

# HoloLens

## Formation pompiers



## Guide utilisateur

<b>Auteur</b>	Dorian Tan
<b>Superviseur</b>	Julien Senn
<b>Expert</b>	Lionel Heim
<b>École</b>	He-arc, Neuchâtel
<b>Numéro de projet</b>	282
<b>Date début</b>	20.02.2023
<b>Date de fin</b>	28.07.2023
<b>Soutenance</b>	24.08.2023
<b>GitLab</b>	<a href="https://gitlab-etu.ing.he-arc.ch/groups/isc/2022-23/niveau-3/3285-tb-il/282/-/wikis/home">https://gitlab-etu.ing.he-arc.ch/groups/isc/2022-23/niveau-3/3285-tb-il/282/-/wikis/home</a>

# Table des matières

1.	Guide utilisateur.....	3
2.	Explication des boutons .....	3
2.1.	Hand Menu gauche.....	3
2.1.1.	Instructeur/Participant .....	3
2.1.2.	Afficher quiz .....	4
2.1.3.	Activités.....	4
2.2.	Hand Menu droite.....	5
2.2.1.	Assigner quiz .....	5
2.2.2.	Valider .....	5
2.2.3.	Supprimer.....	5
2.2.4.	Supprimer tout.....	5
2.3.	Panel quiz.....	6
2.3.1.	Situation .....	6
2.3.2.	Réponses .....	6
2.3.3.	Feedback .....	6
2.3.4.	Bouton soumettre.....	6
2.4.	Marche à suivre.....	7
2.4.1.	Instructeur.....	7
2.4.2.	Participant.....	7

# 1. Guide utilisateur

Vous allez découvrir comment utiliser l'application. Un tutoriel est disponible dans le logiciel, cependant tout ce qu'il y a à savoir se trouve ici.

Pour afficher les différentes interactions possibles de l'utilisateur, il faut regarder ses paumes de main. Elles contiennent des boutons qui diffèrent entre la main gauche et droite.

## 2. Explication des boutons

### 2.1. *Hand Menu gauche*

La main gauche est la main commune entre instructeur et participant. Elle est composée de 3 boutons expliqués en détail ci-dessous.



Figure 1: Hand menu gauche, bouton disponible quand on regarde sa paume gauche

#### 2.1.1. *Instructeur/Participant*

Ce bouton est sous la forme d'un interrupteur. Dans sa position de base, il est en mode Instructeur. Ce mode lui permet d'avoir toutes les interactions disponibles.

S'il est activé, il passe en mode Participant, dans ce mode on peut uniquement répondre aux questions choisies par l'instructeur.



Figure 2: Bouton en mode Instructeur



Figure 3: Bouton en mode Participant

### 2.1.2. Afficher quiz

Permet d'afficher le panel de quiz. S'il est en mode instructeur, on ne peut pas répondre aux questions. Cependant, en mode participant, on peut répondre aux questions et un texte nous avertit quand nous sommes arrivés à la fin.

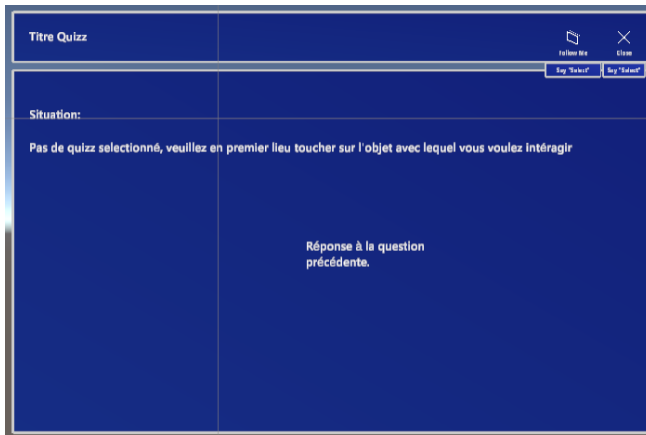


Figure 4: Panel quiz en mode Instructeur

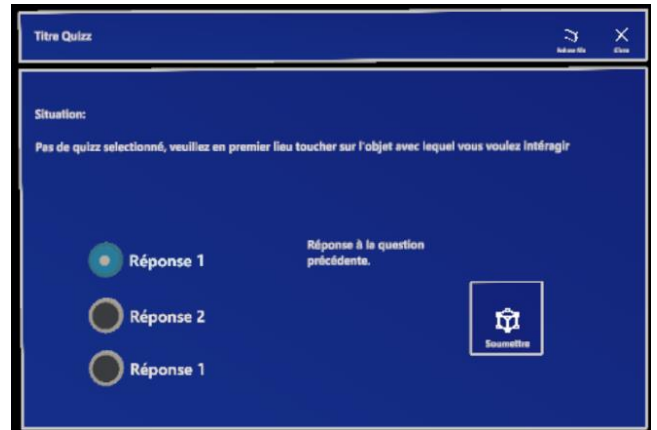


Figure 5: Panel quiz en mode Participant

### 2.1.3. Activités

Le bouton des activités est utilisé pour afficher le panel des hologrammes. C'est depuis ce panel qu'il est possible de choisir quel objet vous voulez placer.

Le panel contient une liste déroulante des hologrammes. À l'aide des flèches directionnelles de droite, vous pouvez monter et descendre pour consulter tous les choix. Actuellement le programme contient le choix de victime et de feu, le 3<sup>e</sup> bouton n'est pas utilisable.

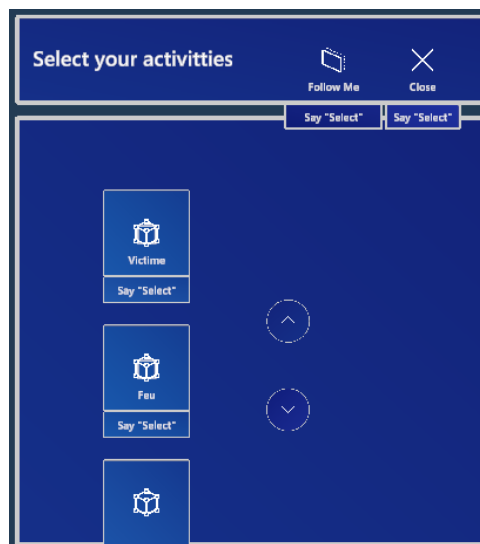


Figure 6: Sélection d'activités, affiche les différents hologrammes disponibles

## 2.2. Hand Menu droite

Le menu de droite est uniquement utilisé par l'Instructeur. Les boutons sont utilisés pour interagir avec l'hologramme.



Figure 7: Hand menu droite, boutons qui s'affiche en regardant sa paume droite

### 2.2.1. Assigner quiz

Quand on instructeur pose un hologramme, il doit lui assigner un quiz, pour ce faire il faut sélectionner l'hologramme désiré et appuyer sur ce bouton. Un panel contenant tous les quiz du type de l'objet touché sont affichés. Une fois un qui sélectionner un message de confirmation est affiché.

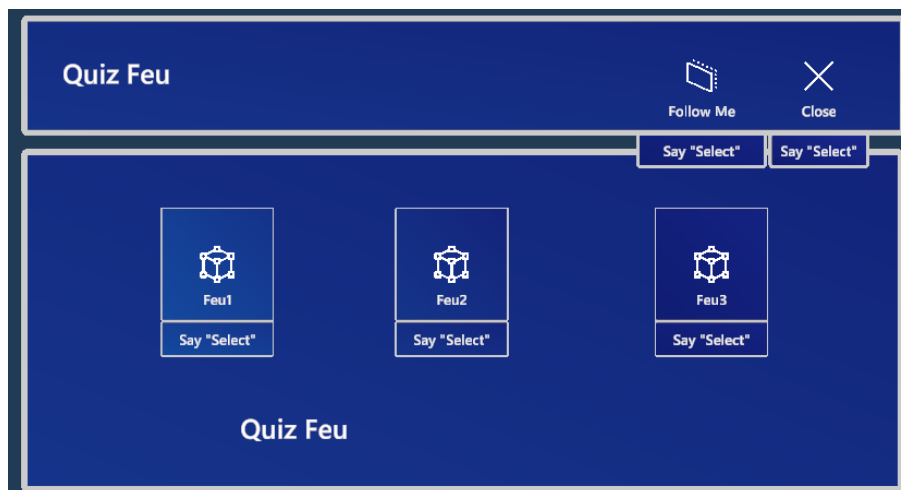


Figure 8: Panel quiz feu, affiche les différents quiz feu

### 2.2.2. Valider

L'instructeur peut figer la position de l'objet grâce à ce bouton. De ce fait on peut toujours sélectionner l'objet en le pinçant, mais on ne peut plus le bouger.

### 2.2.3. Supprimer

Si on n'a pas déposé le bon hologramme ou qu'on a validé sa position dans un endroit qui ne nous convient pas, il est possible de le supprimer grâce à ce bouton.

### 2.2.4. Supprimer tout

À la fin de l'entraînement si l'instructeur veut faire un 2<sup>e</sup> passage, il n'a pas besoin d'aller effacer tous les hologrammes manuellement. Il lui suffit d'appuyer sur ce bouton.

## 2.3. *Panel quiz*

C'est à l'aide de ce panel que vous pourrez répondre aux questions. Il est découpé en plusieurs zones expliquées ci-dessous.

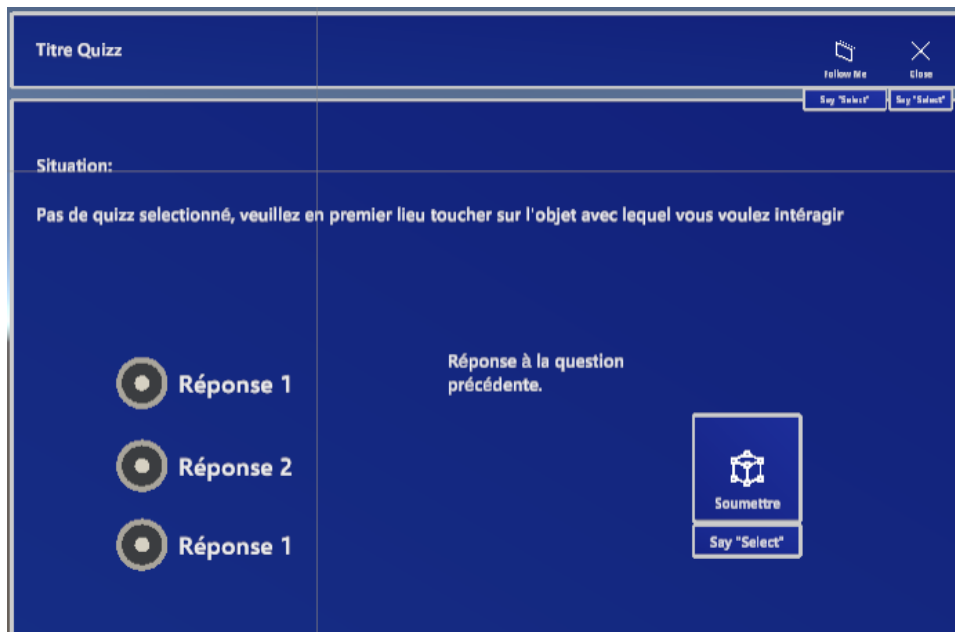


Figure 9: Panel quiz sans hologramme sélectionné

### 2.3.1. *Situation*

Cette zone décrit la situation à laquelle vous devez répondre.

### 2.3.2. *Réponses*

Vous devez choisir une réponse parmi les 3 qui sont proposés. Appuyez sur le bouton dont la réponse vous semble correcte. Une surbrillance bleue indique le bouton sélectionné.

### 2.3.3. *Feedback*

Un texte vous indique si la réponse que vous avez fournie précédemment était correcte ou non. Dans le cas où la réponse est fausse, il indique laquelle était la bonne.

### 2.3.4. *Bouton soumettre*

Quand vous pensez avoir la bonne réponse, sélectionnez le bon bouton qui s'affiche en bleu comme dans la figure 5, puis validez-le à l'aide de ce bouton.

## 2.4. *Marche à suivre*

Dans cette section vous allez voir la marche à suivre pour le bon déroulement d'un entraînement.

### 2.4.1. *Instructeur*

1. Passez en mode Instructeur si ça n'est pas déjà le cas.
2. Déplacez-vous dans un endroit qui vous convient pour placer un hologramme.
3. Regardez votre paume gauche et ouvrez le panel de choix d'hologramme avec le bouton « Activités ».
4. Sélectionnez l'objet qui vous convient.
5. Déplacer l'objet à la position souhaité.
6. Regardez votre paume droite et assignez-lui un quiz.
7. (Facultatif) Figez sa position à l'aide du bouton « Valider ».
8. Changez-vous en mode « Participant »
9. Donner le casque au participant.

### 2.4.2. *Participant*

1. Passez en mode Participant si ça n'est pas déjà le cas.
2. Cherchez les hologrammes un à un positionnés par l'instructeur.
3. Sélectionné en pinçant un hologramme, sa position est peut-être figée, mais vous pouvez quand même le toucher.
4. Affichez le quiz relié à l'hologramme et répondez aux questions.