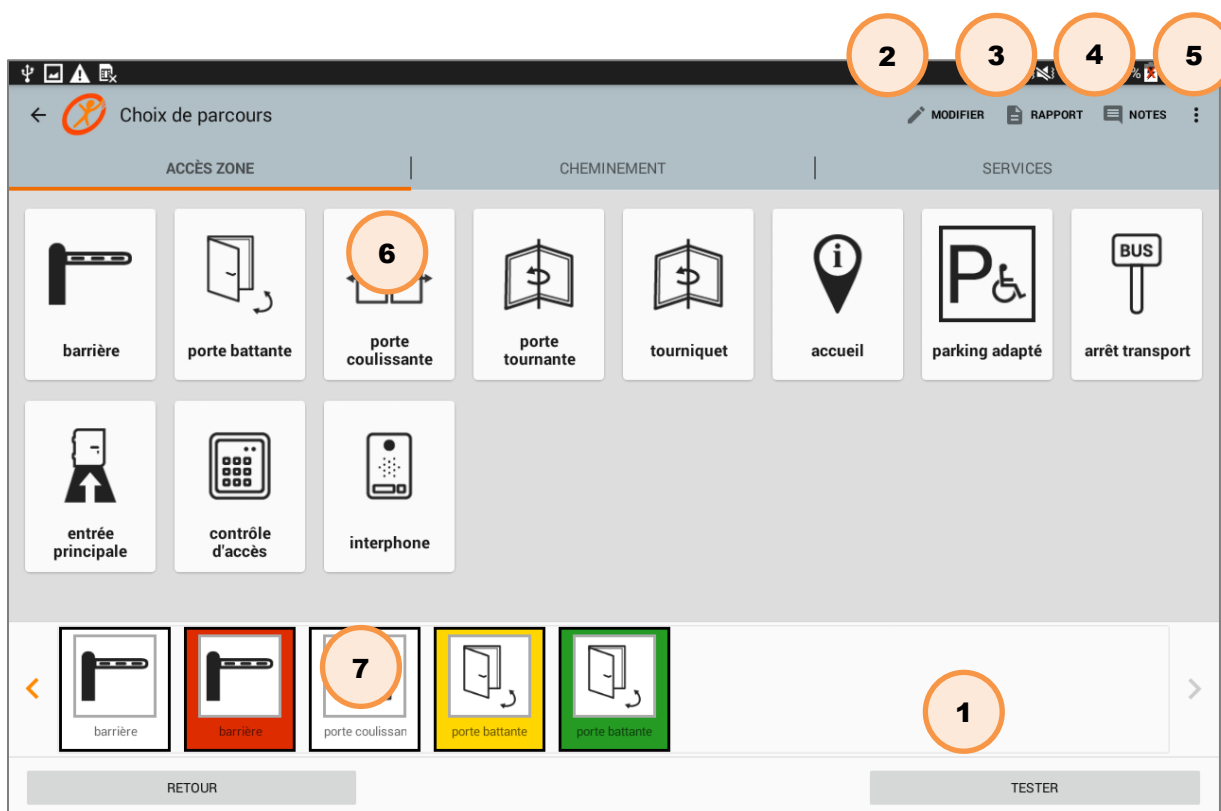


2.3.4. Les différentes fonctions disponibles



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