE Manuel d'utilisation

IRLEI

Manuel d'utilisation

IRLEI

Les informations d'identification du document

Référence du document :	D5
Version du document :	1.01
Date du document :	17 juin 2024
Auteur(s) :	Alexandre Pernier Jules Sage

Les éléments de vérification du document

Validé par :	Nom de l'encadrant
Validé le :	17/06/2024
Soumis le :	17/06/2024
Type de diffusion :	Document électronique (.odt)
Confidentialité :	

Sommaire

<u>Sommaire</u>	<u>3</u>
<u>1. Introduction (ou préambule)</u>	<u>4</u>
<u>1.1. Objectifs et méthodes</u>	<u>4</u>
<u>1.2. Documents de référence</u>	<u>4</u>
<u>2. Guide de lecture</u>	<u>4</u>
<u>3. Concepts de base</u>	<u>4</u>
<u>4. Mise en œuvre</u>	<u>4</u>
<u>5. Liste des commandes</u>	<u>4</u>
<u>6. Messages d'erreur</u>	<u>4</u>
<u>7. Annexes</u>	<u>4</u>
<u>8. Glossaire</u>	<u>5</u>
<u>9. Références</u>	<u>5</u>
<u>10. Index</u>	<u>5</u>

1.Introduction

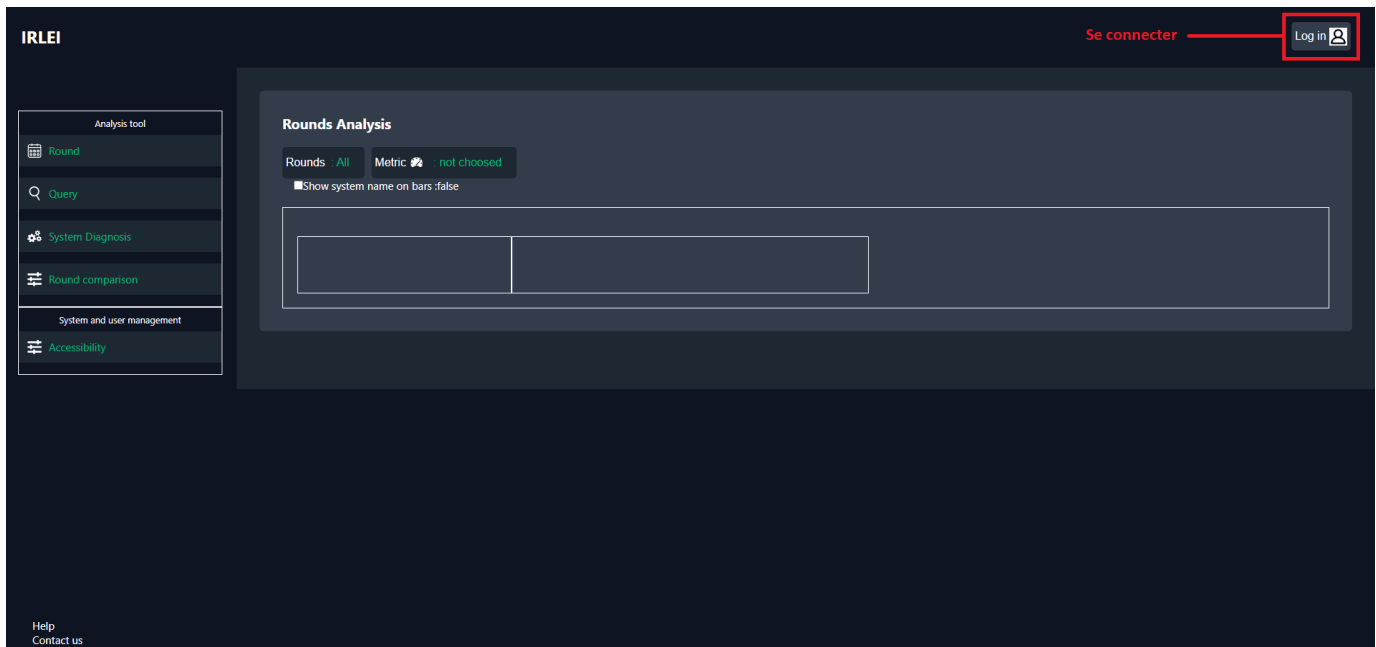
Ce document contient les éléments nécessaires à la bonne compréhension de l'application ainsi que de la façon dont elle s'utilise. Ce guide est destiné aux futurs administrateurs de l'application ainsi qu'à leurs utilisateurs. Le document est donc séparé en deux parties distinctes pour ces deux publics.

Pour rappel, ce manuel concerne l'application IRLEI disponible sur le github suivant : https://github.com/Kitsggwp/ProjetTER_IRLEI

Les éléments sur lesquels l'aide sera portée à chaque partie du document sera accompagné d'une capture d'écran sur laquelle sera indiqué en rouge la zone à manipuler/cliquer pour accéder à la fonctionnalité mentionnée.

2. Mise en œuvre

2.1. Se connecter



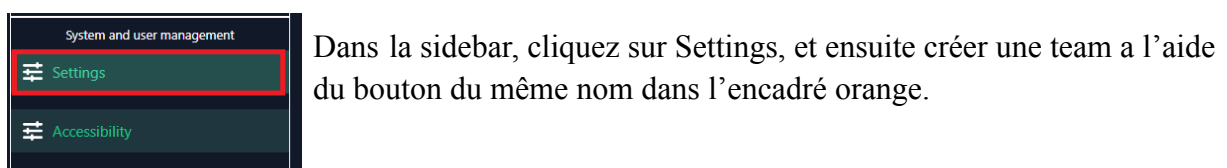
Se connecter est nécessaire afin d'utiliser les fonctionnalités du logiciel.



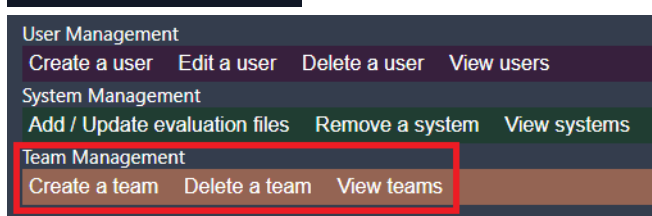
Après avoir cliqué sur “Login” et complété vos identifiants, vous devriez voir votre username affiché en haut à droite.

2.2. Créer une équipe

Avant d'insérer vos systèmes, il faut déclarer leur provenance. Vous allez donc créer une équipe qui représentera la marque de provenance des résultats des systèmes qui vont être introduits.

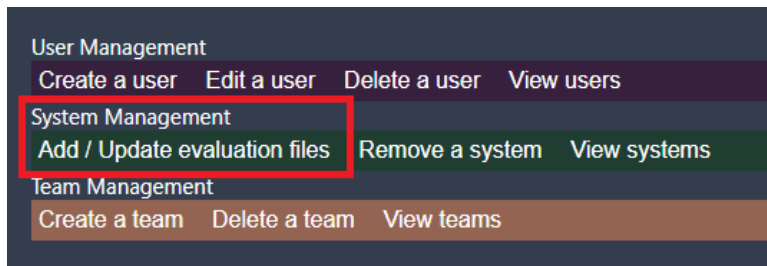


Dans la sidebar, cliquez sur Settings, et ensuite créer une team a l'aide du bouton du même nom dans l'encadré orange.



Conseil : pour reconnaître facilement et efficacement vos équipes, gardez une convention : par exemple, les initiales de l'université suivie des initiales de l'équipe à laquelle vous appartenez (Exemples : UGAMRIM (grenoble), ULMATH(Nancy-Metz) ,...)

2.3. Insérer des systèmes



Toujours dans Settings, cliquez ensuite sur “Add/Update evaluation files”

Un répertoire doit être sélectionné. Il doit contenir des dossiers nommés “X_round”, “X” devant être remplacé par le numéro des rounds en question. Ces dossiers rounds doivent contenir les fichiers avec une extension ‘.eval’. Un chemin acceptable peut être “Evaluation\3_round\kermitSystem.eval”, ce chemin est valide, vous devez sélectionner le dossier “Evaluation”.

Sélectionnez une l'équipe dont provient le/les systèmes et si les systèmes appartiennent à une même famille, spécifiez le (optionnel) et appuyez sur “Create”.

La manipulation d'insertion peut être très longue s'il y a beaucoup de fichiers (plusieurs dizaines de minutes). Une fois que tout est importé, un message est affiché dans l'interface “log” en dessous.

2.4. Visualisation graphique

Pour obtenir des visualisations, cliquez sur “Round” ou “Query” dans la sidebar selon la dimension souhaitée en abscisse.

Pour afficher un visuel, assurez-vous d'avoir au moins sélectionner une “metric”. Personnalisez le visuel à l'aide des options au-dessus du visuel.



Pour obtenir la valeur précise des hauteurs de bar, passez la souris sur la barre souhaitée et observez sous le visuel les informations détaillées.

3. Messages d'erreur

3.1. Dans la console de développeur

Erreur GET 401 Unauthorized /api/eval/ : Vous ne pouvez pas utiliser l'application sans vous connecter.

Erreur POST Unauthorized: /api/v1/token/logout : Videz le cache de votre navigateur ou changez d'application.