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.

Note : la transition *refusal* à partir de l’état *PENDING* vers l’état *TO\_BE\_MODIFIED* est en pointillé, elle n’est peut-être pas nécessaire et doit être discutée.

|  |  |
| --- | --- |
| DRAWN | La manœuvre est présente sur la table tactile mais non encore transmise à l’opérateur Paparazzi (IHM Veto). Quatre transitions sont possibles :   1. *transmission* : transmission pour information à l’opérateur Paparazzi. État suivant : *PENDING*. 2. *change* : modification de la manœuvre par le *end user* (déplacement, changement de taille, etc.). Cette transition ne change pas l’état. 3. *ask execution*: demande d’exécution de la manœuvre par le *end user* auprès de l’opérateur Paparazzi. État suivant *EXECUTION\_REQUESTED*. 4. *delete*: effacement de la manœuvre. |
| PENDING | La manœuvre a été transmise à l’opérateur Paparazzi pour information. Cet état est peu différent de l’état *DRAWN*. Trois transitions possibles :   1. *change* : 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). 2. *refusal*: refus de la manœuvre par l’opérateur Paparazzi (à confirmer). État suivant : *TO\_BE\_MODIFIED*. 3. *ask execution*: demande d’exécution de la manœuvre par le *end user* auprès de l’opérateur Paparazzi. État suivant *EXECUTION\_REQUESTED*. |
| TO\_BE\_MODIFIED | 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 :   1. *change* : 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). 2. *delete*: effacement de la manœuvre. |
| EXECUTION\_REQUESTED | La demande d’exécution a été formulée par le *end user* : l’opérateur Paparazzi exprime son acceptation ou son refus par deux transitions :   1. *refusal*: refus de la manœuvre par l’opérateur Paparazzi. État suivant : *TO\_BE\_MODIFIED*. 2. *approval*: acceptation, la manœuvre se met en cours d’exécution. État suivant : *EXECUTION*. |
| EXECUTION | La manœuvre est en cours d’exécution. Le *end user* a deux possibilités matérialisées par deux transitions possibles :   1. *end execution* : fin de l’exécution de la manœuvre par la demande (acceptée) de l’exécution d’une autre manœuvre. État suivant : *EXCUTED*. 2. *delete*: effacement de la manœuvre. Conduite à tenir dans ce cas ? |
| EXECUTED | La manœuvre a été auparavant exécutée, elle est inactive. Trois transitions possibles :   1. *ask execution*: demande d’une nouvelle exécution de la manœuvre (sans modification) par le *end user* auprès de l’opérateur Paparazzi. État suivant *EXECUTION\_REQUESTED*. 2. *change* : 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). 3. *delete*: effacement de la manœuvre. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| États où seules des actions du *end user* sont possibles :   * *DRAWN* * *TO\_BE\_MODIFIED* * *EXECUTION* * *EXECUTED* | État ou seules des actions de l’opérateur Paparazzi ou du *end user* sont possibles :   * *PENDING* | État ou seules des actions de l’opérateur Paparazzi sont possibles :   * *EXECUTION\_REQUESTED* |



Le même sans les effacements pour plus de clarté