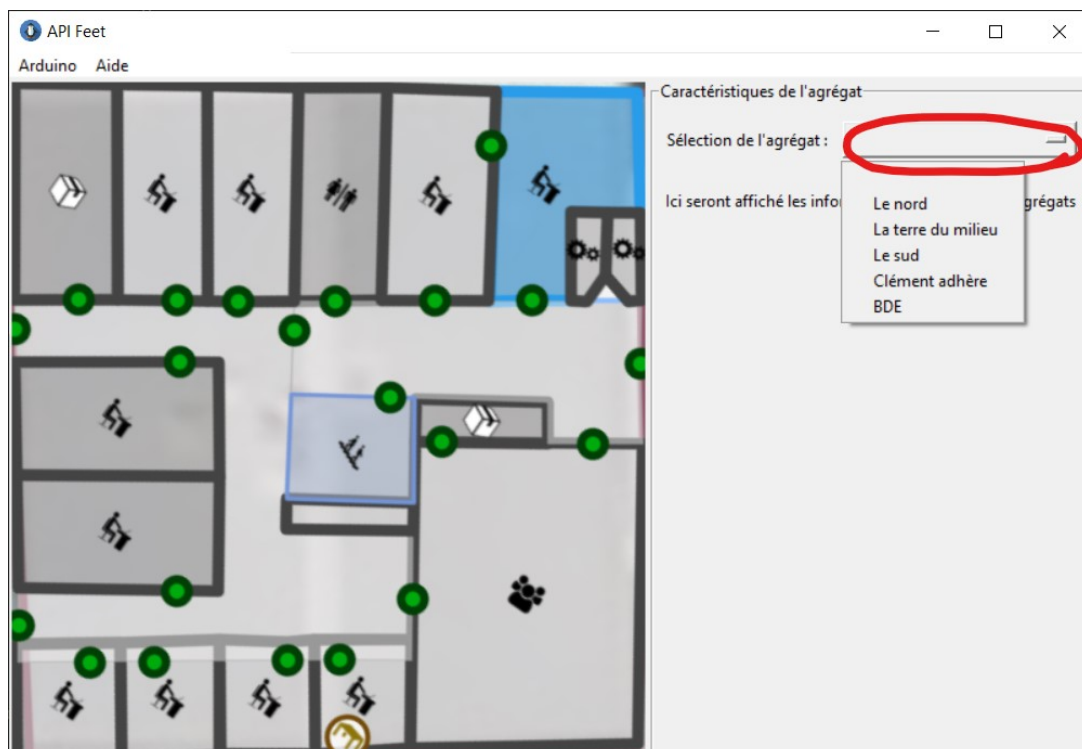


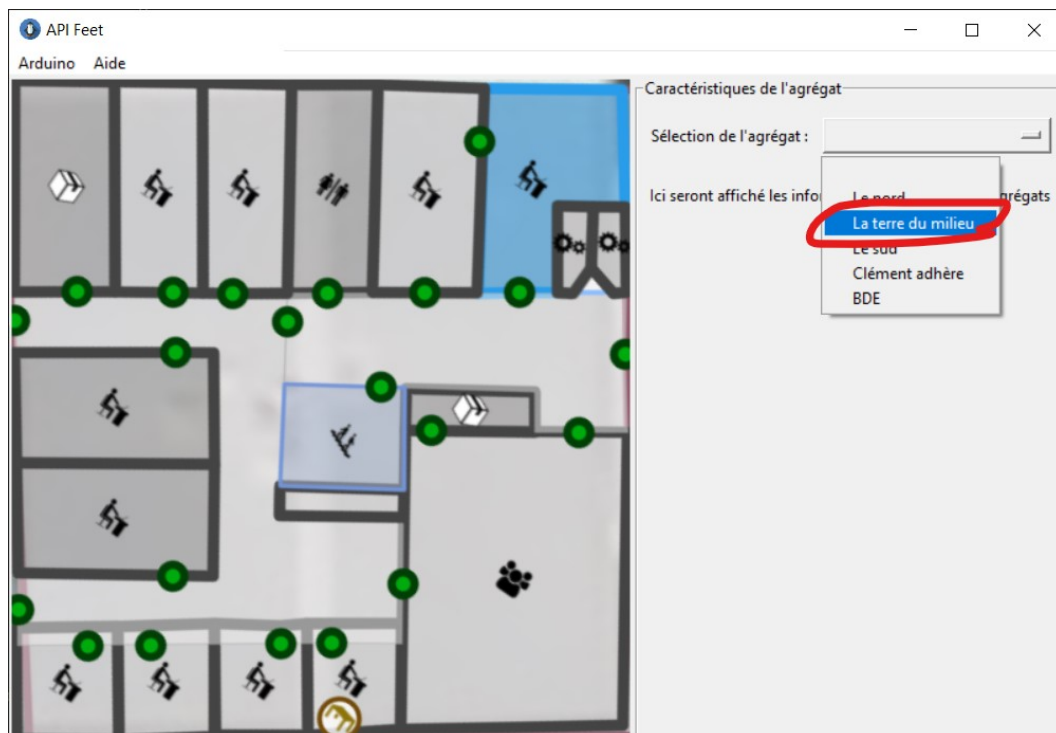
Notices d'utilisation API Feet

- Quand l'application s'ouvre voici ce qui s'affiche :

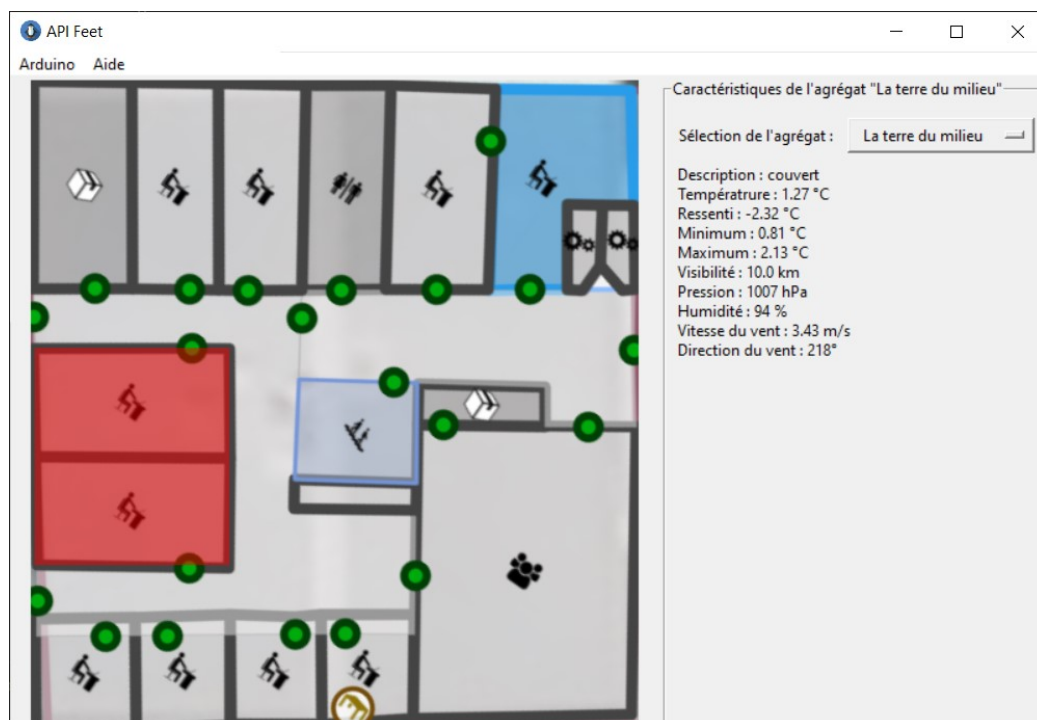


- Pour sélectionner un agrégat il suffit de cliquer sur le menu déroulant à côté de « Sélection de l'agrégat » et de cliquer sur l'agrégat voulu :



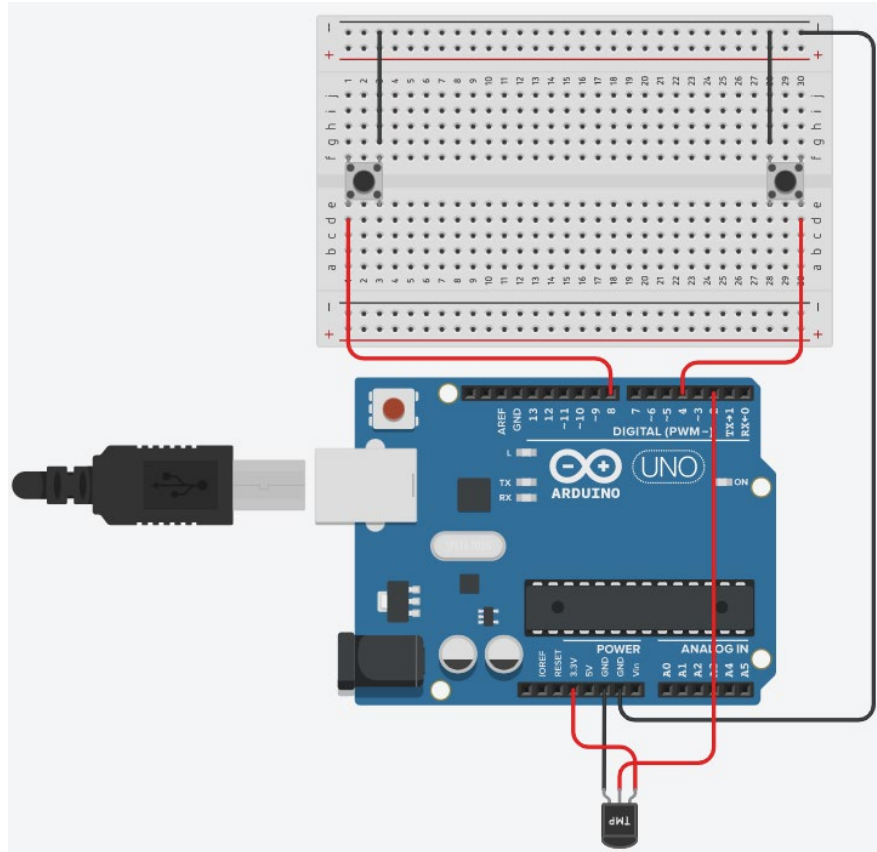


- Les informations de l'agrégat sélectionné s'affichent dans la fenêtre des caractéristiques de l'agrégat juste en dessous de la sélection d'agrégat (le nom de la fenêtre change aussi) :

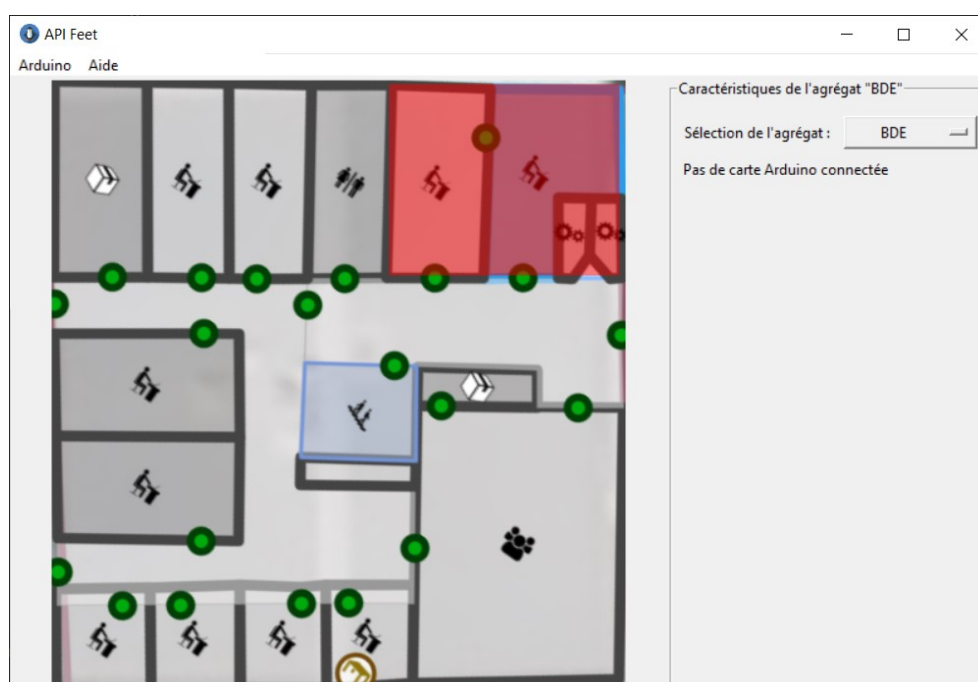


Utilisation de la Carte Arduino

- Dans un premier temps il faut brancher la carte Arduino comme suis, en respectant les ports sur lesquels se connectent les boutons et le capteur de température :

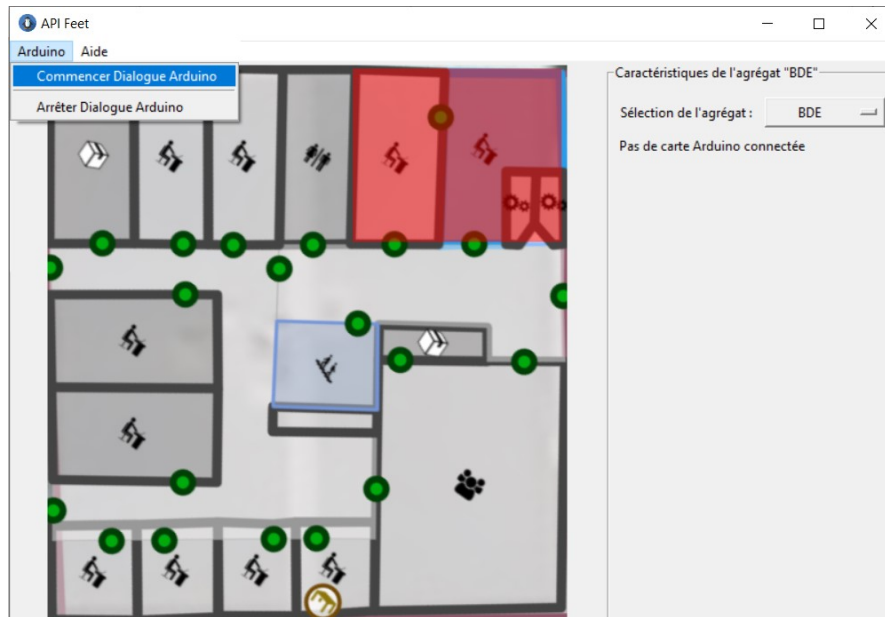


- Lorsque qu'aucune carte Arduino n'est connectée le message suivant s'affiche

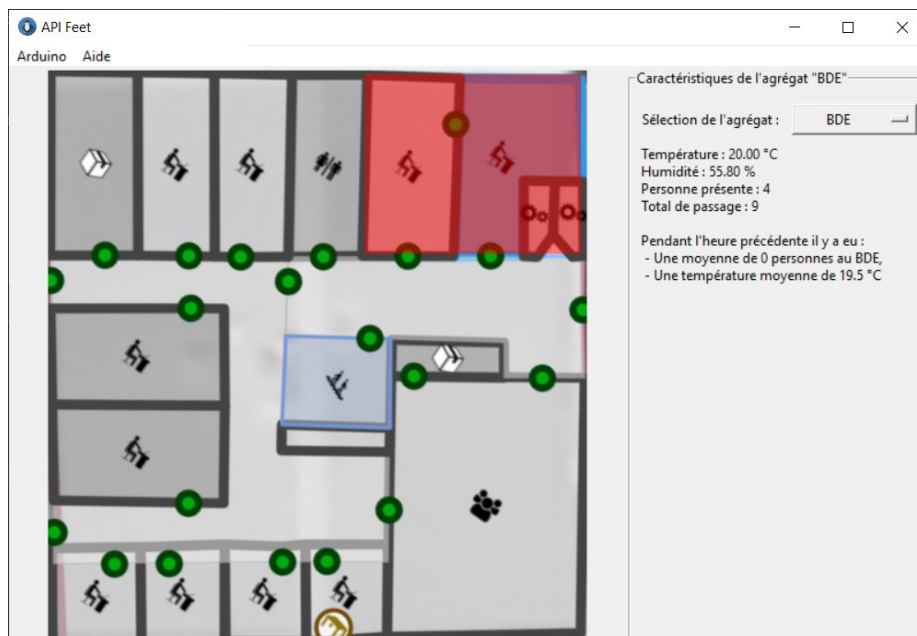


- Pour connecter l'Arduino il est important de brancher la carte Arduino à l'ordinateur avant de cliquer sur le bouton « Commencer Dialogue Arduino » dans le menu Arduino si l'on ne respecte pas cette procédure la carte Arduino ne sera jamais initialiser et il faudra alors redémarrer l'application (NB : Avoir au préalable sélectionné l'agrégat BDE n'a aucune importance)

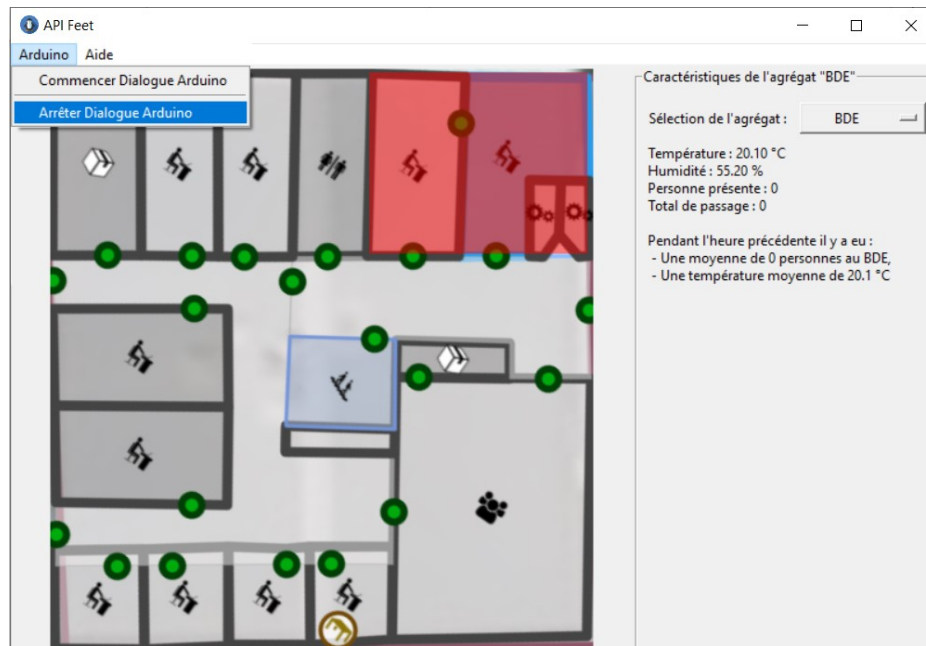
- A savoir que lorsque l'on démarre le dialogue un thread se lance alors pour communiquer avec la carte



- Lorsqu'une carte Arduino est connectée avec les bons capteurs les informations suivantes apparaissent :



- a. Les informations de température, d'humidité, de présence dans la pièce et de présence total sur toutes l'heure (NB : 20s = 1 heure pour les besoins de la simulation)
 - b. Chaque heure une moyenne de présence dans le BDE s'effectue. Elle est calculée avec la valeur de personne présente dans le BDE toutes les 1 minute 30 (NB : pour les besoins de la simulation, 1m30s = 500ms)
 - c. A la fin de chaque heure le total de passage dans la salle se réinitialise à zéro
- Pour déconnecter l'Arduino deux choix possible :
 - a. Sois à travers le bouton « Arrêter Dialogue Arduino » :



- b. Sois de manière plus classique en fermant la fenêtre principale de l'application
 - i. A savoir que lorsque l'on réalise ces actions le thread lancé avec le démarrage du dialogue s'arrête définitivement et ne peut être relancé, pour le cas a il faut donc redémarrer l'application et refaire les étapes au-dessus pour réutiliser l'Arduino