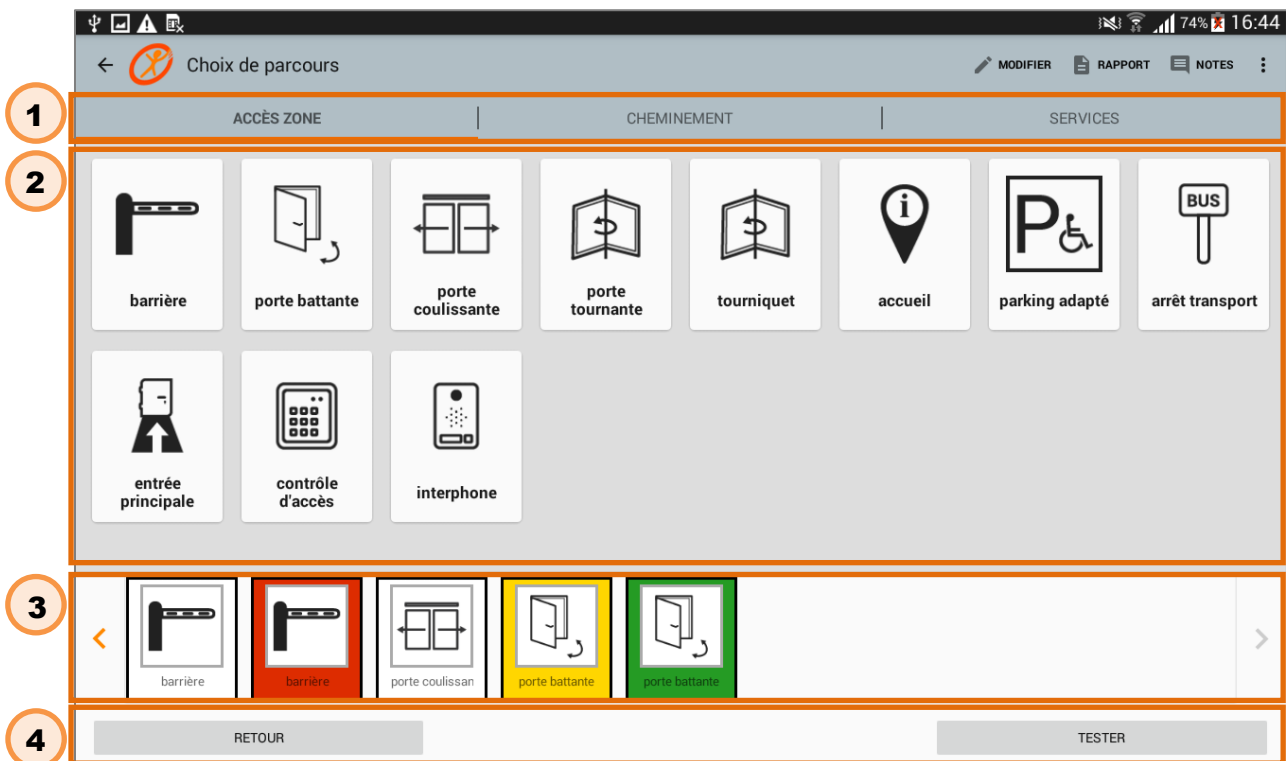


2.3. Créer un parcours : page « Choix de parcours »

2.3.1 Généralités

Cette étape est commune aux modes « Guidé » et « Expert », et permet de sélectionner les éléments (portes, couloirs, ascenseur, etc.) qui sont situés sur le parcours testé.

Elle se réalise différemment en fonction du mode d'interaction choisi : soit l'utilisateur teste tous les objets de parcours à la fin et en une seule fois, soit le test se fait après la sélection de chaque objet de parcours.



- 1. Les onglets** : les onglets permettent de choisir la catégorie à laquelle appartient l'objet de parcours recherché (Accès zone/ Cheminement /Services).
- 2. Les éléments de parcours** : ces éléments correspondant aux éléments de parcours présents dans les locaux que vous voulez tester. Ils peuvent être sélectionnés en faisant un appui court, et seront ajoutés dans la zone de parcours.
- 3. La zone de parcours** : les éléments que vous voulez tester seront affichés dans cette zone, dans l'ordre dans lequel ils ont été ajoutés, et avec une couleur qui indique le statut d'accessibilité calculé lors de l'audit
 - neutre = élément non audité
 - vert = tous les contrôles sont OK (élément entièrement accessible)
 - rouge = présence de défauts
 - jaune = pas de défaut mais certains contrôles n'ont pas pu être effectués (donc il reste des doutes sur l'accessibilité)

- 4. La barre de bas de page :** dans cette zone plusieurs boutons seront affichés et auront des fonctions différentes :
- a. **Bouton « Retour » :** ce bouton permet de revenir à la page précédente (équivalent de la flèche en haut à gauche)
 - b. **Bouton « Tester » :** si vous faites un appui sur le bouton vous lancez le test d'accessibilité des éléments déjà choisis

2.3.2. Caractéristiques d'un élément

Certains types d'éléments peuvent comporter des caractéristiques à auditer.

Dans ce cas, lors de l'ajout de l'élément au parcours, on demande de préciser ses caractéristiques. Par exemple, une porte peut être équipée d'un interphone.

Par défaut, aucune caractéristique ne sera sélectionnée.

La sélection pourra être faite dans l'écran présenté ci-dessous :

Caractéristiques de l'élément

Cet élément de parcours présente aussi un/une/des :

- ouverture manuelle
- ouverture automatique
- déverrouillage
- ouverture à distance
- système de détection

VALIDER

1. **Les caractéristiques :** les caractéristiques seront affichées sur la gauche.
2. **Les 'switchs' :** des petits 'switchs' permettent de préciser si la caractéristique est présente (elle est absente par défaut). Pour l'utiliser il suffit de faire un appui et le switch bascule en changeant de couleur.
3. **Bouton valider :** une fois que vous avez indiqué quelles sont les caractéristiques, validez votre choix en appuyant sur le bouton « Valider »

2.3.3. Quand faire le test d'accessibilité ?

Tester l'élément

Voulez-vous tester l'accessibilité de cet élément

☐ Enregistrer mon choix

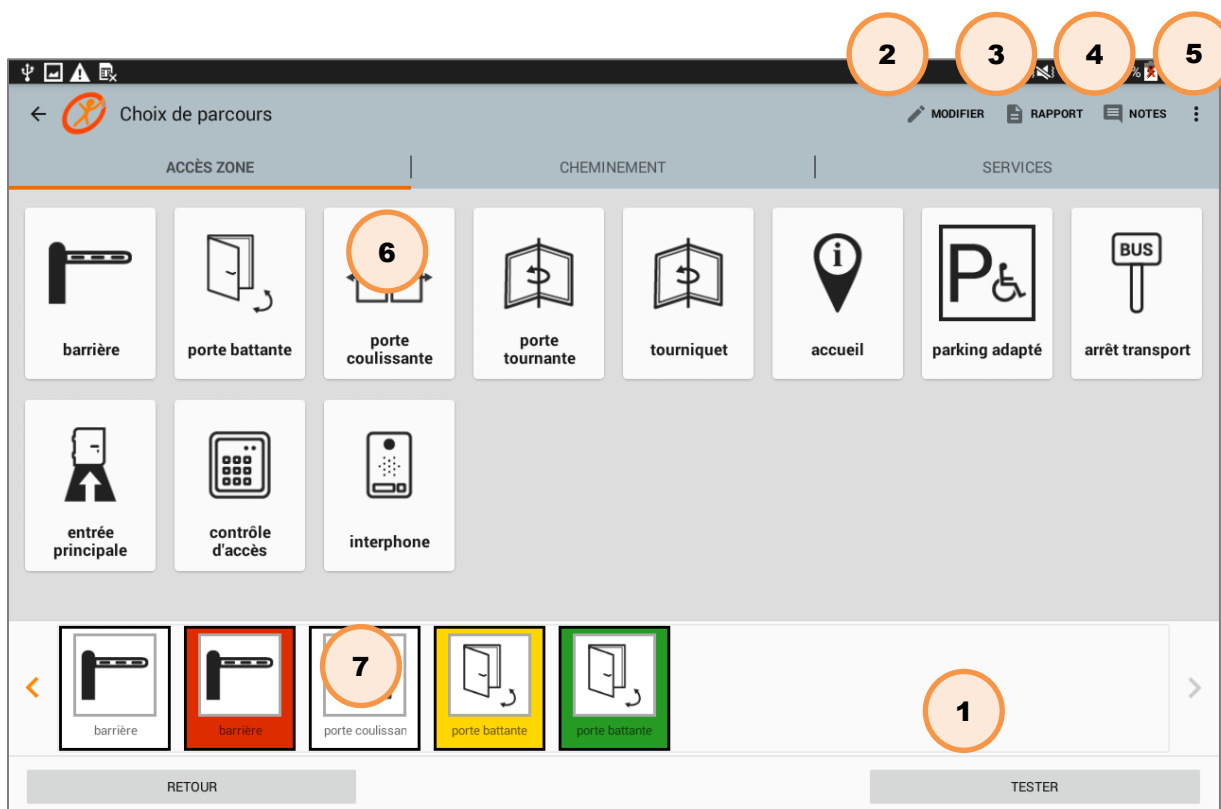
TESTER PLUS TARD MAINTENANT

Une fois que l'on a ajouté un élément, choisi ses caractéristiques, il est possible de choisir le moment du test :

1. Plus tard : l'élément est ajouté, vous pourrez le tester plus tard.
2. Maintenant : l'élément est ajouté, vous êtes redirigés sur le test d'accessibilité.

3. Enregistrer mon choix : si vous cochez cette case, votre choix sera conservé pour les prochains éléments ajoutés.

2.3.4. Les différentes fonctions disponibles



1. Tester

Le bouton « Tester », situé en bas à droite de l'écran permet de lancer le test d'accessibilité des éléments de parcours qui n'ont pas encore été testés.

En conséquence, il ne sera affiché à partir du moment où au moins un élément de parcours a été sélectionné par l'utilisateur.

Un appui sur ce bouton vous permettra de lancer le test d'accessibilité de tous les éléments de parcours non testés, dans l'ordre d'ajout au parcours (depuis la gauche vers la droite).

2. Modifier l'audit

Un appui sur l'icône « Modifier » situé en haut de l'écran permettra de modifier les informations entrées dans l'écran de création d'audit.

3. Voir le rapport

Un appui sur l'icône « Rapport » » situé en haut de l'écran permettra d'accéder à un aperçu du rapport d'accessibilité de l'audit.

Il sera possible de revenir sur cette page depuis le rapport.

4. Laisser une note

Un appui sur l'icône « Note » » situé en haut de l'écran permettra d'accéder à la page d'ajout de notes (commentaires).

Le fonctionnement des notes sera précisé dans le chapitre « Notes ».

5. Actions complémentaires - page Choix de parcours

- [Effacer le parcours](#) : permet, après confirmation, de retirer tous les éléments du parcours
- [Préférences](#) : pour ajuster les paramètres de déroulé de l'audit
 - quand tester les éléments de parcours
 - afficher (ou pas) l'avancement de l'audit
- [A propos](#) : informations générales sur l'application OCARA
- [Aide sur la page](#)

6. Menus contextuels d'un élément type

Ce menu regroupe les différentes actions qu'il est possible de faire avec chaque élément type, et on y accède en faisant un appui long sur l'élément (c'est-à-dire en laissant son doigt posé sur l'élément pendant environ 2 secondes).

Le menu contextuel propose les fonctions suivantes :

- [Détail](#) : permet d'afficher un ensemble d'informations concernant ce type d'élément de parcours. Ces informations sont associées au jeu de règles, et seules les informations présentes seront affichées. On pourra trouver :
 - la définition de l'élément de parcours
 - les caractéristiques associées au type d'élément de parcours
 - les illustrations
- [Ajouter au parcours](#) : permet d'ajouter l'élément au parcours
- [Voir le jeu de règles](#) : permet d'accéder à une version consultable du jeu de règles, vous serez pré positionné sur l'élément concerné

7. Menus contextuels d'un élément du parcours

- [Retirer du parcours](#) : permet de retirer l'élément du parcours
- [Renommer](#) : permet de changer le nom de l'élément de parcours (les autres caractéristiques resteront identiques) : c'est utile pour désigner explicitement une porte, une salle, ... et donc bien repérer le parcours dans le bâtiment
- [Ajouter un commentaire](#) : permet d'associer une note (sous forme de texte, de photo, etc.) à l'élément de parcours, et de modifier les notes existantes.
- [Modifier les caractéristiques](#) : pour ajouter une caractéristique oubliée, ou encore supprimer des caractéristiques non pertinentes.
- [Détail](#) : permet d'afficher un ensemble d'informations concernant ce type d'élément de parcours. On peut y trouver :
 - la définition de l'élément de parcours
 - les illustrations
 - les caractéristiques sélectionnées pour cet élément de parcours
 - le statut d'accessibilité si l'objet a déjà été audité
 - les commentaires déjà saisis

Des boutons d'actions (modifier, retester) permettent de réagir directement sur les résultats affichés