

Ascenseur	
Livrables	Simulation du comportement d'un ascenseur

## Manuel d'utilisation préliminaire

	Nom et prénom	Affiliation	Contact
Auteur principal			
Chef du projet	A DEFINIR		
Approbateurs	A DEFINIR		

15/11/13	15/11/13	
----------	----------	--

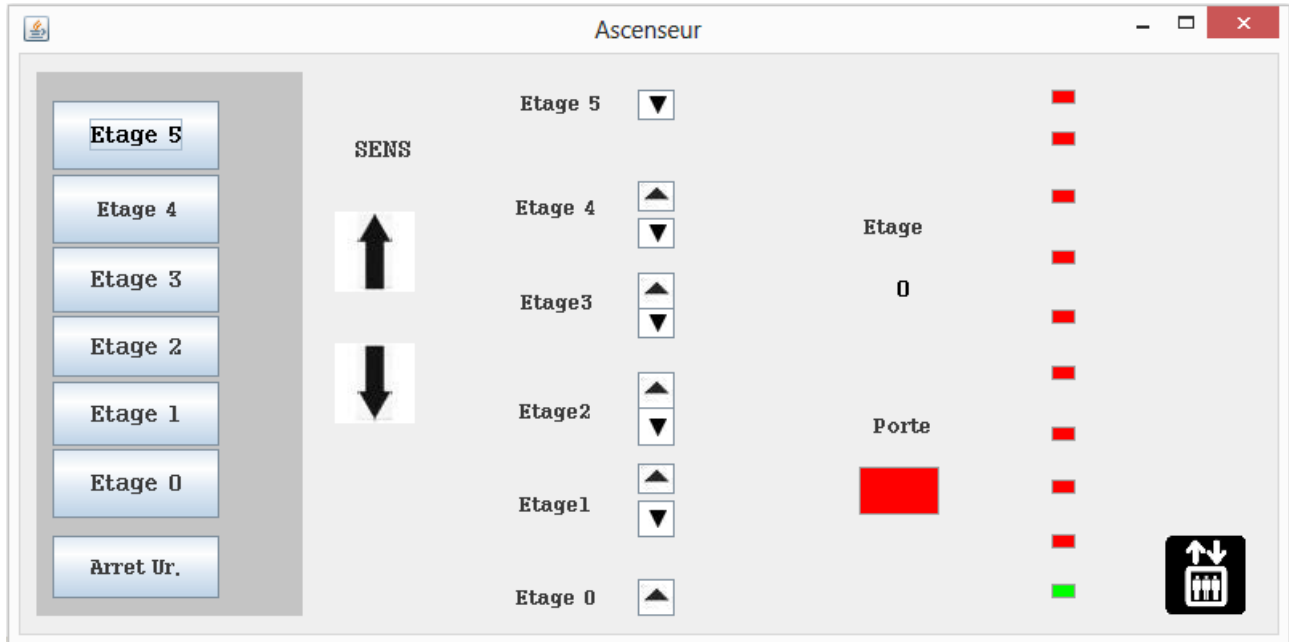
Entité	Nom et prénom	Mode de distribution
à :	Groupe de travail	Github
copie à :		

Manuel_utilisation_preliminaire	Etat	3
---------------------------------	------	---

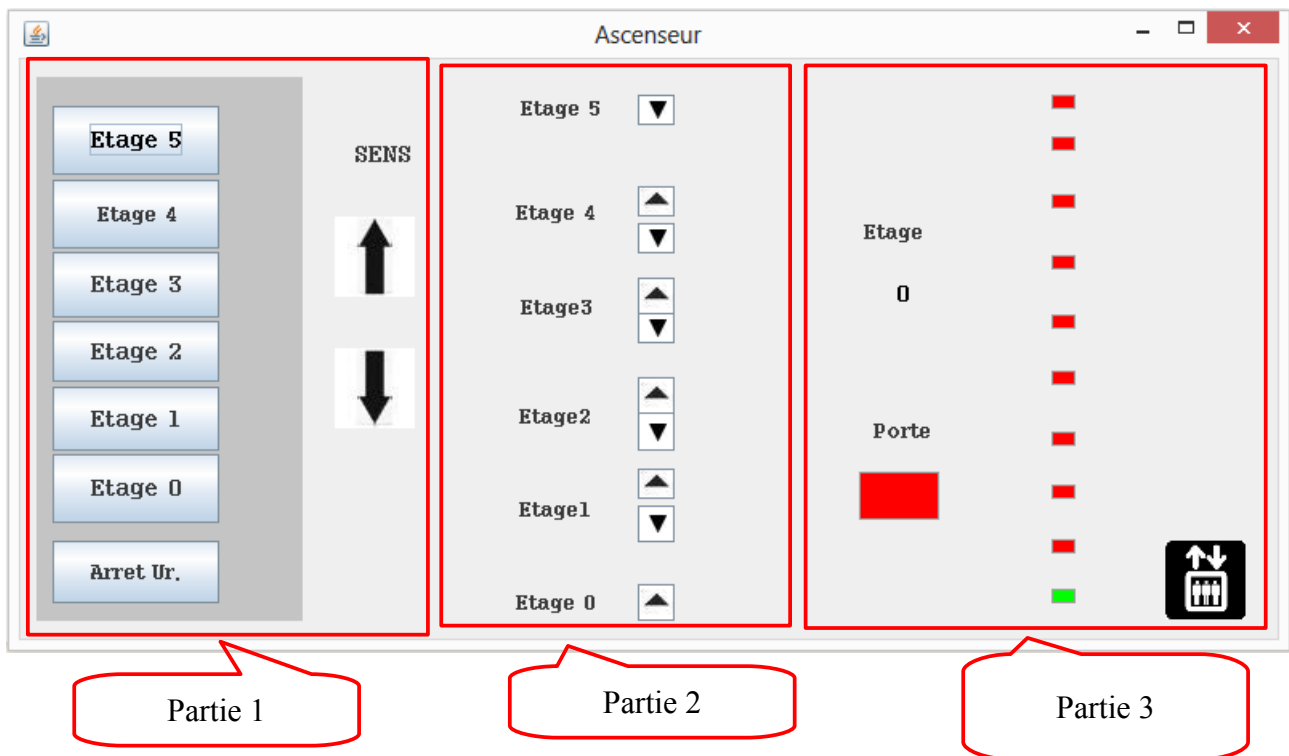
Evolution (objet)	Date de l'évolution	Numéro de version
		1

L'application final, ne ressemblera peut-être pas à celui présenté dans ce manuel, mais au minimum comportera les fonctionnalités présentées ci-dessous.

L'application offrera une interface à l'utilisateur pour simuler les différents scénarios possible, Dans ce manuel l'interface pris comme exemple est représenté comme ceci :



Nous avons 3 grandes parties sur cette IHM (Interface Homme Machine) :



## **Partie 1 :**

La partie 1 de cette IHM représente la cabine de l'ascenseur, et il y est représenté les requêtes qu'on peut formuler une fois à l'intérieur de cette cabine.

Pour formuler une requête dans cette cabine il suffit de cliquer sur l'étage voulu, les étages demandé seront mis en avant tant que l'ascenseur n'a pas fini cette demande.

Vous serez informé sur le sens de la cabine par les flèches présentes à droite de la partie 1 et avec un jeu de couleur à définir.

De plus vous pourrez en cas de problème appuyer sur le bouton d'arrêt d'urgence.

## **Partie 2 :**

La partie 2 de l'interface représente les différents étages du bâtiment, sur cette représentation nous en avons 5. A gauche de la partie 2 vous avez la représentation textuelle des étages et à droite vous pouvez lancer des appels à l'ascenseur en appuyant soit sur la fleche du bas à l'étage souhaite, soit sur la fleche du haut. L'appuie sur ce bouton sera considéré comme un souhait pour un utilisateur à un étage donnée de vouloir descendre ou monté.

De plus pour chaque demande à chaque étage, un appel sera mis en avant par un jeu de couleur sur le bouton.

## **Partie 3 :**

La partie 3 est une représentation de l'ascenseur avec une animation por visualiser sont déplacement dans le batiment. A gauche, vous avez l'indication sur l'étage courant de l'ascenseur et plus bas sur l'indication de la porte de l'ascenseur, en rouge la porte est fermée et en vert la porte est ouverte.

A droite vous avez une représentation des étages ainsi qu'un niveau intermédiaire entre chaque niveau par exemple vous avez le premier marqueur du bas qui représente l'étage 0 ensuite le 2 qui représente le niveau entre l'étage 0 et 1, et le 3 eme qui représente l'étage 1 et ainsi de suite.

Tout à droite, une représentation de l'ascenseur subit une animation qui va avec la couleur des marqueurs ainsi la ou la l'ascenseur se trouve le marqueur qui est à son niveau devient vert et sinon devient rouge et pour se faire la représentation de l'ascenseur peut monter ou descendre selon le scénario.