

# Manuel d'utilisation

# Table des matières

- [Objectif du document](#)
- [Écran de connexion](#)
- [Écran de gestion des interventions](#)
  - [Général](#)
  - [Menus](#)
    - [Utilisateur CODIS](#)
    - [Utilisateur non Codis](#)
- [Écran de consultation d'une intervention](#)
  - [Barre d'outils](#)
    - [Utilisateur Codis](#)
    - [Utilisateur non Codis](#)
  - [Carte de l'intervention](#)
    - [Utilisateur Codis](#)
    - [Utilisateur non Codis](#)
  - [Volet contextuel de modification des éléments](#)
    - [Utilisateur Codis](#)
    - [Utilisateur non Codis](#)
  - [Volet galerie d'image](#)
    - [Utilisateur Codis](#)
    - [Utilisateur non Codis](#)
  - [Menus](#)
    - [Utilisateur Codis et non Codis](#)
  - [Général](#)
    - [Utilisateur Codis](#)
    - [Utilisateur non Codis](#)
- [Écran du tableau des moyens](#)
  - [Menus](#)
    - [Utilisateur Codis](#)
    - [Utilisateur non Codis](#)
  - [Général](#)
    - [Utilisateur Codis](#)
    - [Utilisateur non Codis](#)

## Objectif du document

L'objectif de ce document est de décrire de façon claire et précise les fonctionnalités de l'application et d'expliquer comment l'utiliser.

## Écran de connexion


Au démarrage de l'application, l'utilisateur accède à un premier écran destiné à la connexion.

L'utilisateur saisi alors son login (e-mail) et son mot de passe. Dans le cas d'un utilisateur non-CODIS, la checkbox "Je suis utilisateur CODIS" doit être laissée vierge. On se connecte au moyen du bouton "SE CONNECTER".



The screenshot shows a login form on a dark background. It features two input fields: the first contains the email address "demo@sit.com" and the second contains four dots representing a masked password. Below these fields is a checkbox labeled "Je suis utilisateur CODIS", which is currently unchecked. At the bottom of the form is a wide, light blue button with the text "Se connecter" in white.


Dans le cas d'un utilisateur CODIS, il suffit de cocher la checkbox, et de se connecter.



This screenshot is identical to the previous one, but the checkbox labeled "Je suis utilisateur CODIS" is now checked, indicated by a small green checkmark to its left. The "Se connecter" button remains at the bottom.

# Écran de gestion des interventions

## 1. Général

Le menu, en haut de l'écran, permet à tout type d'utilisateur de se déconnecter par le biais du bouton , puis en cliquant sur "Se déconnecter".

## 2. Menus

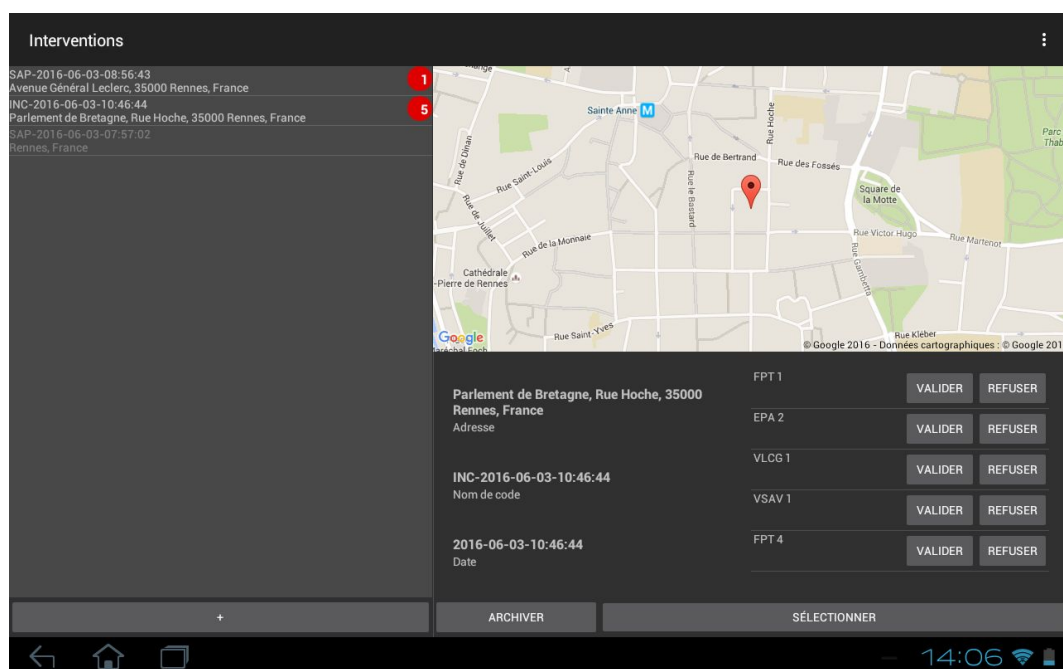
### Utilisateur CODIS

L'utilisateur arrive, après connexion, sur l'écran de sélection de l'intervention. Dans la partie gauche de l'écran apparaît la liste des interventions. Cette liste est triée par date (la plus récente en haut) et peut contenir des interventions dites "archivées". Celles-ci sont grisées et apparaissent à la fin de la liste.

Pour chaque intervention en cours, il se peut que des moyens soient à valider par le CODIS. Le nombre de moyens à valider apparaît sous la forme d'un badge à côté du nom de l'intervention.

À la sélection d'une intervention dans la liste, les détails de celle-ci apparaissent dans la partie droite de l'écran, avec une carte représentant la localisation ainsi que diverses informations concernant l'intervention.

Depuis cet écran le CODIS a la possibilité de valider les moyens demandés (ou de les refuser) ainsi que de se connecter à l'intervention en cliquant sur "SÉLECTIONNER" ou d'archiver l'intervention en cliquant sur "ARCHIVER".

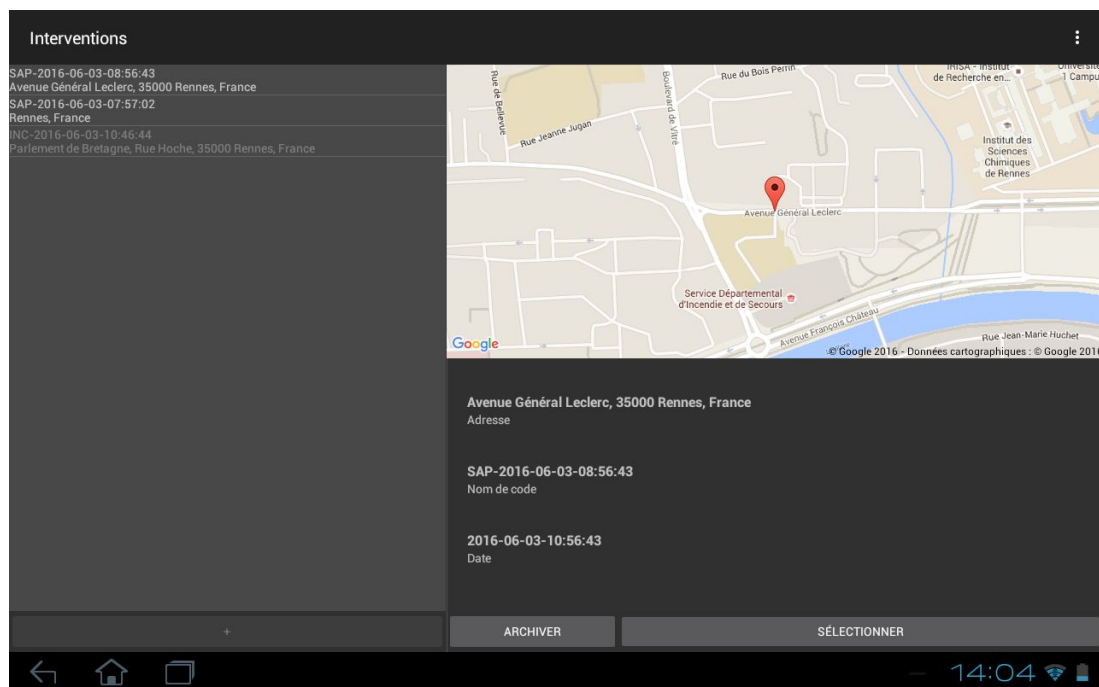


## Utilisateur non Codis

L'utilisateur arrive, après connexion, sur l'écran de sélection de l'intervention. Dans la partie gauche de l'écran apparaît la liste des interventions. Cette liste est triée par date (la plus récente en haut) et peut contenir des interventions dites "archivées". Celles-ci sont grisées et apparaissent à la fin de la liste.

À la sélection d'une intervention dans la liste, les détails de celle-ci apparaissent dans la partie droite de l'écran, avec une carte représentant la localisation ainsi que diverses informations concernant l'intervention.

L'utilisateur peut ensuite se connecter à l'intervention en cliquant sur "SÉLECTIONNER" ou d'archiver l'intervention en cliquant sur "ARCHIVER".



# Écran de consultation d'une intervention

## 1. Barre d'outils

### Utilisateur Codis

L'utilisateur non CODIS n'a pas accès à la barre d'outils.

### Utilisateur non Codis

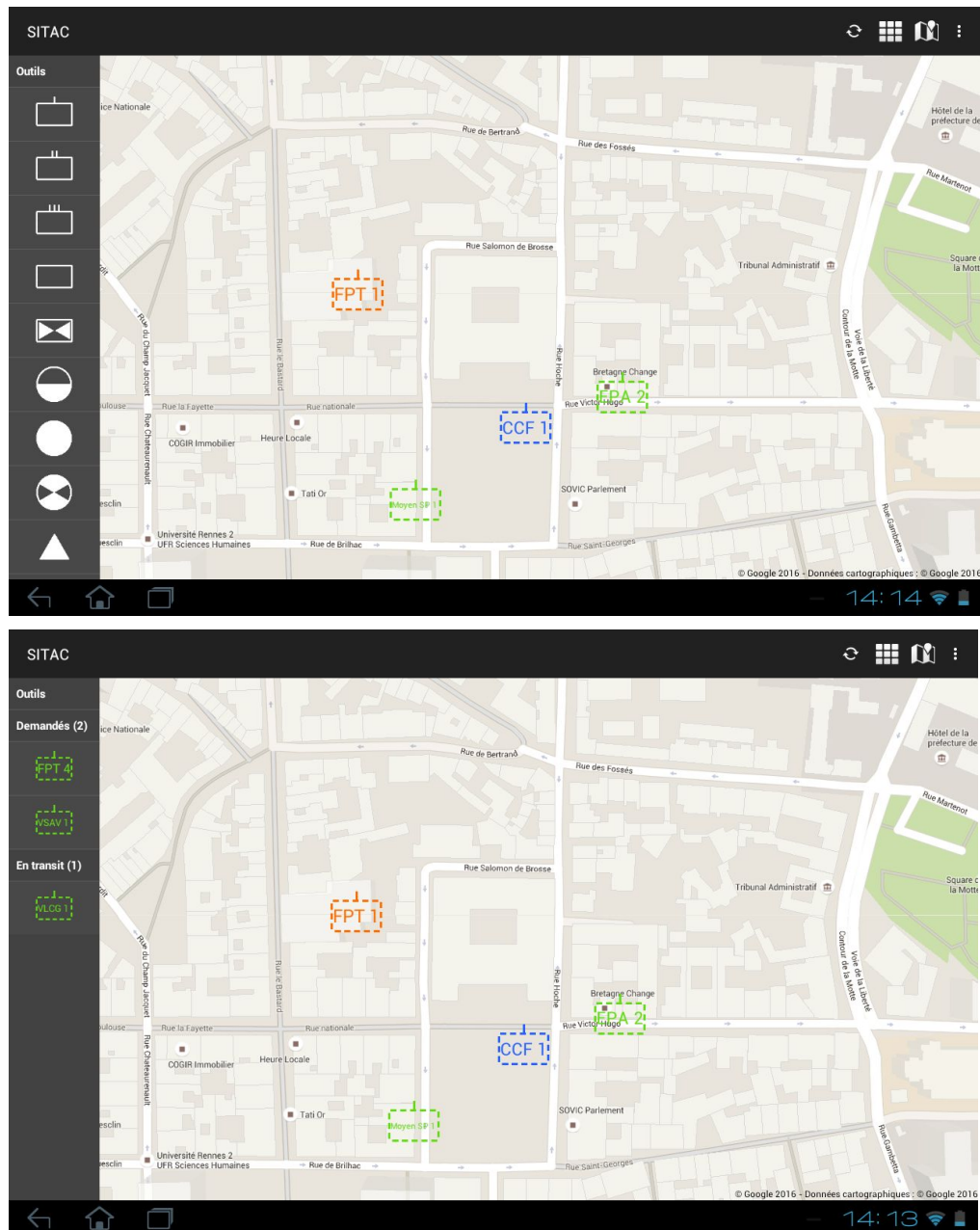
Une fois connecté à une intervention, l'utilisateur accède à l'écran principal de l'intervention.

La barre d'outils latérale comporte plusieurs sous catégories :

- Outils : l'ensemble des éléments que l'on va pouvoir placer sur la carte. Les moyens (Véhicules et Drones) devront être validés par le CODIS pour être effectivement disponibles, les autres éléments seront considérés comme disponibles car extérieur aux effectifs des interventions.
- Demandés : les moyens n'ayant pas été validé par le CODIS et non placés sur la carte.
- En transit : les moyens validés mais non placés, étant en déplacement vers les lieux de l'intervention.

Pour placer un élément sur la carte, il suffit de cliquer sur un outil dans la liste de la barre d'outils. Celui-ci est alors sélectionné et apparaît en sur-brillance bleu. Une fois sélectionné, il suffit de cliquer sur la carte à l'endroit indiqué pour déclencher l'ajout de cet élément sur la carte.

Si l'outil sélectionné provient de la liste "Outils", le moyen placé sur la carte devra être enregistré par le biais du menu contextuel décrit plus loin afin d'être effectivement placé sur l'intervention (mais devra faire l'objet d'une validation par le CODIS).

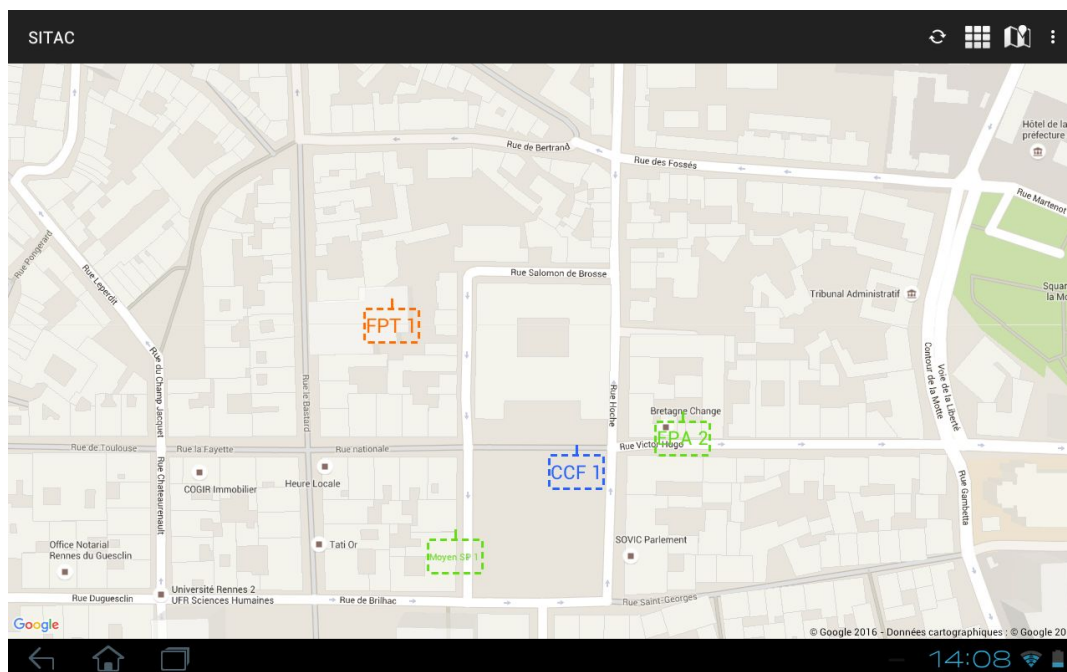


## 2. Carte de l'intervention

### Utilisateur Codis

Depuis la carte, l'utilisateur CODIS ne peut que consulter l'état de l'intervention en cours et ne peut rien modifier.





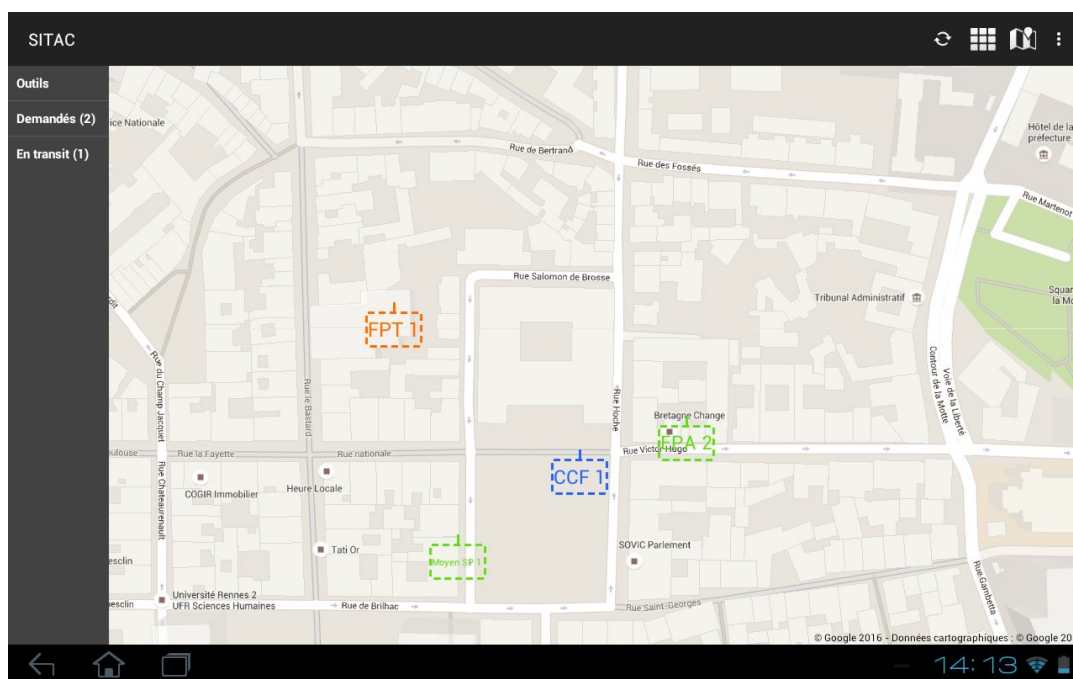
## Utilisateur non Codis

Depuis la carte l'utilisateur peut consulter l'état de l'intervention, déplacer des éléments sur la carte, les modifier (rôle, statut, ...).

Pour sélectionner un moyen depuis la carte, il suffit de cliquer sur l'icône lui correspondant. Le volet contextuel associé s'ouvre alors (voir section suivante pour plus de détail sur les fonctionnalités de ce volet).

Pour déplacer un élément, il suffit de maintenir le clic (pression longue) sur l'objet, on peut alors déplacer l'objet sur la carte. Le déplacement d'un objet sur la carte aura deux conséquences :

- Le changement de position est immédiat dans le système, et sera donc transmis aux différents clients de l'application.
- S'il dispose d'un statut "en transit/arrivé/engagé" (voir table des moyens pour plus d'informations), son statut passera alors à "en transit". En effet, bien que le véhicule soit placé correctement sur la carte, le véhicule réel ne disposant pas d'un déplacement instantané, il est donc à la charge de l'équipe d'intervention de passer ce statut à l'état "arrivé" lorsque cela sera effectivement le cas.



### 3. Volet contextuel de modification des éléments

#### Utilisateur Codis

Lors de la sélection d'un élément, un panneau latéral s'ouvre. Depuis ce volet, il est possible de modifier certaines propriétés des différents objets de la carte.

Pour un élément issu de la table des moyens, il est possible de changer le type (véhicule seul, groupe, colonne) si c'est un véhicule terrestre ; le drone étant le seul moyen aérien actuellement, il n'est pas possible d'en changer son type. Le rôle est lui aussi modifiable ainsi que le statut du véhicule, une fois celui-ci validé par le CODIS (arrivé, en transit, engagé...). On peut alors enregistrer les modifications effectuées via le bouton "METTRE À JOUR". Une fois que le moyen n'est plus nécessaire à l'intervention, on peut le libérer de façon définitive (et donc irréversible) via le bouton "LIBÉRER", le véhicule ne fera alors plus partie de l'intervention.

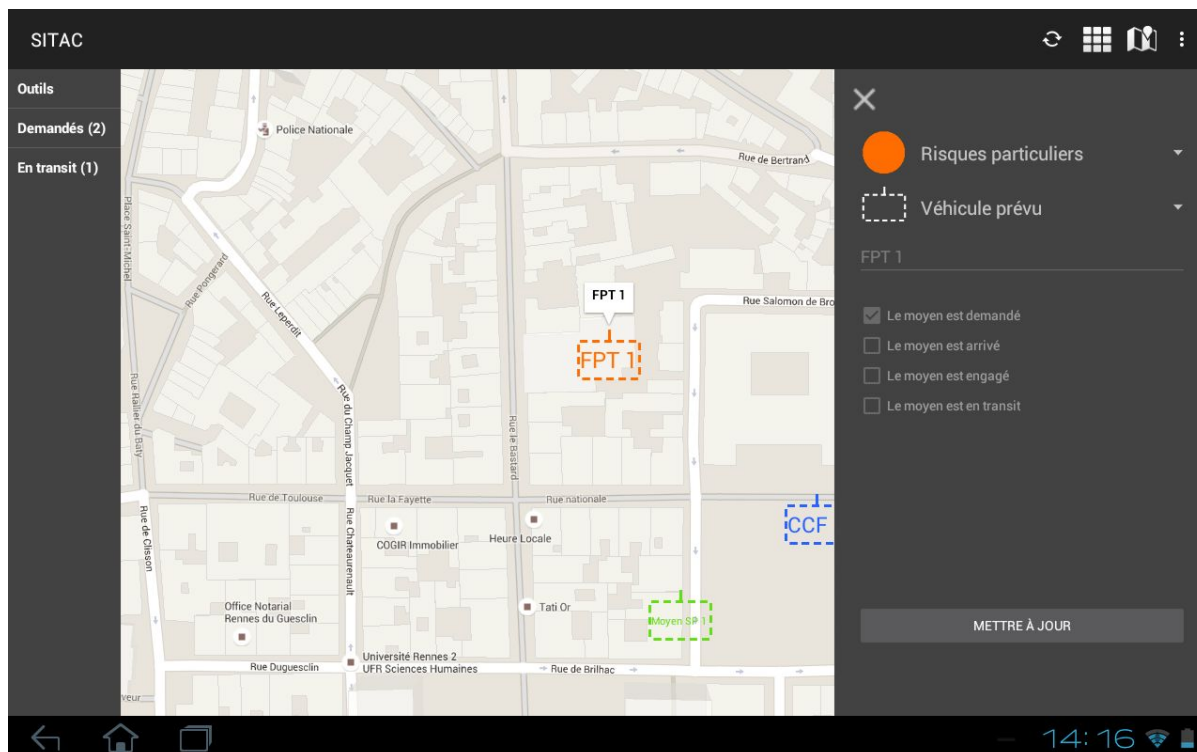
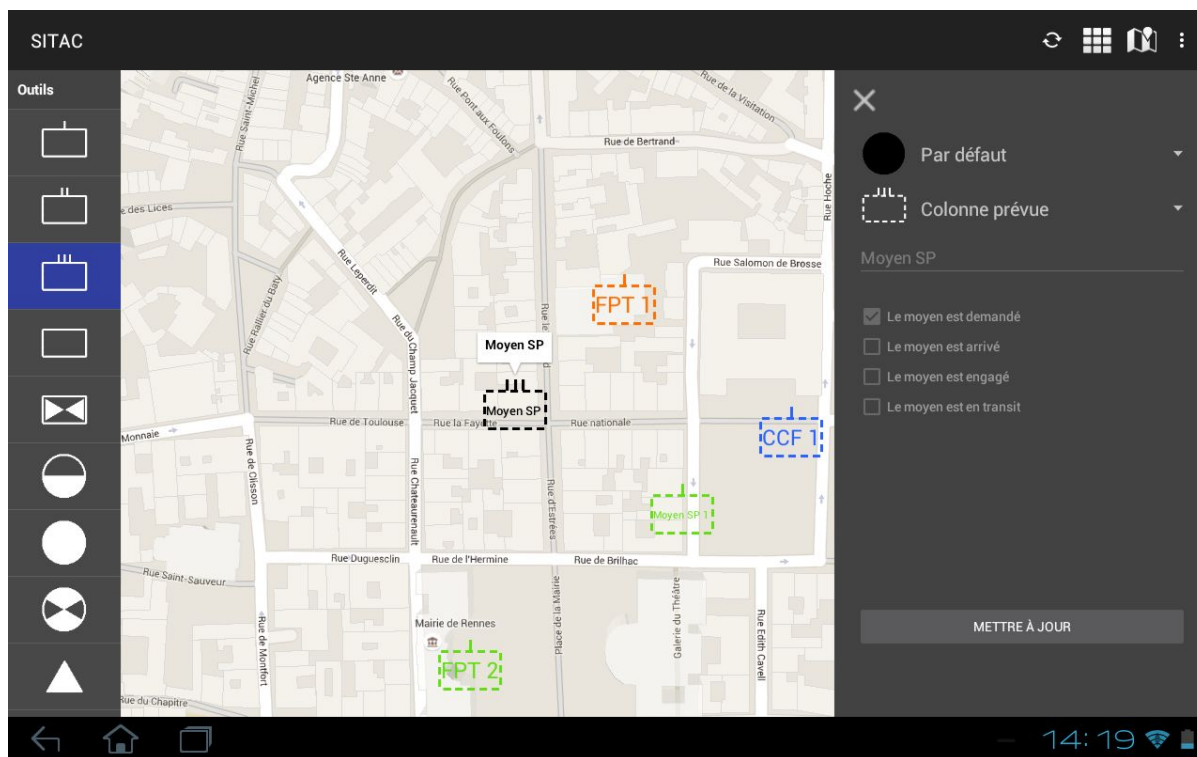
Le drone possède une option supplémentaire, la création d'un chemin. Cette option permet de créer un parcours qui sera transmis au drone afin d'établir une mission de reconnaissance. Pour créer un chemin, après avoir cliqué sur le bouton "CRÉER CHEMIN", il suffit de placer les points qui nous intéressent (en cliquant sur la carte aux endroits souhaités, on voit alors le chemin qui va être parcouru se construire sur la carte. Une fois nos points placés, on peut choisir d'effectuer un parcours par segment, ou en cycle, au moyen d'une liste déroulante. Pour le parcours par cycle, il faut nécessairement utiliser le bouton "FERMER LE PARCOURS". On peut démarrer la mission d'un drone en cliquant sur le bouton "DÉMARRER MISSION".

Pour tout autre élément (véhicule hors du SI, cible, point de danger,...), hors de la table des moyens, il est possible de modifier le nom, le rôle, le type (véhicule, cible, danger, point d'eau...).

Les éléments provenant d'un système d'information extérieur ne sont pas modifiable. Il est impossible de les déplacer depuis la carte et de les sélectionner. Aucun menu contextuel ne s'ouvre donc pour ces derniers.

### Utilisateur non Codis

L'utilisateur CODIS n'a pas accès au volet des modifications.

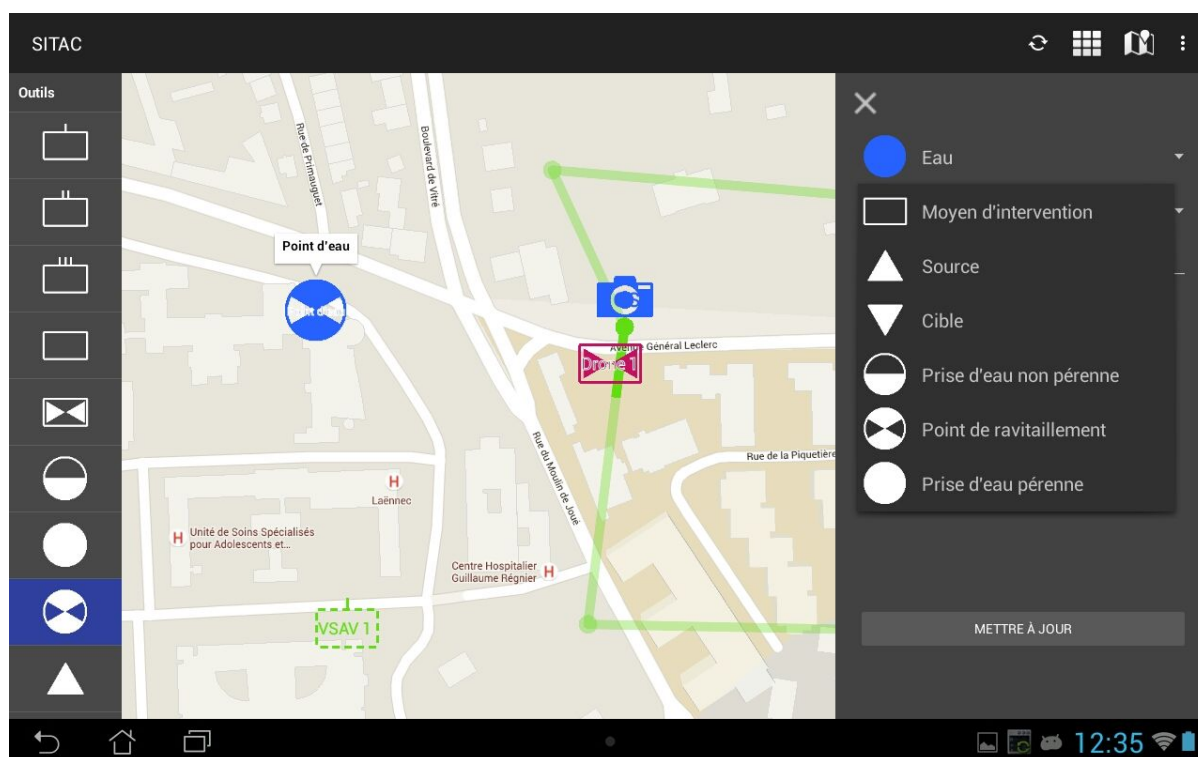


## 4. Volet galerie d'image

### Utilisateur Codis

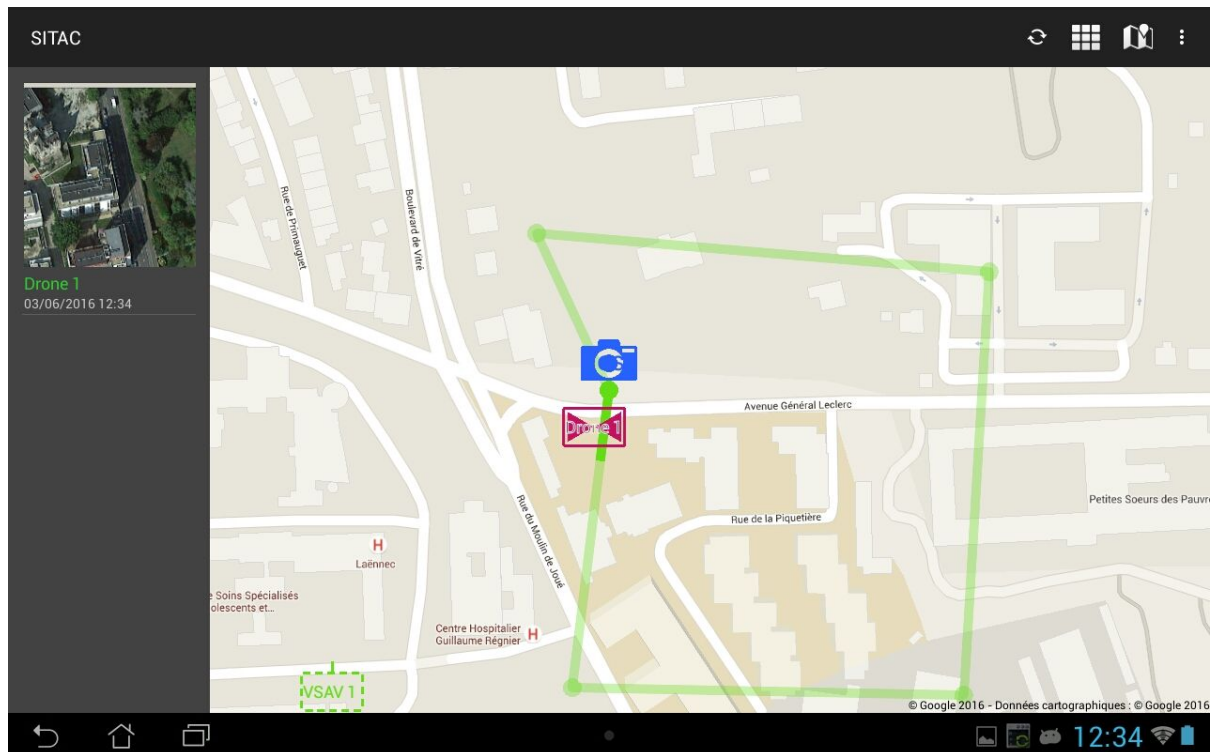
### Utilisateur non Codis


Lorsqu'une mission est planifiée pour un drone, ce dernier va effectuer des prises de vues à certains points d'intérêt au cours de sa mission. L'état d'avancement du drone sur le parcours est matérialisé par un trait plus foncé sur le parcours. Les points d'intérêt sont ceux qui auront été placés sur la carte lors de la création du parcours de la mission. Il seront donc matérialisés par les sommets du tracé défini par l'utilisateur. Lorsqu'une photo est disponible, celle-ci est affichée sur la carte, à l'emplacement où elle a été prise, sous la forme d'un appareil photo.

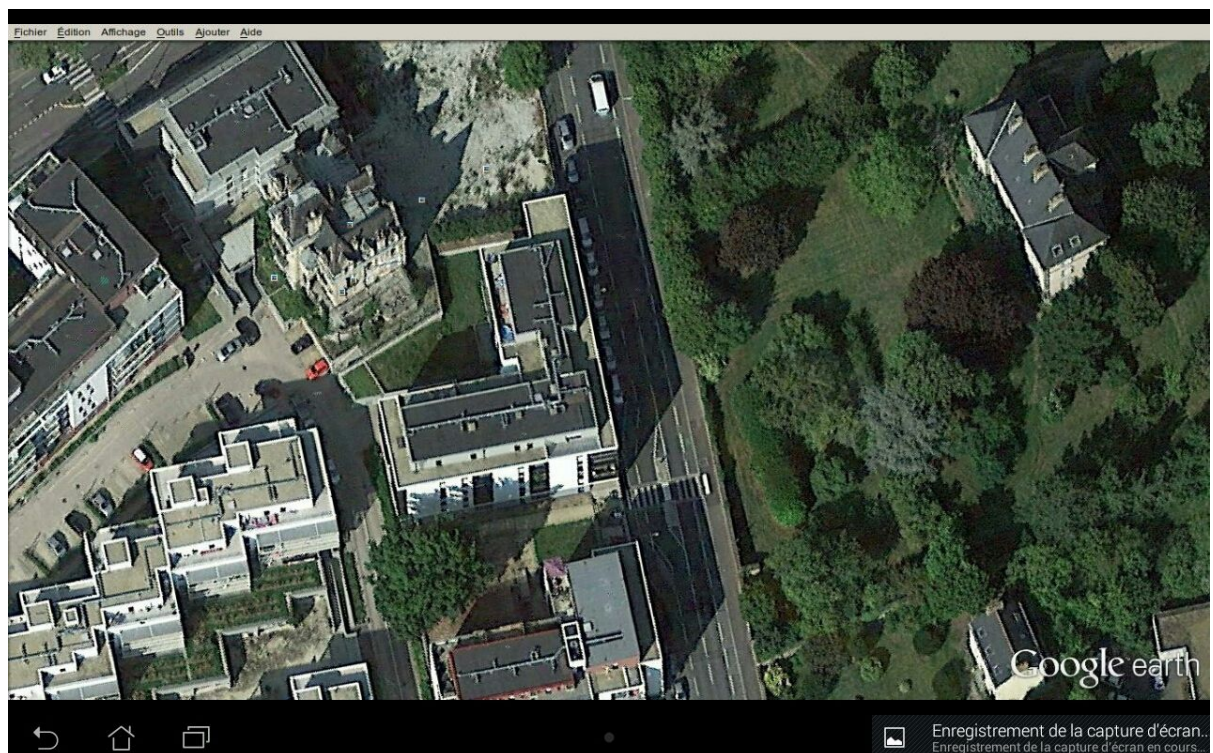


Si l'utilisateur sélectionne le point d'intérêt (en cliquant sur l'icône associé sur la carte), une galerie latérale s'affiche. Elle permet de visualiser des miniatures de l'ensemble des photos prises à ce point d'intérêt.





En cliquant sur une photo, celle-ci s'affiche en plein écran afin de pouvoir en observer les détails. Pour revenir à la carte, il suffit d'appuyer sur le bouton "retour arrière" de la tablette  , présente dans la barre du système en bas de l'écran.



## 5. Menus

### Utilisateur Codis et non Codis

Le menu, barre située en haut de l'écran, comporte de nouveaux boutons une fois la sélection d'une intervention effectuée. Le premier est un rafraîchissement dit "forcé", afin de s'assurer que l'on dispose des informations les plus à jour. Le second permet d'accéder à la table des moyens (ensemble des moyens demandés, disponibles, libérés,...). Le troisième permet de revenir à la carte de l'intervention. Le dernier sert à la déconnexion.

## Écran du tableau des moyens

### 1. Menus

#### Utilisateur Codis

L'utilisateur peut valider ou refuser les moyens qui ont été demandés depuis la table des moyens via les boutons associés.

SITAC								
nom	demandé à	parti à	arrivé à	engagé à	libéré à		Valider	Refuser
FPT 1	03/06/2016 10:46							
FPT 2	03/06/2016 10:46	03/06/2016 10:50						
FPT 3	03/06/2016 10:46				03/06/2016 10:52			
EPA 2	03/06/2016 10:46						Valider	Refuser
EPA 1	03/06/2016 10:46	03/06/2016 10:50	03/06/2016 10:51	03/06/2016 10:51	03/06/2016 10:54			
VLCG 1	03/06/2016 10:46	03/06/2016 14:12						
CCF 1	03/06/2016 10:46	03/06/2016 10:50						
VSAV 1	03/06/2016 10:46						Valider	Refuser
VSAV 2	03/06/2016 10:46				03/06/2016 10:52			
Moyen SP 1	03/06/2016 10:52	03/06/2016 10:52						
FPT 4	03/06/2016 10:53						Valider	Refuser

#### Utilisateur non Codis

L'utilisateur non Codis peut annuler une demande de moyen qui n'a pas été validé par le codis ou libérer tout moyen validé et ce quelque soit son état.

Il peut également faire la demande d'un moyen supplémentaire à l'aide de la liste déroulante (pour choisir le type de véhicule) et du bouton "OK" pour saisir sa demande.

SITAC						
nom	demandé à	parti à	arrivé à	engagé à	libéré à	
FPT 1	03/06/2016 10:46					Annuler
FPT 2	03/06/2016 10:46	03/06/2016 10:50				Libérer
FPT 3	03/06/2016 10:46				03/06/2016 10:52	
EPA 2	03/06/2016 10:46					Annuler
EPA 1	03/06/2016 10:46	03/06/2016 10:50	03/06/2016 10:51	03/06/2016 10:51	03/06/2016 10:54	
VLCG 1	03/06/2016 10:46	03/06/2016 14:12				Libérer
CCF 1	03/06/2016 10:46	03/06/2016 10:50				Libérer
VSAV 1	03/06/2016 10:46					Annuler
VSAV 2	03/06/2016 10:46				03/06/2016 10:52	
Moyen SP 1	03/06/2016 10:52	03/06/2016 10:52				Libérer
FPT 4	03/06/2016 10:53					Annuler