

GUIDE UTILISATEUR GCMRM

SOMMAIRE

| | | |
|-----|------------------------------------|----|
| 1 | PAGE D'ACCUEIL | 2 |
| 2 | MODE COMPTAGE RAPIDE | 3 |
| 2.1 | PAGE COMPTAGE RAPIDE | 3 |
| 2.2 | PAGE LISTE DES IMAGES | 6 |
| 2.3 | PAGE CORRECTION DE L'IMAGE | 9 |
| 3 | MODE ALGORITHMES | 10 |
| 3.1 | PAGE GESTION DES ALGORITHMES | 10 |
| 3.2 | PAGE DETAILS DE L'ALGORITHME | 11 |
| 4 | MODE DOCUMENTATION | 12 |
| 5 | MODE A PROPOS... .. | 13 |
| 5.1 | PAGE A PROPOS... .. | 13 |

1 PAGE D'ACCUEIL

Lorsque vous allez sur l'application GCMRM, vous pouvez choisir différents modes, comme vous pouvez le voir sur l'image ci-dessous :



Les quatre modes sont : Comptage rapide, Algorithmes, Documentation et A propos.

Dans ce guide vous trouverez le détail de ces quatre modes :

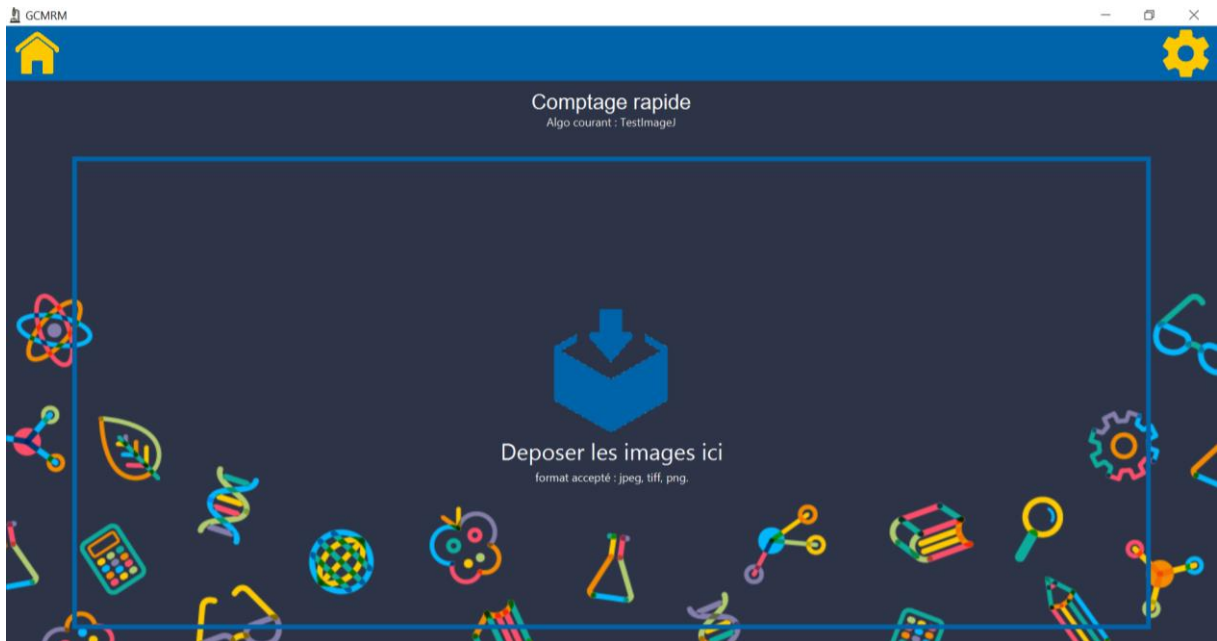
- Le Mode Comptage rapide à la page 3
- Le Mode Algorithmes à la page 10
- Le Mode Documentation à la page 12
- Le Mode A propos à la page 13

2 MODE COMPTAGE RAPIDE

Cette partie va traiter exclusivement du mode : Comptage Rapide.

2.1 PAGE COMPTAGE RAPIDE

Lorsque vous cliquez sur « Comptage rapide » dans la page d'accueil, vous arrivez sur la page « Comptage rapide » comme sur l'image ci-dessous :



Cette page vous permet de déposer une ou des images pour effectuer un comptage rapide, mais aussi changer les paramètres du comptage et retourner à la page d'accueil. L'algorithme actuellement sélectionné apparaît en haut de la page.

Vous avez 3 choix sur cette page :

1. Retourner sur la page d'accueil avec le bouton :



2. Changer les paramètres de comptages pour le comptage de votre(s) image(s) en appuyant sur le

bouton :



En appuyant sur ce bouton, vous arrivez sur la page « Paramètre de comptage » comme sur l'image ci-dessous :

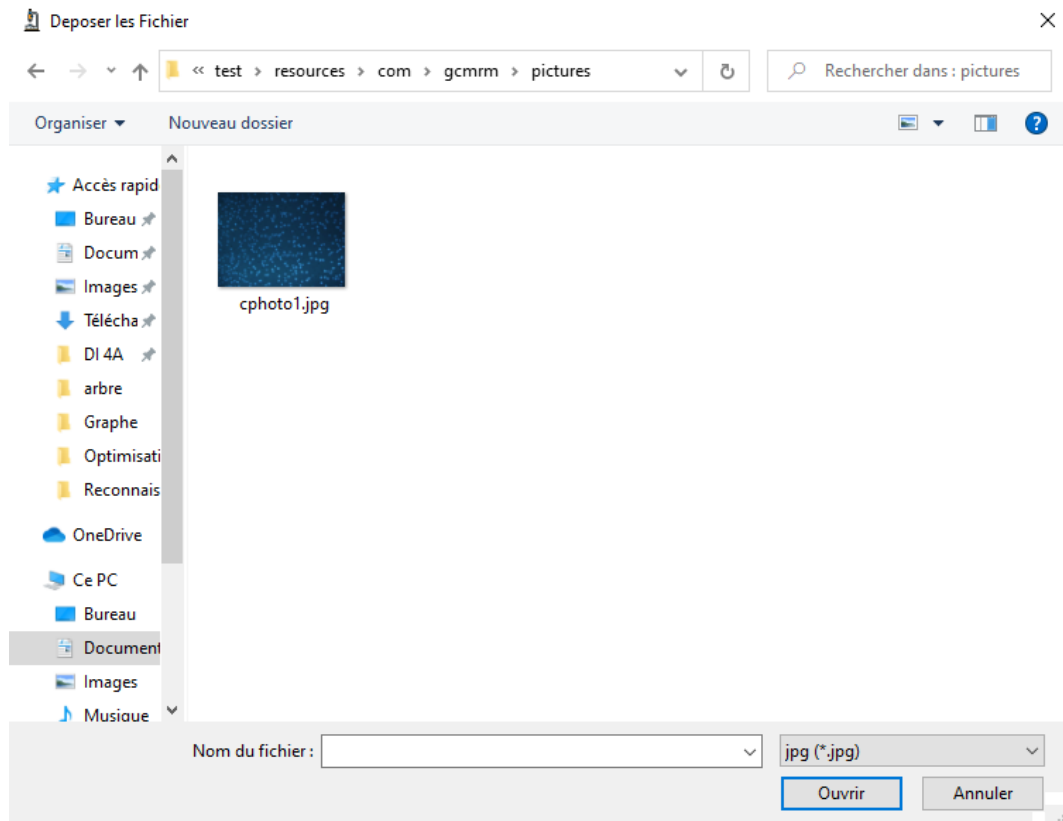


The image shows a software window titled "Parametre de comptage" with a close button (X) in the top right corner. Inside the window, there is a section titled "Paramètre mode rapide". Below this title, there is a label "Algorithme :" followed by a dropdown menu currently showing "AlgoDoubleInt". Underneath, there is a label "Paramètres :". Below this label, there are two input fields: the first is labeled "x :" and contains the value "10"; the second is labeled "y :" and contains the value "20". Both input fields have small up and down arrow buttons to their right, indicating they are spin boxes.

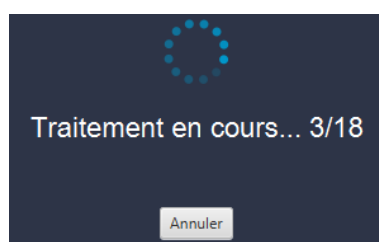
Sur cette fenêtre vous pouvez changer d'algorithme en sélectionnant un nouveau grâce à la liste déroulante se situant à côté du texte « Algorithme ». Après avoir sélectionné un nouvel algorithme, vous pouvez changer ses paramètres grâce aux différents champs se situant dans la partie « Paramètres ».

Lorsque vous fermez cette fenêtre le nouveau paramétrage est enregistré automatiquement. De plus quand vous fermez l'application et que vous la rouvrez plus tard, le paramétrage est celui, utilisé en dernier par l'application.

3. Pour la partie « Déposer les images ici », vous avez plusieurs façons de faire :
- Déposer le(s) image(s) en prenant une ou plusieurs images dans un dossier et en les déposant dans la zone « Déposer les images ici »
 - Déposer un dossier avec une ou plusieurs image(s) dans la zone « Déposer les images ici »
 - Cliquer dans la zone « Déposer les images ici », une fenêtre comme sur l'image ci-dessous doit apparaître. Sélectionner toutes les images que vous souhaitez puis appuyer sur le bouton ouvrir.



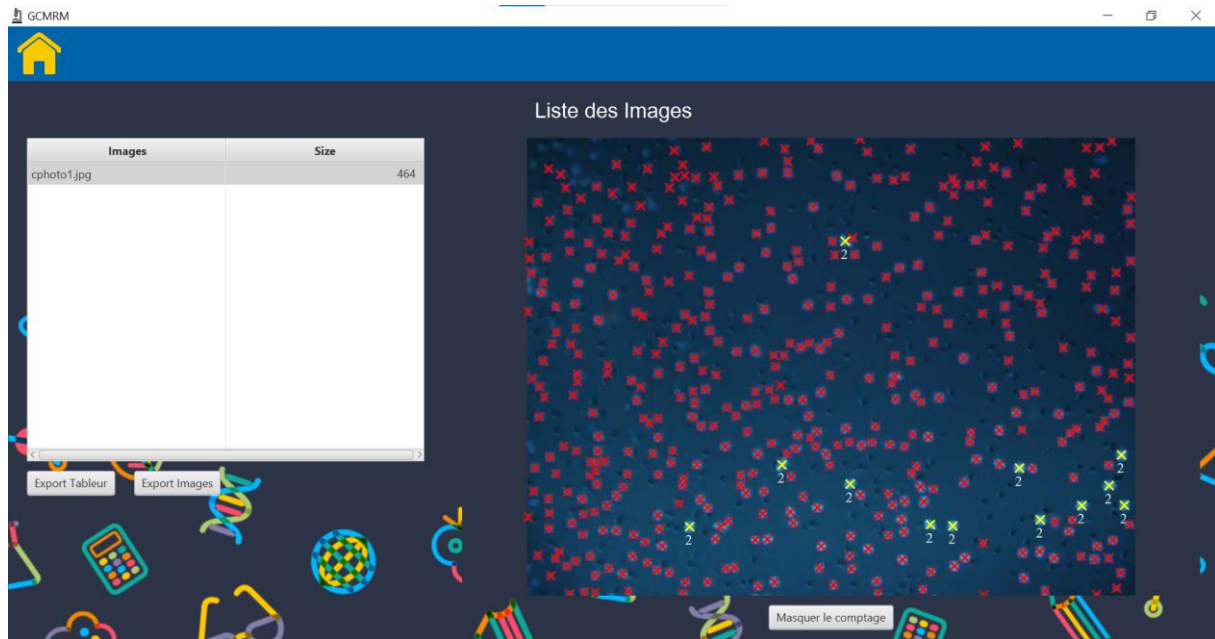
Après avoir déposé votre(s) image(s) selon une des 3 façons vous allez voir apparaître :



Cette fenêtre vous indique que le traitement est en cours et le nombre d'images traitées sur le nombre total d'images.


De plus vous avez un bouton « Annuler » si vous souhaitez annuler le traitement de vos images. Ce bouton annule également le traitement des images déjà traitées, c'est-à-dire que vous n'aurez pas accès au traitement partiel de vos images. Après avoir appuyé sur ce bouton, vous retourner sur la page « Comptage rapide ».

2.2 PAGE LISTE DES IMAGES

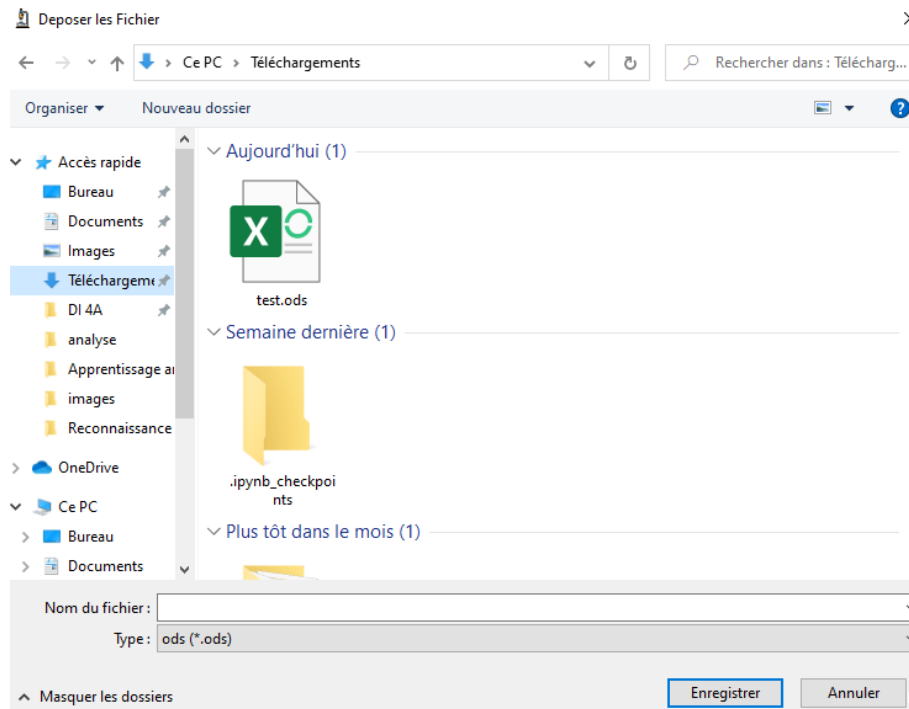


Cette page vous permet de voir toutes les images qui ont été traitées dans le tableau de gauche qui conserve l'arborescence des images, retourner à la page d'accueil et de changer de page pour modifier le comptage d'une image.

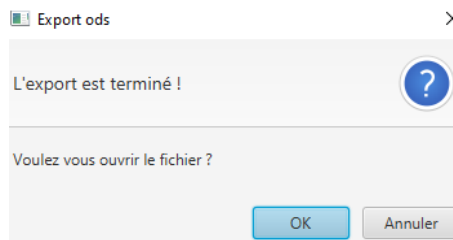
Vous avez 5 choix sur cette page :

1. Retourner sur la page d'accueil avec le bouton : 
2. Faire un simple clic gauche sur le nom d'une image dans le tableau de gauche, va vous afficher dans la zone de droite l'image choisie ainsi que le comptage effectué sur celle-ci, comme sur l'image ci-dessus où c'est l'image cphoto1.jpg qui est sélectionnée.
Si vous appuyez sur le bouton « Masquer le comptage » : les croix s'enlèvent de l'image si l'image est avec avant d'avoir appuyé dessus et si l'image est sans, elles s'ajoutent.
3. Faire un double clic gauche sur le nom d'une image dans le tableau de gauche, va vous permettre de changer de page et afficher la page « Correction de l'image ».

4. Exporter ces résultats de traitement dans un fichier .ods en appuyant sur le bouton « Export Tableur ». En appuyant sur ce bouton, vous avez la fenêtre ci-dessous qui apparaît qui vous permet de choisir l'endroit d'enregistrement de cet export et son nom.

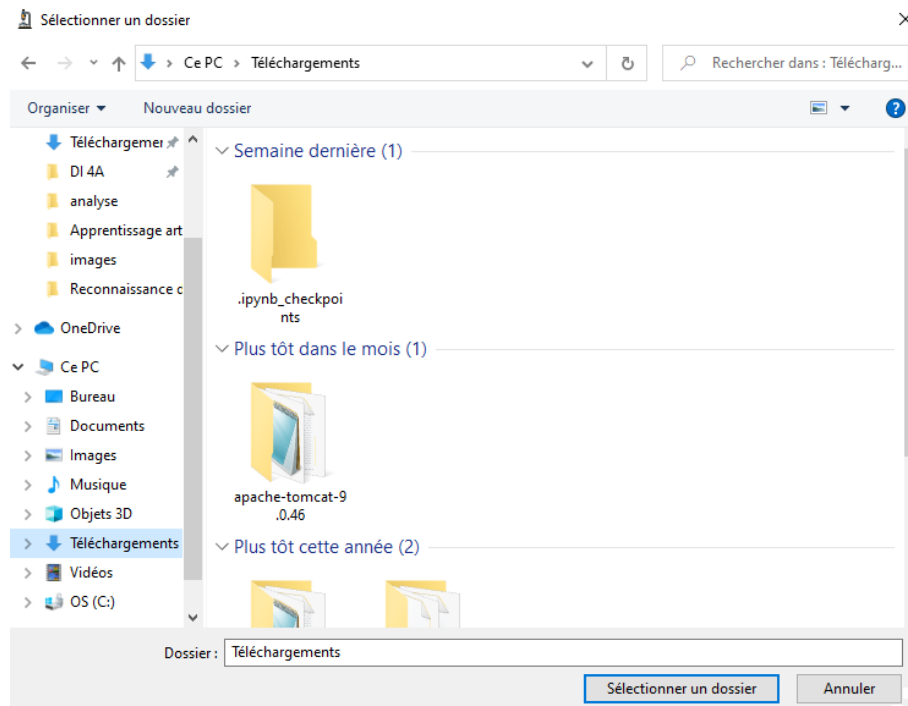


Lorsque l'export est fini vous avez la fenêtre ci-dessous qui s'affiche :

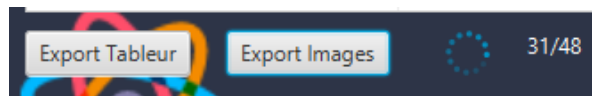


en vous laissant 2 choix : soit appuyez sur le bouton « Ok » qui vous permet d'ouvrir le fichier ou soit appuyer sur le bouton « Annuler » ou sur la croix qui ferme cette fenêtre.

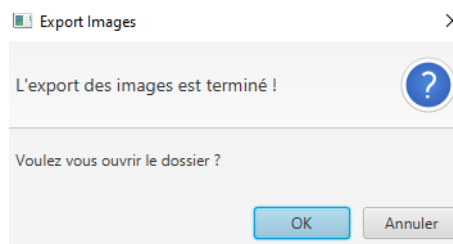
5. Exporter ces résultats de traitement sous format jpg en appuyant sur le bouton « Export Images ». En appuyant sur ce bouton, vous avez la fenêtre ci-dessous qui apparaît qui vous permet de choisir le dossier d'enregistrement de cet export.



Pendant l'export une roue de chargement apparaît ainsi qu'un texte indiquant la progression (« nombre de photos traitées / nombre de photos total »).



Lorsque l'export est fini vous avez la fenêtre ci-dessous qui s'affiche :



en vous laissant 2 choix : soit appuyer sur le bouton « Ok » qui vous permet d'ouvrir le dossier où ont été enregistrées les images, soit appuyer sur le bouton « Annuler » ou sur la croix qui ferme cette fenêtre.



Attention, lors de l'exportation il faut que toutes les images aient un nom différent. En effet toutes les images étant exportées dans le même dossier, si deux images ont le même nom, une des deux écrasera l'autre.

2.3 PAGE CORRECTION DE L'IMAGE



Cette page vous permet de corriger le comptage d'une image. Dans le cadre Image, il y a le nombre d'objets comptés. L'url de l'image (avant analyse) est affiché en haut de l'écran

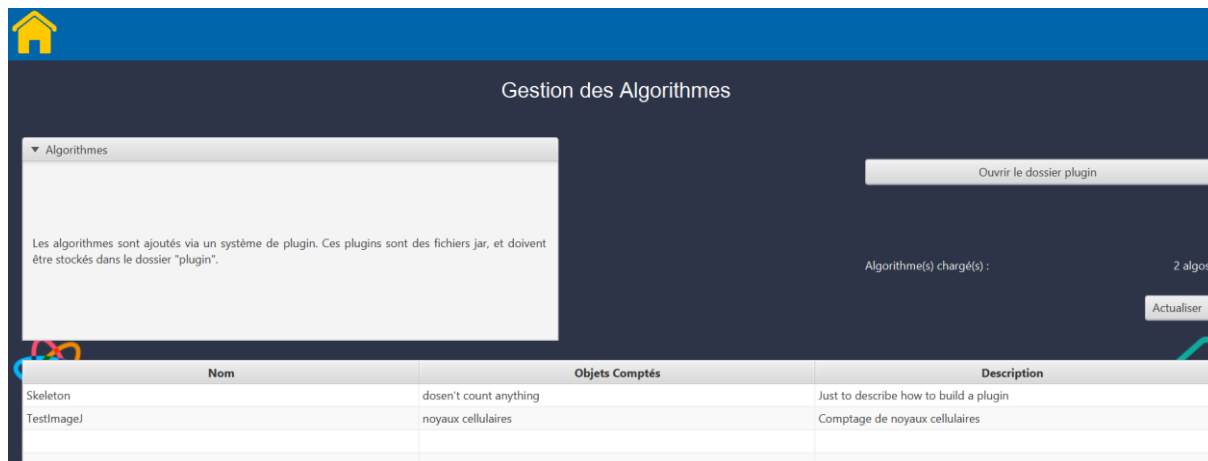
Vous avez 5 choix sur cette page :

1. Retourner sur la page d'accueil avec le bouton : 
2. Retourner sur la page « Liste des images » avec le bouton : 
3. Corriger le comptage d'une image en faisant un clic DROIT pour ajouter une croix à l'endroit souhaité et en faisant un clic GAUCHE pour supprimer une croix à l'endroit souhaité. L'ajout ou la suppression de croix s'enregistre automatiquement.
4. Zoomer sur l'image soit en appuyant la touche « ctrl » + en faisant glisser la molette de la souris vers le haut pour augmenter le zoom ou vers le bas pour diminuer le zoom. Mais aussi, il est possible de faire la même chose en déplaçant le curseur (sous le cadre « Image ») vers la gauche pour diminuer le zoom ou vers la droite pour augmenter le zoom .
5. Cacher / Afficher les croix avec la touche H

3 MODE ALGORITHMES


Cette partie va traiter exclusivement du mode : Algorithmes.

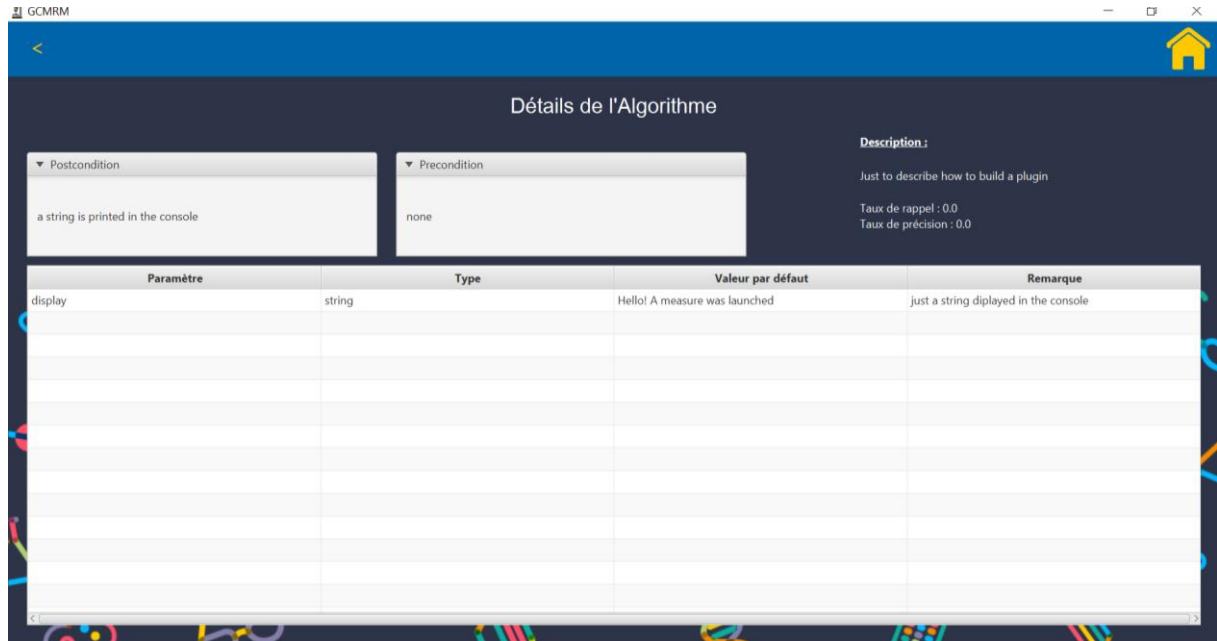
3.1 PAGE GESTION DES ALGORITHMES



Cette page vous permet de voir tous les algorithmes enregistrés dans l'application ainsi qu'un bouton qui vous permet de voir où se situe ses algorithmes, changer de page pour visualiser les détails d'un algorithme et retourner à la page d'accueil.

Vous avez 4 choix sur cette page :

1. Retourner sur la page d'accueil avec le bouton : 
2. Ouvrir le dossier où se trouvent les algorithmes sur votre ordinateur avec le bouton « Ouvrir le dossier plugin ». Les fichiers « .json » qui se trouvent dans ce dossier permettent de conserver des données d'une utilisation à l'autre de l'appli (dernier algorithme sélectionné, statistique de l'algorithme...).
3. Visualiser tous les algorithmes présents dans l'application avec le tableau qui indique leur nom, le type d'objets comptés ainsi que leur description.
4. Faire un double clic gauche sur le nom d'un algorithme dans le tableau ouvrira la page : Détails de l'algorithme.

 GCMRM

Cette page vous permet de voir les détails d'un algorithme sélectionné sur la page d'avant, retourner à la page précédente et de retourner à la page d'accueil.

Vous avez 3 choix sur cette page :

1. Retourner sur la page d'accueil avec le bouton :



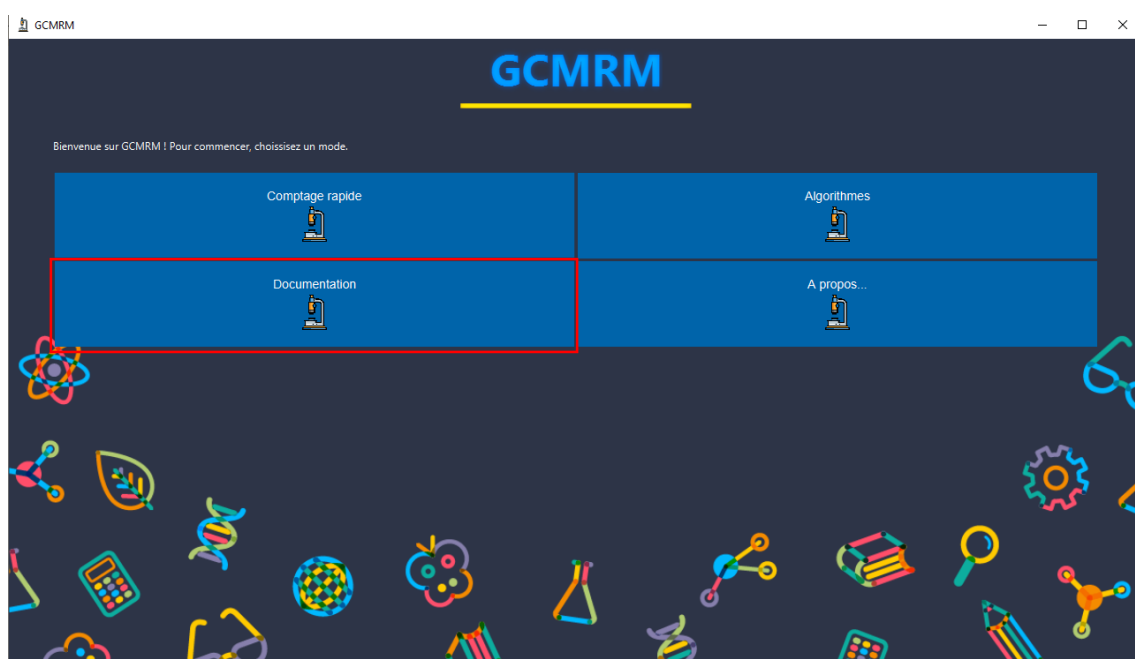
2. Retourner sur la page « Gestion des algorithmes » avec le bouton :



3. Visualiser les informations de l'algorithme sélectionné :

- Les postconditions dans l'encadré en haut à gauche,
- Les préconditions dans l'encadré en haut au milieu,
- La description de l'algorithme
- Son taux de rappel (proche de 1 => peu de faux négatifs)
- Son taux de précision (proche de 1 => peu de faux positifs)
- Les informations des paramètres dans un tableau avec le nom, le type, la valeur par défaut et une remarque.

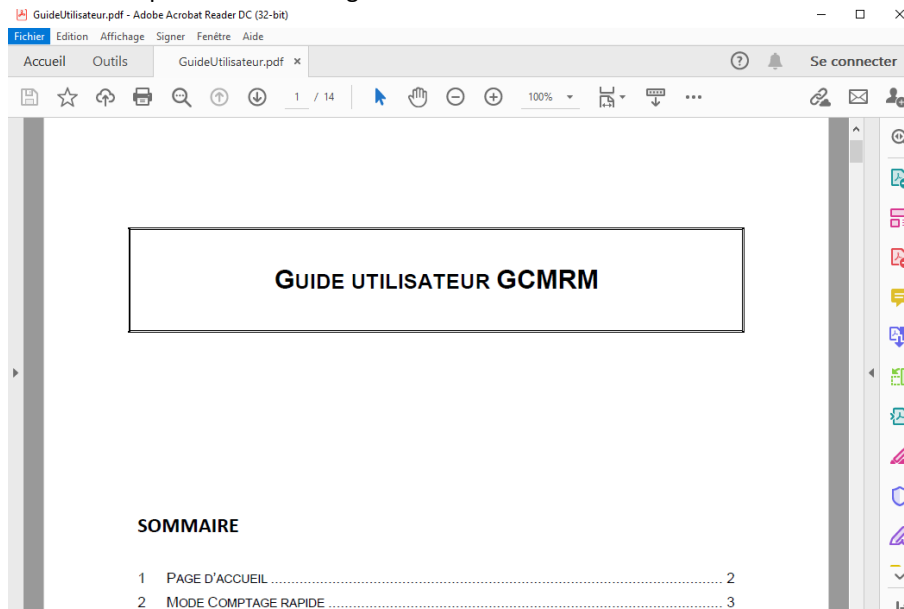
4 MODE DOCUMENTATION



Cette partie va traiter exclusivement du mode : Documentation. Le mode Documentation permet de consulter ce Guide Utilisateur.

Pour consulter ce guide, vous avez 2 options :

1. Cliquer sur ce bouton qui vous ouvrira le guide dans une autre fenêtre :



2. En l'ouvrant directement à partir du dossier où se trouve le jar de l'application :

| | | | |
|----------------------|------------------|-----------------------|-----------|
| plugins | 29/05/2021 16:43 | Dossier de fichiers | |
| GCMRM.jar | 29/05/2021 16:43 | Executable Jar File | 46 349 Ko |
| GuideUtilisateur.pdf | 29/05/2021 16:21 | Adobe Acrobat Docu... | 933 Ko |

Si vous souhaitez changer de place le fichier GuideUtilisateur.pdf, il faut faire un copier-coller pour ne pas le supprimer de ce dossier sinon vous ne pourrez plus l'ouvrir selon la première option.

5 MODE A PROPOS...

Cette partie va traiter exclusivement du mode : A propos.

5.1 PAGE A PROPOS...



A propos...



Gestionnaire de Campagne de Mesures pour la Recherche Médicale

*Réalisé dans le cadre d'un projet collectif au sein de Polytech
Tours (Informatique)*

*par ALHABAJ Mahmod, BOUTONNET Clément, CHABIN
Jean-Malo, CHANTRE Honorine, DROUET Martin, PONS Maël,
SOUVILLE-CHASSING Samuel, UNG Alexandre étudiants en 4e
année*

Ce logiciel utilise la librairie libre ImageJ

[Lien vers le site web de ImageJ](#)

Licence GPL GNU

Date de création : janvier 2021

Cette page vous permet de voir la section à propos de l'application.