MANUEL D’UTILISATION DE L’INTERFACE HOMME-MACHINE

**ASCENSEUR A POISSONS**



**SOMMAIRE**

INTRODUCTION page 3

OBJECTIFS page 3

ACCUEIL page 3

MANUEL page 3

PROGRAMMER UNE SEANCE page 3

STATUTS page 3

SYNOPTIQUE page 3

JOURNAL page 3

**INTRODUCTION**

Le but de ce document est d’établir un manuel d’installation de l’interface homme-machine liée à l’utilisation et la supervision de l’ascenseur à poissons de la centrale de CASTET.

L'interface a été pensée pour être intuitive et utilisable depuis un écran tactile de petite taille (~ 6.5 pouces) monté sur le pc embarqué disponible dans le coffret pêcheur.

**Environnement de développement**



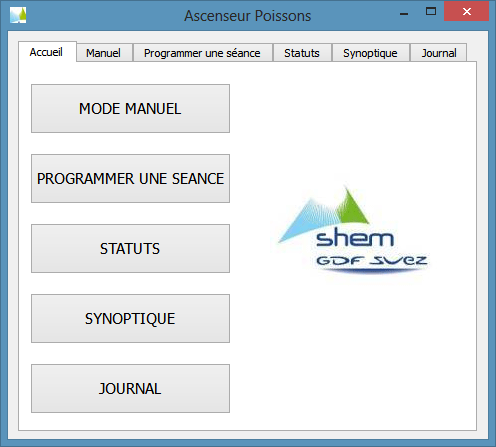
Cette interface a été conçue grâce au langage C++ et au framework Qt à partir du logiciel Qt Designer intégré à Qt Creator.

Les différents onglets et fonctionnalités de l’IHM sont détaillées dans les sections suivantes.

**OBJECTIFS**

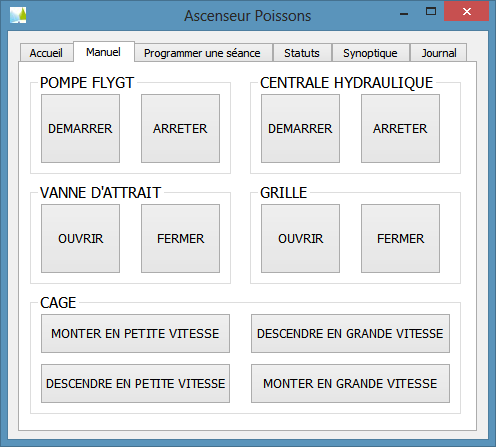
L’interface doit permettre à l’agent de superviser et de commander le système depuis un écran tactile. Il peut ainsi tester les différents appareillages, programmer et lancer une séance, voir les états du système, avoir un synoptique de l’ascenseur et un journal d’évènements.

**ACCUEIL**



C’est la page d’accueil du programme, elle est affichée lorsque l’application est lancée et permet d’accéder à tous les onglets.

**MODE MANUEL : TESTER LES APPAREILLAGES**



A partir de cette section, l’agent accède au mode manuel pour pouvoir tester les différents appareillages du système. Pour cela, l’interface possède 12 boutons dédiés à la commande des appareils.

L’activation des boutons dépend de l’état du système et de l’appareil. Par exemple, si la pompe est déjà en marche, le bouton **DEMARRER** sera désactivé à l’inverse si elle est à l’arrêt, le bouton **ARRETER** sera désactivé. De plus, la séance est en mode **AUTO\_RUN**, l’ensemble des actions du mode manuel seront désactivées.