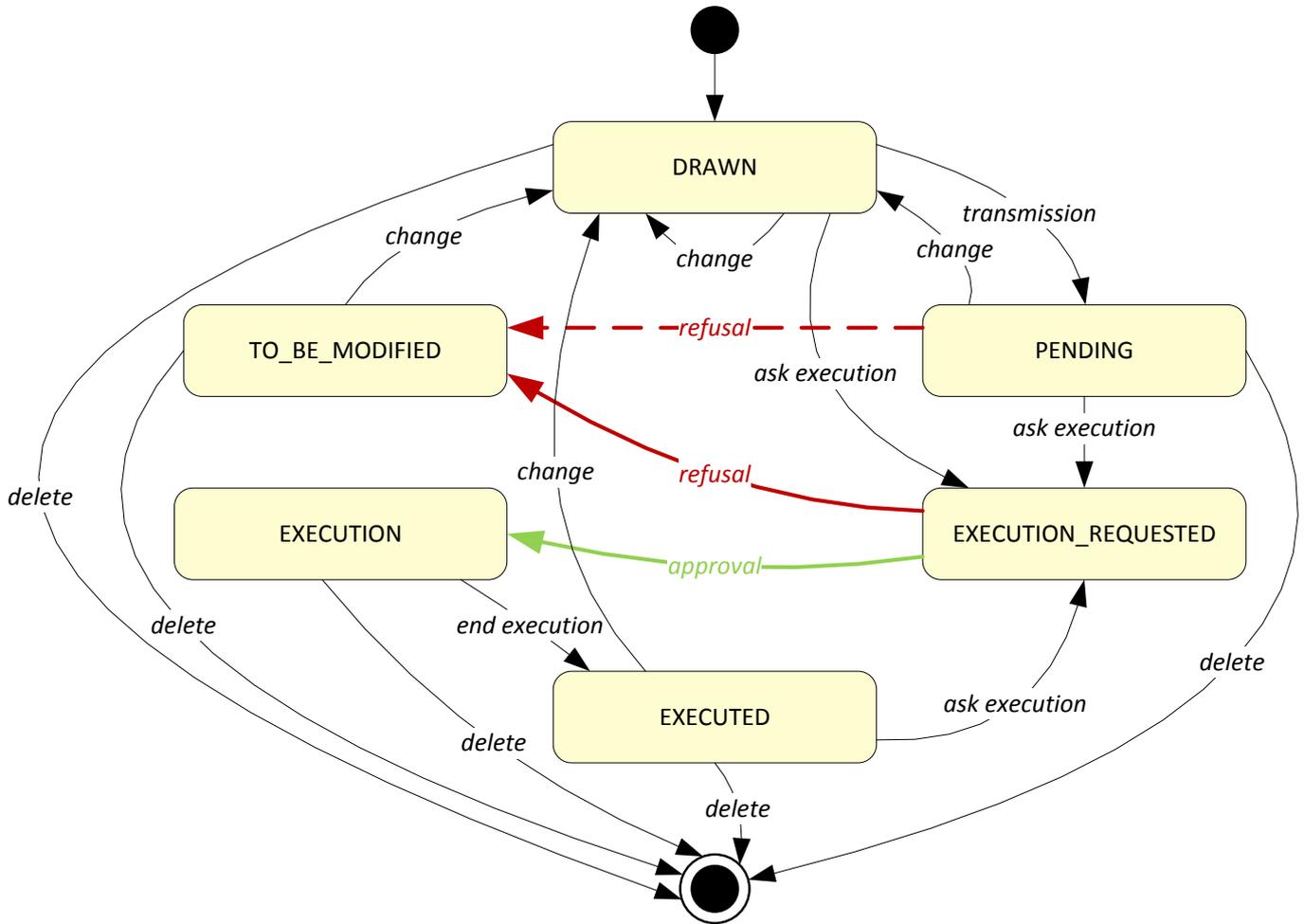


# Cycle de vie d'une manœuvre

Le cycle de vie d'une manœuvre peut être représenté par l'automate fini suivant :



Six états permettent de représenter la vie d'une manœuvre, les transitions représentent les actions de l'utilisateur : noir, les actions du end user et rouge/vert, celle de l'opérateur Paparazzi.

DRAWN	<p>La manœuvre est présente sur la table tactile mais non encore transmise à l'opérateur Paparazzi (IHM Veto). Quatre transitions sont possibles :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>transmission</i> : transmission pour information à l'opérateur Paparazzi. État suivant : <i>PENDING</i>.</li> <li>2. <i>change</i> : modification de la manœuvre par le end user (déplacement, changement de taille, etc.). Cette transition ne change pas l'état.</li> <li>3. <i>ask execution</i> : demande d'exécution de la manœuvre par le end user auprès de l'opérateur Paparazzi. État suivant <i>EXECUTION_REQUESTED</i>.</li> <li>4. <i>delete</i> : effacement de la manœuvre.</li> </ol>
PENDING	<p>La manœuvre a été transmise à l'opérateur Paparazzi pour information. Cet état est peu différent de l'état <i>DRAWN</i>. Trois transitions possibles :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>change</i> : modification de la manœuvre par le end user. L'état suivant redevient <i>DRAWN</i> : la manœuvre est alors supprimée de l'IHM Veto (la précédente représentation est devenue obsolète).</li> <li>2. <i>refusal</i> : refus de la manœuvre par l'opérateur Paparazzi (à confirmer). État suivant : <i>TO_BE_MODIFIED</i>.</li> <li>3. <i>ask execution</i> : demande d'exécution de la manœuvre par le end user auprès de l'opérateur Paparazzi. État suivant <i>EXECUTION_REQUESTED</i>.</li> </ol>

TO_BE_MODIFIED	<p>La manœuvre a été refusée (soit après l'état PENDING soit après l'état EXECUTION_REQUESTED) et doit être modifiée par le end user. Deux transitions possibles :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>change</i> : modification de la manœuvre par le end user. L'état suivant redevient DRAWN : la manœuvre est alors supprimée de l'IHM Veto (la précédente représentation est devenue obsolète).</li> <li>2. <i>delete</i> : effacement de la manœuvre.</li> </ol>
EXECUTION_REQUESTED	<p>La demande d'exécution a été formulée par le end user : l'opérateur Papparazzi exprime son acceptation ou son refus par deux transitions :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>refusal</i> : refus de la manœuvre par l'opérateur Papparazzi. État suivant : TO_BE_MODIFIED.</li> <li>2. <i>approval</i> : acceptation : la manœuvre se met en cours d'exécution. État suivant : EXECUTION.</li> </ol>
EXECUTION	<p>La manœuvre est en cours d'exécution. Le end user a deux possibilités matérialisées par deux transitions possibles :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>end execution</i> : fin de l'exécution de la manœuvre par la demande (acceptée) de l'exécution d'une autre manœuvre. État suivant : EXECUTED.</li> <li>2. <i>delete</i> : effacement de la manœuvre. <b>Conduite à tenir dans ce cas ?</b></li> </ol>
EXECUTED	<p>La manœuvre a été auparavant exécutée, elle est inactive. Trois transitions possibles :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>ask execution</i> : demande d'une nouvelle exécution de la manœuvre (sans modification) par le end user auprès de l'opérateur Papparazzi. État suivant EXECUTION_REQUESTED.</li> <li>2. <i>change</i> : dans l'optique d'une nouvelle exécution, modification de la manœuvre par le end user. L'état suivant redevient DRAWN : la manœuvre est alors supprimée de l'IHM Veto (la précédente représentation est devenue obsolète).</li> <li>3. <i>delete</i> : effacement de la manœuvre.</li> </ol>