

Manuel Utilisateur

ModIntelligence

Projet Autobots

23 décembre 2022

Table des matières

1	Introduction	3
1.1	Objet	3
1.2	Définitions, acronymes et abréviations	3
1.3	Utiliser l'application Autobots	3
2	A propos de l'application	3
2.1	Configuration requise	3
2.2	Exploration de la page d'Accueil	4
3	S'inscrire	4
4	Se connecter	5
4.1	La connexion	5
4.2	Problème de connexion	6
5	Se déconnecter	7
6	Naviguer entre les pages	7
6.1	Barre de navigation	8
6.2	Le bouton retour	8
6.3	Le bouton Paramètre	8
7	Lancer une simulation	9
7.1	Paramétrer la simulation	9
7.1.1	Importer des paramètres de simulation	10
7.1.1.a	Charger un environnement ou un véhicule depuis la BDD	10
7.1.1.b	Importer un environnement ou un véhicule depuis un XML	10
7.1.2	Exporter des paramètres de simulation	10
7.1.2.a	Sauver un environnement ou un véhicule dans la BDD	10
7.1.2.b	Exporter un environnement ou un véhicule depuis un XML	10
7.1.3	Paramétrer le véhicule	10
7.1.4	Paramétrer l'environnement	11
7.2	Démarrer la simulation	11
7.3	Les Résultats de simulation	12
8	Gestion des paramètres de l'application	12
8.1	Gérer l'affichage	12
8.2	Gérer les contrôles	13
8.3	Gérer l'accessibilité	14
9	Références	15

1 Introduction

1.1 Objet

Ce document a pour but de présenter les différentes fonctionnalités de notre logiciel , ainsi que certaines instructions et la démarche pour les réaliser . Il sera également mentionné certaines caractéristiques de l'application.

Attention : ceci est une ébauche et peut être amené à être modifié (notamment avec le visuel des maquettes).

1.2 Définitions, acronymes et abréviations

BDD : Base de données
Cliquer-appuyer(sur un bouton) : consiste en un clic et relâchement du bouton gauche de la souris.
Renseigner (sur un champ) : consiste en un clic de sélection de l'élément , une entrée de notree choix au clavier puis une validation avec le bouton (entrée du clavier).
Page principale : Page ou se déroule la simulation.
REF : Référence
XML : format de fichier

1.3 Utiliser l'application Autobots

2 A propos de l'application

2.1 Configuration requise

Operating System:	Windows	macOS	Linux
OS Version:	Windows 7 (SP1+) and Windows 10, 64-bit versions only.	High Sierra 10.13+	Ubuntu 20.04, Ubuntu 18.04, and CentOS 7
CPU:	X64 architecture with SSE2 instruction set support, Apple Silicon		
Graphics API:	DX10, DX11, and DX12-capable GPUs	Metal-capable Intel and AMD GPUs	OpenGL 3.2+ or Vulkan-capable, Nvidia, and AMD GPUs.

FIGURE 1 – Système requis

2.2 Exploration de la page d'Accueil



FIGURE 2 – Maquette de la page d'accueil

On retrouve sur la page d'accueil :

- Sur la droite de celle-ci, une vidéo (lançable en cliquant sur le triangle "play") de démonstration du fonctionnement de l'application, reprenant des éléments de ce document entre autres.
- Juste au-dessus, dans le coin supérieur droit, on retrouve un logo paramètre permettant de rediriger vers la page du même nom.
- Sur la gauche, on retrouve également une redirection vers les pages Connexion ou Inscription lors d'un clic sur les boutons homonymes. De plus, un clic sur le bouton Mention légale affiche celle-ci.

3 S'inscrire

Rendons-nous maintenant sur la page d'inscription (Accessible via la page d'accueil ou de Connexion).



Maquette de la page d'inscription. Le titre principal est **INSCRIPTION**. À droite, un bouton **CONNEXION**. Le formulaire central contient des champs pour **Email**, **Nom de l'entreprise**, et **Mot de passe**. En dessous, une section **Options** avec deux cases à cocher : une à gauche avec un pictogramme d'empreinte digitale et une à droite avec un pictogramme d'œil. Les cases à cocher sont accompagnées de voyants (rouge pour non, vert pour oui). En bas du formulaire, un bouton **Valider**. Deux messages d'accompagnement sont présents : à gauche, 'Veillez laisser votre doigt sur le système d'analyse d'empreinte jusqu'à que le voyant soit vert.' ; à droite, 'Veillez mettre votre oeil jusqu'à que vous entendiez le signal sonore'.

FIGURE 3 – Maquette de la page d'inscription

C'est ici que se passe l'inscription, il vous faut dès lors remplir le formulaire. Pour cela, il faut renseigné son Email et le nom de l'entreprise, ensuite renseigné le mot de passe que vous souhaitez avoir lors des futures connexions sur le logiciel. Vous pouvez aux besoins ajouter une/des sécurités supplémentaires avec la/les reconnaissance :

- Digitale : cocher l'option Reconnaissance digitale (à gauche) , poser le doigt choisi sur le lecteur d'empreinte jusqu'à ce que le voyant passe au vert.
- Rétinienne : cocher l'option Reconnaissance rétinienne (à droite) , placer l'oeil choisi sur le scan rétinien jusqu'à ce que le voyant passe au vert.

Après avoir ajuster le formulaire à votre convenance , appuyé sur le bouton validé afin de confirmer votre inscription , vous pourrez ensuite (délai allant jusqu'à 5mn) vous connecter avec ces informations.

4 Se connecter

4.1 La connexion

Aller sur la page de connexion :



FIGURE 4 – Maquette de la page de connexion

Il est ici possible de se rediriger vers la page précédente ou d'inscription en un simple clic sur le bouton associé.

Renseigner ensuite dans le formulaire vos informations (Nom de l'entreprise et mot de passe), vous pouvez d'ores et déjà appuyer sur le bouton validé pour que le logiciel vérifie si les informations concordent. Cependant si lors de l'inscription, la reconnaissance de l'empreinte ou de la rétine a été renseigné il vous faudra l'authentifier également (des pop up aideront à vous indiquer la justesse de vos données).

Notez la présence d'un bouton "Mot de passe oublié ?" celui-ci permet d'accéder à la page problème de connexion.

4.2 Problème de connexion

Penser que pour tout problème vous pouvez contacter le support technique. Cependant pour le cas de l'oubli d'un mot de passe, la page problème de connexion est toute trouvée.

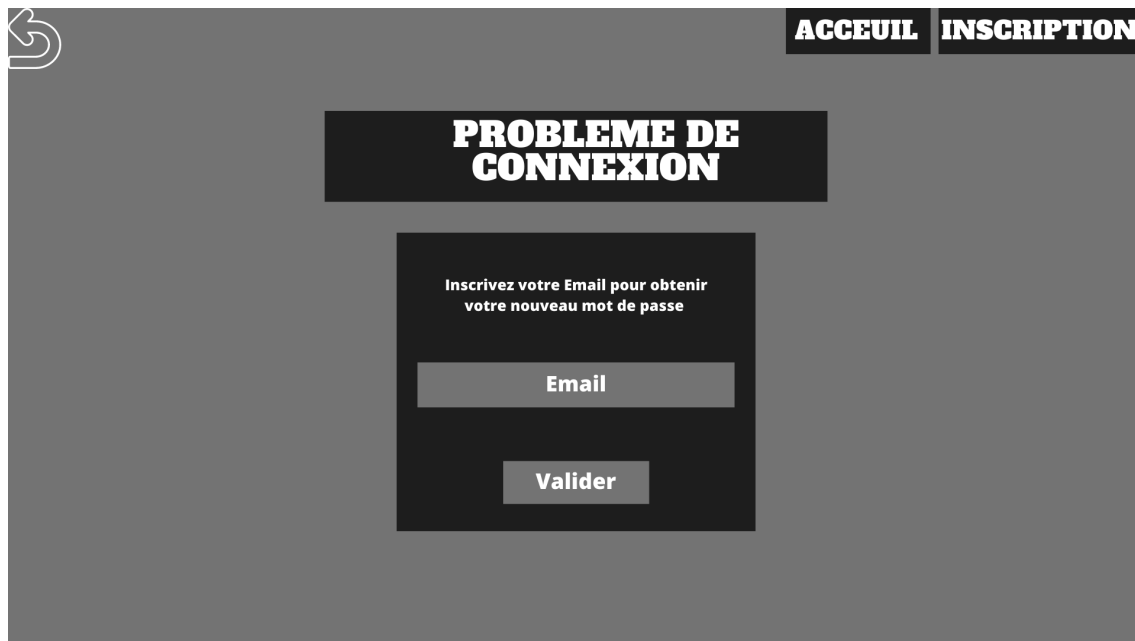


FIGURE 5 – Oublie du mot de passe

Ici hormis la navigation habituelle, vous retrouverez deux champs de textes où renseignez votre mail et/ou votre téléphone afin de recevoir un nouveau mot de passe généré automatiquement et sécurisé, qui pourra par ailleurs être modifié ultérieurement dans l'onglet access.(voir...)

Attention à bien renseigner des champs avec des informations existantes dans notre BDD (soit un compte bien inscrit)

5 Se déconnecter

Un bouton déconnexion est présent sur la page principale, un clic sur celui-ci déconnecte le compte actuellement connecté et renvoi vers la page d'accueil.

6 Naviguer entre les pages

Pour naviguer entre les différentes pages, vous aurez différents boutons intuitifs prévus à ces effets et adaptés à la page où vous êtes actuellement. Voici ce à quoi peut-être résumé la navigation entre les pages :

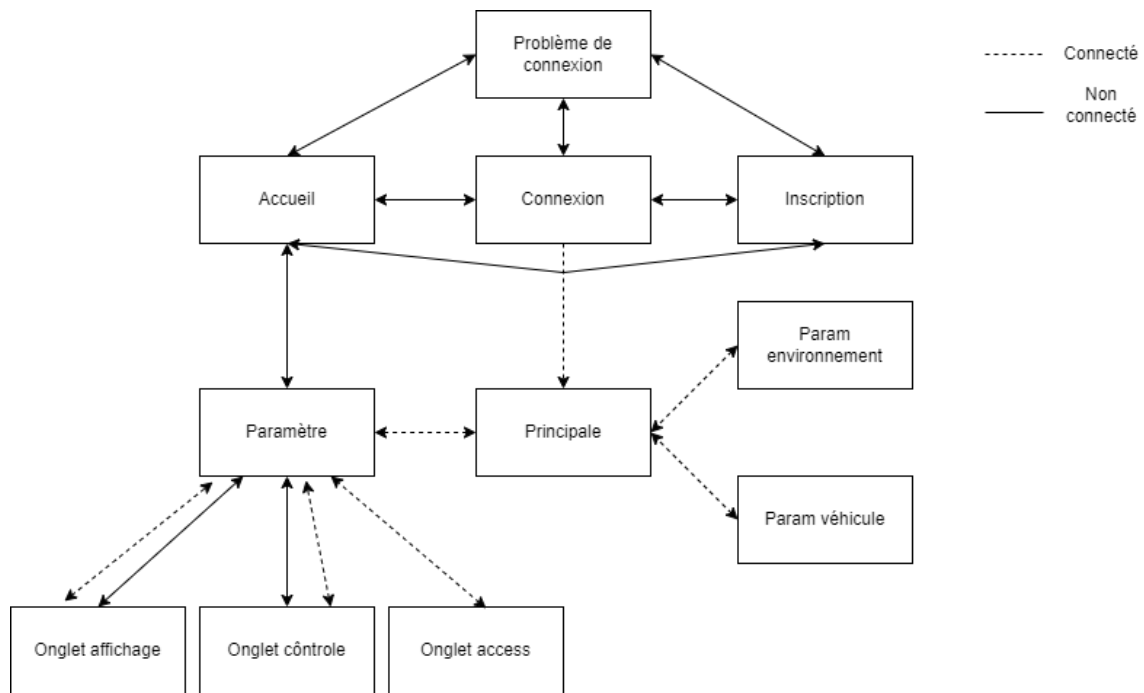


FIGURE 6 – Navigation possible

6.1 Barre de navigation

Il existe une barre de navigation permettant de naviguer facilement entre les différents onglets de gestion des paramètres. L'onglet sur lequel vous êtes est indiqué grâce à une couleur de fond rouge sur la barre de navigation.

6.2 Le bouton retour

Vous retrouverez sur la plupart de nos pages un bouton retour (situé en haut à gauche de la page actuelle) , symbolisé par :



FIGURE 7 – Bouton retour

Un clic sur celui-ci permet simplement de revenir à la page précédente.

6.3 Le bouton Paramètre

Vous retrouverez sur les pages d'accueil et principale un bouton paramètre, symbolisé par :



FIGURE 8 – Bouton vers les Paramètres

Un clic sur celui-ci permet simplement l'accès à la page des Paramètres.

7 Lancer une simulation

Tout d'abord il faudra vous rendre à la page principale, celle-ci vous sera représentée comme ceci :

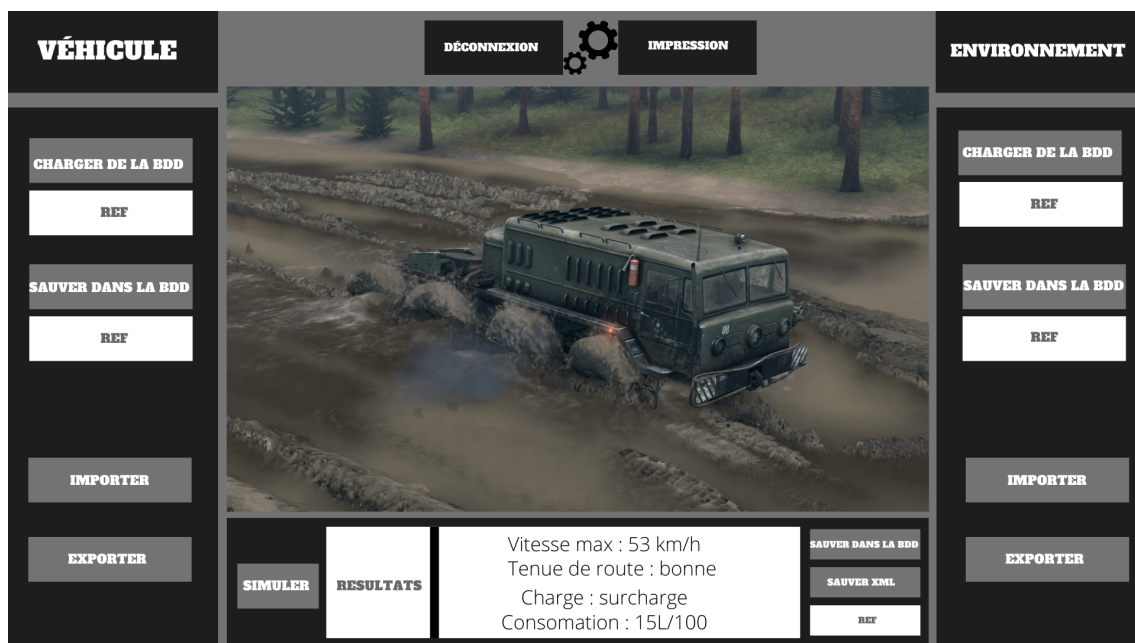


FIGURE 9 – Maquette de la page principale

Cette page est séparée en 3 grosses parties, à gauche et droite de quoi paramétrer la simulation, au centre la représentation 3D de celle-ci (paramètre du véhicule et de l'environnement) , au-dessus de quoi naviguer vers d'autres pages annexes. Noter ici que régulièrement des pop up (d'erreur dans les renseignements, d'attente...) vous aideront lors du déroulement de la simulation.

En dessous de l'affichage 3D on retrouve le lancement de la simulation et les résultats de celle-ci, avec de quoi sauvegarder les résultats également.

7.1 Paramétrer la simulation

Une simulation est défini par un véhicule et un environnement, alors comme dit précédemment, il est possible de paramétrer ceux-ci avec la partie gauche de la page

pour le véhicule et la droite pour l'environnement dans cette partie, les manipulations décrites pour la modification de l'environnement pourront être réalisées par symétrie avec celle pour le véhicule.

Lors de chaque nouveau paramétrage, l'affichage s'actualisera dynamiquement selon ces derniers.

7.1.1 Importer des paramètres de simulation

7.1.1.a Charger un environnement ou un véhicule depuis la BDD

Pour cela on s'intéresse aux éléments sous le bouton véhicule et sous le bouton environnement. le bouton "Charger de la BDD" permet de récupérer depuis votre BDD les paramètres (du véhicule à gauche et de l'environnement à droite) correspondant à la "REF" renseignée juste en dessous.

7.1.1.b Importer un environnement ou un véhicule depuis un XML

Une des autres possibilités que le logiciel offre est de récupérer des paramètres depuis un XML. Pour cela on clic sur le bouton "Importer" en bas des sous fenêtre concerné (véhicule ou environnement)

S'en suit alors l'ouverture de la fenêtre de parcours des fichiers afin de sélectionner le XML souhaité.

7.1.2 Exporter des paramètres de simulation

7.1.2.a Sauver un environnement ou un véhicule dans la BDD

Ici c'est la manœuvre inverse , on sauvegarder des informations dans la BDD, pour cela on remplit la "REF" en dessous du bouton "Sauver dans la BDD", lui (le bouton sauvé) en l'occurrence va donc lors d'un clic permettre au logiciel de lire les paramètres actuels et les associés à la REF renseignée.

7.1.2.b Exporter un environnement ou un véhicule depuis un XML

Un autre cas d'export de fichier est aussi disponible, pour cela on clic sur le bouton "Exporter", apparaît alors une fenêtre pour sélectionner ou enregistrer ces paramètres et le nom que l'on souhaite donner au fichier XML.

7.1.3 Paramétrer le véhicule

Pour paramétrer de manière plus malléable votre véhicule, on cliquera sur le bouton "Véhicule" en haut à gauche. Ici pas question de récupérer des données quelque part, on se base sur le paramétrage actuel et on le perfectionne, on est renvoyé sur une page comme telle :

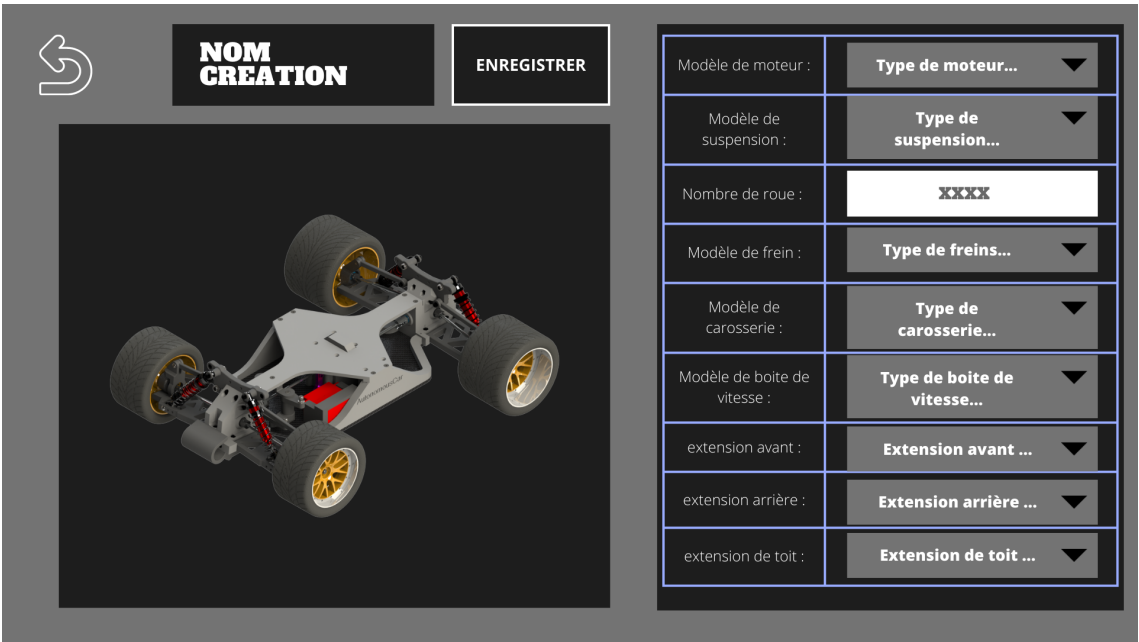


FIGURE 10 – Maquette de la page paramétrage du véhicule

On retrouve à gauche la représentation 3D du véhicule seulement en prenant en compte les paramétrages actuels et se modifie dynamiquement en fonction des modifications de ses paramètres.

Justement ces paramètre sont modifiables dans la partie de droite . Représenté par un tableau on note les différents paramètre modulable, dans la colonne de gauche un libellé où l'on retrouve le nom de l'élément modifiable, dans la colonne de droite, 2 types de sélections :

- Une liste déroulante affichant l'élément actuellement choisis et une flèche permettant d'afficher la liste des possibilité, un second clic sur celle souhaité met à jour l'élément choisi.
- Un champ de texte où l'on renseignera un nombre souhaité.

Notez que l'on retrouve la possibilité d'enregistrer la composition des modifications actuelle (avec un clic sur le bouton du même nom) afin de la retrouver dans la page principale. Juste à sa gauche, on a le luxe de renseigner le nom de celle-ci.

7.1.4 Paramétrer l'environnement

Similaire au paramétrage du véhicule, mais avec un clic sur le bouton "Environnement"...

7.2 Démarrer la simulation

Une fois les paramètres définis à votre convenance (vous pourrez vous appuyer également sur le visuel), il est désormais l'heure de lancer la simulation , cliquer sur le bouton "Simuler" de la page principale.

7.3 Les Résultats de simulation

Vous retrouverez donc en bas de la page principale les différents résultats (Vitesse max, Tenue de route, Niveau de charge, consommation) de la simulation en fonction des paramètres du véhicule et de l'environnement définis, à vous de définir maintenant s'ils sont bons ou mauvais, et aux besoins de renseigner à droite des résultats une REF afin de les sauvegarder dans un XML ou dans la BDD (clic sur le bouton associé).

8 Gestion des paramètres de l'application

Après avoir accédé à la page paramètre, on peut choisir, avec un simple clic, l'onglet ou l'on souhaite être redirigé.

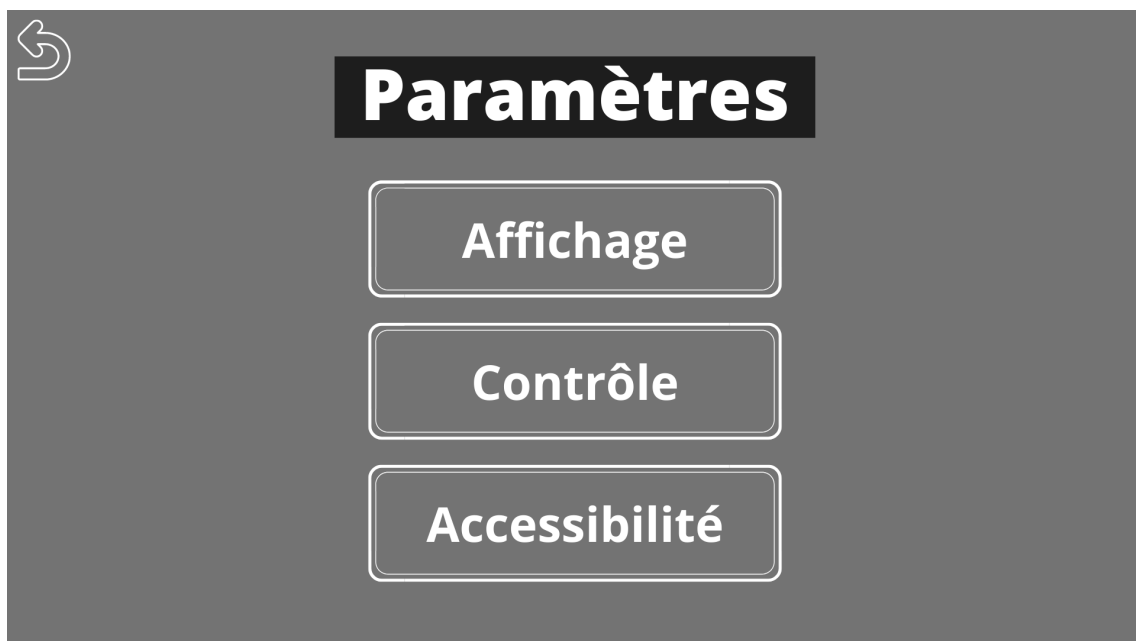


FIGURE 11 – Maquette de la page paramètre

Il sera ensuite possible de naviguer avec la barre de navigation située en haut de la page.

8.1 Gérer l'affichage

Voici l'onglet de gestion d'affichage :



FIGURE 12 – Maquette de l'onglet d'affichage

Ici on a une fenêtre dans laquelle on peut faire glisser (maintient du clic droit de la souris puis relâcher à l'endroit souhaité) les éléments à droite et à gauche de celle-ci dans celle-ci et où on le souhaite.

On peut aussi juste en dessous activé ou non le thème sombre (clic sur le bouton ON/OFF associé).

Ou encore redéfinir la résolution de la fenêtre à l'aide d'un clic sur la flèche (liste déroulante) puis en sélectionnant la résolution souhaitée.

8.2 Gérer les contrôles

Voici l'onglet de gestion des contrôles :

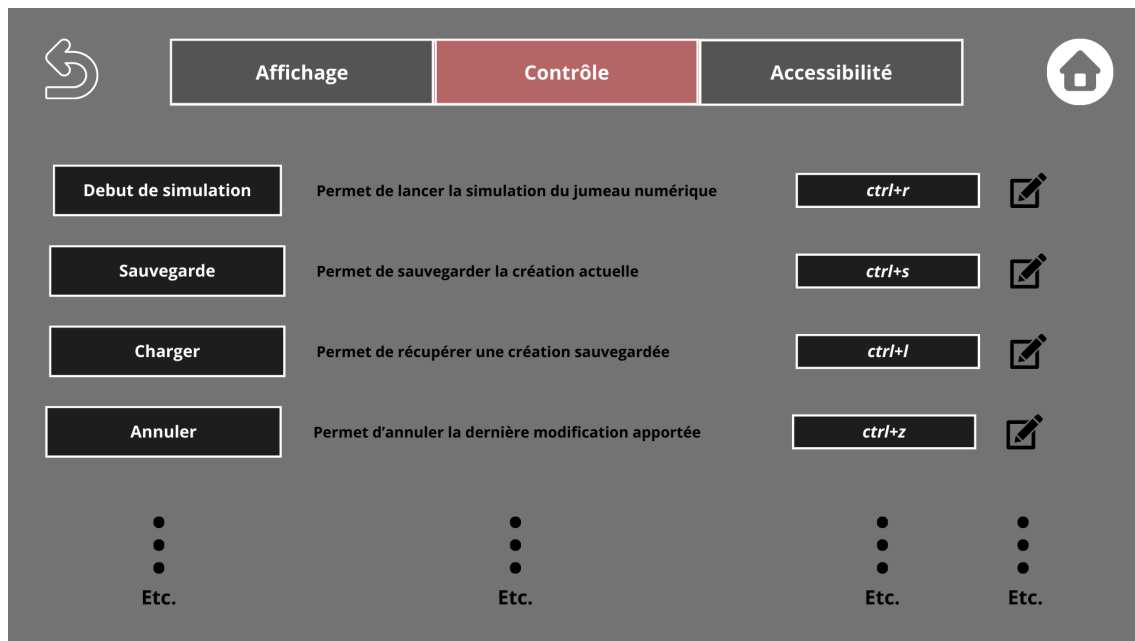


FIGURE 13 – Maquette de l'onglet des contrôles

Comme vous pouvez le voir c'est ici que l'on peut choisir de modifier les raccourcis associés à certaines fonctionnalités. Pour cela il suffit de cliquer sur le bouton modifié :

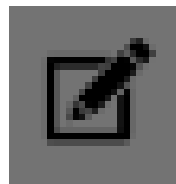


FIGURE 14 – Bouton de modification

Puis de réaliser la combinaison de touche que l'on souhaite définir pour l'utilisation de cette fonctionnalité.

8.3 Gérer l'accessibilité

Voici l'onglet de gestion de l'accessibilité :

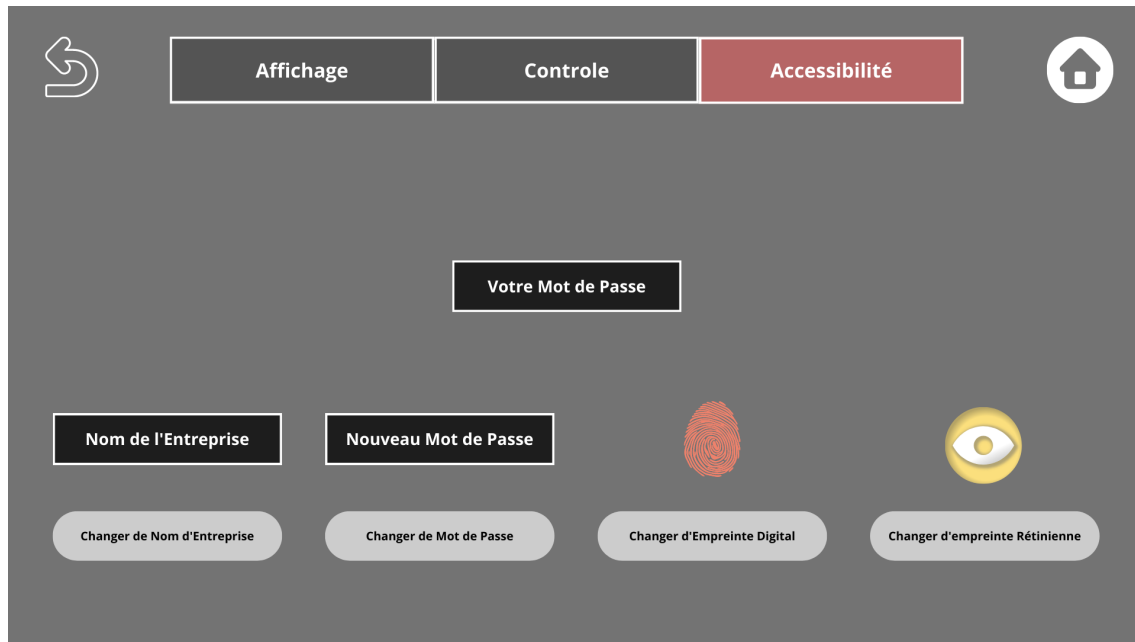


FIGURE 15 – Maquette de l'onglet access

C'est ici que l'on peut modifier toutes les informations de ce compte. Ainsi, la modification du Mot de passe et/ou du nom de l'entreprise passe par le renseignement de votre nouveau choix dans le champ concerné et l'appui sur le bouton validé. Pour ce qui est des empreintes, on se référera à la machine associée et au signal sonore qu'elle peuvent produire. Une pop-up de validation confirmera ces changements.

9 Références

Malgré 70 minutes d'ennui, un match peut toujours s'emballer...