

Manuale d'uso di i-TRIER OMC basato su Crimson Tactic

Presentazione

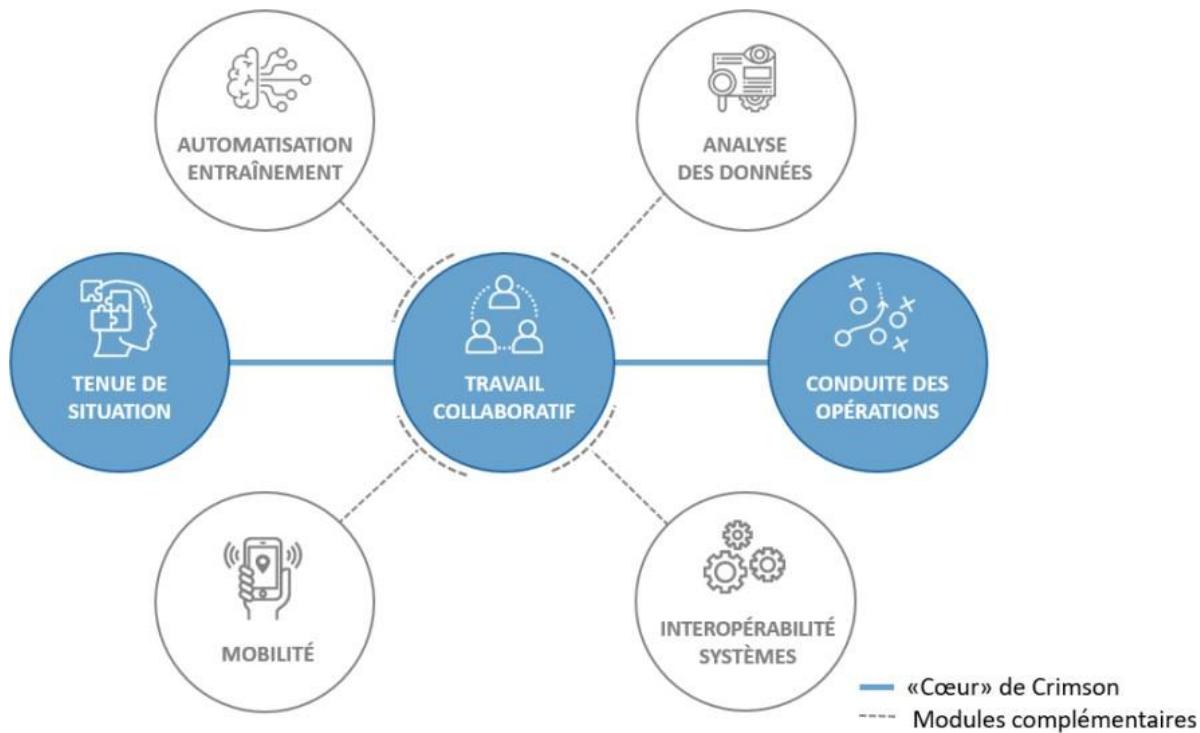
CRIMSON TACTIC è una **soluzione software progettata per la gestione centralizzata e la conduzione di operazioni** che consente agli attori della sicurezza di condividere una visione comune della situazione operativa, allo scopo di facilitare il processo decisionale e rendere fluida la trasmissione degli ordini e il monitoraggio della loro esecuzione.

Le informazioni possono essere scambiate e condivise tra diversi siti distanti e i soccorritori sul campo, con una gestione perfezionata dei diritti di accesso, in funzione dei ruoli degli utenti.

La situazione condivisa è realizzata dalla fusione di dati provenienti da sistemi eterogenei per restituire informazioni utili (sensori, videosorveglianza, sistemi esterni, oggetti connessi, droni, ecc.) e dall'acquisizione di informazioni circostanziate fornite da uno o più operatori.

La soluzione CRIMSON TACTIC è una piattaforma **modulare** che consente di creare una soluzione adattata alle esigenze specifiche dei vari clienti. La soluzione offre i seguenti moduli di base:

- **consapevolezza della situazione**, che consente di visualizzare e sviluppare la situazione operativa partendo dalle informazioni inserite dagli operatori e combinate con le informazioni estratte dai sottosistemi collegati;
- **lavoro collaborativo**, che consente lo scambio di informazioni e della situazione attuale tra diverse postazioni remote in tempo reale, in base al diritto di esserne informato di ciascuno;
- **conduzione di operazioni**, che consente di monitorare le operazioni in corso e scambiare testi, foto e video in modo efficiente attraverso una scheda dell'evento innovativa ed ergonomica per organizzare le operazioni al meglio.



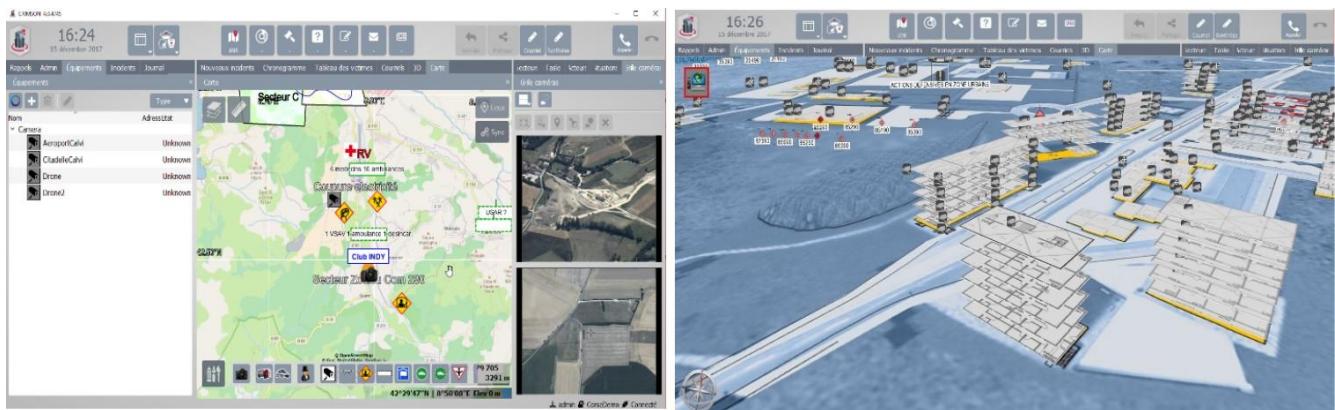
Piattaforma modulare

Lo strumento si rivolge ai vari attori della gestione della sicurezza:

- i responsabili della sicurezza e della protezione;
- gli operatori in un PC di sicurezza;
- i primi soccorritori sul campo.

La soluzione CRIMSON TACTIC risponde a diversi casi di utilizzo:

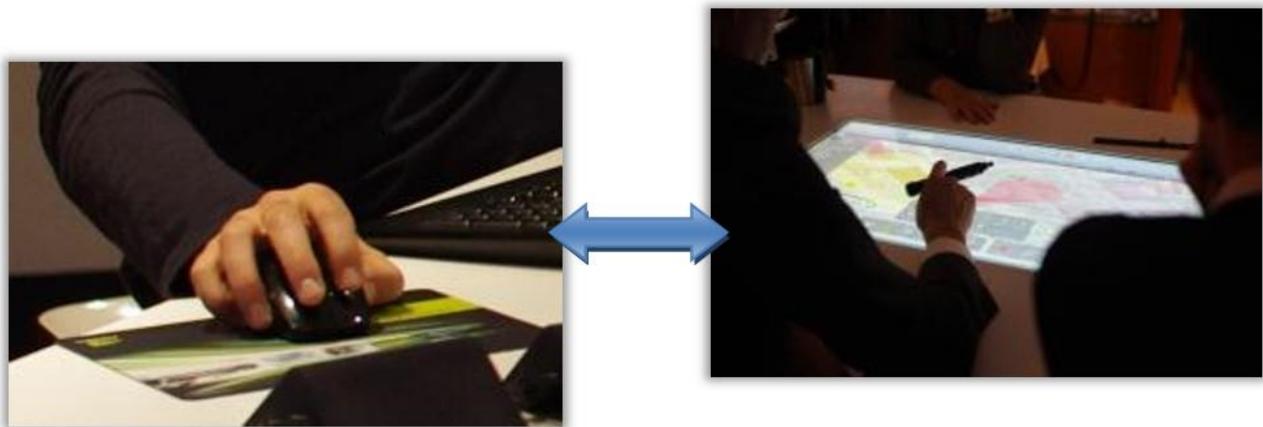
- **Gestione centralizzata (PSIM)**: monitoraggio operativo di un sito/un'area, aggregazione/fusione dei dati, gestione degli allarmi/interventi e delle risorse interessate;
- Gestione operativa di un evento/una crisi: condivisione della situazione per favorire la presa di decisioni, gestione delle risorse di un'operazione, feedback dal campo.



Esempio di interfaccia CRIMSON TACTIC

Interfaccia utente

CRIMSON TACTIC può essere utilizzato con la tastiera integrata o mediante una tastiera esterna, nonché con il touchpad o un mouse esterno. CRIMSON TACTIC supporta l'utilizzo di un mouse o di un touch screen, come illustrato di seguito.



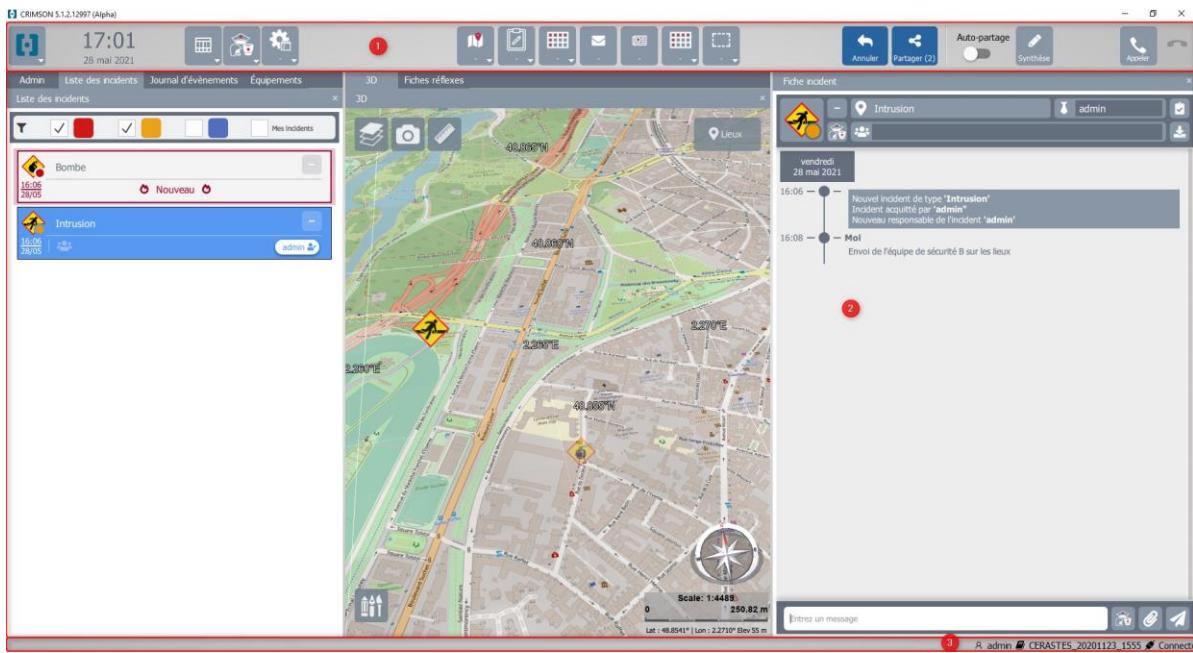
Utilizzo di un mouse esterno, delle dita e di una penna

I termini tocco, doppio tocco e trascina e rilascia (drag & drop) utilizzati all'interno di questo documento sono mostrati di seguito.



L'interfaccia utente di CRIMSON TACTIC è formata da tre elementi principali:

1. Una barra principale situata nella parte superiore dell'applicazione descritta in [questa sezione](#).
2. Una parte centrale contenente una serie di finestre mobili e visualizzabili. Sono predefinite alcune configurazioni esistenti in funzione del ruolo dell'utente. Ogni finestra corrisponde a una funzionalità dell'applicazione.
3. Una barra di stato per indicare lo stato della connessione, l'evento collegato e vari messaggi informativi.



Interfaccia grafica predefinita di CRIMSON TACTIC

Barra principale

- Menu generale
- Disposizione delle finestre
- Gruppi
- Indicatori di informazioni non lette
- Lavoro collaborativo
- Sintesi

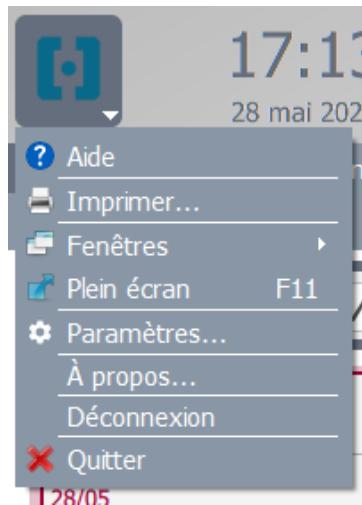
La barra principale contiene informazioni globali legati alla gestione della crisi e alle connessioni degli amministratori e degli utenti. La barra principale è situata nella parte superiore dell'applicazione e non può essere spostata.



Barra principale

Menu generale

Fare clic sul pulsante CRIMSON TACTIC per visualizzare il menu generale dell'applicazione.



Premere su **Aide** (Guida) per accedere al manuale utente di CRIMSON TACTIC.

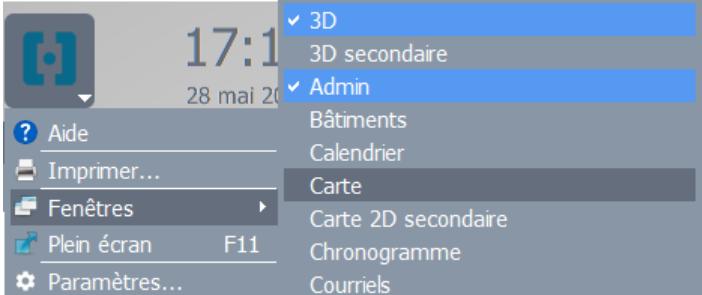
Premere **Imprimer...** (Stampa...) per stampare un punto della situazione (riepilogo della situazione attuale), o inviarlo come messaggio interno (**E-mail**), o esportarlo come file PDF o HTML. Il punto della situazione può contenere:

- una schermata della vista 3D e della mappa in allegato; le
- informazioni nel dashboard;
- le informazioni del registro dei rapporti.

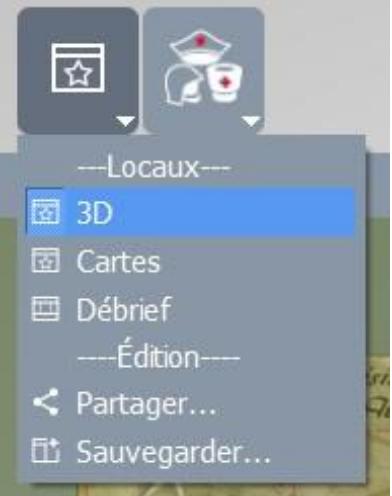
The screenshot shows the 'Point de situation' (Situation Point) window. At the top, it displays the date and time: '28 mai 2021 à 17:25:01'. Below this is a large blue logo. The main content area is titled 'POINT DE SITUATION' and includes the identifier 'CERASTES_20201123_1555'. A sub-section titled 'Tableau des victimes' (Victim Table) shows the following data:

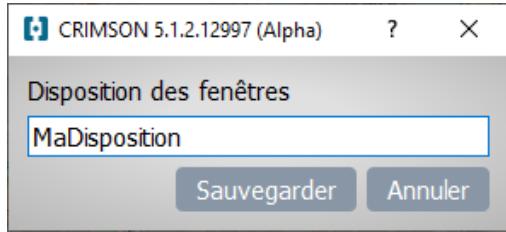
Secteur	Date / GH	Impliquée(s)	UR	UA	DCCD	Disparue(s)
Total		0	0	0	0	0

At the bottom of the window, there are several buttons and settings: 'Format de sortie' (Word, PDF, Courriel, Imprimer), 'Historique' (Tout, Jusqu'à 1 h), 'Vue cartographique' (3D, Carte, 3D secondaire, Carte 2D secondaire), and 'Main courante détaillée' (OK, Annuler).

Premere Fenêtres... (Finestre...) per visualizzare l'elenco delle finestre disponibili. Mostrare o nascondere una finestra facendo clic sul relativo nome nell'elenco.	
Premere Plein écran (Schermo intero) per cambiare la finestra principale a schermo intero.	
Premere il pulsante Paramètres... (Impostazioni...) per gestire le impostazioni dell'applicazione.	
Premere A propos... (Informazioni) per visualizzare la licenza e le informazioni sui plugin.	
Premere Déconnexion (Logout) per scollegarsi dall'attuale profilo utente e tornare all'interfaccia di identificazione.	
Premere Quitter... (Esci...) per uscire dall'applicazione.	

Disposizione delle finestre

È possibile cambiare, salvare e condividere la disposizione delle finestre. Per cambiare il layout, premere l'icona e selezionare il layout da applicare nella barra laterale.	
---	--

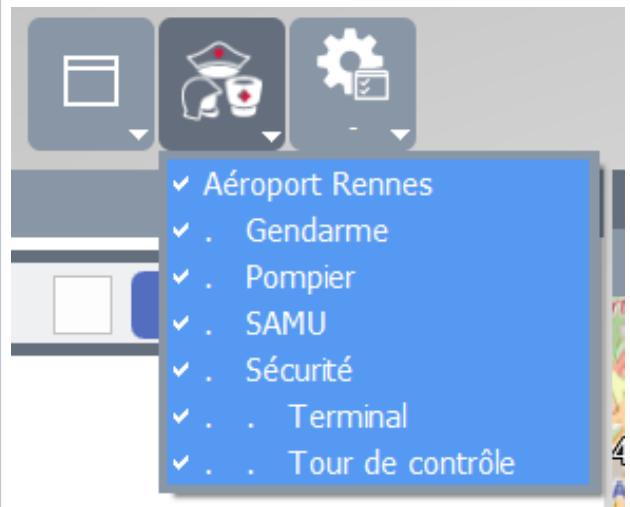
Tutte le finestre possono essere spostate e ridimensionate a piacere. Per salvare un layout personalizzato, premere l'icona corrispondente e selezionare l'opzione Salvare..... . Inserire il nome del nuovo layout e fare clic su Sauvegarder (Salva).	
--	--

Gruppi

Premere questo pulsante per accedere all'elenco dei gruppi e ai filtri delle informazioni.

Nell'elenco di selezione, selezionare o deselectare i gruppi per mostrare o nascondere le informazioni condivise da questi gruppi. I filtri riguardano le mappe, il dashboard e i rapporti. Per impostazione predefinita, tutte le informazioni dei gruppi sono visibili.

Ulteriori informazioni sui filtri per gruppo sono disponibili in [questa sezione](#).



Indicatori di informazioni non lette

Il numero sotto l'icona rappresenta il numero di informazioni non lette di ogni tipo. Premere un'icona per aprire il componente corrispondente.

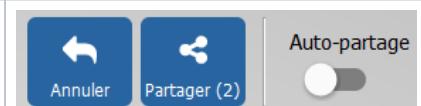
Durante la selezione di un'icona, il registro dei rapporti viene configurato per visualizzare unicamente i messaggi corrispondenti al componente selezionato.



Lavoro collaborativo

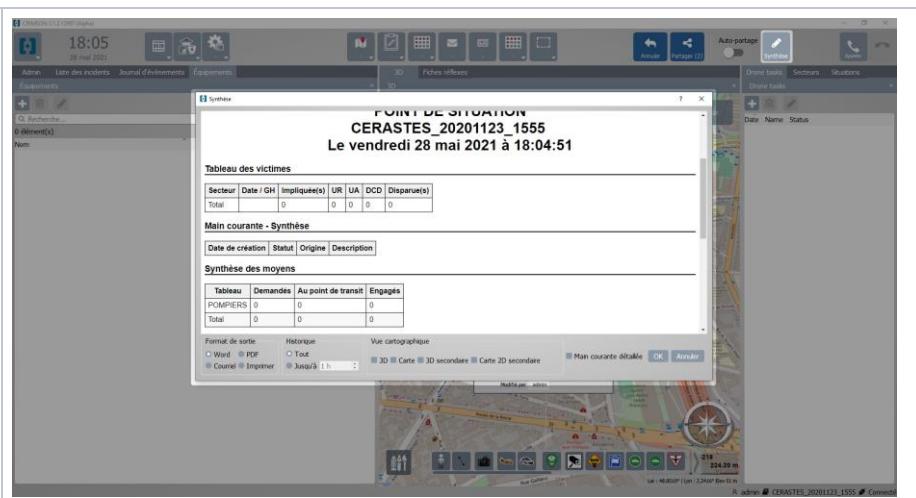
Questi pulsanti consentono di controllare l'invio e il modo in cui vengono inviate le modifiche locali agli altri operatori.

Ulteriori informazioni sul funzionamento del lavoro collaborativo sono disponibili in [questa sezione](#).



Sintesi

Come per l'opzione **Imprimer...** (Stampa...) del menu generale, questo pulsante consente di stampare/esportare un punto della situazione.



Notifiche

Le notifiche informano l'utente in merito a nuovi elementi nella rete CRIMSON TACTIC.

Nell'interfaccia è presente un pulsante per mostrare o nascondere la barra delle notifiche. Questo è

- Un cerchio colorato che indica la presenza di una nuova notifica.
- Un numero che indica il numero di nuove notifiche presenti nell'elenco.



Le notifiche vengono visualizzate nell'elenco dalla più recente alla meno recente. Sono rappresentate nel modo seguente:

Una data	La data corrisponde al momento dell'evento notificato. Il formato della data è strutturato in modo da essere interpretabile rapidamente dall'utente. esempi: <ul style="list-style-type: none">■ Adesso■ 5 minuti fa■ giorni fa
Un'icona	Si tratta dell'icona dell'entità o del dashboard che notifica una modifica.
Un nome	Il nome dell'entità o del suo dashboard.
Un trasmettitore	Il nome dell'utente responsabile della notifica.
Una descrizione	Una descrizione della modifica apportata all'entità.
Una criticità	Le notifiche presentano diversi livelli di criticità in funzione della modifica apportata a un'entità.

A screenshot of a 'Notifications' panel. The title bar says 'Notifications'. The panel lists five notifications in descending order of recency:

- 1 minute ago: Emeutes (Normal) - New comment: L'équipe est arrivée sur place. From vic.
- 2 minutes ago: Emeutes (Normal) - Incident has been assigned. From vic.
- 2 minutes ago: Sécurité (Normal) - The team has been modified. From vic.
- 2 minutes ago: Sécurité (Normal) - A new team has been created. From vic.
- 2 minutes ago: Emeutes (Normal) - A new incident has been created. From vic.

At the bottom is a 'Clean notifications' button.

Le notifiche possono essere filtrate attraverso il pannello delle impostazioni in base alla loro criticità.

Filtrare in funzione dei gruppi

I filtri in funzione dei gruppi consentono di visualizzare unicamente le informazioni trasmesse da alcuni gruppi specifici. Ogni gruppo è considerato al pari di un livello di informazioni.

Il riquadro sottostante illustra l'esempio di due livelli: la polizia (in blu) e i pompieri (in rosso). La funzione dei filtri consente di mostrare solo le informazioni trasmesse dalla polizia, solo le informazioni trasmesse dai pompieri o entrambe.

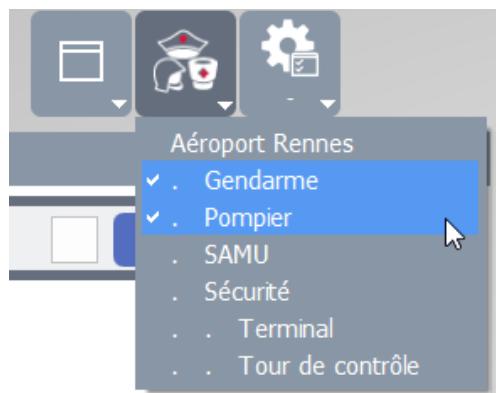


Filtrare in funzione dei gruppi:

Premere il pulsante **Filtrage par groupe** (Filtro per gruppo). Si apre un elenco di opzioni.



Nell'elenco delle opzioni, selezionare o deselectare i gruppi da mostrare o nascondere. I filtri si applicano alle mappe, al dashboard e al registro dei rapporti. Per impostazione predefinita, sono visibili le informazioni di tutti i gruppi.



Il registro dei rapporti, le mappe e i dashboard visualizzeranno unicamente le informazioni trasmesse dai gruppi selezionati.



Configurazione

Creazione della configurazione di base

- Attori e gruppi
 - Selezionare i gruppi
 - Accedere alle proprietà di un attore
- Strumenti degli amministratori
 - Sincronizzare la configurazione
 - Inserire le informazioni di configurazione
 - Interrompere un evento
- Più amministratori

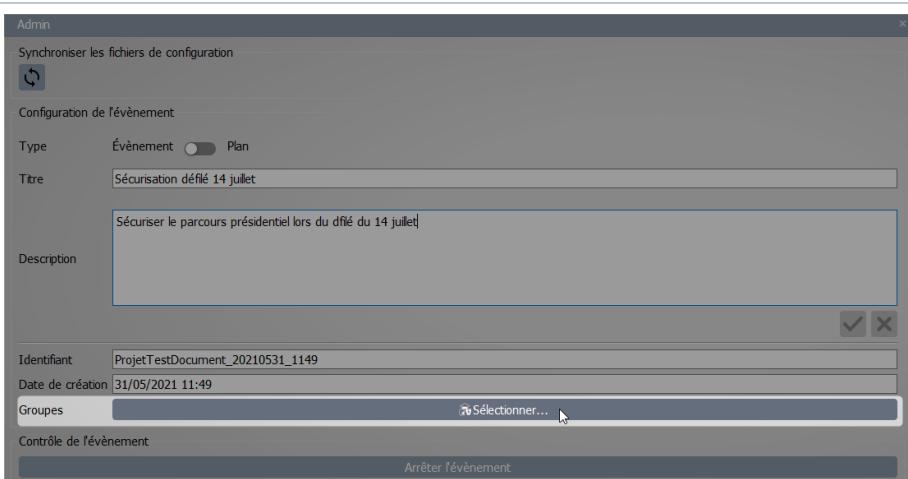
Il componente di creazione della configurazione consente agli amministratori di creare configurazioni di crisi costituite da attori, gruppi e messaggi. Queste configurazioni possono essere salvate per essere modificate in un secondo momento o per la creazione di eventi.

Attori e gruppi

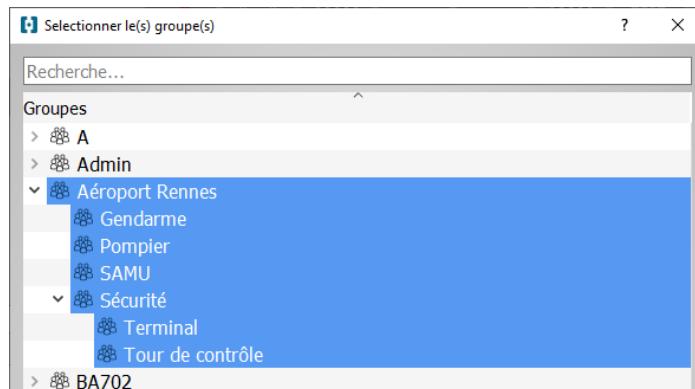
Questa funzionalità consente agli amministratori di selezionare i gruppi nella configurazione di crisi.

Selezionare i gruppi

Nella finestra **Admin** (Admin), premere il pulsante **Selezionare...** (Seleziona)



Selezionare i gruppi da associare alla configurazione, quindi fare clic su **OK**.



Accedere alle proprietà di un attore

Nella finestra **Utilisateurs** (Utenti) selezionare l'attore da configurare, quindi fare clic sul pulsante **Modifier** (Modifica)



Nell'interfaccia CRIMSON TACTIC le impostazioni dei gruppi e degli attori sono di sola lettura.

Utilisateurs	Nom	Rang	Téléph...
▼ Aéroport Rennes			
Gendarme			
> Pompier			
SAMU			
▼ Sécurité			
● responsable			
Terminal			
... Tous les utilisateurs			

Viene visualizzata la finestra delle impostazioni dell'attore.
Fare clic su **OK** per confermare le modifiche.

Édition d'un acteur

Identifiant :	responsable				
Prénom :	Jean				
Nom :	Dupont				
Rang :					
Téléphone :					
Tél. Mobile :					
Courriel :					
Métadonnées :	<table border="1"><thead><tr><th>Clé</th><th>Valeur</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>	Clé	Valeur		
Clé	Valeur				
OK Annuler					

Strumenti degli amministratori

Gli strumenti degli amministratori permettono di realizzare operazioni specifiche

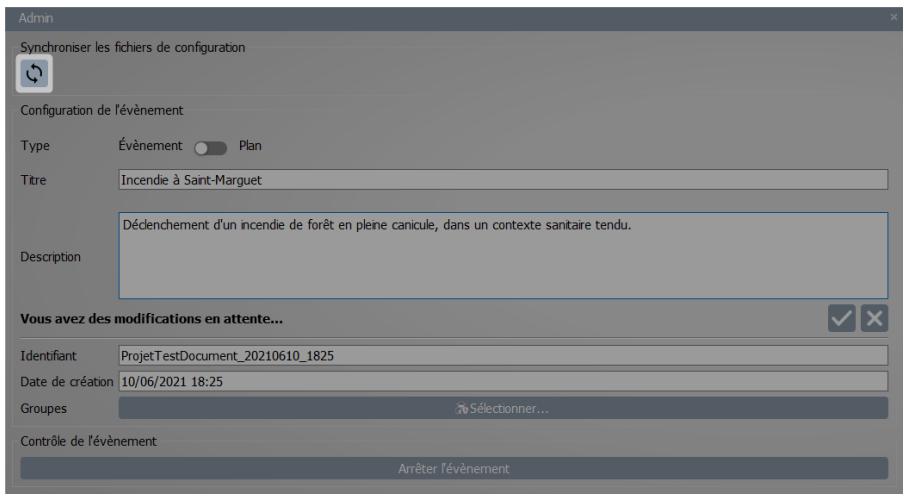
- Sincronizzare la configurazione attuale con gli altri attori
- Fornire un riepilogo della configurazione inviata a ogni attore
- Interrompere un evento in corso

Sincronizzare la configurazione

Aprire la finestra **Admin** (Admin).

Fare clic sul pulsante **Synchroniser**

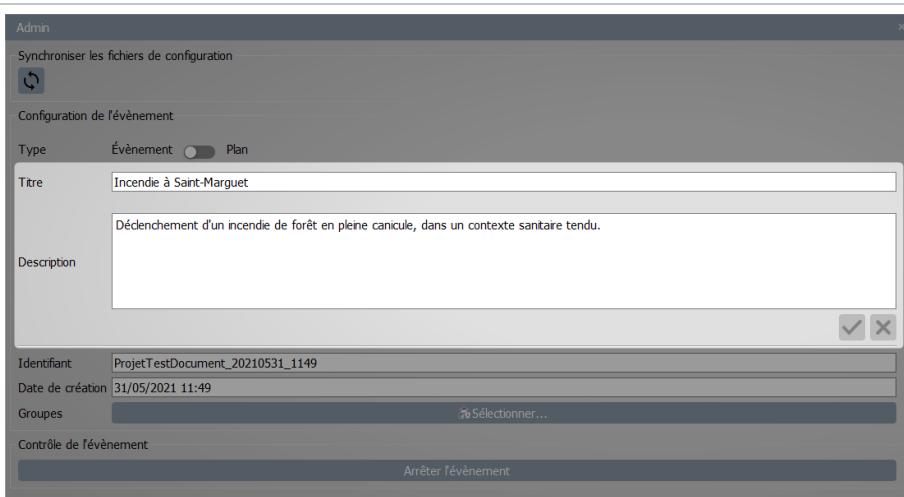
(Sincronizza)  per salvare la configurazione corrente sul server e condividere le modifiche locali non gli altri attori.



Inserire le informazioni di configurazione

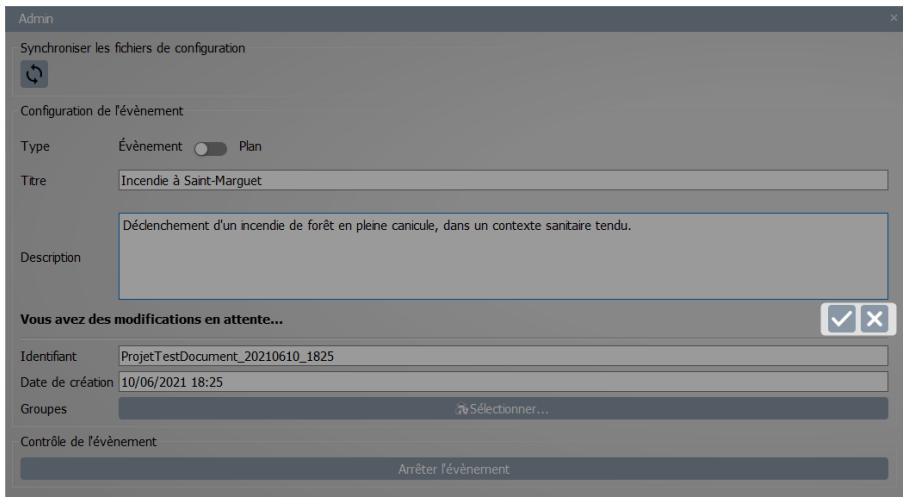
Aprire la finestra **Admin** (Admin).

Inserire il titolo dell'evento e una descrizione.



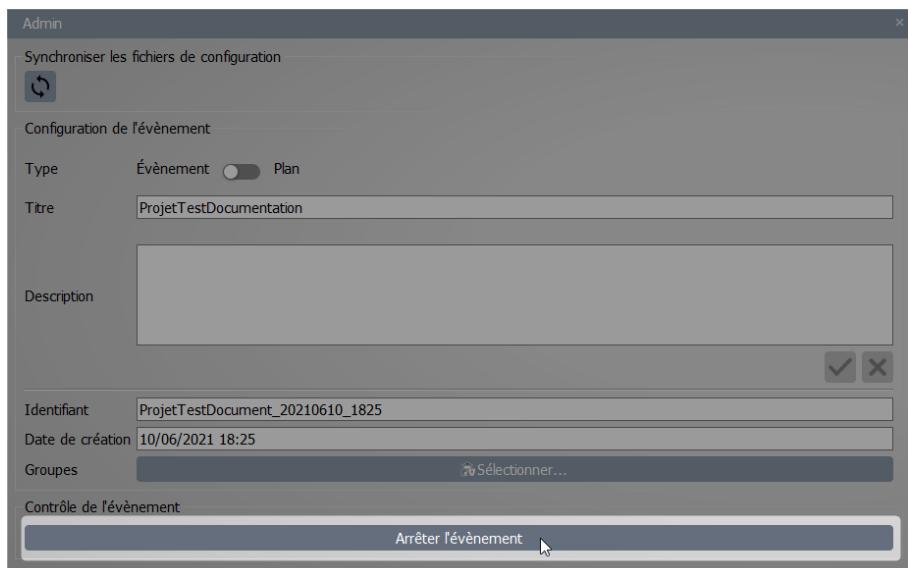
Premere il pulsante  per confermare le modifiche e condividerle con gli altri attori oppure sul pulsante  per annullarle.

La descrizione della configurazione sarà inviata agli attori come primo messaggio.

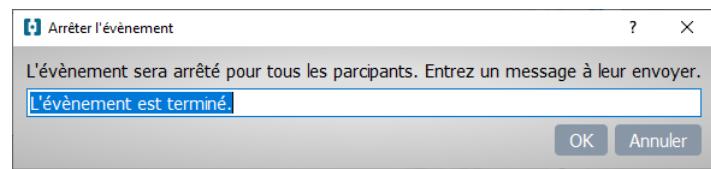


Interrompere un evento

Mentre l'evento è in corso, aprire la finestra **Admin** (Admin) e premere **Arrêter l'évènement** (Interrompi l'evento).



Una finestra consente di inserire un messaggio che sarà inviato a tutti gli utenti collegati all'evento. Premere **OK** per interrompere l'evento e inviare il messaggio.



Più amministratori

Il sistema CRIMSON TACTIC consente a più amministratori di interagire contemporaneamente relativamente a un evento in corso. Una volta che uno degli amministratori ha creato l'evento, gli altri possono parteciparvi. In seguito, tutti possono caricare la configurazione e avere accesso ai dati preparati per l'evento.

Impostazioni

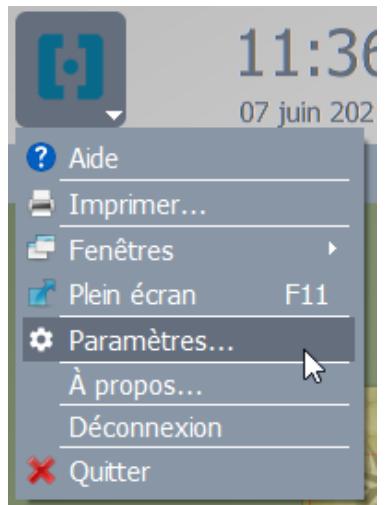
- Accedere alle impostazioni di CRIMSON TACTIC
- Menu generale
- Menu Rete
- Menu Prestazioni
- Menu Impostazioni di connessione

Accedere alle impostazioni di CRIMSON TACTIC

Premere il pulsante **CRIMSON TACTIC** sulla barra principale. Per ulteriori informazioni sulla barra principale [consultare questa sezione](#).



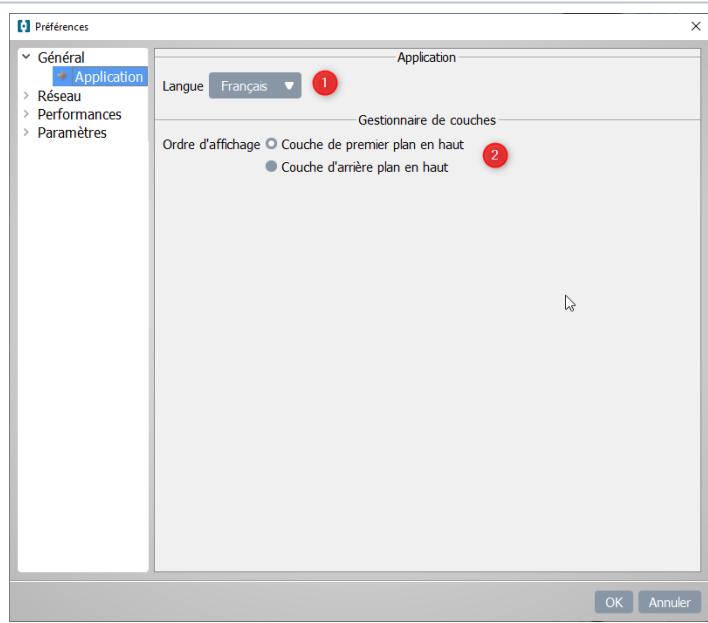
Premere **Paramètres...** (Impostazioni...) nel menu di azione.



Menu generale

Questo menu consente di:

1. Selezionare la lingua dell'applicazione.
2. Stabilire l'ordine di visualizzazione dei [livelli cartografici](#).

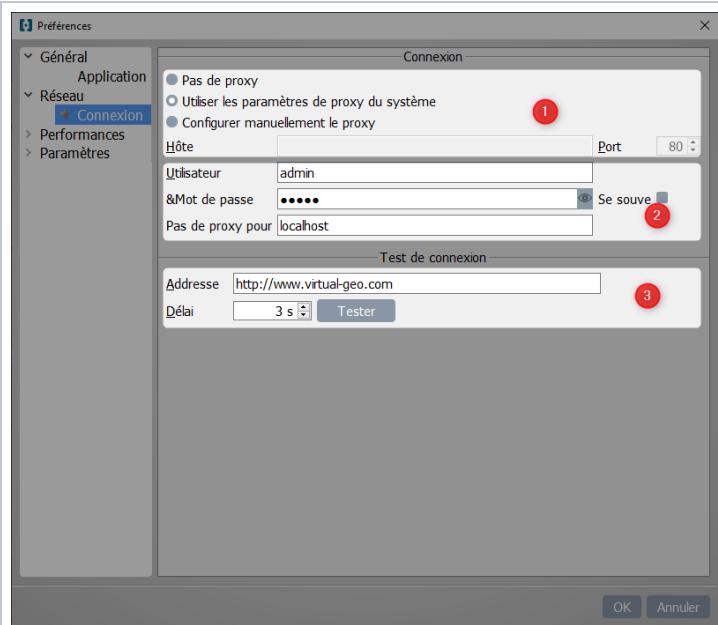


Menu Rete

Questo menu consente di:

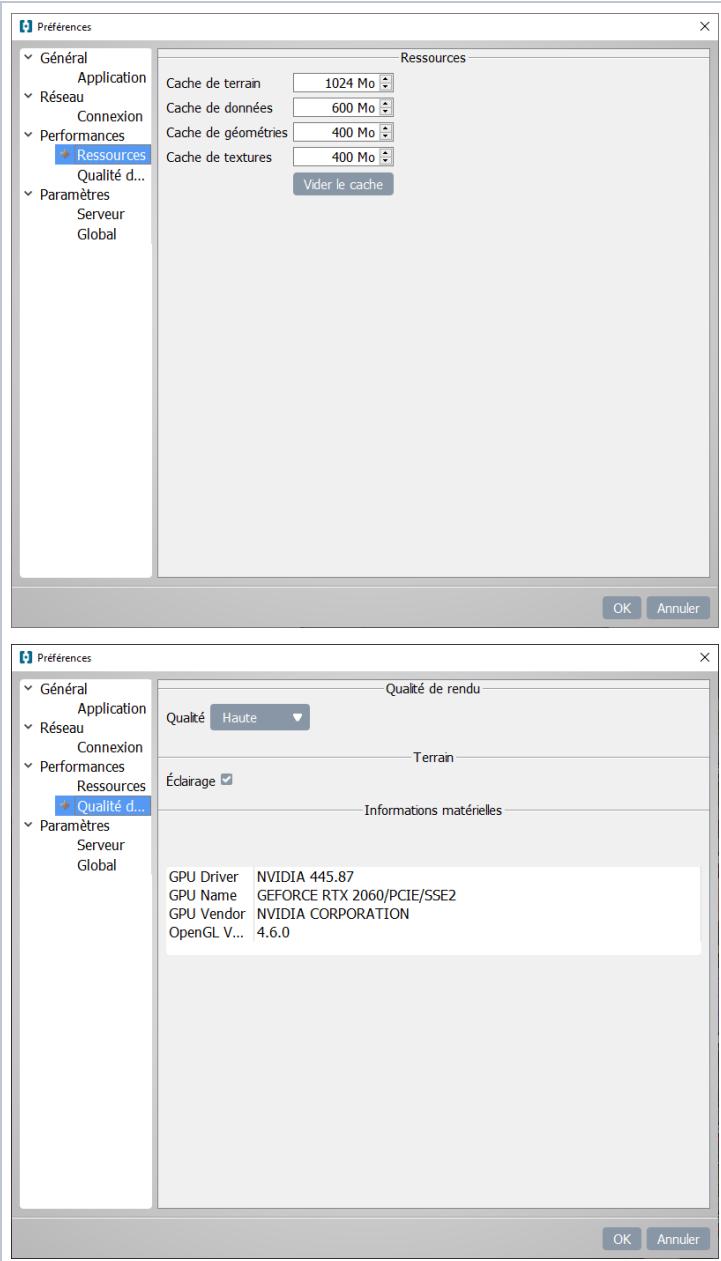
1. Stabilire la configurazione del proxy da utilizzare su questa postazione.
2. Inserire le informazioni di connessione da utilizzare in modo predefinito su questa postazione.
3. Effettuare un test di connessione verso un sito Internet specifico.

In caso di problemi di connessione, contattare l'amministratore di sistema.



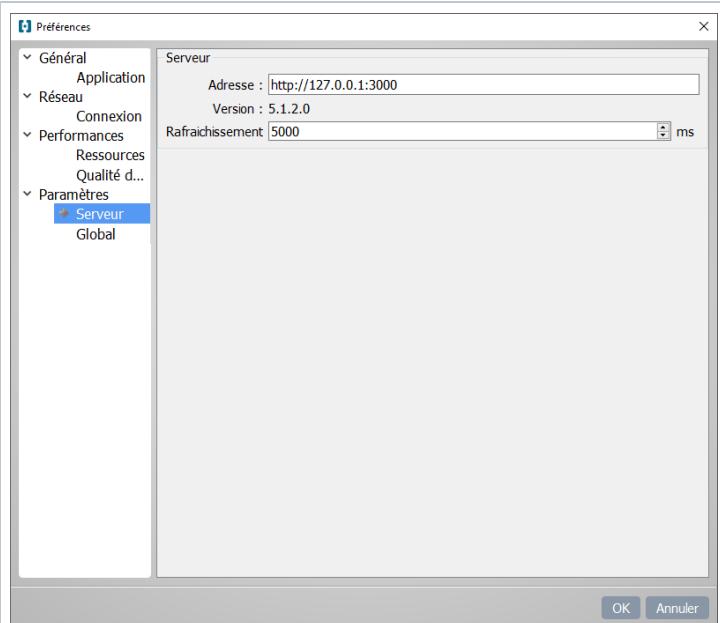
Menu Prestazioni

Questo menu consente di regolare le impostazioni per modificare le prestazioni delle mappe 2D e 3D.

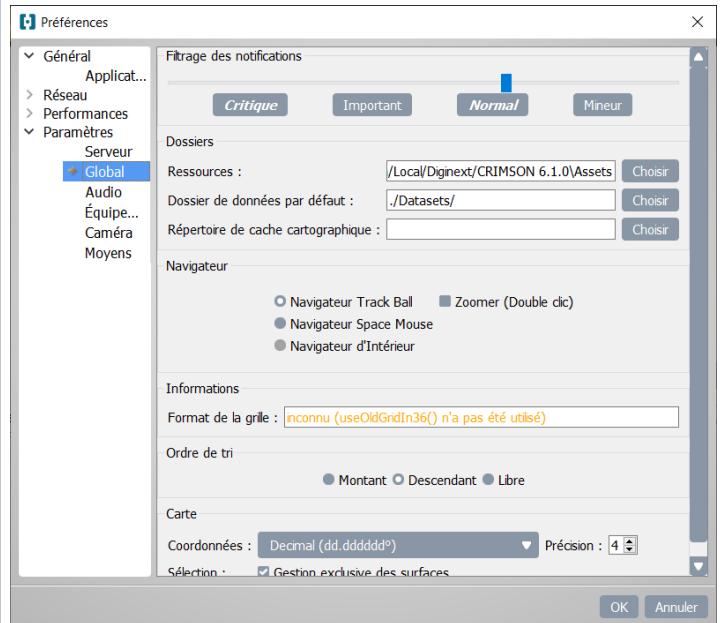


Menu Impostazioni di connessione

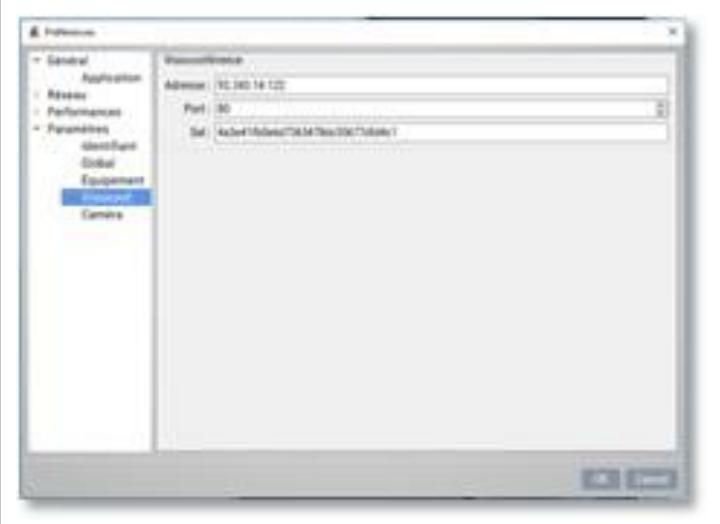
Impostazioni server: configurazione delle impostazioni del server Crimson.



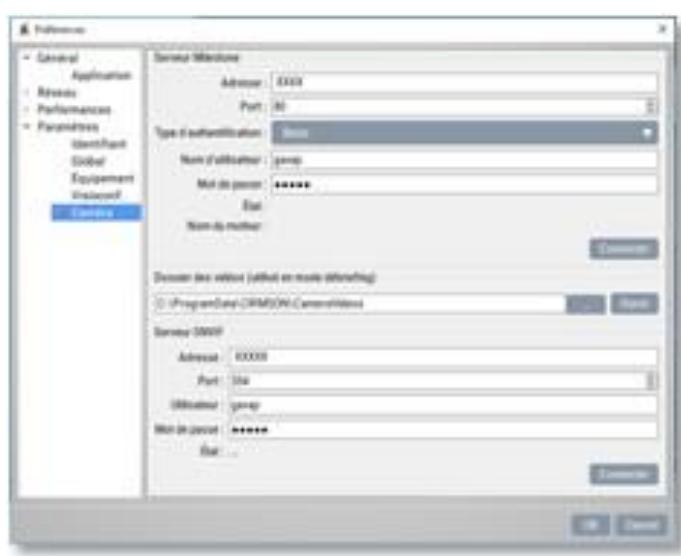
Impostazioni globali: configurazione delle cartelle di dati e dei filtri delle notifiche da visualizzare in base alla loro priorità.



Videonconf: configurazione del server di videoconferenza.



Telecamera: configurazione del server Milestone e della directory video (utilizzata per la modalità debriefing).



Lavoro collaborativo

- Condivisione di informazioni
- Utenti del sistema
 - Utenti, diritti e abilitazioni
 - Creazione, modifica e rimozione di utenti e profili

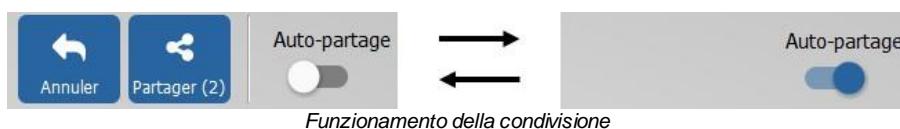
Condivisione di informazioni

La collaborazione è il fulcro di CRIMSON TACTIC. L'applicazione è concepita interamente per supportare e facilitare la comunicazione tra operatori. Per questo motivo, tutte le informazioni relative a una sessione sono condivisibili tra gli utenti.

La politica di condivisione di informazioni in CRIMSON TACTIC funziona in due modi:

- **Condivisione su richiesta:** consente di lavorare localmente su un elemento senza condividere le modifiche. L'utente riceve comunque le informazioni in tempo reale condivise dagli altri. In qualsiasi momento può condividere tutte le sue modifiche locali con un pulsante dedicato;
- **Condivisione automatica:** condivide automaticamente tutte le modifiche allo scopo di ottenere una situazione comune aggiornata il più rapidamente possibile.

L'utente può, in qualsiasi momento, passare da una modalità all'altra tramite la semplice attivazione/disattivazione dello switch **Auto-partage** (Condivisione automatica).



Utenti del sistema

Utenti, diritti e abilitazioni

CRIMSON TACTIC fornisce un sistema di autenticazione sicuro; per accedere al sistema tutti gli utenti devono identificarsi. Il sistema di autenticazione di CRIMSON TACTIC può collegarsi a una directory esistente per integrare la base di utenti del cliente, oppure è possibile aggiungerli nel sistema manualmente.

CRIMSON TACTIC consente di definire i vari livelli di gerarchia all'interno di un'organizzazione e di gestire gli utenti associati a ciascuno di questi livelli. Ogni utente dispone di un elenco di diritti che gli vengono accordati o che eredita attraverso i gruppi a cui appartiene.

Inoltre, quando un utente si autentica in CRIMSON TACTIC, il sistema adatta le funzionalità e la disposizione delle finestre in base al suo ruolo. Una postazione di lavoro dotata del sistema non è pertanto dedicata a un ruolo particolare. Questa configurazione è completamente dinamica ed è accessibile dall'amministratore per monitorare le evoluzioni del personale assegnato ai centri operativi o di crisi.

Utilisateurs				
	Nom	Rang	Téléphone	Tél. Mobile
UTILISATEURS				
SERVICES				
admin				
POMPIERS				
CODIS				
cta				
off codis	Officier CODIS			
off com	Officier communication			
off moyens codis	Officier moyens du codis CODIS			
off rens codis	Officier renseignements CODIS			
off sante	Officier santé CODIS			
off sup codis	Officier supérieur CODIS			
operateur codis	Opérateur CODIS			
off cod	Officier de liaison COD			
Officiers de Liaison				
chef de colonne metz	Chef de colonne METZ			
off cic	Officier de liaison CIC			
off corg	Officier de liaison org			
off coz est	Officier de liaison COZ EST			
off pc exploitant	Officier de liaison PC EXPLOITANT			
off pca	Officier de liaison PCA			
operateur cod	Opérateur COD			
PC				
off action pc	Officier action PC			
off anticipation pc	Officier anticipation PC			
off moyens pc	Officier moyens PC			
off rens pc	Officier renseignements PC			
PCC FRM				
off moyens pc frm	Officier moyens PCC FRM			
off rens pc frm	Officier renseignements PCC FRM			
PCC HAG				
off moyens pc hag	Officier moyens PCC HAG			
off rens pc hag	Officier renseignements PCC HAG			
PCC LOR				

Amministrazione degli utenti

Le informazioni gestite da CRIMSON TACTIC sono visibili a ogni utente in funzione del suo diritto di esserne informato. È possibile creare vari profili utente per definire le informazioni visibili a ognuno. Un operatore può disporre di diritti che gli consentono di modificare la visibilità delle informazioni e quindi di condividerle sia orizzontalmente, trasmettendo i dati a un altro operatore, sia verticalmente, trasmettendoli alla propria gerarchia.

Droits utilisateur			
	usernv1		
	L	L/M	
Agenda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Cartographie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Chronogramme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Communication web	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Drones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
E-mails internes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Equipe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Fiche réflexe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Gestion des documents	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Incidents	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ligne de temps	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Main courante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Moyens	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Médias	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Partage de dispositions	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Personnel engagé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Points de décision	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Points de vue	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rappel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Relevés de décisions	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Secteurs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Synthèse de la main courante (colonne)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Synthèse de la main courante (tableau)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Synthèse des moyens	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Synthèse du personnel engagé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Tableau des drones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Tableau des moyens	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Tableau des victimes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Temps du chronogramme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Twitter Training	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Tâches planifiées	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Creazione, modifica e rimozione di utenti e profili

Questa funzionalità è accessibile unicamente agli utenti con il diritto associato di gestione degli utenti. Questa funzionalità consente agli amministratori di selezionare i gruppi nella configurazione.

Attraverso questa funzionalità, gli amministratori possono modificare i gruppi ed avere accesso agli attori che compongono il gruppo. Quando un utente viene rimosso, i dati a esso collegati sono conservati dal sistema.

Condivisione su richiesta

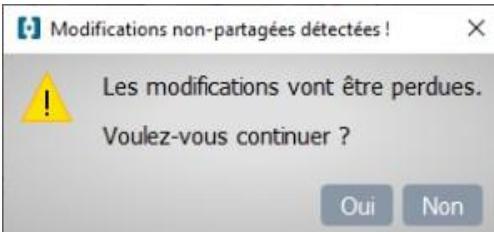
• Annullare le modifiche non condivise

In modalità “condivisione su richiesta” le modifiche in CRIMSON TACTIC possono essere annullate o condivise grazie ai pulsanti **Annuler** (Annulla) e **Partager** (Condividi) della barra principale. Il numero di informazioni da condividere è indicato tra parentesi sul pulsante **Partager** (Condividi).

Durante la condivisione, le informazioni vengono trasmesse al server e ricevute su tutte le altre postazioni CRIMSON TACTIC collegate. Condividere le modifiche.

Premere il pulsante Partager (Condividi) sulla barra principale.	
Le modifiche vengono trasmesse al server. L'operazione più richiede diversi secondi in funzione della quantità di informazioni da trasmettere.	
Il pulsante Partager (Condividi) è disattivato. Tutte le modifiche locali sono state inviate agli altri operatori collegati a questo evento.	

Annnullare le modifiche non condivise

Premere il pulsante Annuler (Annulla) sulla barra principale.	
Viene richiesta una conferma. Fare clic su Oui (Sì) per cancellare le modifiche non condivise o su Non (No) per conservarle.	

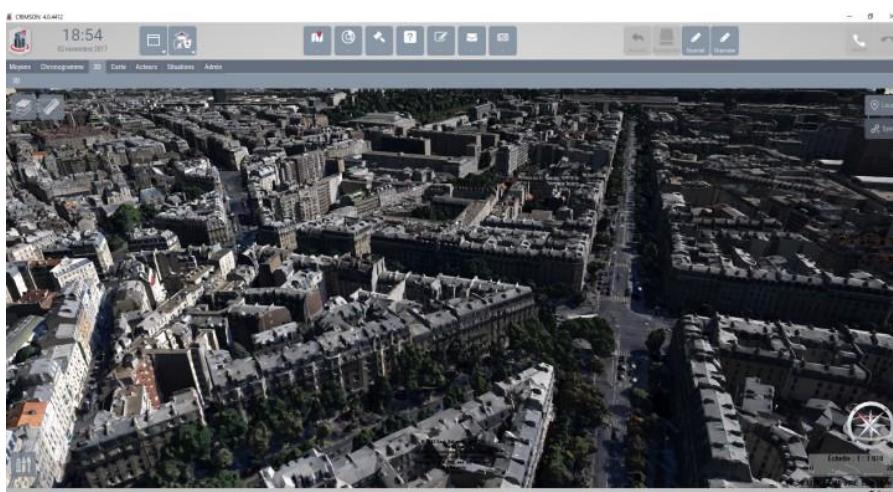
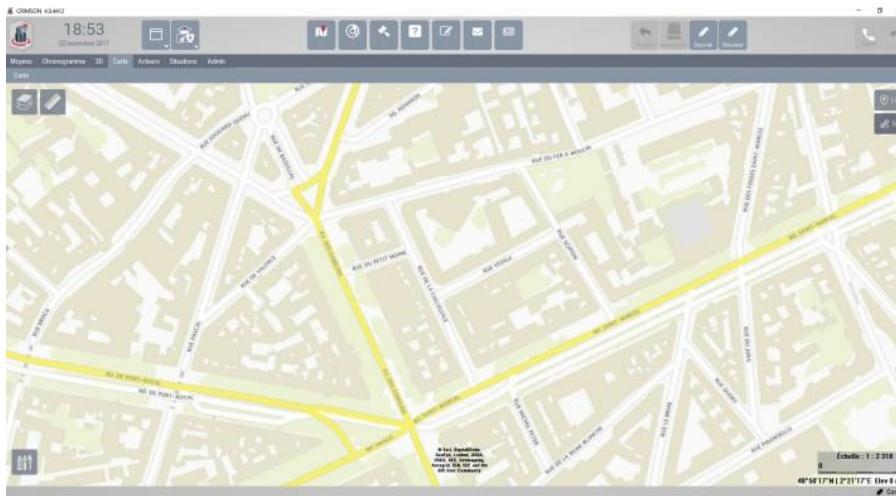
Cartografia

CRIMSON TACTIC offre una vista cartografica 2D e 3D per la visualizzazione e la manipolazione interattiva di dati cartografici e georeferenziati (incidenti, squadre, telecamere, ecc.). Inoltre, questo componente consente di aggiungere alle mappe informazioni circostanziate sotto forma di disegno sulle mappe e di condividerle tra tutti gli utenti collegati in base al loro diritto di esserne informati.

CRIMSON TACTIC offre una vista 3D della situazione, consentendo di integrare, oltre ai dati cartografici di base, modelli 3D precisi di un sito: edifici, stazione della metropolitana, stadio di calcio, ecc. Questo permette agli operatori di apprendere e comprendere meglio la situazione sul campo.

La cartografia di CRIMSON TACTIC consente di definire l'ambiente importando i sistemi informativi geografici (GIS) più utilizzati, quali strade, immagini satellitari e aeree, terreni, edifici e vegetazione.

Gli autori che utilizzano CRIMSON TACTIC sono automaticamente geolocalizzati sulle mappe.

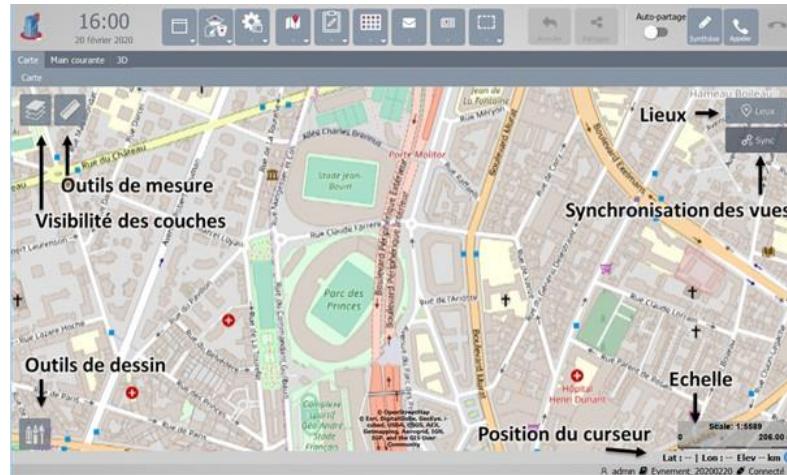


Mappa 2D (in alto) e rappresentazione 3D (in basso) di una città

Il contesto cartografico è inizialmente definito dall'amministratore o dall'integratore e generalmente comporta livelli o dati importati da un sistema informativo geografico, quali strade, immagini satellitari e aeree, terreno, edifici e vegetazione.

Un utente può anche aggiungere dinamicamente dati cartografici e condividerli tra le varie postazioni se nel sistema è configurato un server cartografico.

La vista cartografica è formata da diversi strumenti ed elementi informativi che consentono all'utente di manipolarla:



Interfaccia utente della vista cartografica

Per ulteriori dettagli, consultare le seguenti sottosezioni:

- Gestione dei dati cartografici
- Gestione delle viste cartografiche
- Utilizzo della barra di annotazione

Gestione dei dati cartografici

- [Integrazione di un livello cartografico](#)
- [Mostrare/Nascondere un livello cartografico](#)

Gli sfondi cartografici utilizzati possono provenire da diverse fonti. CRIMSON TACTIC si avvale di protocolli standard per connettersi a qualsiasi GIS o fonte di dati su Internet. Un sistema di cache locale consente inoltre al sistema di funzionare in modo nominale, anche in caso di scarsa connessione con i server cartografici.

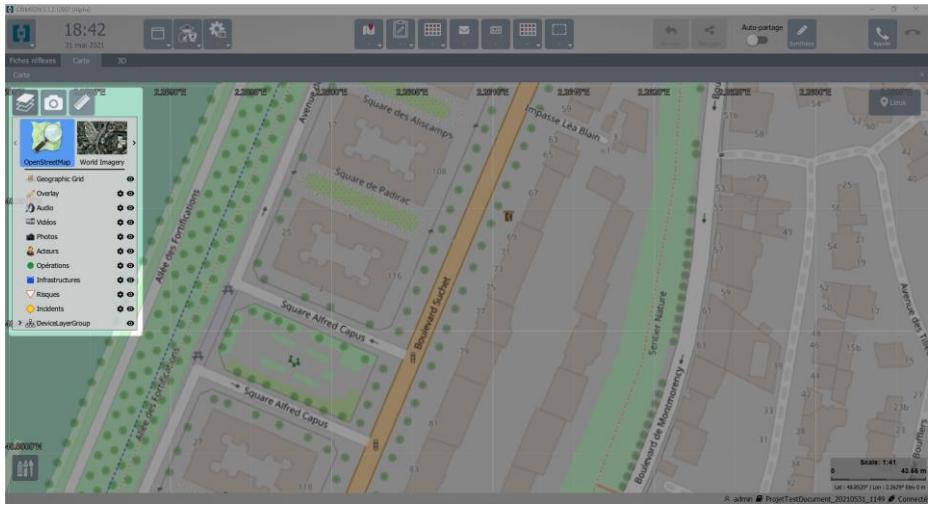
Le mappe dei siti possono essere integrate negli sfondi cartografici per fornire un livello di dettaglio sulle aree di interesse. CRIMSON TACTIC supporta vari formati (Autocad DXF, JPEG, PNG, GeoPDF, ecc.) e offre funzionalità di georeferenziazione per l'integrazione sullo sfondo cartografico.

Integrazione di un livello cartografico

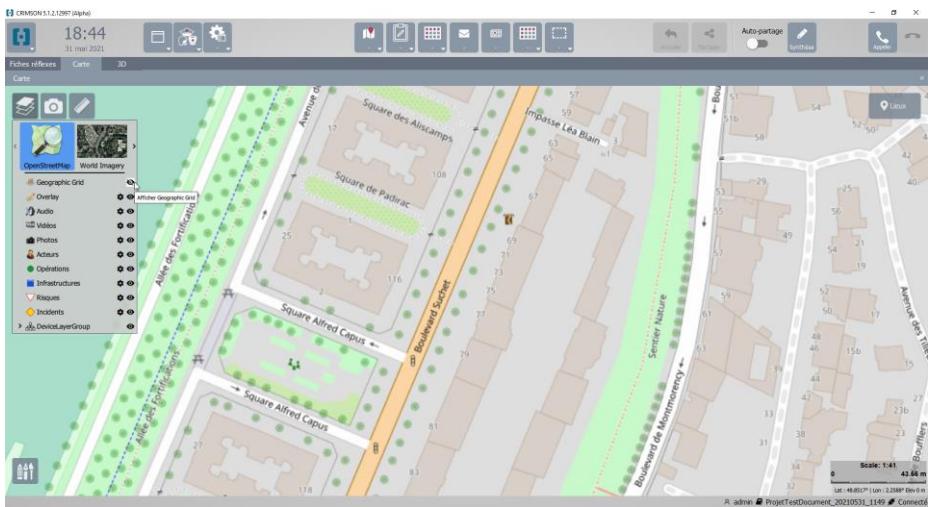
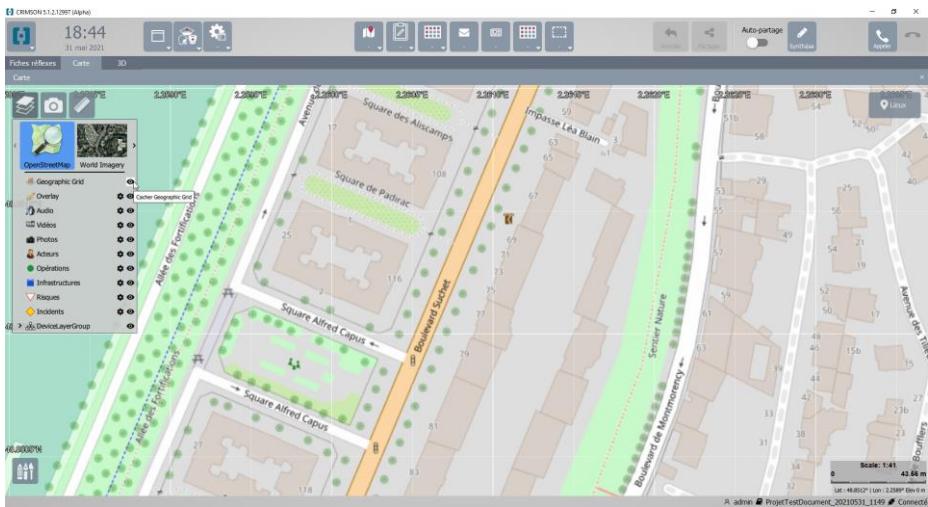
<p>Trascinare un file cartografico dal browser di file alla vista cartografica per aggiungere nuovi dati.</p> <p>I formati supportati sono i seguenti: KML /</p> <ul style="list-style-type: none">• KMZ• GeoTiff• JPEG2000• Shapefile• DTED	
<p>Fare clic sul pulsante Couches (Livelli) in alto a sinistra della mappa per aprire il menu di visibilità dei livelli.</p> <p>Se l'importazione è riuscita, il nuovo livello viene aggiunto per ultimo all'elenco dei livelli.</p> <p>Fare clic sul pulsante Centrer (Centra) a destra del nome del livello per centrarsi sul dato importato.</p>	
<p>Fare clic sul pulsante Partager (Condividi) per inviare il dato cartografico a tutti gli altri utenti. Se non si esegue questa azione, i dati vengono visualizzati solo localmente sulla postazione dell'utente.</p>	
<p>Fare clic sul pulsante Supprimer (Elimina) per eliminare il dato cartografico.</p>	

Mostrare/Nascondere un livello cartografico

Fare clic sul pulsante **Couches** (Livelli) in alto a sinistra della mappa per aprire il menu di visibilità dei livelli. Viene visualizzato l'elenco dei livelli.



Nascondere o mostrare un livello facendo clic sul pulsante corrispondente.

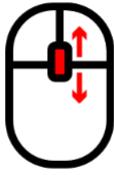
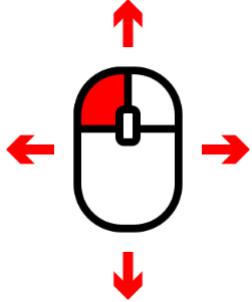
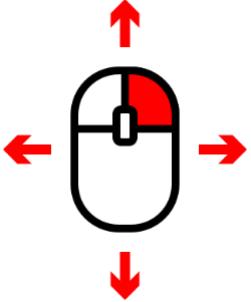


Gestione delle viste cartografiche

- Spostamento interattivo
- Ricerca di luoghi e preferiti
- Strumenti di misura
- Screenshot

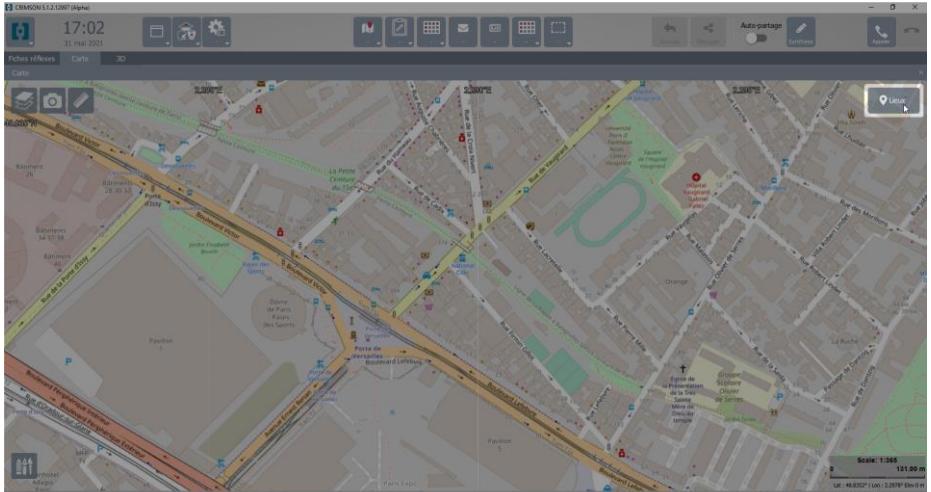
Spostamento interattivo

Gli spostamenti interattivi nella vista cartografica con il mouse o sul touch screen sono riassunti nella tabella seguente:

Zoom avanti/indietro	Traslazione	Rotazione/Inclinazione (Mappa 3D)					
							
			 <table border="1"><thead><tr><th>Rotazione</th><th>Inclinazione</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>	Rotazione	Inclinazione		
Rotazione	Inclinazione						
							

Ricerca di luoghi e preferiti

CRIMSON TACTIC consente di cercare rapidamente un luogo nel mondo attraverso la sua barra di ricerca integrata.

Premere il pulsante Lieux (Luoghi) in alto a destra della mappa per aprire il menu di gestione dei luoghi che consente di fare una ricerca del luogo.	
--	--

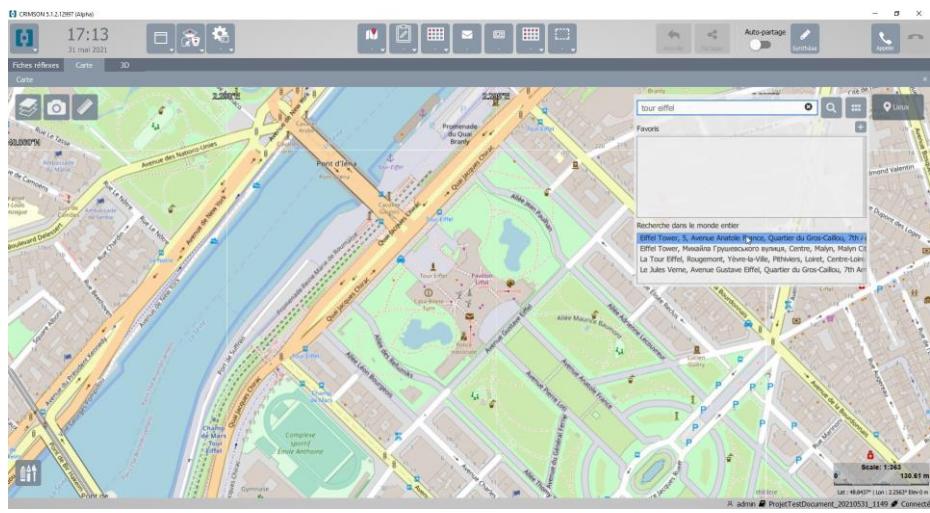
Inserire un nome del luogo o un indirizzo nella barra di ricerca.

La ricerca per indirizzo richiede una connessione a un servizio di geocodifica e può dipendere dalla configurazione.



Viene visualizzato l'elenco dei risultati, con i risultati dell'elenco dei preferiti in alto e l'elenco degli indirizzi in basso.

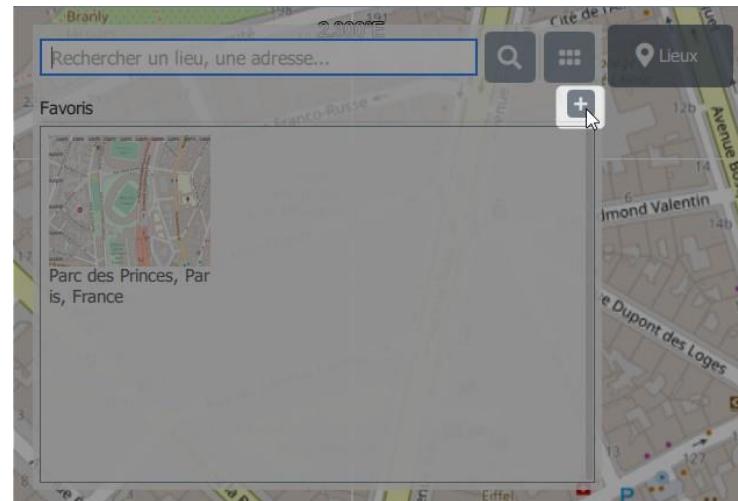
Fare clic su uno dei risultati per andare al luogo o all'indirizzo indicato.



La funzionalità dei preferiti consente di salvare dei luoghi o punti di interesse in modo da accedervi rapidamente in un secondo momento.

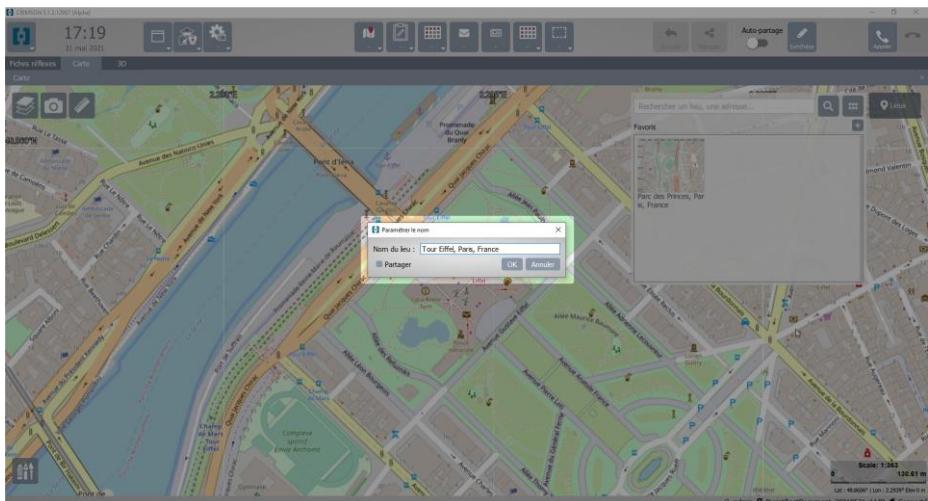
Nel menu di gestione dei luoghi, premere il pulsante + per aggiungere la posizione corrente come preferita.

Una cattura dello schermo attuale sulla mappa sarà utilizzata come miniatura per illustrare il nuovo luogo preferito.



Viene visualizzata una finestra di dialogo. Inserire il nome del luogo da salvare. Fare clic su **Partager** (Condividi) se si desidera condividere questo luogo con tutti gli utenti collegati alla stessa sessione o allo stesso evento.

Per questa azione è necessario avere il diritto di condivisione dei luoghi.

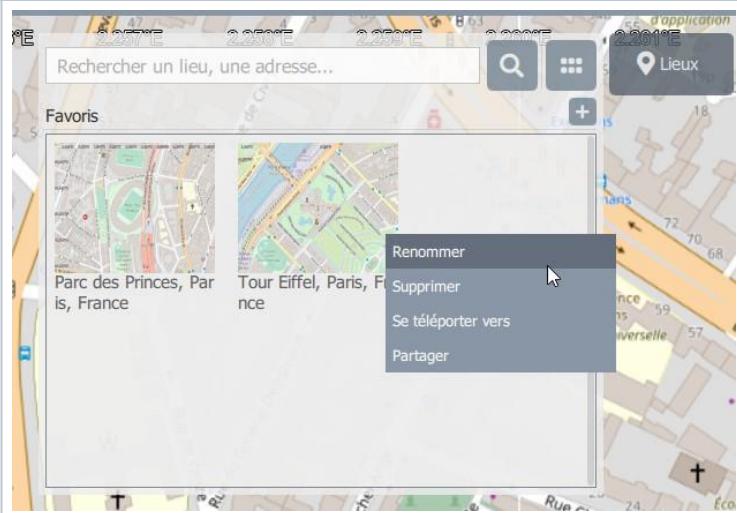


Fare clic su una delle miniature per andare direttamente su un luogo preferito. La vista si sposta automaticamente fino alla posizione salvata.



Fare clic con il pulsante destro sulla miniatura del luogo per visualizzare un menu contestuale. Questo menu consente di rinominare o eliminare il luogo.

Se il luogo è condiviso, è anche possibile impostare questo luogo come luogo predefinito, utilizzato quando si accede alla sessione.



Fare clic sul pulsante in alto a destra per cambiare la modalità di rappresentazione dell'elenco dei preferiti in modalità griglia o in modalità elenco.



Strumenti di misura

CRIMSON TACTIC mette a disposizione degli utenti vari strumenti per effettuare delle misure direttamente sulla cartografia.

Fare clic sul pulsante **Outils de mesure** (Strumenti di misura) in alto a sinistra della mappa per aprire la casella degli strumenti di misura.

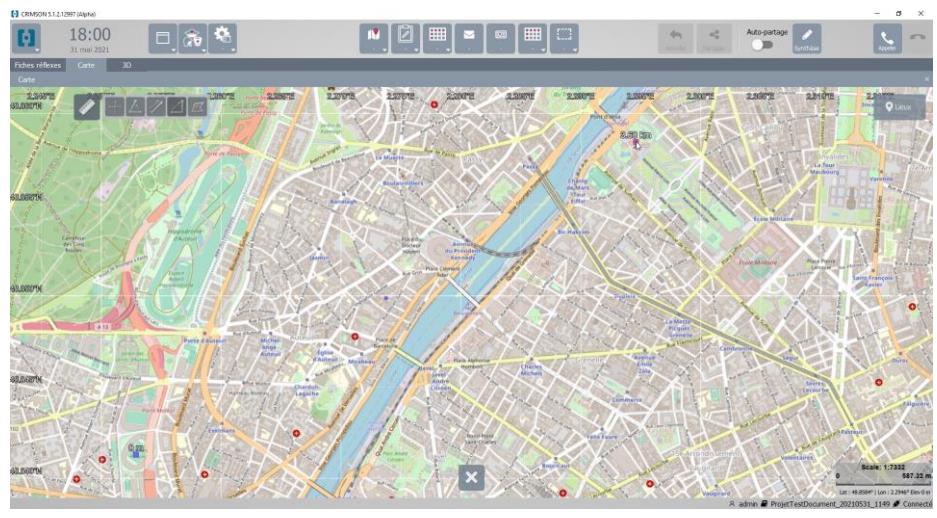


Fare clic per scegliere lo strumento (da sinistra a destra):

- Coordinate longitudine /latitudine + altitudine (solo 3D)
- Azimuth
- **Distanza dal suolo tra due punti**
- Distanza diretta tra due punti
- Area

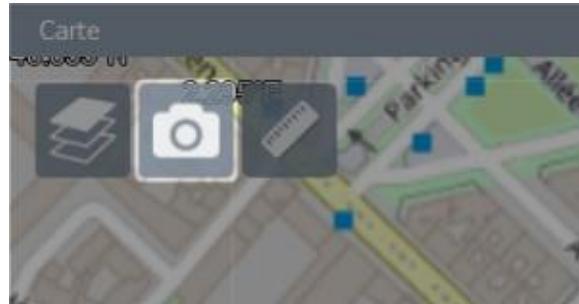


Fare clic sulla cartografia 2D o 3D per ottenere il risultato della misura (qui, la distanza diretta tra il Parc des Princes e il Tour Eiffel).



Screenshot

Il pulsante **Screenshot** in alto a sinistra della mappa consente di salvare una cattura della vista corrente della mappa in una cartella a scelta.



Pulsante Screenshot

Annotazioni

Modificando le mappe, è possibile disegnarvi simboli, curve, testo, frecce e incidenti. La situazione tattica è rappresentata sulla mappa da elementi grafici (icone, testo, ecc.) chiamati "annotazioni".

Per una comunicazione efficace tra gli utenti, CRIMSON TACTIC mette a disposizione una barra dedicata, con un'ampia varietà di annotazioni possibili, da una semplice riga o testo fluttuante, a informazioni tattiche specifiche per la professione. Le annotazioni possono essere inserite in soli due clic, trascinandole e rilasciandole dalla barra sulla mappa.

La barra delle annotazioni raggruppa visivamente i vari tipi di annotazione per migliorare la chiarezza delle informazioni e consentire all'utente di selezionare rapidamente l'annotazione giusta al momento giusto. Consente inoltre di inserire media quali foto, video e registrazioni audio.



Barra di annotazione rapida

Configurazione della barra di annotazione

La barra di annotazione è configurabile. È possibile aggiungere, modificare o eliminare delle annotazioni durante la fase configurazione/integrazione della soluzione (tipi di incidenti, icone, simboli, ecc.).

Di conseguenza, la soluzione CRIMSON TACTIC è completamente adattabile alle specifiche esigenze operative del cliente, per rispondere all'esigenza iniziale ma anche alla sua evoluzione.

La barra di annotazione consente inoltre la predefinizione di un insieme di elementi di disegno professionale. In questo modo, zone, barriere o altri elementi possono essere rappresentati con un disegno che utilizza la simbologia dell'elemento professionale.



Annotazione su disegno basata su una simbologia

Utilizzo della barra di annotazione

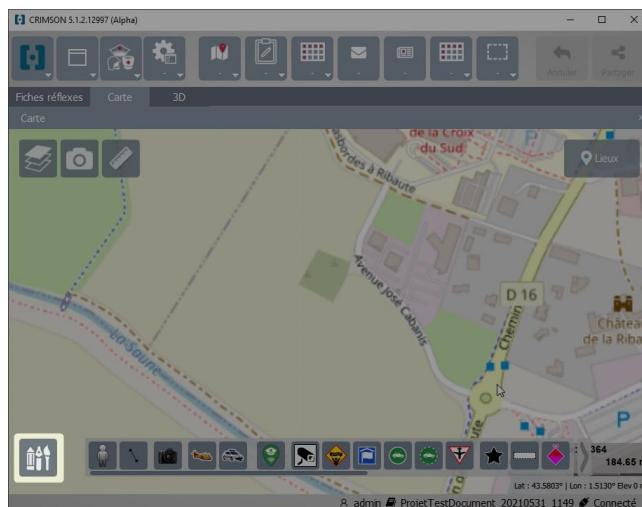
- Creazione di un'annotazione
- Simboli
 - Strumenti di disegno
- Modifica sulla mappa
 - Eliminare un'annotazione
 - Spostare un'annotazione
 - Rinominare un'annotazione
 - Modificare il tratto di un'annotazione
 - Modificare la visibilità per gruppo di un'annotazione
 - Aprire un link URL legato a un'annotazione

La barra di annotazione viene utilizzata per aggiungere informazioni sul componente della cartografia. La barra di annotazione è formata da due parti: i simboli e gli strumenti di disegno.



Barra di annotazione: simboli (riquadro rosso) e strumenti di disegno (riquadro)

La barra di annotazione può essere mostrata o nascosta premendo il pulsante **Barre d'outils** (Barra degli strumenti) situato in basso a sinistra della mappa.

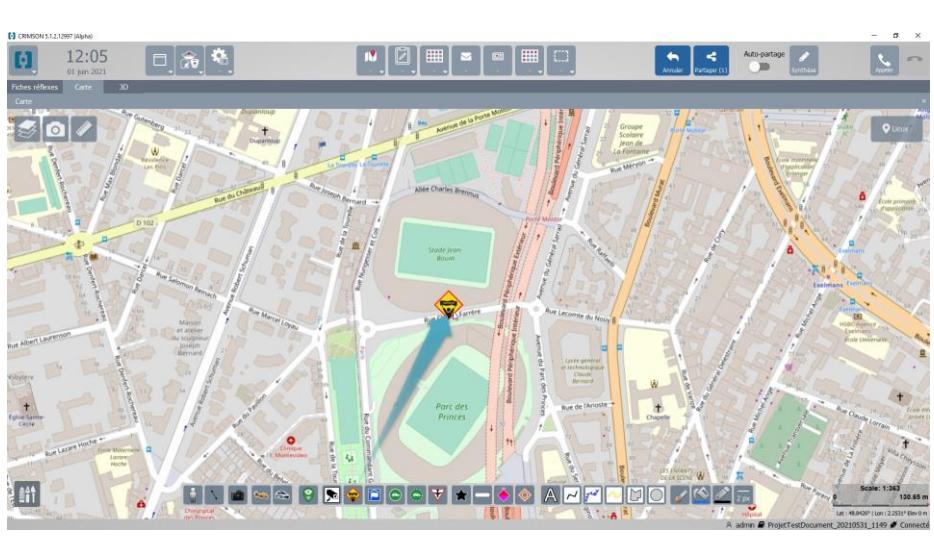


Pulsante Barra degli strumenti

Creazione di un'annotazione

Simboli

Se uno dei simboli presenti nell'elenco della barra degli strumenti corrisponde alle proprie esigenze, trascinare e rilasciare il simbolo dalla barra degli strumenti sulla mappa.

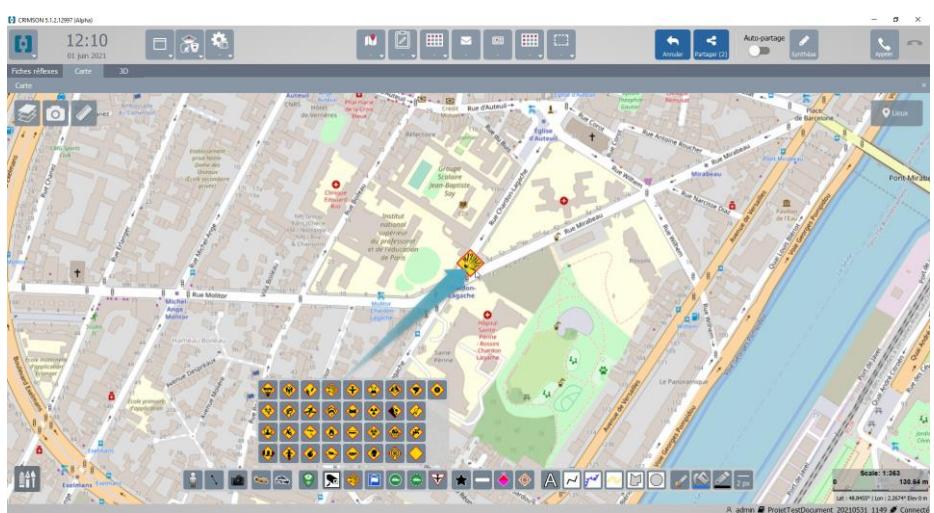


Per cercare un simbolo, fare clic sulla categoria che contiene il simbolo. Viene visualizzato un elenco di simboli.



Trascinare e rilasciare il simbolo desiderato nella posizione prevista sulla mappa.

- caso particolare dell'annotazione "foto": se la foto aggiunta contiene dati di geolocalizzazione (altitudine, latitudine, longitudine), sarà automaticamente collocata nella posizione contenuta nei suoi metadati (dati EXIF). L'orientamento della foto è indicato da una freccia rossa sull'icona della telecamera. Questi dati di geolocalizzazione possono essere aggiunti direttamente dalla telecamera che ha scattato la foto o aggiunti manualmente con gli editor di foto.

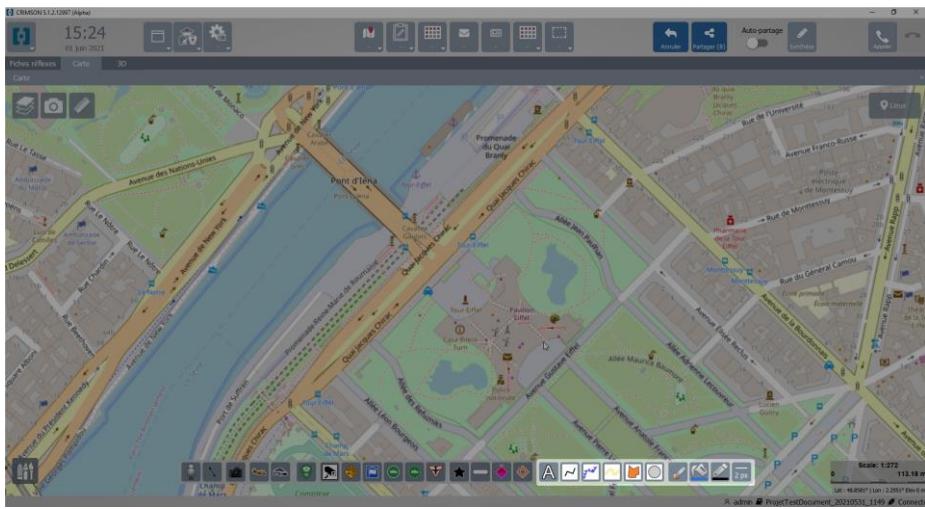


L'ultima annotazione selezionata per categoria viene visualizzata come elemento di accesso rapido nella barra: in questo modo, è possibile collocare rapidamente e facilmente diverse occorrenze successive di una stessa informazione.

Strumenti di disegno

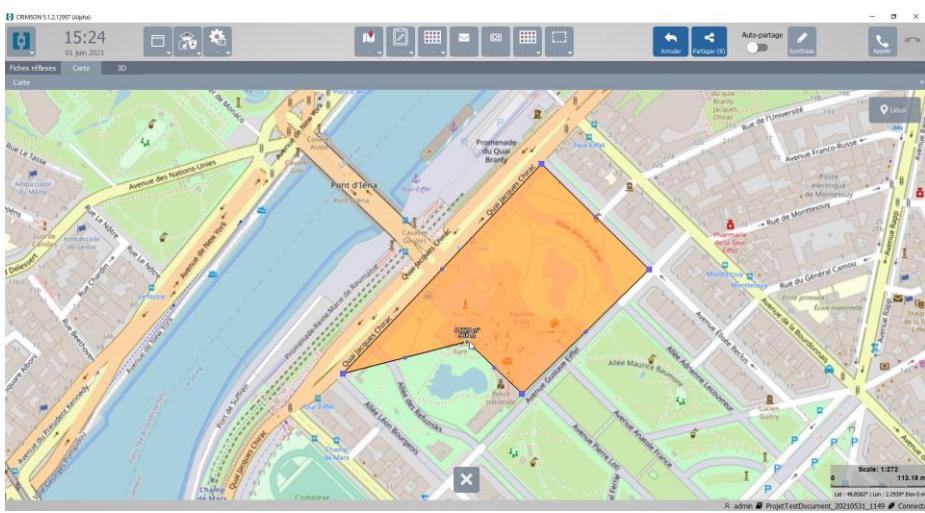
Utilizzare questa interfaccia per disegnare delle linee o dei poligoni sulla mappa CRIMSON TACTIC.

Aprire tutte le annotazioni disponibili facendo clic sull'icona e selezionare in questo elenco l'annotazione da disegnare.

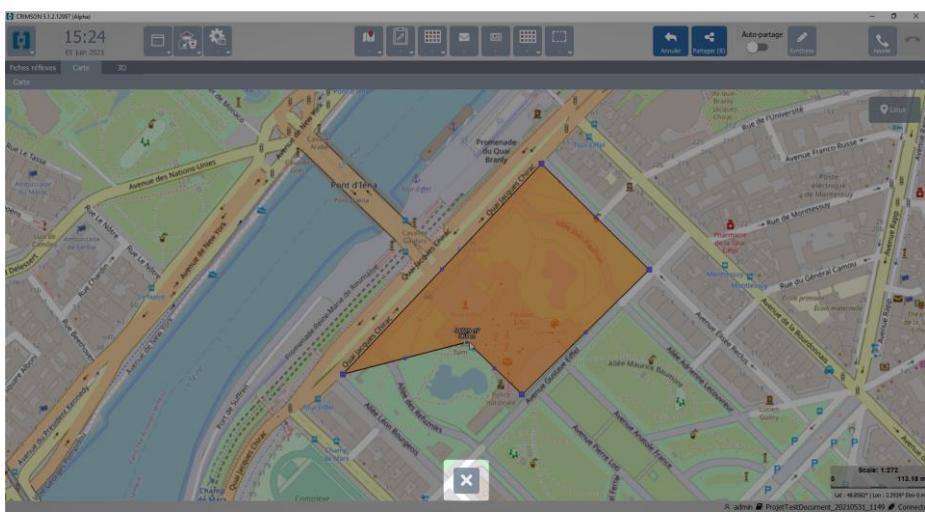


Disegnare sulla mappa (2D o 3D) utilizzando le dita o il mouse.

Premere Entrée (Invio) per confermare la creazione del disegno.



Per annullare il disegno in corso, fare clic sulla ics in fondo alla mappa.

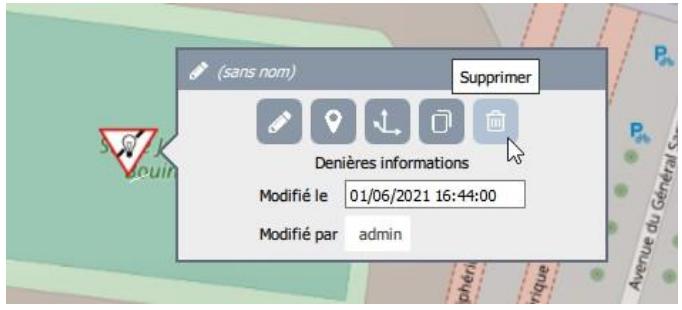


Modifica sulla mappa

Eliminare un'annotazione

Selezionare l'elemento da editare con un solo clic o un tocco.

Si apre una finestra, fare clic sul pulsante **Supprimer** .



Spostare un'annotazione

Selezionare l'elemento da spostare con un solo clic o un tocco. Si apre una finestra, fare clic sul pulsante **Déplacer/Modifier** .

Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'annotazione per passare direttamente alla modalità "Spostamento".



Sull'annotazione viene visualizzato un quadrato blu. Selezionare il quadrato e trascinare l'annotazione fino alla posizione desiderata.



Fare clic su un qualsiasi punto della mappa o premere **Entrée** (Invio) per confermare lo spostamento.

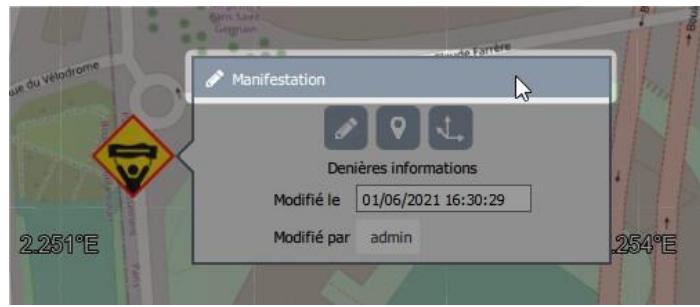


È possibile annullare lo spostamento in corso premendo il pulsante **Annuler** (Annulla) in fondo alla mappa. L'annotazione torna quindi alla sua posizione iniziale.

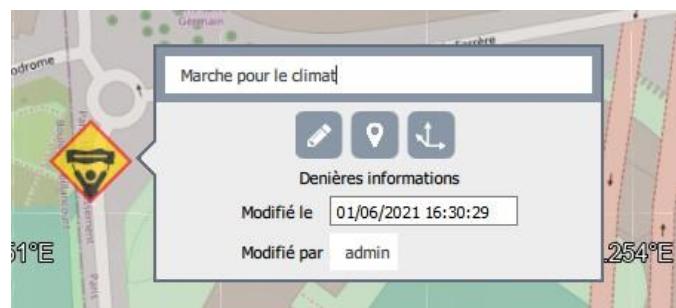


Rinominare un'annotazione

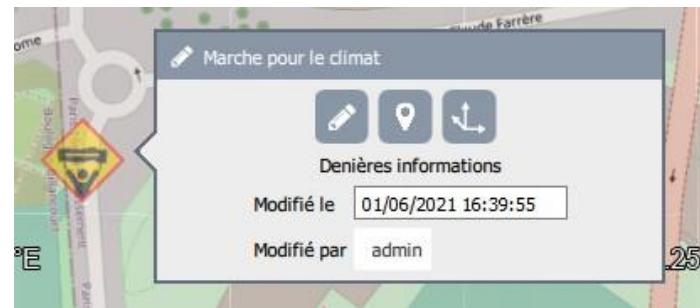
Selezionare l'elemento da modificare con un solo clic o un tocco. Nella finestra che si apre, fare clic nell'area di visualizzazione del nome.



Inserire il nuovo nome dell'annotazione utilizzando la tastiera virtuale o fisica. È possibile scrivere un nome su più righe con la scelta rapida: "shift + invio".



Premere **Entrée** (Invio) per confermare l'inserimento o **Echap** (Esc) per annullare e tornare al nome precedente.



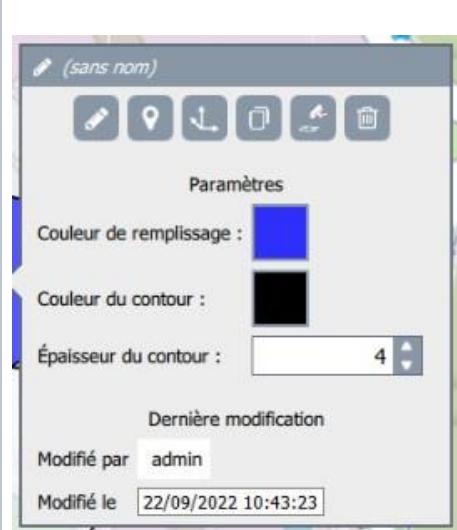
Modificare il tratto di un'annotazione

Questa funzionalità è disponibile per le geometrie che utilizzano la penna.

Selezionare l'elemento da modificare con un solo clic o un tocco.

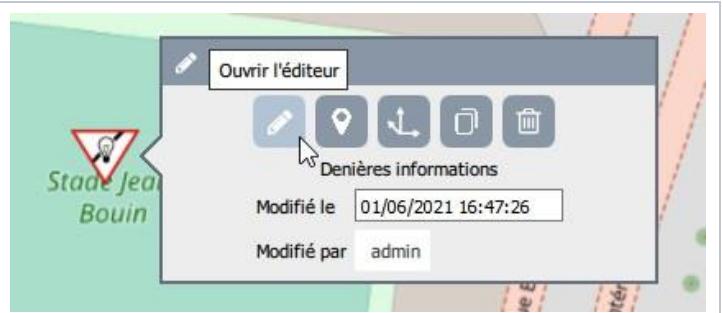
Fare clic sui quadrati colorati per modificare i colori del contorno o del riempimento della geometria.

Selezionare il valore numerico dello spessore del contorno per poterlo modificare.

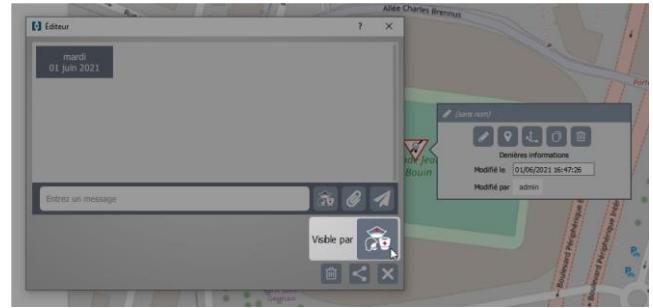


Modificare la visibilità per gruppo di un'annotazione

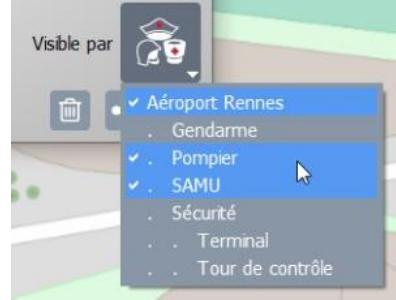
Selezionare l'elemento da editare con un solo clic o un tocco. Si apre una finestra, fare clic sul pulsante **Editer** (Modifica)  per visualizzare l'editor associato a questo tipo di annotazione.



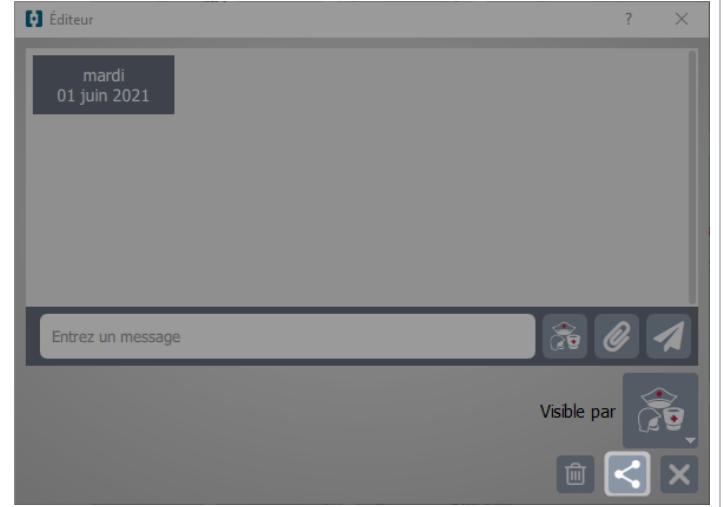
Nella finestra di modifica, premere il pulsante **Groupes** (Gruppi)



Selezionare il gruppo o i gruppi con visibilità dell'elemento dall'elenco dei gruppi.



Premere il pulsante **Partager** (Condividi)  per salvare le modifiche e trasferirle agli altri operatori dell'evento.



Aprire un link URL collegato a un'annotazione



Premere il pulsante per aprire l'URL collegato all'annotazione nel browser predefinito.

Configurazione della simbologia

- Configurazione globale
- Configurazione per gruppi di utenti

Gli strumenti di disegno accessibili dalla barra di creazione di annotazione sono completamente configurabili.

La configurazione degli strumenti di disegno si trova nella directory <Crimson Station

Root Directory>/Resources/Symbols. È possibile definire un file per la configurazione globale e file per ogni gruppo di utenti.

Configurazione globale

Il file di configurazione principale è *Config_All.VrGIS*, che definisce tutte le voci della barra degli strumenti. Questo file si riferisce solo ai file nelle sottodirectory e configura gli strumenti di disegno a destra della barra delle annotazioni.



Strumenti di disegno

A ogni elemento principale della barra degli strumenti corrisponderà un file XML di configurazione corrispondente, memorizzato in una sottodirectory. La tabella sottostante descrive gli elementi del file XML *Config_All.VrGIS*:

Elementi	Valore	Descrizione
PrimitivesGroupURL	Elenco di URL	Consente di definire gli elementi della barra degli strumenti. Ogni elemento <attr> corrisponde a un URL verso un file di configurazione degli strumenti. Se questo elemento è vuoto, viene aggiunto uno spazio vuoto alla barra degli strumenti.
DisplayStyleEditing Tools	0 o 1	Attiva la visualizzazione degli strumenti di selezione del colore per gli strumenti di modifica "libera" (a destra della barra)
EditingToolFillColor	Colore RGBA (4 valori tra 0 e 1)	Imposta il colore di riempimento predefinito per gli strumenti di modifica libera.
EditingToolOutlineColor	Colore RGBA (4 valori tra 0 e 1)	Imposta il colore del bordo predefinito per gli strumenti di modifica libera.
EditingToolWidth	> 0	Imposta la dimensione predefinita delle righe per gli strumenti di modifica libera.
DisplayEraserTool	0 o 1	Attiva la visualizzazione di uno strumento per eliminare le annotazioni.
DisplayStylePickerTool	0 o 1	Attiva la visualizzazione di uno strumento per ripristinare lo stile di un'annotazione sulla mappa.
DisplayGeometryEditorTool	0 o 1	Attiva la visualizzazione di uno strumento per modificare la geometria di un'annotazione sulla mappa.

Configurazione per gruppi di utenti

Per definire una configurazione per un determinato gruppo di utenti, è sufficiente creare un file *Config_NOME_DEL_GRUPPO.VrGIS*, ad esempio copiando il file *Config_All.VrGIS*, e modificarlo secondo il comportamento desiderato.

L'applicazione tenta di caricare in primo luogo il file di configurazione del gruppo dell'utente collegato, mentre la configurazione globale viene caricata se il file di configurazione del gruppo non esiste.

Se l'utente appartiene a un insieme di gruppi, la configurazione caricata è la prima trovata nell'elenco dei gruppi ordinati in modo alfabetico. Se non viene trovato alcun file per uno di questi gruppi, viene caricata la configurazione globale.

Strumenti

In ogni sottodirectory a cui fa riferimento il file principale, un file di configurazione (generalmente *Config.VrGIS*) indicherà gli *strumenti* da utilizzare. Uno strumento è indicato nel file XML da un elemento **VrPrimitiveObject**. L'elemento principale del file XML è un *VrPrimitivesGroupObject* che ha un elenco di *VrPrimitiveObjet*, un nome (*Name*), un numero di righe (*NbRows*) e uno stile predefinito (*DefaultStyle*), da utilizzare se lo stile non è definito da *VrPrimitiveObjet*.

La tabella sottostante descrive gli elementi di *PrimitiveObject* nel file XML:

Identificatori	Valore	Descrizione
Description	Testo	Describe lo strumento, questo testo viene visualizzato quando si passa sopra lo strumento.
IconURL	URL	Consente di specificare l'icona utilizzata per identificare lo strumento nella barra.
FeatureTool	Un elemento di tipo ToolCreator	Consente di specificare lo strumento di creazione di VirtualGeo all'utente
Style	Un elemento di tipo Style	Consente di specificare lo stile utilizzato per l'annotazione. Se non viene specificato alcuno stile, viene utilizzato il DefaultStyle del genitore (<i>VrPrimitivesGroupObject</i>).
PreviewStyle	Un elemento di tipo Style	Consente di specificare lo stile utilizzato durante la creazione dell'annotazione; se non viene specificato alcuno stile, viene utilizzato lo stile normale.
StyleAttributes	Elenco di elementi di tipo VrViewDependant-StyleAttribute	Consente di modificare i valori dello stile predefinito assegnato a un <i>PrimitiveObject</i>

Esistono vari stili in VirtualGeo: per le icone, per i poligoni, per le linee, ecc. Gli stili VirtualGeo sono descritti n [questa sezione](#).

Per l'integrazione delle annotazioni in CRIMSON TACTIC, sono disponibili alcuni elementi comuni a tutti gli stili. Questi elementi consentono di dare un "comportamento" all'annotazione creata (incidente o messo per esempio) e permettono di "disporla" in un livello cartografico.

Identificatori	Valore	Description
IdLayerTag	Testo	Consente di associare l'annotazione tramite testo a un livello in cui sarà "disposta".
IdVrType	Testo	Consente di specificare il "comportamento" o il tipo di annotazione da creare.
IdTags	Testo	Consente de "contrassegnare" l'annotazione come appartenente a un certo tipo, per la retrocompatibilità.
SectorLevel	Intero	Imposta il livello gerarchico di un settore, se l'annotazione è di tipo "IdNf399GeoSector"
MeanType	Testo	Imposta il tipo di mezzo, se l'annotazione è di tipo "IdMean"
MeanCategory	Testo	Imposta la categoria di un mezzo, se l'annotazione è di tipo "IdMean"
IncidentType	Testo	Imposta il tipo di incidente se l'annotazione è di tipo "IdIncident"

Per impostazione predefinita, i livelli seguenti sono definiti a livello di layer (con i relativi *layertag*):

Incidenti	Events, Incidents
Risks	Risks
Infrastructures	Infrastructures
Operations	Damages, Firefighters, FrameIconText, Friend, Gendarmerie, geomethane, Hostile, Military, Neutral, NL_Vehicles, Operations, Planned Operations, Point, Police, Positions, Sources, Targets, Team, Units, Unknown, Water Source
Actors	Avatars
Photo	Photo
Video	Video
Voice	Voice
Overlay	Arrows, Lines, Polygons, Texts, Textured Lines, VolumetricAreas

Regole di visualizzazione

La rappresentazione di determinati tipi è definita da file di regole che definiscono l'aspetto dell'entità in base ai suoi attributi. Vedere

<Crimson Station Root Directory>\Resources\Symbols\Devices\Rules.xml per un esempio di file di regole.

```
<?xml version="1.0" encoding="windows-1250"?>
<Rules version="1.0">
    <ifType name="IdCamera, IdDevice">
        <!-- Template -->
        <setTemplate url=".\\Resources\\Symbols\\Devices\\device.VrGIS" />

        <!-- Icon -->
        <setStyleAttr name="IconURL" value=".\\Resources\\Symbols\\Devices\\DEFAULT_SENSOR.png" />
        <ifAttr name="DeviceType" value="Camera">
            <setStyleAttr name="IconURL" value=".\\Resources\\Symbols\\Devices\\CCTV.png" />
        </ifAttr>
        <ifAttr name="DeviceType" value="Fire">
            <setStyleAttr name="IconURL" value=".\\Resources\\Symbols\\Devices\\FIRE.png" />
        </ifAttr>
        <ifAttr name="DeviceType" value="Weather">
            <setStyleAttr name="IconURL" value=".\\Resources\\Symbols\\Devices\\WEATHER.png" />
        </ifAttr>
        <ifAttr name="DeviceType" value="Radar">
            <setStyleAttr name="IconURL" value=".\\Resources\\Symbols\\Devices\\RADAR.png" />
        </ifAttr>
        <ifAttr name="DeviceType" value="Spectral">
            <setStyleAttr name="IconURL" value=".\\Resources\\Symbols\\Devices\\SPECTRAL.png" />
        </ifAttr>
        <ifAttr name="DeviceType" value="Group">
            <setStyleAttr name="IconURL" value=".\\Resources\\Symbols\\Devices\\GROUP.png" />
        </ifAttr>

        <!-- Color -->
        <setStyleAttr name="Color" value="0.5 0.5 0.5 1" />
        <ifAttr name="State" value="Ok">
            <setStyleAttr name="Color" value="1 1 1 1" />
        </ifAttr>
        <ifAttr name="State" value="Warning">
            <setStyleAttr name="Color" value="0.9 0.9 0.3 1" />
        </ifAttr>
        <ifAttr name="State" value="Critical">
            <setStyleAttr name="Color" value="1 0 0 1" />
        </ifAttr>
        <ifAttr name="State" value="Unknown">
            <setStyleAttr name="Color" value="0.5 0.5 0.5 1" />
        </ifAttr>

        <ifAttr name="State" value="0">
            <setStyleAttr name="Color" value="1 1 1 1" />
        </ifAttr>
        <ifAttr name="State" value="1">
            <setStyleAttr name="Color" value="0.9 0.9 0.3 1" />
        </ifAttr>
        <ifAttr name="State" value="2">
            <setStyleAttr name="Color" value="1 0 0 1" />
        </ifAttr>
        <ifAttr name="State" value="3">
            <setStyleAttr name="Color" value="0.5 0.5 0.5 1" />
        </ifAttr>
    </ifType>
</Rules>
```

Un file di regole è un documento XML con i seguenti indicatori:

Elementi	Valore	Descrizione
ifType	Elementi	Consente di definire a che tipo di entità si applica il file

setTemplate	Vuoto	Consente di definire l'URL verso il file di stile VirtualGeo (.VrG/S), che fungerà da riferimento
setStyleAttr	Vuoto	Consente di modificare un attributo di stile "template"
ifAttr	setStyleAttr, setFeatureAttr	Consente di modificare i valori dello stile in funzione del valore di un attributo
setFeatureAttr	Vuoto	Consente di modificare i valori del vettore utilizzato per rappresentare l'entità in base a un attributo dell'entità. Utile per modificare il testo visualizzato dallo stile.

Stili VirtualGeo

- [VrFeatureStyle](#)
- [VrlconStyle](#)
- [VrTextStyle](#)
- [VrSurfaceStyle](#)
- [VrCurveStyle](#)
- [VrModelStyle](#)
- [VrProjectionLineStyle](#)
- [VrCompositeStyle](#)

Per le regole di visualizzazione e la simbologia, è necessario configurare gli stili VirtualGeo. Questa sezione presenta i vari stili utilizzabili nell'ambito di CRIMSON TACTIC.

VrFeatureStyle

È lo stile di base da cui vengono ereditati tutti gli altri stili.

Identificatori	Valore	Descrizione
AltitudeOffset	Number	Uno scostamento di quota da applicare alla rappresentazione visiva dello stile.
ZManagement	Enum	Indica il modo in cui la rappresentazione visiva viene adattata al terreno, ossia <i>eKeep</i> (utilizza l'altitudine dell'elemento), <i>eOnTerrain</i> (utilizza l'altitudine del terreno in ogni punto dell'elemento), <i>eMinAltitude</i> (utilizza l'altitudine minima della zona)
DepthOffset	Number	Uno scostamento applicato durante la visualizzazione per evitare problemi di sovrapposizione tra elementi complanari.

VrlconStyle

Questo stile consente di rappresentare un elemento di tipo puntiforme con un'icona sulla mappa. Ereditato da *VrFeatureStyle*.

Identificatori	Valore	Descrizione
IconURL	Testo	Un URL verso un'immagine per rappresentare l'icona
Color	Number [4]	Un colore da modulare con l'icona definito da una triade (R,G,B,A) con valori compresi tra 0 e 1. Il valore predefinito è (0,0,0,1).
Size	Number [2]	La dimensione dell'icona. Se pari a zero, viene utilizzata la dimensione dell'immagine
Scale	Number [2]	Un fattore di scala applicato alla dimensione di base dell'icona.
Offset	Number [2]	Uno scostamento in pixel per posizionare l'icona rispetto ai punti.
ZIndex	Intero	Un valore intero per definire l'ordine di visualizzazione tra più icone. Il valore predefinito è 0.
SizeUnit	Enum	L'unità della dimensione dell'icona. <i>ePixel</i> per una dimensione data in pixel, <i>eGeo</i> per una dimensione data in metri.
UseHeading	Bool	Indica se l'icona è orientata in funzione della proprietà "heading" dell'elemento visualizzato. Il valore predefinito è 0.
AcceptOnlyPoint	Bool	Indica se lo stile viene applicato solo su dei punti. Il valore predefinito è 0. Consente di associare un'icona al centro di un poligono, per esempio.

VrTextStyle

Questo stile consente di abbinare un testo a un elemento. Ereditato da *VrFeatureStyle*.

Identificatori	Valore	Descrizione
FontFace	Testo	Il carattere da utilizzare (es: Arial).
Flags	Enum	Il tipo di carattere: <i>eStandard</i> , <i>eItalic</i> , <i>eBold</i> , <i>eItalicAndBold</i> .
Size	Intero	La dimensione del carattere.

Color	Number [4]	Un colore del testo definito da una triade (R,G,B,A) con valori compresi tra 0 e 1. Il valore predefinito è (1,1,1,1).
OutlineColor	Number [4]	Il colore del bordo del testo.
OutlineSize	Intero	La dimensione del bordo del testo. Il valore predefinito è 0.
Text	Testo	Il testo da visualizzare.
TextAttribute	Testo	L'attributo dell'elemento da utilizzare per visualizzare il testo. Utilizzato unicamente se Text è vuoto.
GeographicSize	Number	La dimensione del testo in metri. L'impostazione predefinita è 0, il testo viene visualizzato nella dimensione pixel.
Offset	Number [2]	Uno scostamento da applicare alla posizione del testo rispetto al punto dell'elemento.
OffsetUnit	Enum	L'unità dello scostamento. ePixel per una dimensione data in pixel, eGeo per una dimensione data in metri.
ZIndex	Intero	Un valore intero per definire l'ordine di visualizzazione tra più testi. Il valore predefinito è 0.
Alignment	Enum	L'allineamento del testo: eLeftAlign, eRightAlign, eCenterAlign.
Justification	Enum	La giustificazione del testo: eLeftAlign, eRightAlign, eCenterAlign.
LineSpacing	Number	Lo spazio tra ogni riga.
BorderEnabled	Bool	Indica se intorno al testo è disegnato un bordo.
BorderColor	Number [4]	Il colore del bordo.
BorderSize	Number	La dimensione del bordo in pixel.
BorderLineDrawingMode	Enum	La modalità di disegno dei bordi del testo: eNoPen (nessun bordo), eSolidLine (normale), eDashLine (una linea separata da alcuni pixel), eDotLine (un punto separato da alcuni pixel), eDashDotLine (alterna una linea e un punto), eDashDotDotLine (una linea e due punti)
BorderStippleFactor	Intero	Il fattore da applicare alla modalità di disegno che controlla la distanza e la dimensione della linea.
BackgroundEnabled	Bool	Indica se un colore dello sfondo viene utilizzato dietro il testo.
BackgroundColor	Number [4]	Il colore dello sfondo.
FramePadding	Number	Lo spazio tra il bordo e il testo.

VrSurfaceStyle

Questo stile consente di rappresentare un elemento di tipo poligono. Ereditato da *VrFeatureStyle*.

Identificatori	Valore	Descrizione
Color	Number [4]	Il colore del poligono definito da una triade (R,G,B,A) con valori compresi tra 0 e 1. Il valore predefinito è (1,1,1,1).
Opacity	Number	La trasparenza della riga. Il valore predefinito è 1,0.
OutlineWidth	Number	La dimensione dei contorni in pixel. Il valore predefinito è 0.
OutlineColor	Number [4]	Il colore dei contorni.
OutlineDrawingMode	Enum	La modalità di disegno del contorno: eNoPen (nessun contorno), eSolidLine (normale), eDashLine (una linea separata da alcuni pixel), eDotLine (un punto separato da alcuni pixel), eDashDotLine (alterna una linea e un punto), eDashDotDotLine (una linea e due punti).
OutlineStippleFactor	Intero	Il fattore da applicare alla modalità di disegno che controlla la distanza e la dimensione della linea.
Extrusion	Number	Un'estruzione da applicare al poligono per dargli un'altezza 3D.
SideColor	Number [4]	Il colore del lato se l'estruzione è positiva.
TextureURL	Testo	Un URL a una texture, cioè a un'immagine che sarà applicata sulla parte superiore del poligono.

TextureMetrics	Number [2]	La dimensione della texture in metri da applicare sulla parte superiore del poligono. Se pari a 0, copre tutto il poligono.
TextureOffset	Number [2]	Uno scostamento da applicare all'inizio dell'applicazione della texture.
SideTextureURL	Testo	Un URL a una texture, cioè a un'immagine che sarà applicata sui lati del poligono.
SideTextureMetrics	Number [2]	La dimensione della texture da applicare sul lato del poligono. Se pari a 0, copre tutto il poligono.
SideTextureOffset	Number [2]	Uno scostamento da applicare all'inizio dell'applicazione della texture.
TextureRepeat	Bool	Indica se la texture è ripetuta sul poligono. Il valore predefinito è 1.
PixelSizeTexture	Bool	Indica se la dimensione della texture è espressa in pixel. Il valore predefinito è 0.
TransparencyColor	Number [4]	Consente di sostituire un colore della texture con della trasparenza.
TransparencyThreshold	Number	Una soglia di tolleranza per il confronto con il colore di trasparenza.

VrCurveStyle

Questo stile consente di rappresentare un elemento di tipo linea o polilinea sulla mappa. Ereditato da *VrSurfaceStyle*.

Identificatori	Valore	Descrizione
Width	Number	La dimensione della riga.
WidthUnit	Enum	L'unità da utilizzare per la dimensione della riga. <i>ePixel</i> per una dimensione data in pixel, <i>eGeo</i> per una dimensione data in metri.
LineDrawingMode	Enum	La modalità di disegno della riga: <i>eNoPen</i> (nessun disegno), <i>eSolidLine</i> (normale), <i>eDashLine</i> (una linea separata da alcuni pixel), <i>eDotLine</i> (un punto separato da alcuni pixel), <i>eDashDotLine</i> (alterna una linea e un punto), <i>eDashDotDotLine</i> (una linea e due punti).
StippleFactor	Intero	Il fattore da applicare alla modalità di disegno che controlla la distanza e la dimensione della linea.
Smoothed	Bool	Indica se la riga è lisciata. Il valore predefinito è 0.
HeadTip	CurveTip	Describe la rappresentazione alla fine della riga.
TailTip	CurveTip	Describe la rappresentazione all'inizio della riga.

CurveTip: consente di definire da un elenco di punti la forma all'inizio o alla fine della riga.

il punto (0,0) corrisponde all'origine, cioè all'inizio o alla fine della riga. L'asse X è perpendicolare alla riga e l'asse Y è collineare alla riga. Il valore 1 corrisponde a una dimensione di *Width*.

Per esempio per disegnare una freccia: (2,0), (0,2), (-2,0).

VrModelStyle

Questo stile consente di rappresentare un elemento di tipo puntiforme con un modello 3D. Ereditato da *VrFeatureStyle*.

Identificatori	Valore	Descrizione
ModelURL	Testo	Un URL a un modello 3D da utilizzare per rappresentare il punto.
OverrideColor	Number [2]	Sostituisce il colore del modello 3D, per disattivare la sostituzione, inserire il valore 0,0,0,0. Il valore predefinito è (0,0,0,0).
Position	Number [3]	Una traslazione da applicare al modello 3D rispetto alla posizione del punto.
Scale	Number [3]	Un fattore di scala da applicare al modello 3D.
Center	Number [3]	La posizione del centro da utilizzare per applicare una rotazione al modello 3D.

Orientation	Number [4]	Una rotazione da applicare al modello 3D.
ScaleOrientation	Number [4]	Una rotazione da applicare al fattore di scala applicabile al modello 3D.
Optimized	Bool	Indica se il modello 3D sarà ottimizzato durante il caricamento.
Asynchronous	Bool	Indica se il modello 3D sarà caricato in modo asincrono.

VrProjectionLineStyle

Questo stile consente di visualizzare una riga tra il punto e il terreno per indicare meglio la sua posizione in 3D. Ereditato da *VrFeatureStyle*.

Identificatori	Valore	Descrizione
Color	Number[4]	Il colore della riga definito da una triade (R,G,B,A) con valori compresi tra 0 e 1. Il valore predefinito è (1,1,1,1).

VrCompositeStyle

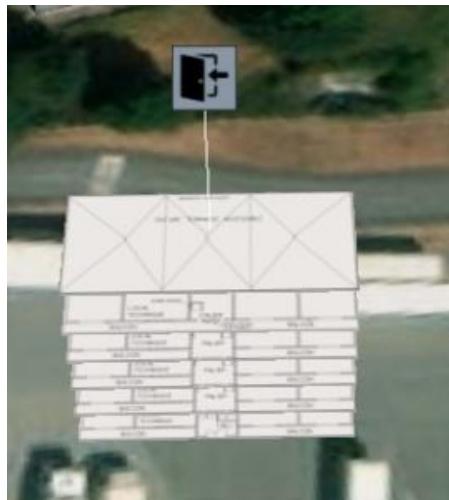
Questo stile consente di combinare diversi stili per rappresentare un elemento. Ereditato da *VrFeatureStyle*.

Identificatori	Valore	Descrizione
Styles	FeatureStyle*	Un elenco di stili da applicare sull'elemento.

Navigatore di edifici

Dalla vista cartografica (2D o 3D), Crimson consente di navigare all'interno di edifici, esplorare i diversi piani e filtrare i diversi elementi dell'edificio (porte, finestre, scale, ecc.) nella vista 3D.

Nella vista cartografica possono essere presenti vari edifici, visibili tramite un'icona che rappresenta una porta aperta. Facendoci clic sopra, è possibile entrare all'interno dell'edificio.



Facendo clic sull'icona della porta si visualizza un fumetto informativo. Il primo pulsante consente di attivare il navigatore dell'edificio.



Il navigatore dell'edificio raggruppa vari elementi sulla vita cartografica:

- In alto al centro, il nome e la descrizione dell'edificio vengono visualizzati per indicare che il navigatore dell'edificio è attivo.
- A destra:



- Un pulsante nella parte superiore consente di uscire dal navigatore.



- Un pulsante nella parte inferiore consente di centrare la vista sull'edificio
- Una barra di scorrimento a destra consente di selezionare il piano da visualizzare*.

- Le entità collegate al piano vengono visualizzate quando si seleziona il piano

- corrispondente A sinistra, un pannello consente di mostrare/nascondere gli elementi dell'edificio:

- O per tipo di elemento

- Muri
- Porte
- Finestre
- Scale
- Balconi
- Pavimento
- Soffitto



- O facendo clic sul pulsante in basso per accedere a una vista dettagliata degli elementi dell'edificio



Il navigatore dell'edificio modifica la visibilità delle entità legate agli edifici. Le entità sono visualizzate in funzione del piano selezionato, consentendo, per esempio, di posizionare con precisione un incidente sul piano e sulla stanza corrispondente alla sua posizione.

Conduzione delle operazioni

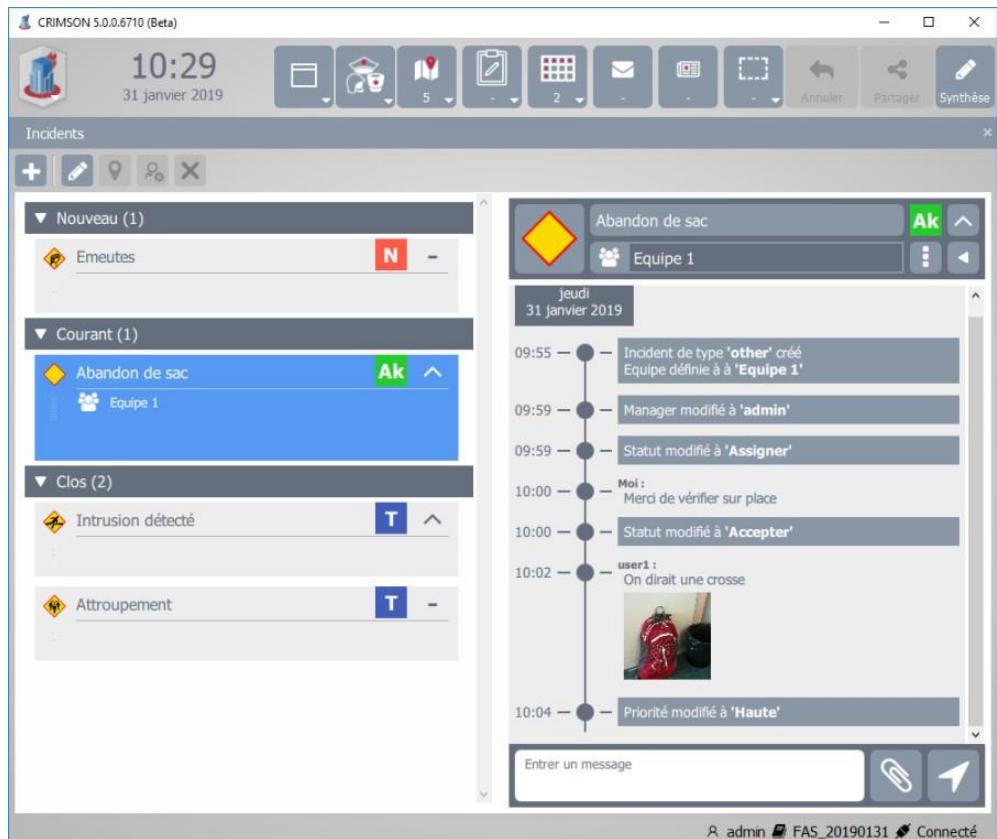
CRIMSON TACTIC offre diversi strumenti ergonomici volti a semplificare la gestione degli incidenti o degli avvisi ricevuti dai vari sistemi integrati in CRIMSON TACTIC. Gli incidenti ricevuti dai sistemi sono configurabili utilizzando un motore di regole grafico flessibile ed efficiente.

Gli incidenti possono anche essere attivati manualmente da un operatore dalla sua postazione di supervisione, in funzione delle informazioni ricevute tramite un altro canale: radio, telefono, ecc. Gli incidenti disponibili possono essere facilmente creati sulla situazione cartografica con la barra di annotazione descritta in [questa sezione](#).



L'attivazione di un incidente può anche comportare delle procedure automatizzate (trasmissione di un messaggio, associazione di una scheda riassuntiva dei comportamenti da adottare in situazione di emergenza, invio di e-mail, ecc.); questa automazione può essere completamente configurata utilizzando lo strumento Crimson Synapse.

Il sistema consente di assegnare squadre sul campo composte da uno o più utenti e caratterizzate dalla loro capacità operativa di gestire un incidente. Le squadre sul campo possono geolocalizzare l'incidente e seguirne l'andamento grazie all'[applicazione mobile](#).



Scheda incidente

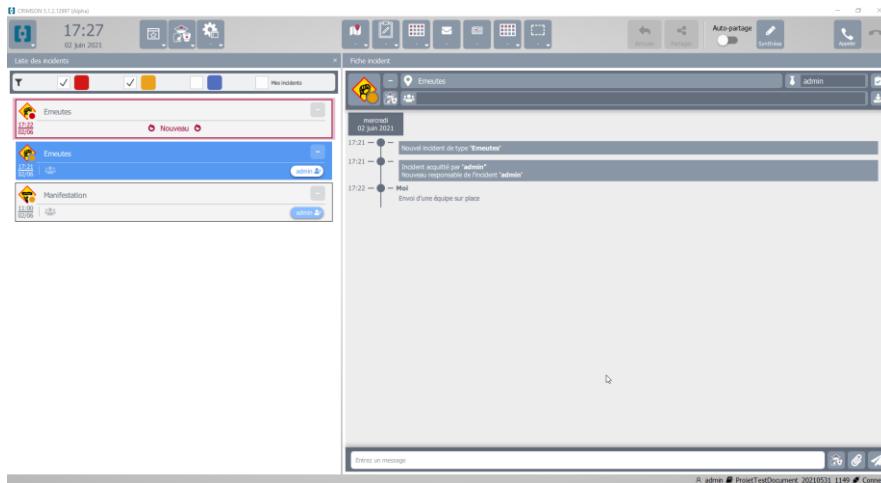
L'operatore ha accesso a un'interfaccia dedicata per la gestione operativa degli incidenti. Può anche assegnare una squadra dedicata alla gestione di questo allarme e utilizzare una "chat" specifica per monitorare i progressi della squadra nella gestione dell'allarme.

La gestione degli incidenti è completamente configurabile e può essere semplificata per soddisfare al meglio i requisiti di gestione degli incidenti.

Gestione degli incidenti

- Visualizzare gli incidenti in corso
- Gestire un incidente
- Gestire un incidente VSI
- Creare un nuovo incidente
- Creare una nuova squadra

I componenti **Elenco degli incidenti** e **Scheda incidente** forniscono vari strumenti ergonomici tesi a semplificare la gestione degli incidenti (o avvisi, allarmi, eventi) ricevuti dai vari sistemi integrati in CRIMSON TACTIC.



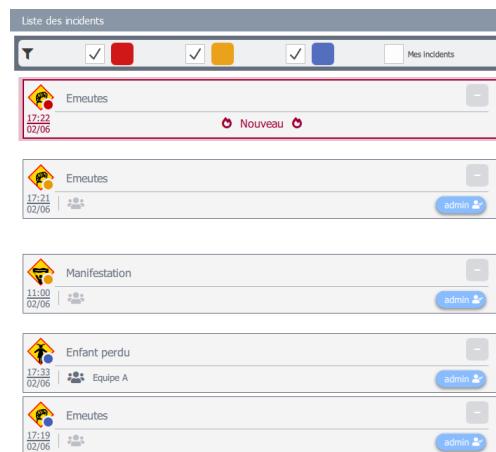
Gestione degli incidenti

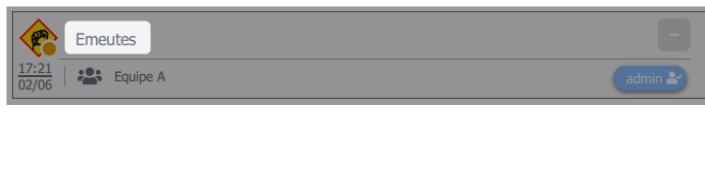
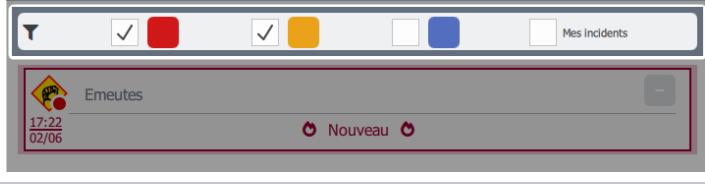
L'operatore ha accesso a un'interfaccia dedicata per la conduzione operativa della gestione di un incidente. Può anche assegnare una squadra alla gestione di questo allarme e, grazie a una "chat" specifica, monitorare i progressi della squadra nella gestione dell'allarme.

Visualizzare gli incidenti in corso

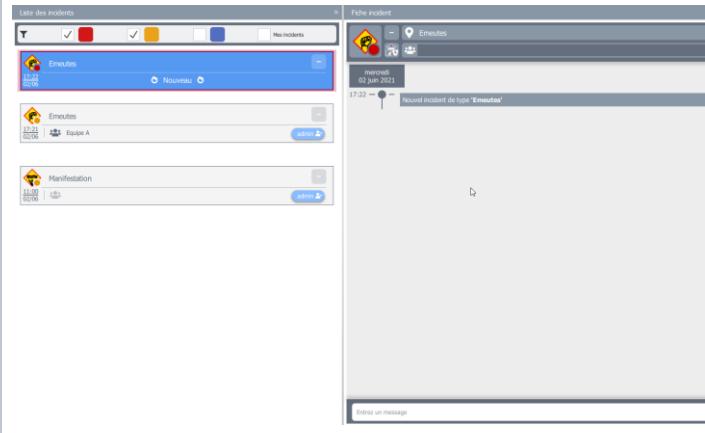
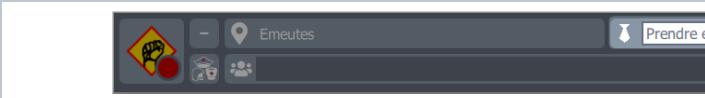
Aprire il componente **Elenco degli incidenti** per visualizzare i vari incidenti in corso.

Un codice colore consente di identificare lo stato dell'incidente: rosso (Nuovo), arancione (Assegnato), verde (Accettato dalla squadra di intervento), blu (Completato).



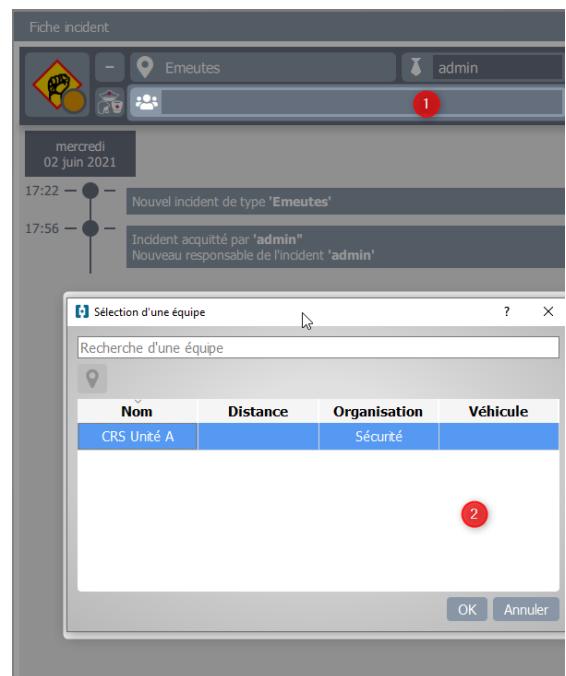
<p>La priorità è visualizzata come icona e può assumere i seguenti valori:</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> Aucune - Basse ▼ Normale ▼ Haute ▲ </div>	
<p>Viene visualizzato il nome dell'incidente. Può essere modificato dall'operatore o generato automaticamente dall'apparecchiatura che ha causato l'incidente.</p> <p>Se l'incidente è stato emesso da un'apparecchiatura (telecamera, portale, pulsante), il nome dell'apparecchiatura è indicato sotto il nome dell'incidente.</p>	
<p>Il nome del supervisore responsabile dell'incidente è indicato in basso a destra.</p> <p>Il nome della squadra assegnata all'incidente è indicato in basso a sinistra.</p>	
<p>L'utente può scegliere di filtrare gli incidenti visibili nell'elenco.</p> <p>Si noti che gli incidenti sono filtrati anche in funzione del gruppo di appartenenza.</p>	
<p>I nuovi incidenti appaiono evidenziati su sfondo rosso, con una notifica per metterli in evidenzia.</p>	

Gestire un incidente

<p>I nuovi incidenti appaiono evidenziati su sfondo rosso, con una notifica per metterli in evidenzia.</p> <p>Un nuovo incidente deve avere un supervisore per essere elaborato.</p> <p>Per farlo, fare clic sull'incidente per visualizzare la scheda nel componente Scheda incidente.</p>	
<p>Per assumere la supervisione dell'incidente, fare clic sul pulsante Prendre en charge (Prendi in carico) sulla scheda dell'incidente.</p>	

È possibile assegnare una squadra di intervento per gestire l'incidente sul campo facendo clic sul pulsante di assegnazione della squadra (1), quindi selezionando una squadra nella finestra visualizzata (2).

CRIMSON TACTIC indica le squadre più vicine all'incidente per la selezione della squadra.



Il supervisore può comunicare con la squadra o con altri operatori grazie alla "chat" dedicata nel file dell'incidente.

Inoltre può allegare documenti, immagini o video.

Entrez un message

Area di testo del messaggio

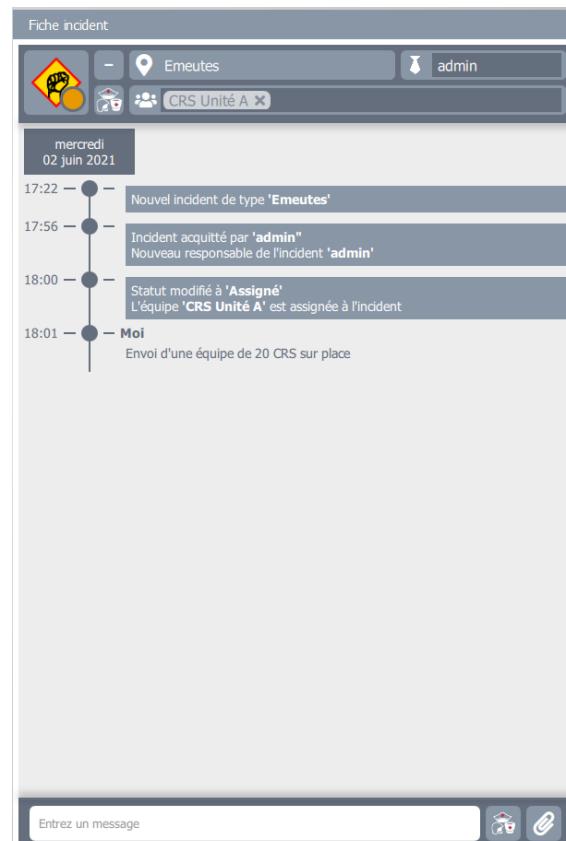
Quando le scelte rapide sono attivate: il tasto “entrée” (invio) viene utilizzato per inviare il messaggio, mentre la scelta rapida “shift+invio” viene utilizzata per tornare alla riga.

Quando le scelte rapide sono disattivate: il tasto “entrée” (invio) viene utilizzato per tornare alla riga.

Invio di un allegato.

Invio di una registrazione audio.

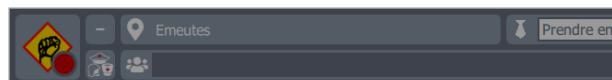
Invio del messaggio.



Il supervisore può scegliere di svincolare l'incidente per consentire la presa in carico da parte di un nuovo responsabile.

In questo caso, fare nuovamente clic sul pulsante **Prendre en charge** (Prendi in carico) e selezionare **Abandonner la gestion** (Abbandona la gestione).

Il supervisore può inoltre chiudere l'incidente se ritiene che sia stato gestito, premendo il pulsante **Clôre** (Chiudi).

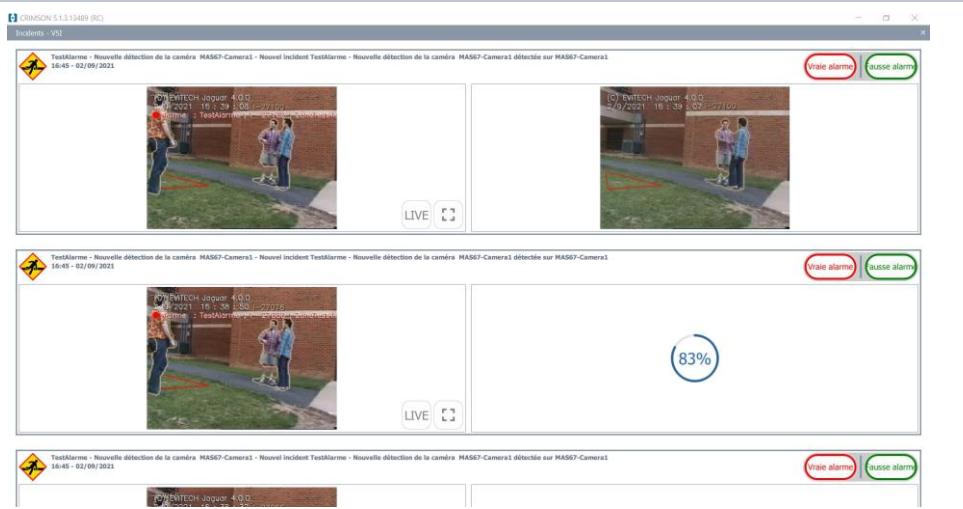


Gestire un incidente VSI

I nuovi incidenti VSI (Videosorveglianza intelligente) sono visualizzati nell'elenco degli incidenti come un classico incidente, ma anche nella finestra Incidenti - VSI.

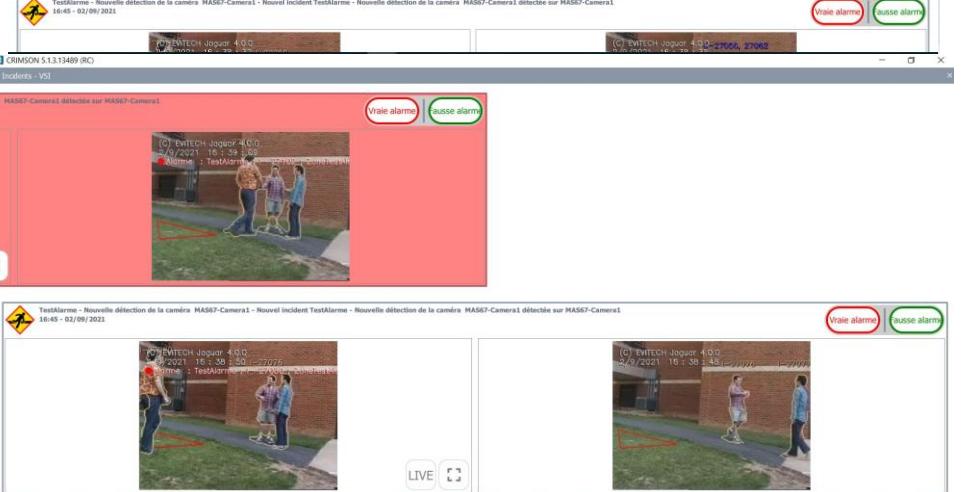
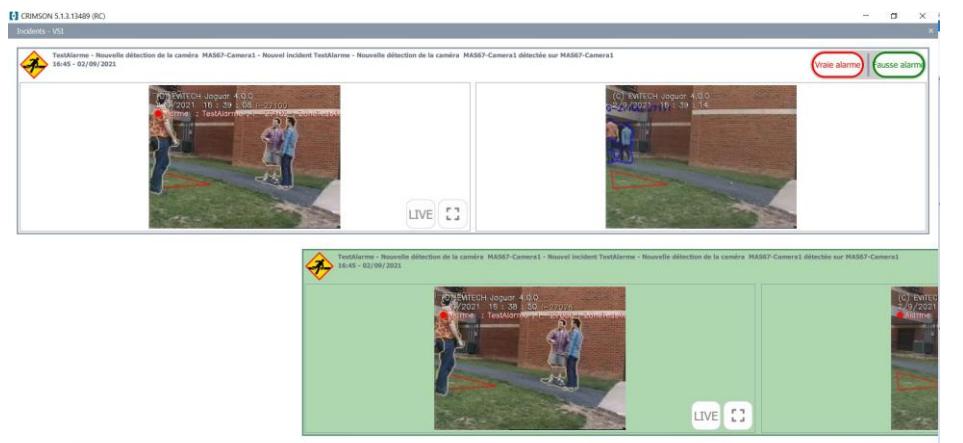
Gli incidenti possono essere verificati e classificati in base alla loro causa.

È possibile visualizzare una foto e un video associati. Facendo clic su "Live", è possibile vedere la telecamera associata all'incidente, se presente, e il pulsante "plein écran" (schermo intero) consente di aprire l'immagine o il video con l'applicazione nativa della postazione del cliente.



Per indicare che l'incidente è il risultato di un falso rilevamento, è possibile fare clic sul pulsante verde "fausse détection" (rilevamento falso) o scorrere la riga da sinistra verso destra.

Se l'incidente è giustificato, è possibile fare clic sul pulsante rosso "vrai détection" (rilevamento vero) o scorrere la riga da destra a sinistra.



Dopo aver premuto o aver fatto scorrere la riga, viene visualizzato un pop-up in cui è necessario selezionare il motivo e scrivere una descrizione se si desidera spiegarlo.

Una volta effettuata la selezione, è possibile confermare premendo il pulsante OK.

Se l'incidente viene classificato come un rilevamento falso, sarà automaticamente chiuso e contrassegnato come elaborato.



Creare un nuovo incidente

Un incidente può essere creato da un utente o automaticamente dal sistema, in funzione del motore di regole del server.

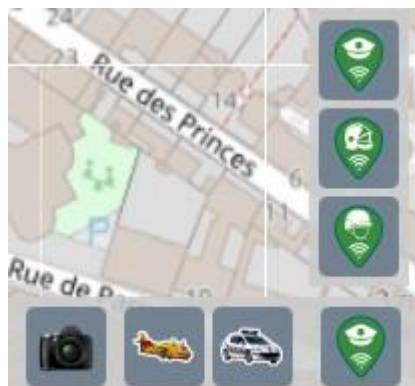
È possibile creare un incidente manualmente dalla mappa utilizzando la [barra delle annotazioni](#).



Creare una nuova squadra

Le squadre possono essere configurate automaticamente nel sistema o create manualmente.

È possibile creare una squadra manualmente dalla mappa utilizzando la [barra delle annotazioni](#).



Il componente **Equipes** (Squadre) mostra tutte le squadre disponibili (e visibili all'utente in base al suo diritto di esserne informato).

Lo stato della squadra è indicato da un colore: disponibile (verde), occupato (giallo) e non disponibile (rosso).

Équipes								
<input type="text"/> Recherche...								
4 élément(s)								
Nom	Organisation	Véhicule	Statut		Coéquipiers			
GP1	Sécurité							
GP2	Sécurité							
GP3	Pompier							
GP4	Militaire							

Per modificare una squadra, fare clic sulla squadra nella tabella e quindi sul pulsante **Modifier** (Modifica).

L'editor è accessibile dalla mappa.

Nom	Organisation	Véhicule	Statut		Coéquipiers
GP1	Sécurité				

L'editor delle squadre consente di scegliere il personale da assegnare alla squadra.

La prima persona assegnata a una squadra ne diventa il leader, indicato in grassetto.

Éditeur d'équipe

Nom : GP1

Position

Latitude, longitude : 48.84189173°, 2.25229729°

Altitude : 0,000 m

Type : Sécurité Véhicule :

Personnel disponible :

Recherche

qm2_secard
qm2_serrot
qm2_valetti
qm2_verrat

Personnel affecté :

qm1_pallet
qm1_roublet

Mission

Démarrer

Visible par

Scheda riassuntive dei comportamenti da adottare in situazione di emergenza

CRIMSON TACTIC dispone di un sistema di gestione delle schede riassuntive dei comportamenti da adottare in situazione di emergenza (o schede incidente) che forniscono all'operatore un elenco di azioni guida da intraprendere o una "checklist" da seguire in caso di incidente. Questa checklist consente di guidare gli operatori nella presa in carico degli incidenti.

Le checklist possono essere creati dall'integratore al momento dell'installazione del software, e/o dagli utenti in un secondo tempo, se desiderano modificare o aggiungere nuove schede. Le nuove schede riassuntive dei comportamenti da adottare in situazione di emergenza possono essere create direttamente dagli utenti su una postazione di supervisione, a seconda dei loro diritti di accesso.

È possibile aggiungere allegati alle schede riassuntive dei comportamenti da adottare in situazione di emergenza per mettere a disposizione degli utenti documenti pratici.

Poiché le schede riassuntive dei comportamenti da adottare in situazione di emergenza possono essere associate ai tipi di incidenti, l'utente ha accesso immediato ai documenti di supporto necessari nell'ambito della situazione in corso.

Incidents - Detail

Intrusion - Bâtiment Administration admin

Prévenir les forces de police Fait

mardi 10 mars 2020

17:04 — New Incident of type 'intrusion'

17:04 — Title modified to 'Intrusion - Bâtiment Administration'

17:05 — Moi
Je m'occupe de coordonner cet incident

17:32 — pompier
Très bien

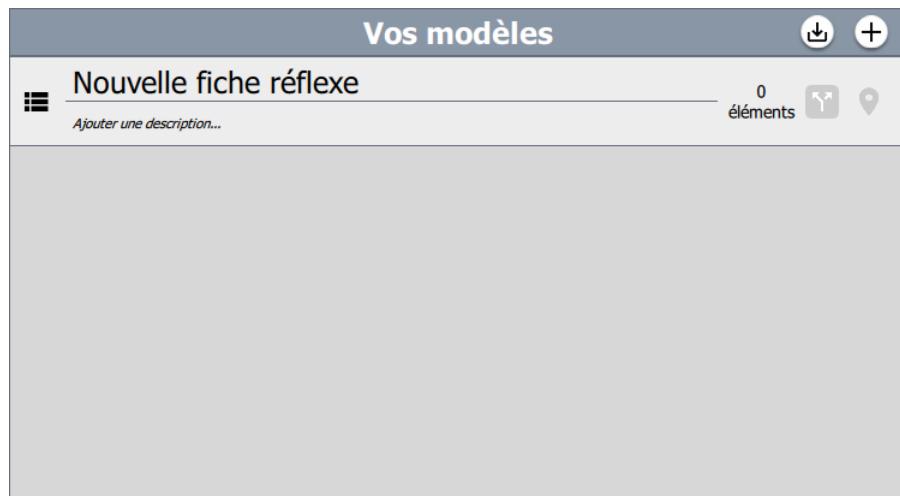
17:32 — pompier
Je suis en route pour une constatation de visu

17:36 — pompier
Photo sur place

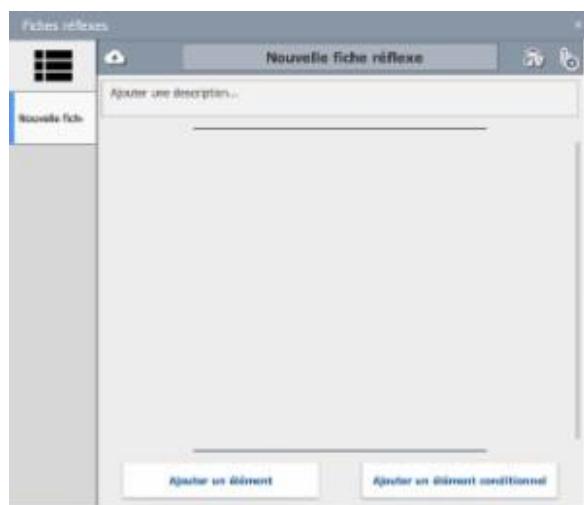
Esempio di scheda riassuntiva dei comportamenti da adottare in situazione di emergenza integrata in un incidente

Creazione dei schede riassuntive dei comportamenti da adottare in situazione di emergenza

Dalla finestra delle schede riassuntive dei comportamenti da adottare in situazione di emergenza, è possibile creare un nuovo modello di scheda, che verrà successivamente associato a un incidente.



È possibile creare un nuovo modello di checklist facendo clic sul pulsante "+" a destra. Questa operazione aggiungerà un nuovo elemento all'elenco sottostante. Per modificare il nuovo modello, è sufficiente fare clic sulla scheda.



È possibile modificare il nome della checklist facendo clic sull'etichetta in alto e confermando la modifica con "Entrée" (Invio). È possibile aggiungere 2 tipi di voci alla scheda:

Un élément normale

- Fare clic sul pulsante "Ajouter un article" (Aggiungi un articolo) per aggiungerne uno.
- È possibile modificare la descrizione dell'elemento facendo clic nel rettangolo, aggiungendo la domanda e confermando premendo "Entrée" (Invio).

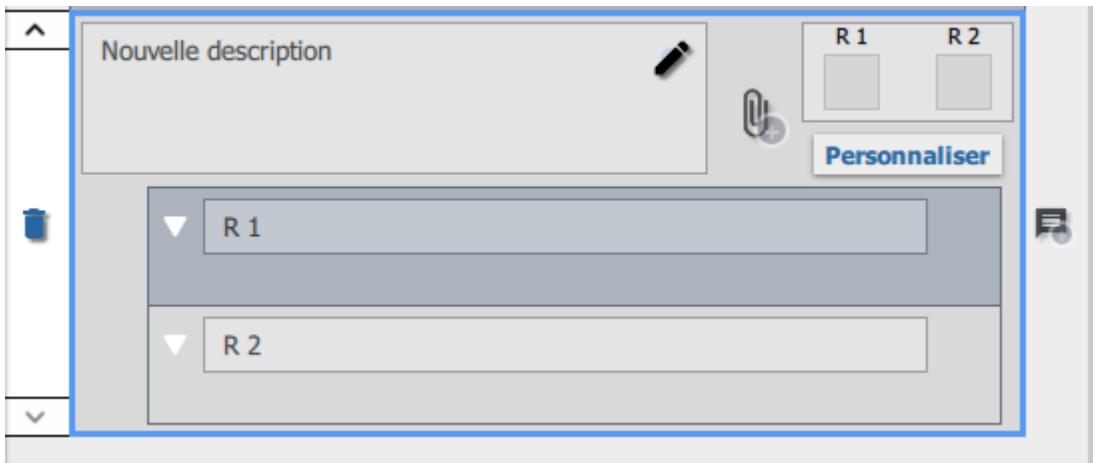


Le scelte predefinite per un elemento sono "Fait" (Fatto) e "Ignoré" (Ignorato). Per

- modificare queste risposte:
- Fare clic su "Personnaliser" (Personalizza).
 - Si apre una nuova finestra in cui è possibile scegliere le diverse risposte possibili che si desidera offrire per questa domanda. Nella parte inferiore della finestra è possibile visualizzare un'anteprima delle risposte.

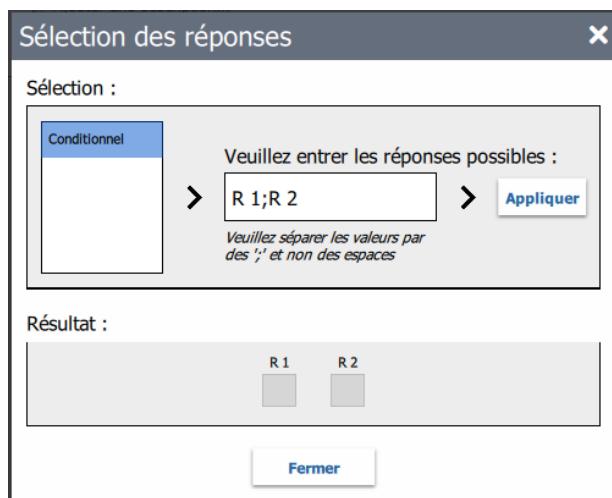
Un élément conditionnel

- Fare clic sul pulsante "Ajouter un élément conditionnel" (Aggiungi un elemento condizionale) per aggiungerne uno.
- È possibile modificare la descrizione dell'articolo facendo clic nel rettangolo, aggiungendo la domanda e confermando premendo "Entrée" (Invio).



Le scelte predefinite per un elemento sono "R1" e "R2". Per modificare queste

- Fare clic su "Personnaliser" (Personalizza).
- Si apre una nuova finestra in cui è possibile rinominare, aggiungere o eliminare le condizioni disponibili per questa domanda. Nella parte inferiore della finestra è possibile visualizzare un'anteprima delle risposte.



Il numero di elementi creati automaticamente corrisponde al numero di condizioni selezionate.

Per ogni elemento creato automaticamente, è possibile vedere a quale condizione è assegnato con il nome della condizione sulla sinistra. Se l'utente sceglie una risposta, vedrà visualizzata nella scheda riassuntiva dei comportamenti da adottare in situazione di emergenza la domanda corrispondente alla risposta scelta.



È possibile modificare l'ordine delle domande in qualsiasi momento utilizzando le frecce a sinistra della domanda.

La freccia verso l'alto sposta la domanda a un livello superiore e la freccia verso il basso la sposta a un livello inferiore. È anche possibile eliminare la domanda utilizzando il pulsante "Corbeille" (Cestino) a sinistra della domanda.

È possibile modificare la visibilità del gruppo utilizzando il pulsante a destra del nome della scheda riassuntiva dei



comportamenti da adottare in situazione di emergenza.



Il pulsante a destra di quest'ultimo pulsante

consente di aggiungere un allegato a questo elemento.

Libro giornale

- Aggiungere una riga al dashboard
- Eliminare una riga dal dashboard
- Sintesi
 - Aggiungere una riga al dashboard di sintesi
 - Eliminare una riga dal dashboard di sintesi

Il **Dashboard del Libro giornale** fornisce informazioni sulle azioni, sugli eventi e sulle decisioni che si verificano durante l'evento. Sono disponibili quattro dashboard per le quattro voci: **incidenti, azioni, fatti/eventi, decisioni**. Questo dashboard è completamente configurabile per rispondere alle esigenze e al modo di lavorare dell'operatore.

È possibile configurare un Libro giornale per ogni organizzazione, consentendo lo scambio di informazioni tra organizzazioni, e quindi includere alcuni elementi in una sintesi che raggruppa le informazioni più importanti di ogni organizzazione.

N°	Date de création	Statut	Origine	Description	Récap
3	08/06 16:30:26	admin		Mise en place du périmètre de sécurité	
2	08/06 16:29:35	admin		Coupe des connexions externes	
1	08/06 16:27:35	admin		Rédaction d'un communiqué de presse	

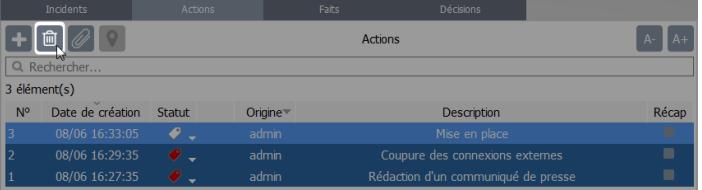
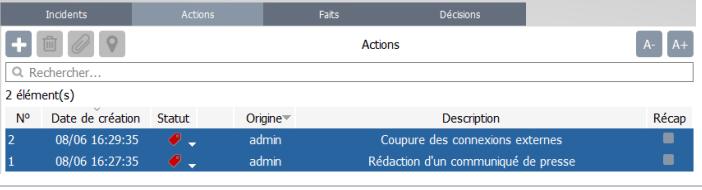
Dashboard del Libro giornale

Aggiungere una riga al dashboard

Fare clic su Ajouter (Aggiungi)	
Viene visualizzata una nuova riga blu.	
Fare doppio clic in ogni cella della nuova riga per modificare il valore.	

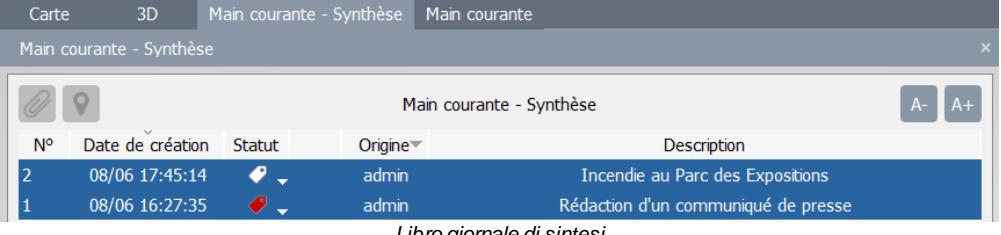
Eliminare una riga dal dashboard

Selezionare la riga da eliminare.	

Fare clic su Supprimer (Elimina) 	
La riga viene eliminata.	

Sintesi

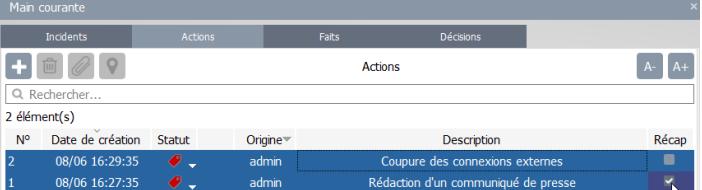
Il **Dashboard di sintesi del Libro giornale** consente di raggruppare gli elementi dei dashboard specializzati (azioni, fatti, decisioni) in un'unica vista.



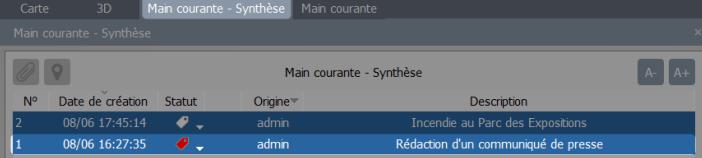
Libro giornale di sintesi

Aggiungere una riga al dashboard di sintesi

Dal componente **Main Courante** (Libro giornale), spuntare la casella **Recap** (Riepilogo) per la riga da aggiungere al dashboard di sintesi.

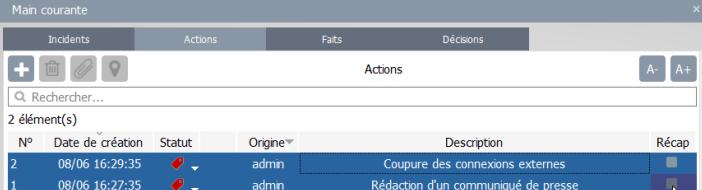

--

La riga viene visualizzate nel componente **Main Courante - Synthèse** (Libro giornale - Sintesi)


--

Eliminare una riga dal dashboard di sintesi

Dal componente **Main Courante** (Libro giornale), spuntare la casella **Recap** (Riepilogo) per la riga da eliminare dal dashboard di sintesi.


--

La riga viene eliminata dal componente **Main Courante - Synthèse** (Libro giornale - Sintesi).

The screenshot shows a software window titled "Main courante - Synthèse". The window has tabs at the top: "Carte", "3D", "Main courante - Synthèse" (which is selected), and "Main courante". Below the tabs is a toolbar with icons for "Carte" and "Localisation". The main area contains a table with the following data:

N°	Date de création	Statut	Origine*	Description
1	08/06 17:45:14	admin		Incendie au Parc des Expositions

At the bottom right of the window are two buttons: "A-" and "A+".

Monitoraggio delle risorse

CRIMSON TACTIC offre una serie di strumenti per monitorare le risorse umane e materiali impiegate durante un evento. Questi moduli sono presentati nelle sezioni seguenti:

- [Dashboard delle vittime](#)
- [Dashboard dei mezzi](#)
- [Personale coinvolto](#)

Dashboard delle vittime

- Aggiungere una riga al dashboard
- Eliminare una riga dal dashboard

Il **Dashboard delle vittime** fornisce informazioni sulle vittime dell'evento in corso.

Tableau des victimes							
Secteur	Date / GH	Impliquée(s)	UR	UA	DCD	Disparue(s)	Total
POL		2	0	2	2	0	6
HOSP		7	0	1	0	0	8
CRM		3	2	0	1	0	6
Total		12	2	3	3	0	20

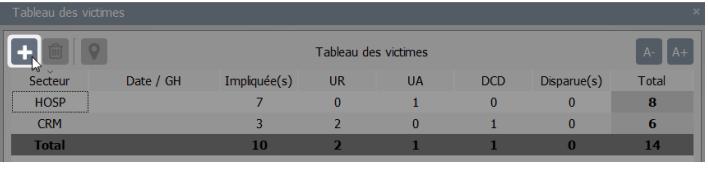
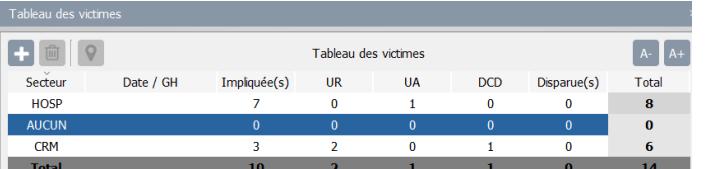
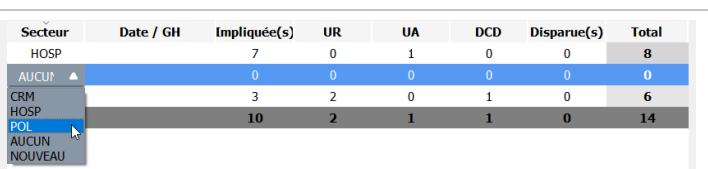
Dashboard delle vittime

Ogni riga del dashboard comporta cinque colonne:

- **UA** (vittime in stato di emergenza relativa)
- **UR** (vittime in stato di emergenza assoluta)
- **DCD** (vittime decedute)
- **Dispersi**
- **Coinvolti**

L'ultima riga mostra il totale di ogni colonna, dando una visione complessiva delle vittime.

Aggiungere una riga al dashboard

Fare clic su Ajouter (Aggiungi) 	 Viene creata una nuova riga in blu.	 Fare doppio clic in ogni cella della nuova riga per modificare il valore.	 I totali vengono aggiornati automaticamente ogni volta che si modifica una cella.
--	---	---	---

Eliminare una riga dal dashboard

Selezionare la riga da eliminare.

Secteur	Date / GH	Impliquée(s)	UR	UA	DCD	Disparue(s)	Total
CRM		3	2	0	1	0	6
HOSP		7	0	1	0	0	8
POL		0	2	0	0	0	2
Total		10	4	1	1	0	16

Fare clic su **Supprimer** (Elimina) .

Secteur	Date / GH	Impliquée(s)	UR	UA	DCD	Disparue(s)	Total
CRM		3	2	0	1	0	6
HOSP		7	0	1	0	0	8
POL		0	2	0	0	0	2
Total		10	4	1	1	0	16

La riga viene eliminata e i totali vengono ricalcolati.

Secteur	Date / GH	Impliquée(s)	UR	UA	DCD	Disparue(s)	Total
POL		0	2	0	0	0	2
CRM		3	2	0	1	0	6
Total		3	2	0	1	0	8

Dashboard dei mezzi

- Dashboard dei mezzi per gruppo di lavoro
- Aggiungere una riga a un dashboard
 - Eliminare una riga dal dashboard
 - Visualizzare il dashboard di un gruppo di attori
- Sintesi dei mezzi

Dashboard dei mezzi per gruppo di lavoro

Il **Dashboard dei mezzi** consente di monitorare la distribuzione dei mezzi per settore di attività durante l'evento.

Means table							
Santé	Pompiers	Autres acteurs 2		Autres acteurs 1		Sécurité publique	
Sécurité publique							
Secteur	Moyen	Quantité	Origine de la demande	Demandé à	Point de transit	Engagé à	Désengagé à
Policiers	Démineurs	3	Colis suspect	28/11/11:58:11	28/11/11:58:30	28/11/11:58:31	28/11/11:58:32
TOTAL				0	0	0	3

Dashboard dei mezzi

Ogni mezzo ha quattro possibili stati, che devono avvenire in ordine

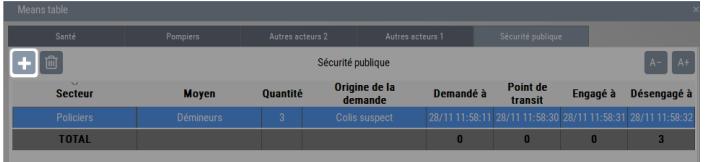
cronologico:

- Richiesto a
- Punto di transito
- Impegnato a
- Disimpegnato a

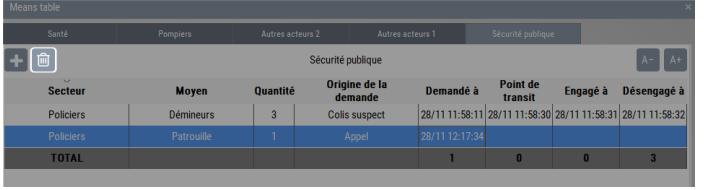
Le transizioni tra questi stati sono definite da tempi nel quadro di riferimento dell'esercizio.

La riga Totale mostra il totale dei mezzi per ogni stato.

Aggiungere una riga a un dashboard

Fare clic su Ajouter (Aggiungi)  .	
Viene creata una nuova riga in blu.	
Fare doppio clic in ogni cella della nuova riga per modificare il valore.	
I totali vengono aggiornati automaticamente ogni volta che si modifica una cella.	

Eliminare una riga da un dashboard

Selezionare la riga da eliminare.	
Fare clic su Supprimer (Elimina)  .	
La riga viene eliminata e i totali vengono ricalcolati.	

Visualizzare il dashboard di un gruppo di attori

Fare clic sul pulsante di selezione dei gruppi	
Viene visualizzato l'elenco dei gruppi. Selezionare i gruppi con il dashboard da visualizzare.	
I dashboard vengono visualizzati in nuove schede.	

Sintesi dei mezzi

Il **Dashboard di sintesi dei mezzi** consente di ottenere una panoramica riepilogativa dello stato dei mezzi per ogni gruppo operativo, visualizzando il totale per ogni stato dei mezzi e il totale complessivo per ogni stato.

Synthèse des moyens

A- A+

Tableau	Moyens demandés à	Point de transit	Moyens assignés à
Sécurité publique	0	1	0
Santé	5	0	0
Pompiers	2	0	0
Autres acteurs 2	0	0	0
Autres acteurs 1	0	0	0
TOTAL	7	1	0

Dashboard di sintesi dei mezzi

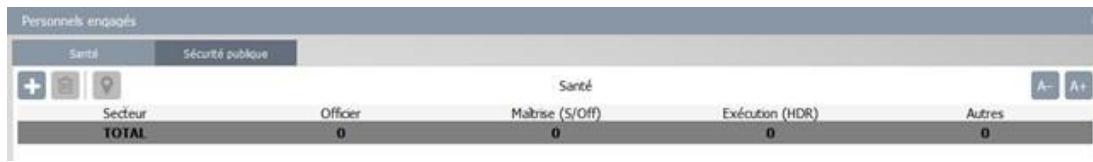
Il dashboard di sintesi viene generato automaticamente in funzione dei dashboard dei mezzi per ciascun settore di attività; non è possibile aggiungere o eliminare una riga.

Personale coinvolto

- Dashboard del personale coinvolto
 - Aggiungere una riga a un dashboard
 - Eliminare una riga dal dashboard
 - Visualizzare il dashboard di un gruppo di attori
- Sintesi del personale coinvolto

Dashboard del personale coinvolto

Il **Dashboard del personale coinvolto** offre una panoramica sul personale mobilitato per gruppo operativo.



Dashboard del personale coinvolto

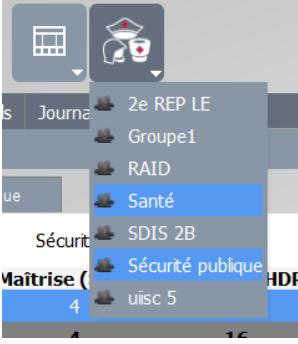
Aggiungere una riga a un dashboard

Fare clic su Ajouter (Aggiungi)	
Viene creata una nuova riga in rosso.	
Fare doppio clic in ogni cella della nuova riga per modificare il valore.	
I totali vengono aggiornati automaticamente ogni volta che si modifica una cella.	

Eliminare una riga da un dashboard

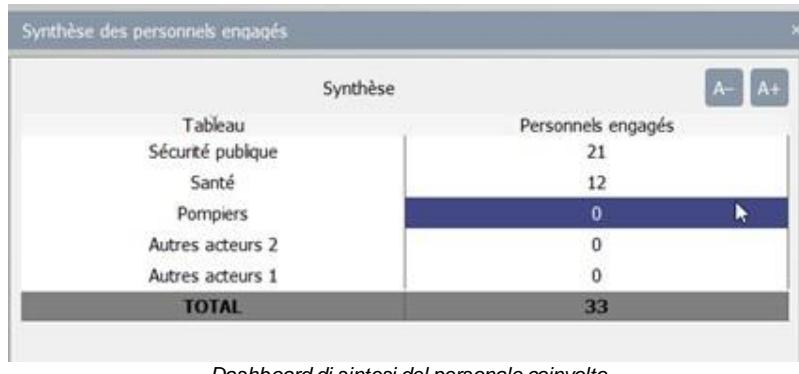
Selezionare la riga da eliminare	
Fare clic su Supprimer (Elimina)	
La riga viene eliminata e il totale viene ricalcolato.	

Visualizzare il dashboard di un gruppo di attori

Fare clic sul pulsante di selezione dei gruppi	
Viene visualizzato l'elenco dei gruppi. Selezionare i gruppi con il dashboard da visualizzare.	
I dashboard vengono visualizzati in nuove schede.	

Sintesi del personale coinvolto

Il **Dashboard di sintesi del personale coinvolto** consente di ottenere una panoramica globale del personale coinvolto.



Dashboard di sintesi del personale coinvolto

Questo dashboard viene generato automaticamente sulla base delle informazioni contenute nei dashboard del personale coinvolto. Non è possibile modificarlo manualmente.

Verbale delle decisioni

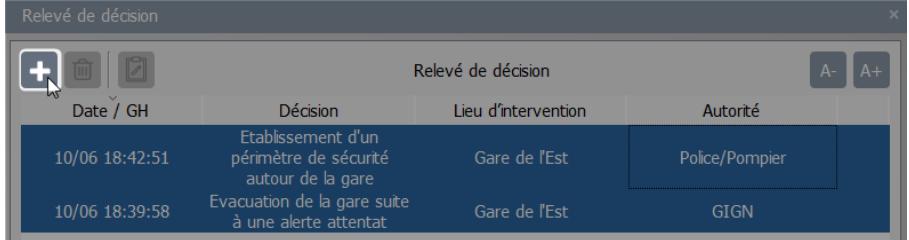
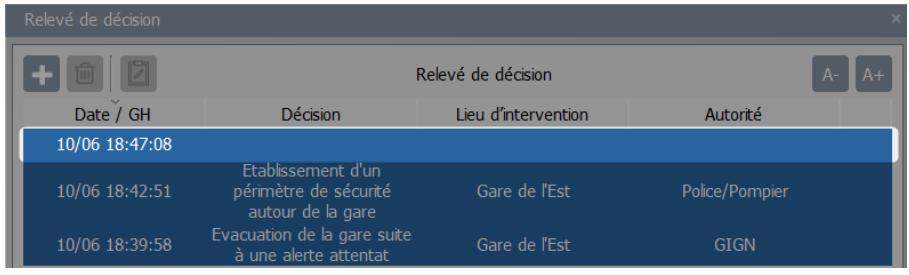
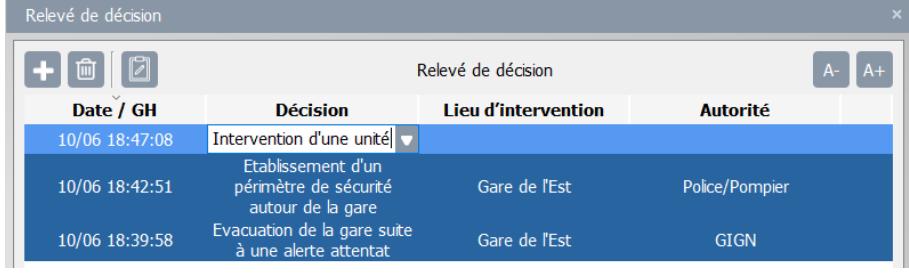
- Aggiungere una riga al dashboard
- Eliminare una riga dal dashboard

Il dashboard **Verbale delle decisioni** offre una panoramica sulle decisioni adottate nel corso dell'esercizio.

Relevé de décision			
Date / GH	Décision	Lieu d'intervention	Autorité
10/06 18:42:51	Etablissement d'un périmètre de sécurité autour de la gare	Gare de l'Est	Police/Pompier
10/06 18:39:58	Evacuation de la gare suite à une alerte attentat	Gare de l'Est	GIGN

Dashboard del verbale delle decisioni

Aggiungere una riga al dashboard

Fare clic su Ajouter (Aggiungi)  .	
Viene creata una nuova riga in blu. La colonna "Date / GH" (Data/GH) della nuova riga viene automaticamente compilato con la data e l'ora correnti.	
Fare doppio clic in ogni cella della nuova riga per modificare il contenuto.	

Eliminare una riga dal dashboard

Selezionare la riga da eliminare.

Relevé de décision			
Date / GH	Décision	Lieu d'intervention	Autorité
10/06 18:42:51	Etablissement d'un périmètre de sécurité autour de la gare	Gare de l'Est	Police/Pompier
10/06 18:39:58	Evacuation de la gare suite à une alerte attentat	Gare de l'Est	GIGN

Fare clic su **Supprimer** (Elimina) .

Relevé de décision			
Date / GH	Décision	Lieu d'intervention	Autorité
10/06 18:42:51	Etablissement d'un périmètre de sécurité autour de la gare	Gare de l'Est	Police/Pompier
10/06 18:39:58	Evacuation de la gare suite à une alerte attentat	Gare de l'Est	GIGN

La riga viene eliminata.

Relevé de décision			
Date / GH	Décision	Lieu d'intervention	Autorité
10/06 18:39:58	Evacuation de la gare suite à une alerte attentat	Gare de l'Est	GIGN

Ricerca su Twitter

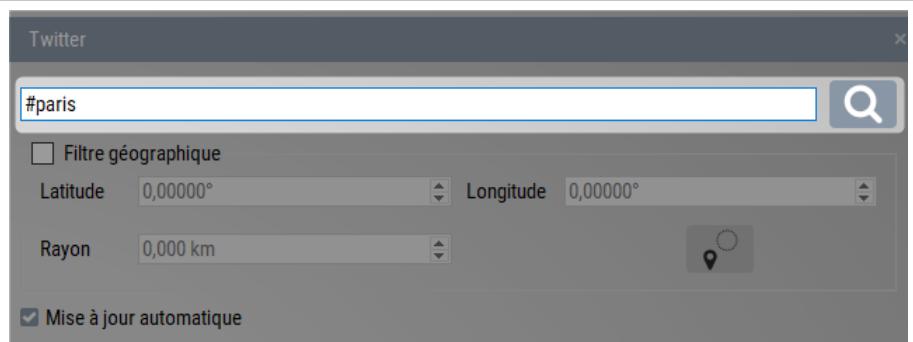
- Visualizzare i messaggi per parola chiave
- Filtrare i messaggi in base alla posizione geografica

Il modulo **Twitter** visualizza i tweet recenti (messaggi di Twitter) contenenti una determinata parola chiave. È possibile perfezionare il filtro specificando una posizione geografica di origine.

Visualizzare i messaggi che seguono una parola chiave

Nella finestra **Twitter** inserire la parola chiave da ricercare (con o senza "#") e fare clic su

Rechercher (Cerca) .



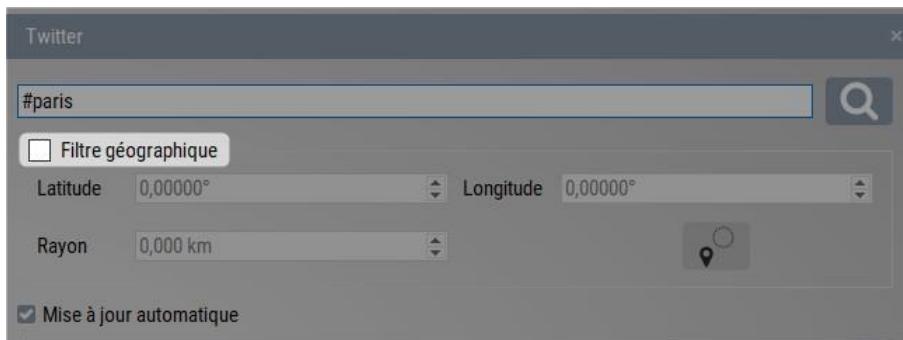
I tweet corrispondenti vengono visualizzati nella finestra.

The screenshot shows the Twitter search interface with the search term '#paris' entered. The 'Mise à jour automatique' (Automatic update) checkbox is checked. Below the search bar, three tweets are listed:

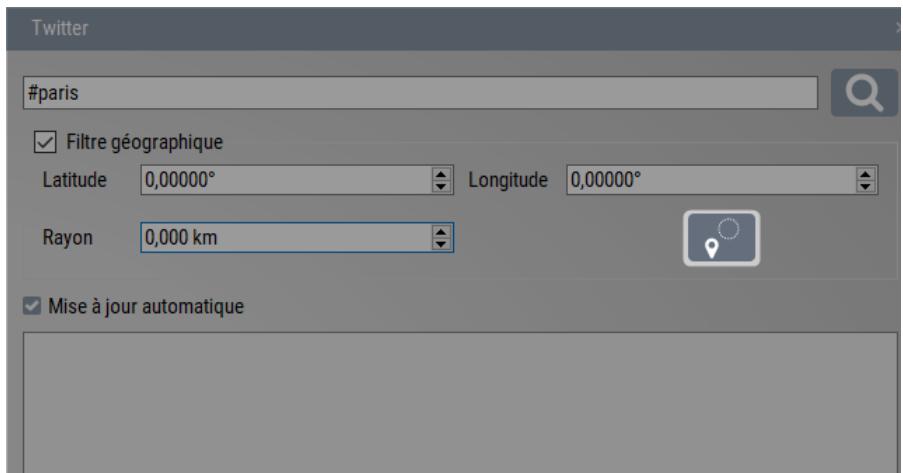
- PSGFI TANG-SEL** @PSGFI_TANGSEL - mardi 28 novembre 2017 13:55:28
#Psg #psgfc #psgfancclub #psgindo #psgindonesia #paris #lesparisiens #ligue1
#allezparis... https://t.co/awAFxRoxKN
- Actu PSG** @ActuPSG365 - mardi 28 novembre 2017 13:54:29
#PSG #TeamPSG #Paris PSG_inside: UnaiEmery_ : "DaniAlvesD2 réalise de grandes performances." #PSGESTAC #PSGLive
- Actu PSG** @ActuPSG365 - mardi 28 novembre 2017 13:54:28
#PSG #TeamPSG #Paris PSG_inside: UnaiEmery_ : "ThomMills a fait une belle saison. Maintenant il joue moins, mais... https://t.co/goNzbXWPIH

Filtrare i messaggi in base alla posizione geografica

Nella finestra **Twitter** attivare l'opzione **Filtre géographique** (Filtro geografico).



Fare clic sul pulsante **Localiser** (Individua). Viene visualizzata la mappa.

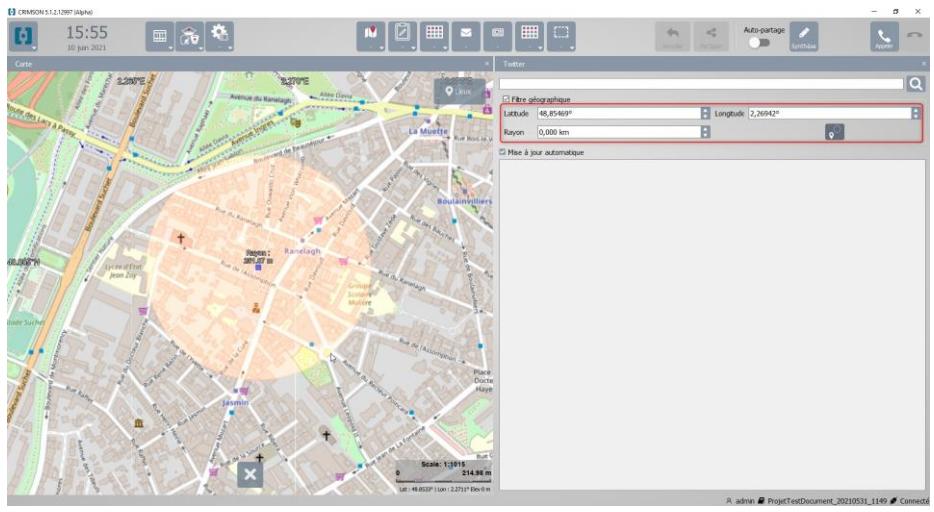


Fare clic sulla mappa per selezionare la posizione attorno alla quale si desidera filtrare i messaggi.

Tenere premuto il clic per tracciare il raggio della zona di ricerca.

I campi **Latitudine**, **Longitudine** e **Raggio** vengono compilati automaticamente.

È possibile compilare questi campi anche manualmente.



Fare clic su **Rechercher** (Cerca) .

Il flusso viene visualizzato tenendo conto di entrambi i criteri (parola chiave e posizione).

Twitter

#paris

Filtre géographique

Latitude 2,29412° Longitude 48,85820°

Rayon 10,000 km

Mise à jour automatique

 **Le Réseau Primaveras** @reseau_prima - mardi 28 novembre 2017 14:13:35
↗ Nouveau ! En 2018, vous allez donner du #sens et changer votre vie #professionnelle! ↗ Demandez le programme!... <https://t.co/GkfRmEwnzR>

 **Laëtitia** @DfilmsetDmots - mardi 28 novembre 2017 14:13:01
#exposition #gratuit "Marilyn, La Dernière Séance" au DS World #Paris : <https://t.co/bLqxUHL5GY> via @Doitinparis... <https://t.co/vBjqsbDKP>

 **Darie Lioha** @lioha_narie - mardi 28 novembre 2017 14:11:12

Analisi dei dati

CRIMSON TACTIC offre una serie di funzioni che consentono di passare in rassegna la cronologia degli eventi verificatisi durante la gestione di un incidente o di generare rapporti con contenuti personalizzati.

I vari moduli di visualizzazione e analisi dei dati sono descritti nelle sezioni seguenti:

- [Rapporto della situazione](#)
- [Registro degli eventi](#)
- [Debriefing](#)

Rapporto della situazione

Il componente **Rapport de situation** (Rapporto della situazione) o **Synthèse** (Sintesi) consente di generare automaticamente un rapporto dalle informazioni memorizzate in CRIMSON TACTIC.

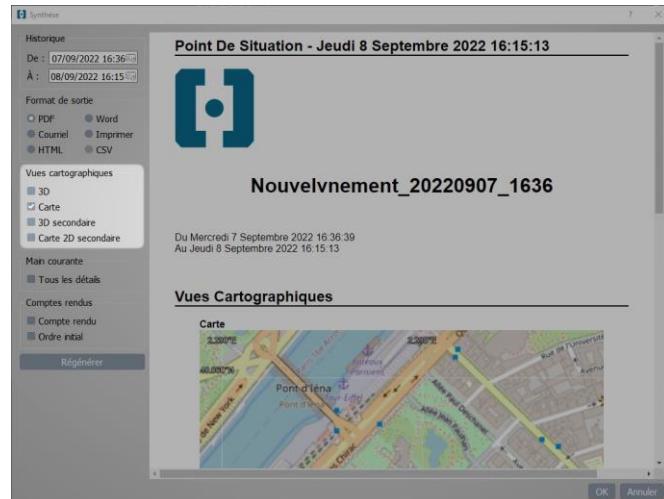
È possibile produrre un rapporto di sintesi per l'intero work-in-progress (tutti gli eventi in corso) o per un incidente specifico. Il rapporto può essere creato in diversi formati: Word, PDF, e-mail, stampa, HTML o CSV.

La struttura del rapporto può essere configurata da un amministratore per seguire un modello predefinito.

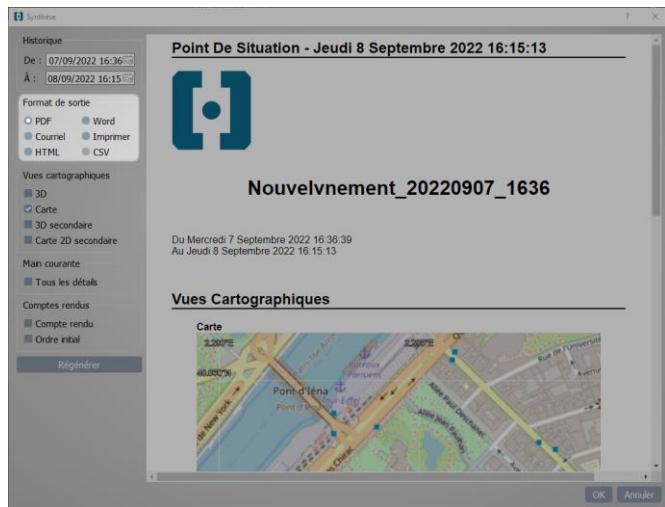
Fare clic sul pulsante **Synthèse** (Sintesi) nella barra principale per aprire la finestra dialogo per la generazione di un rapporto.



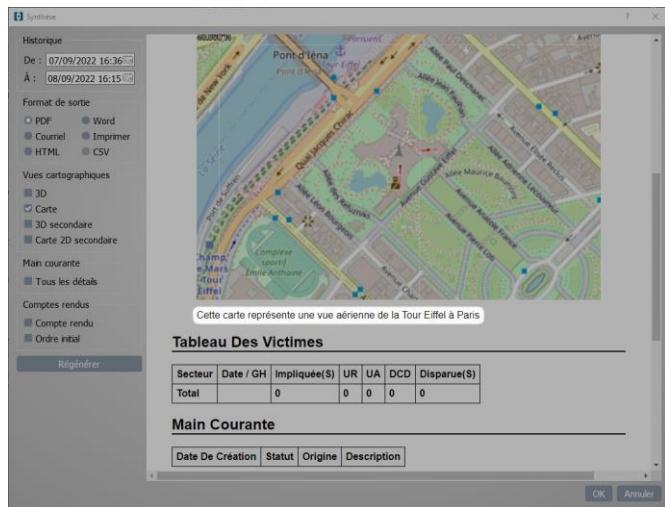
Spuntare una delle caselle della sezione **Vue cartographique** (Vista cartografica) per inserire nel rapporto una schermata della vista corrente della cartografia selezionata.



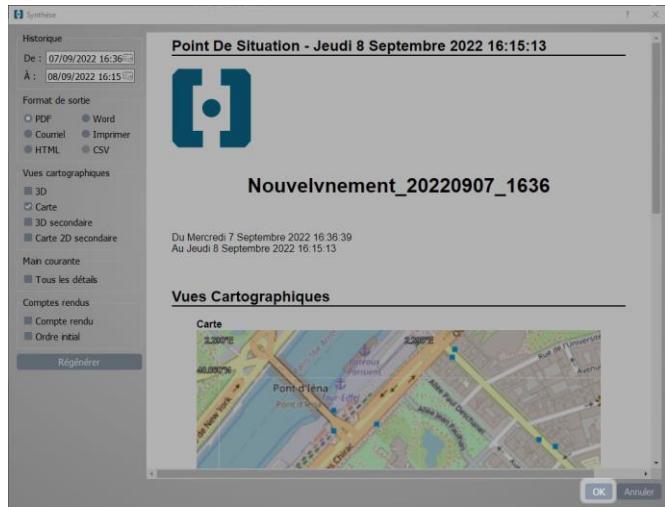
Selezionare il formato di output: Word, PDF, e-mail, stampa, HTML o CSV.



La finestra di anteprima può essere modificata in modo interattivo per aggiungere testo personalizzato.



Fare clic su **Ok** per generare il documento in base al formato di output selezionato.



Registro degli eventi

Tutte le informazioni aggiunte, eliminate o modificate sono tracciate nel database di CRIMSON TACTIC e possono essere ricercate, consultate o utilizzate per generare i dashboard configurabili.

L'obiettivo di questo componente è quello di avere a disposizione tutti gli eventi segnalati durante la sessione di CRIMSON TACTIC.

I filtri presenti nella parte superiore del componente possono essere utilizzati per perfezionare la ricerca degli eventi in base a vari criteri: il periodo in cui si è verificato l'evento (data di inizio/fine), il tipo di azione dell'evento (aggiunta, eliminazione, modifica), l'utente che ha avviato l'evento, ecc.

The screenshot shows the CRIMSON TACTIC software interface. On the left, the 'Journal d'événements' (Event Log) window is open, displaying a list of 17 events. The columns include Date, Source, Action, Type, Nom, and Description. The events log various actions such as modifying incident names, adding and removing geo-symbols, and adding comments. On the right, a map of Paris is shown with several yellow diamond-shaped markers indicating specific locations or events. The map includes a compass rose and a scale bar. The top of the screen features a toolbar with various icons for navigation and communication.

Date	Source	Action	Type	Nom	Description
02/06/2021 11:15	admin	modify	Incident	Manifestation Paris	Modification de l'attribut 'Name' sur l'entité 'Manifestation Paris' de type 'Incident' Ancienne valeur : "Manifestation" Nouvelle valeur : "Manifestation Paris" Étiquettes : Incident,Maps
02/06/2021 11:01	admin	remove	GeoSymbol		Suppression de l'entité " de type 'GeoSymbol' Étiquettes : Maps
02/06/2021 11:00	admin	add	Incident	Manifestation	Création de l'incident 'Manifestation' de type 'banner' Étiquettes : Incident,Maps
02/06/2021 11:00	admin	add	Incident	Manifestation	Création de l'incident 'Manifestation' de type 'banner' Étiquettes : Incident,Maps
02/06/2021 11:00	admin	add	Incident	Manifestation	Création de l'incident 'Manifestation' de type 'banner' Étiquettes : Incident,Maps
01/06/2021 16:47	admin	add	GeoSymbol		Création du geoSymbol " de type 'crimson.symbol.risk.electricity_failure' Couche : Risks Étiquettes : Maps
01/06/2021 16:45	admin	add	Comment		Commentaire sur l'entité " de type 'GeoSymbol' Message : test Étiquettes : Comment
01/06/2021 16:44	admin	add	GeoSymbol		Création du geoSymbol " de type 'crimson.symbol.risk.electricity_failure' Couche : Risks Étiquettes : Maps
01/06/2021 16:41	admin	add	GeoSymbol		Création du geoSymbol " de type 'crimson.symbol.risk.aircraft' Couche : Risks Étiquettes : Maps
01/06/2021 16:01	admin	add	GeoSymbol		Création du geoSymbol " de type 'crimson.symbol.risk.contagious' Couche : Risks Étiquettes : Maps
01/06/2021 16:01	admin	add	GeoSymbol		Création du geoSymbol " de type 'crimson.symbol.risk.contagious' Couche : Risks Étiquettes : Maps
01/06/2021 16:01	admin	add	GeoSymbol		Création du geoSymbol " de type 'crimson.symbol.risk.chemical' Couche : Risks Étiquettes : Maps
01/06/2021 16:01	admin	add	GeoSymbol		Création du geoSymbol " de type 'crimson.symbol.risk.aircraft' Couche : Risks Étiquettes : Maps

Registro degli eventi

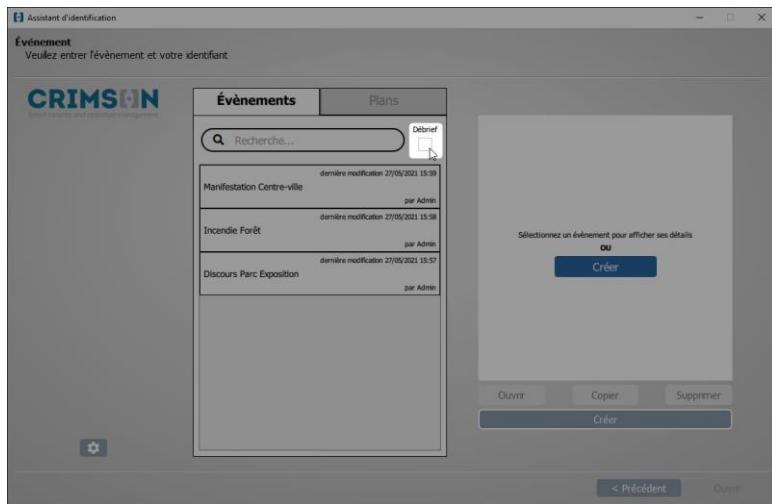
Debriefing

- Passare alla modalità “Débriefing”
- Funzionamento della “Linea temporale”
 - Visualizzare la vista operativa in un determinato momento
 - Riprodurre l’evento
 - Mettere in pausa la riproduzione di un evento

Il componente **Debriefing** viene utilizzato per riprodurre un evento allo scopo di analizzare le azioni a posteriori. L’amministratore può fare un salto indietro nel tempo e visualizzare la vista operativa comune nel momento prescelto. Ciò consente di analizzare passo dopo passo le conseguenze di ogni azione intrapresa durante l’evento.

Passare alla modalità “Débriefing”

Per accedere alla modalità “Debriefing”, al momento dell’accesso, spuntare la casella **Debrief** per visualizzare l’elenco degli eventi completati. Selezionare quindi l’evento da analizzare.



Visualizzazione degli eventi completati

Durante un debriefing, l’amministratore può aggiungere delle informazioni al sistema, ad esempio disegnare informazioni sulla mappa. Tuttavia, le azioni eseguite in modalità debriefing non possono essere condivise, poiché l’evento è terminato.

Funzionamento della “Linea temporale”

Il debriefing si basa sulla funzione “**Ligne de temps**” (Linea temporale), che riassume lo svolgimento dell’evento e ne consente la riproduzione in tempo controllato.

Un cursore blu indica a quale momento dell’evento corrisponde la vista operativa corrente. La linea temporale mostra gli incidenti in corso e le varie azioni intraprese dai gruppi o dagli utenti durante il periodo di tempo “attivo”. Le azioni degli utenti sono rappresentate da un rombo blu o rosso nella linea temporale. Non tutte le azioni degli utenti sono visualizzate nella linea temporale, ma dipendono dalla configurazione della stessa. Per impostazione predefinita, vengono visualizzate solo le azioni intraprese su incidenti e i libri giornale.

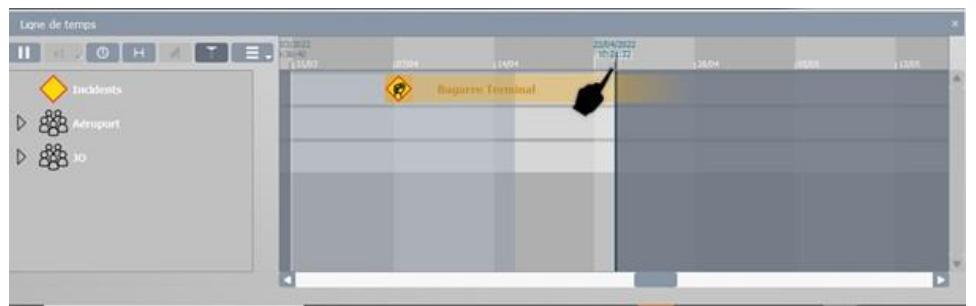
Il periodo di tempo attivo viene visualizzato in grigio chiaro nella linea temporale. Gli incidenti e le azioni degli utenti vengono visualizzati in base a questo periodo di tempo. L’area in blu chiaro corrisponde a un periodo in cui la cronologia è disponibile, ma al di fuori del periodo attivo. L’area in blu scuro corrisponde a un periodo in cui non è disponibile alcuna cronologia. La durata del periodo attivo può essere modificata dall’utente.



Linea temporale

Visualizzare la vista operativa in un determinato momento

Posizionare il cursore sull'intestazione (data e ora): il puntatore del mouse si trasforma in una doppia freccia.

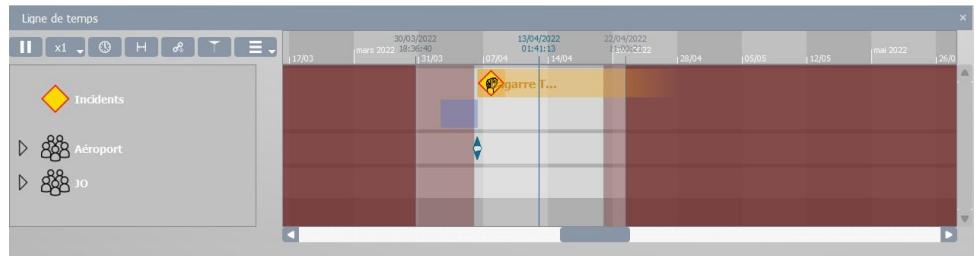


Fare clic con il tasto sinistro del mouse e, mantenendo il clic, spostare il cursore sulla data desiderata.

Rilasciare il clic.

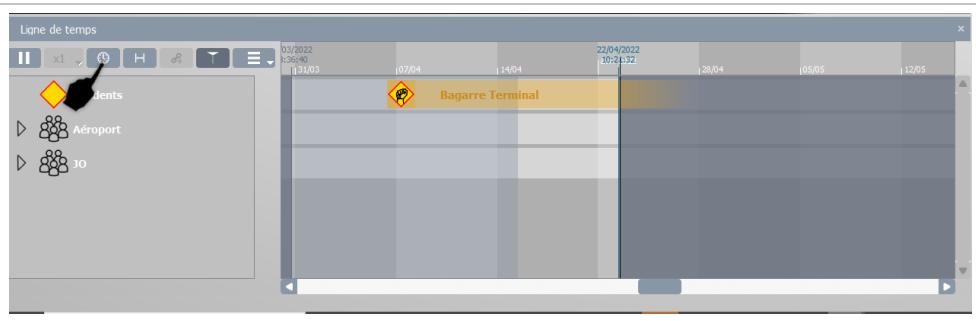
La vista operativa (mappa e schede) corrisponde ora alla nuova data del cursore.

Il periodo di tempo attivo viene visualizzato in grigio chiaro nella linea temporale. L'area in rosso chiaro corrisponde a un periodo in cui l'evento corrente era attivo e la cronologia è disponibile modificando l'ora corrente. L'area in rosso scuro corrisponde a un periodo in cui non è disponibile la cronologia. La durata del periodo attivo può essere modificata dall'utente.



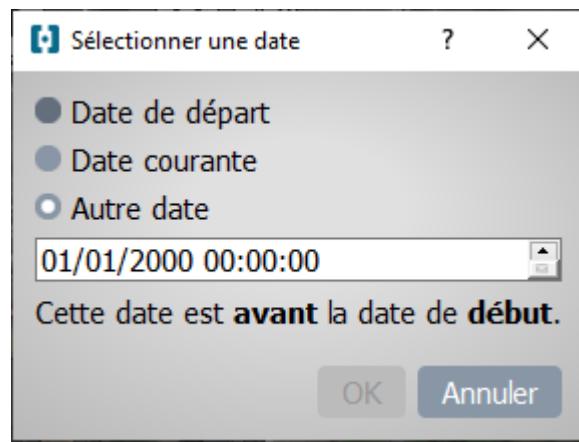
In alternativa:

Fare clic su



Immettere la data e l'ora da raggiungere.

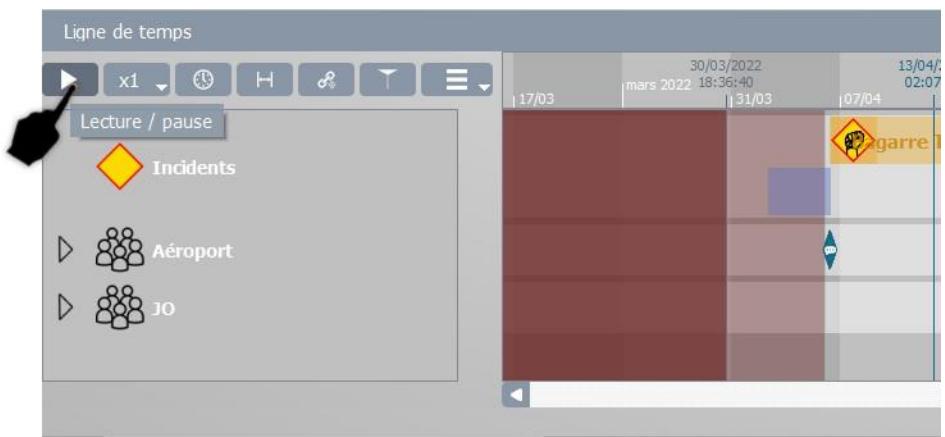
Fare clic su OK.



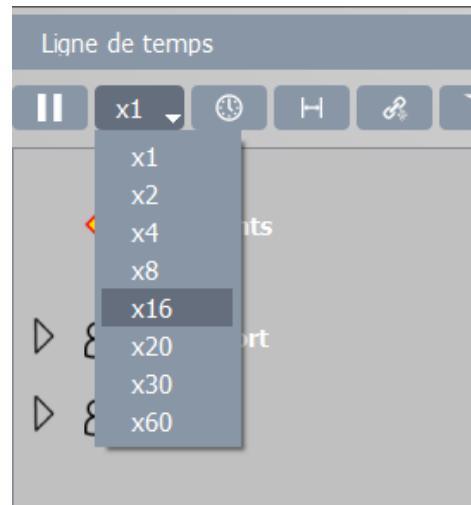
Riprodurre l'evento

Fare clic sul pulsante Lecture/Pause (Riproduzione/Pausa)

Per impostazione predefinita, l'evento è in modalità di riproduzione, quindi il tempo avanza durante la riproduzione.

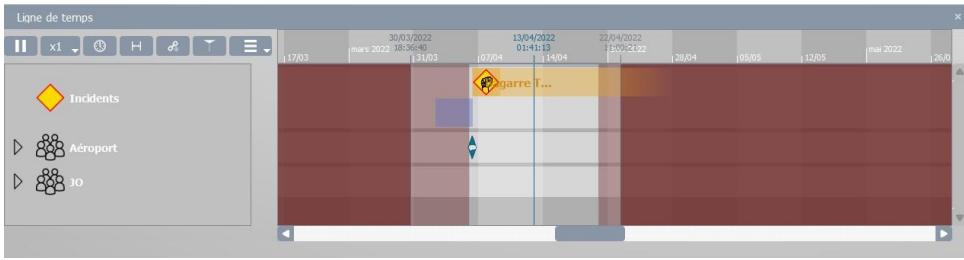


Selezionare la velocità di riproduzione (da x1 a x60).



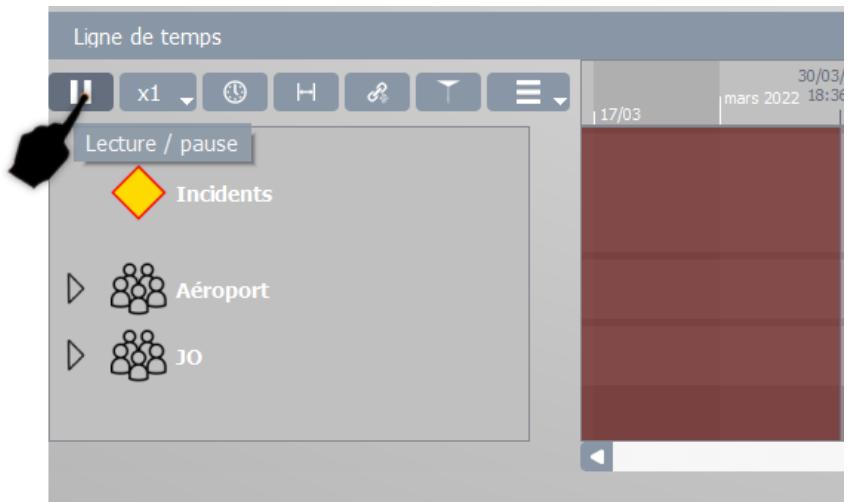
Il cursore della linea temporale si sposta alla velocità selezionata.

La vista operativa (mappa e schede) cambia di conseguenza.



Mettere in pausa la riproduzione di un evento.

Fare clic sul pulsante **Pause** (Pausa) .



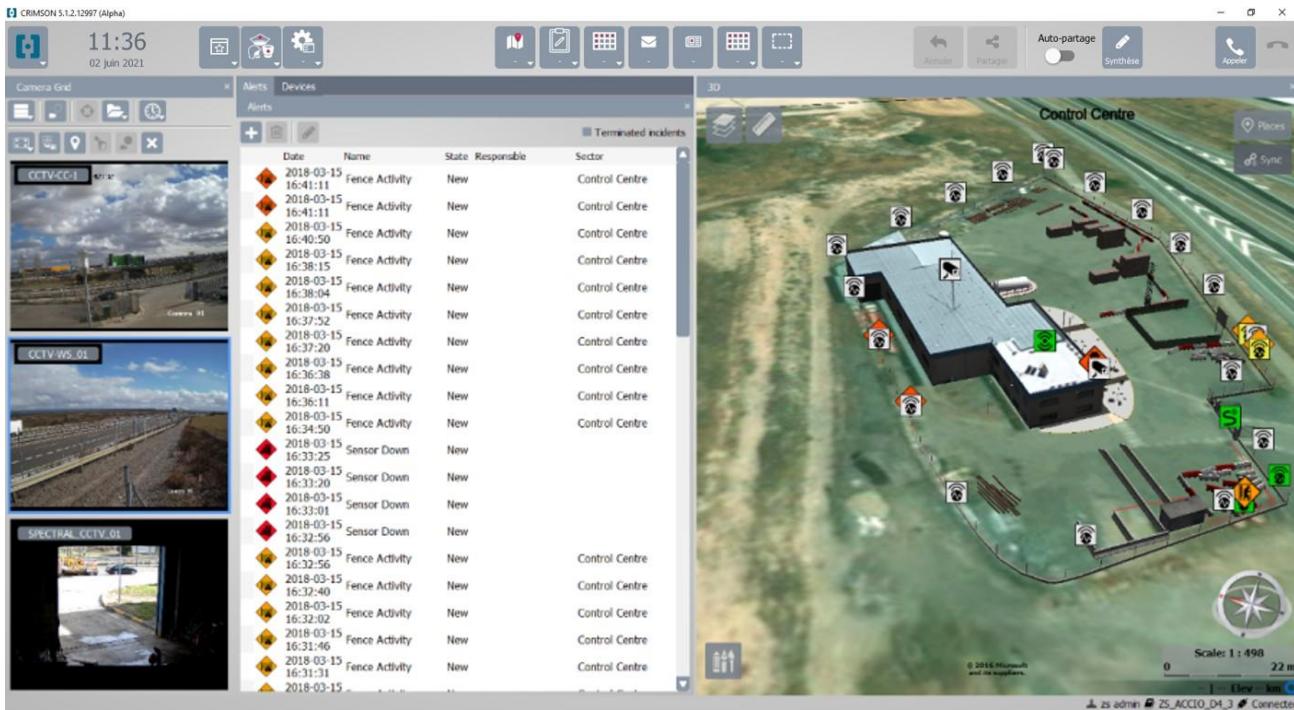
Il cursore si arresta.

La vista operativa viene bloccato nel momento prescelto.

Interoperabilità del sistema

CRIMSON TACTIC può essere collegato a vari sensori presenti sul campo: controllo degli accessi, rilevamento delle intrusioni, allarmi antincendio, ecc.

Le informazioni inviate da questi sensori confluiscono in CRIMSON TACTIC e sono visibili dall'operatore in base al suo diritto di esserne informato. I cambiamenti di stato dei sensori integrati consentono di attivare azioni automatiche o manuali, a seconda della configurazione effettuata durante l'integrazione.



Aggregazione di sensori presso il centro di controllo autostradale

Gestione delle telecamere

- Aggiungere una telecamera all'evento
- Visualizzare il flusso di una telecamera
- Funzionalità dell'elenco delle telecamere
- Funzionalità della griglia della telecamera

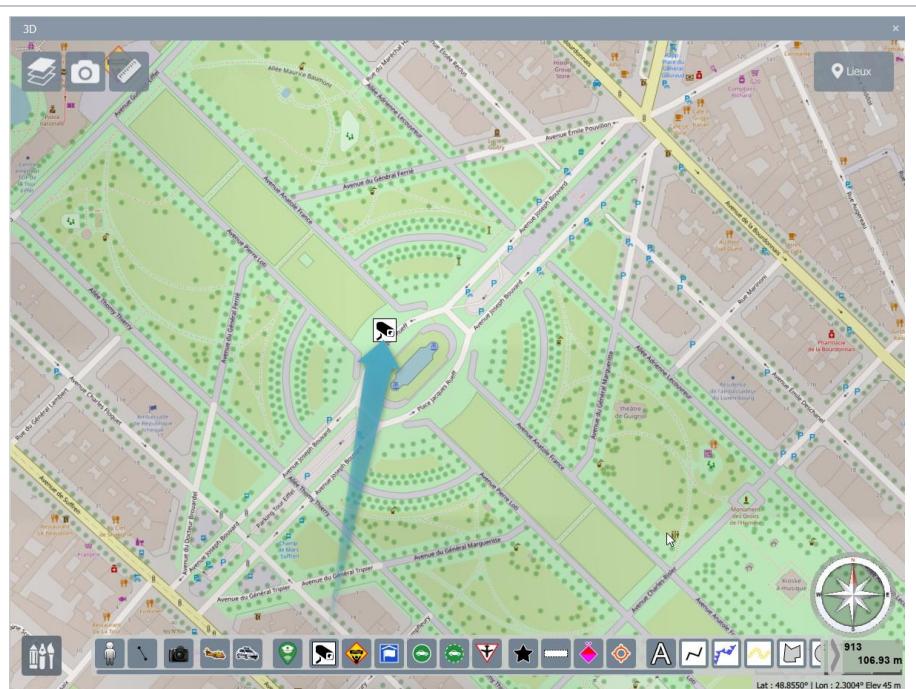
Il modulo Telecamera consente di visualizzare i flussi video delle telecamere. Tutte le telecamere disponibili sono presentate in un elenco di apparecchiature e il flusso video viene visualizzato in una griglia all'interno della quale è possibile visualizzare il flusso di più telecamere contemporaneamente.

Il modulo telecamera consente di collegarsi a uno o più sistemi VMS tramite l'SDK fornito dal VMS o attraverso un protocollo di connessione aperto, ONVIF (accesso, riproduzione diretta, controllo PTZ, riproduzione). CRIMSON TACTIC supporta i VMS standard commercializzati, come Milestone e Genetec.

CRIMSON TACTIC consente inoltre di collegarsi direttamente alle telecamere senza utilizzare un VMS, basandosi su flussi video standard tipo RTSP.

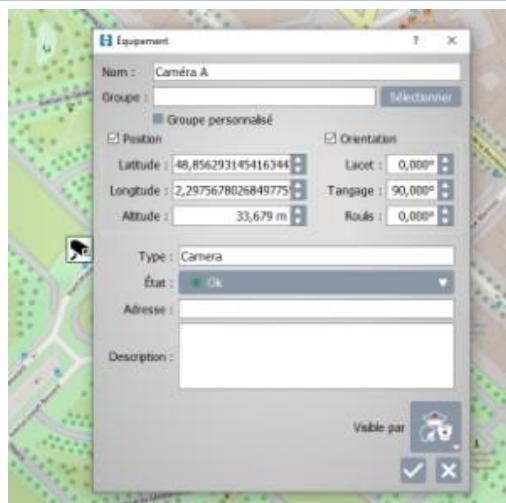
Aggiunta di una telecamera all'evento

Dalla barra delle annotazioni, trascinare e rilasciare il simbolo della telecamera nella posizione desiderata sulla mappa.

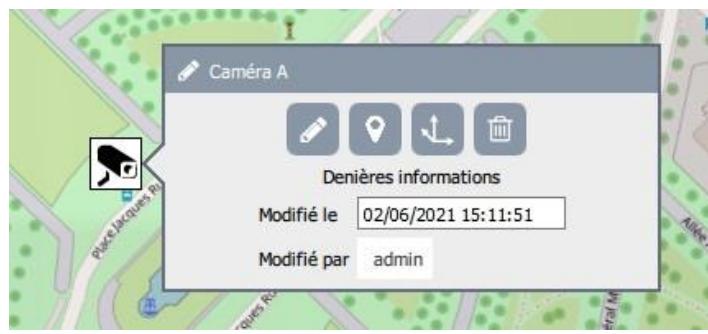


Viene visualizzato l'editor della telecamera. Inserire un nome per la telecamera e configurare il dispositivo.

Premere Ok una volta terminata la configurazione.

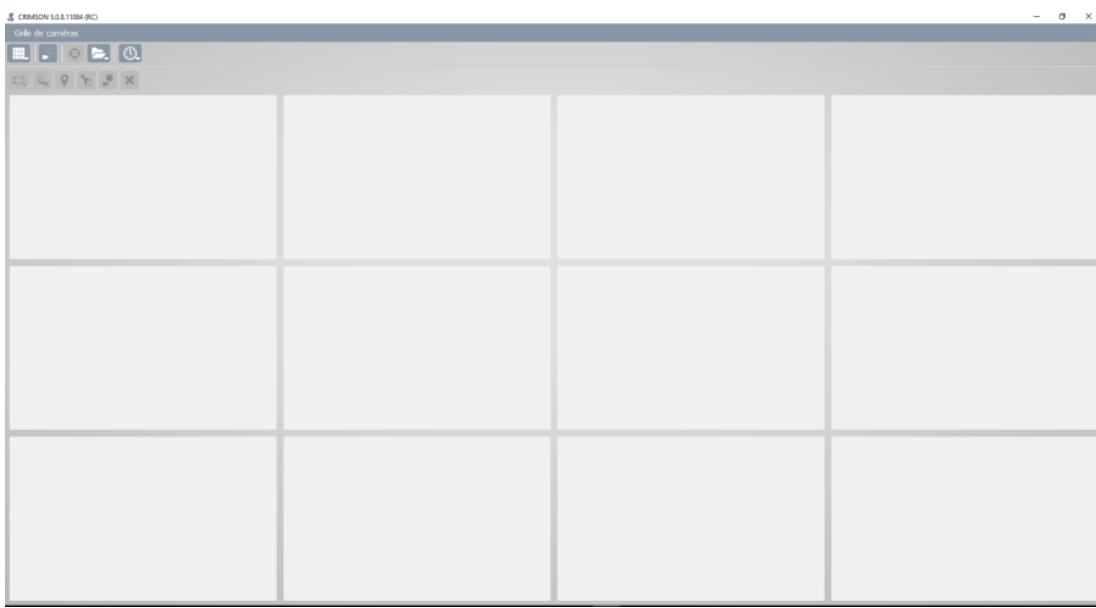


Come per qualsiasi annotazione, è possibile riaprire l'editor della telecamera dalla mappa selezionando l'annotazione della telecamera e facendo clic sul pulsante **Ouvrir l'éditeur** (Apri editor) .



Visualizzare il flusso di una telecamera

La griglia di visualizzazione delle telecamere consente di organizzare una serie di flussi video provenienti dalle telecamere in una griglia di visualizzazione organizzata dall'utente in funzione delle sue esigenze per rispondere al meglio alla situazione.

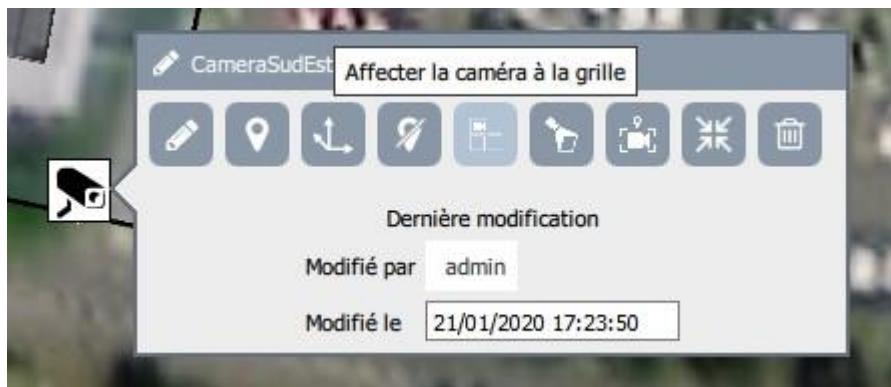


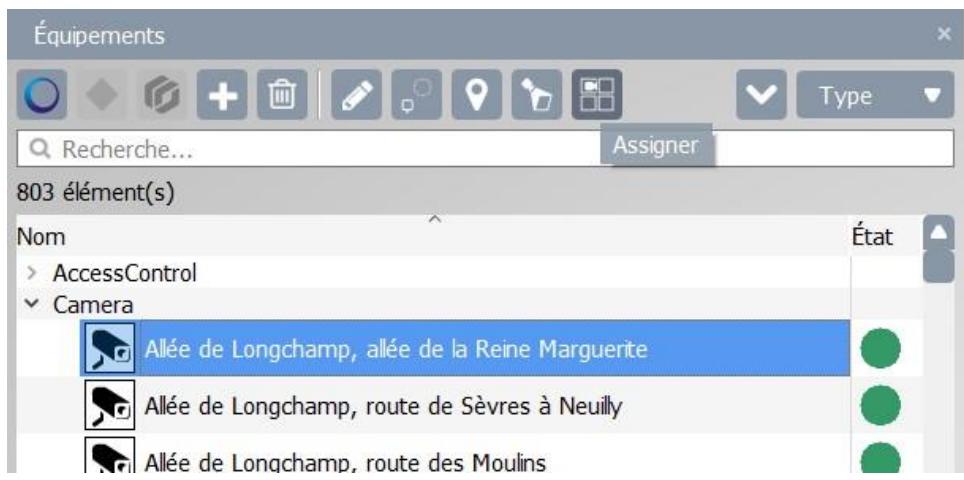
Griglia delle telecamere

È possibile visualizzare un flusso video nella griglia delle telecamere dalla vista mappa o dal componente delle apparecchiature, che elenca le apparecchiature disponibili.

Dalla **vue cartographique** (vista cartografica), fare clic su una telecamera per visualizzarne il fumetto informativo.

Fare quindi clic sul pulsante “Affecter la caméra à la grille” (Assegna telecamera alla griglia) per assegnare il flusso video della telecamera alla griglia.



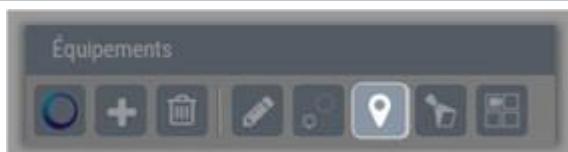
<p>Nel componente Equipement (Apparecchiatura), fare clic sulla telecamera che si desidera visualizzare e premere il pulsante di assegnazione della telecamera a un'area della griglia.</p> <p>È possibile filtrare per nome nel campo "Recherche" (Cerca) o scegliere il tipo di "Caméra" (Telecamera) dall'elenco di scelte in alto a destra per trovare l'apparecchiatura.</p>	
<p>Una volta eseguita l'azione "Assigner" (Assegna), nella vista cartografica o nell'elenco delle apparecchiature, nel componente Grille Caméra (Griglia telecamere), premere l'area in cui visualizzare il flusso della telecamera scelta. Le aree lampeggiano durante l'operazione.</p> <p>Il flusso della telecamera viene quindi visualizzato nell'area scelta.</p>	
<p>Dalla vista cartografica, è anche possibile assegnare automaticamente le telecamere più vicine. A tal fine, fare clic su un elemento della vista, per esempio un incidente, per visualizzarne il fumetto informativo. Quindi fare quindi clic sul pulsante "Affectation des caméras" (Assegna telecamere).</p>	

Si apre una finestra con l'elenco delle telecamere più vicine. Fare clic sulle telecamere da assegnare, quindi fare clic sul pulsante "Assigner" (Assegna). Il pulsante "Pointer et assigner" (Punta e assegna) consente inoltre di indirizzare le telecamere verso l'elemento iniziale selezionato, ad esempio l'incidente. Le telecamere devono essere controllabili, cioè PTZ, in Crimson per poter essere orientate verso l'elemento.



Funzionalità dell'elenco delle telecamere

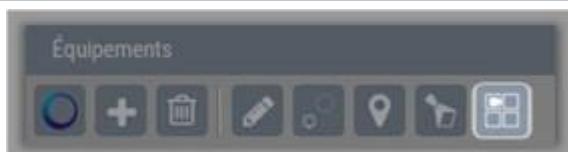
Fare clic sul pulsante di posizione accanto al nome della telecamera per visualizzarne la posizione sulla mappa 3D.



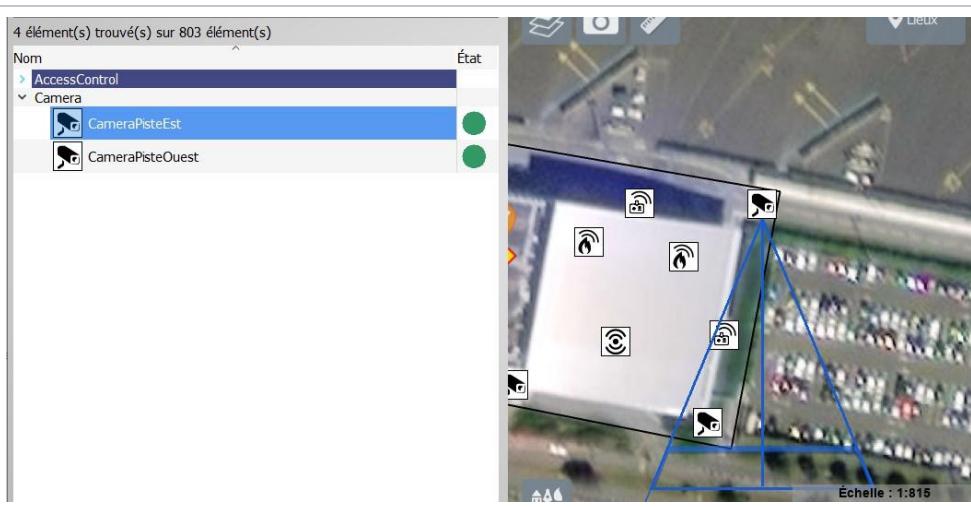
Fare clic sul pulsante di proiezione per visualizzare il flusso video della telecamera sulla mappa.



Fare clic sul pulsante di assegnazione della telecamera per selezionare nella griglia l'area di visualizzazione del flusso video.

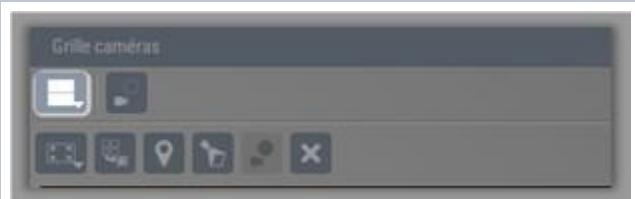


Fare clic su una telecamera per visualizzarne il campo visivo sulla mappa o sulla vista 3D.



Funzionalità della griglia della telecamera

Fare clic sul pulsante del layout per selezionare un layout per le aree della griglia. Sono disponibili diversi layout: 2x2, 3x3, 4x3, ecc.



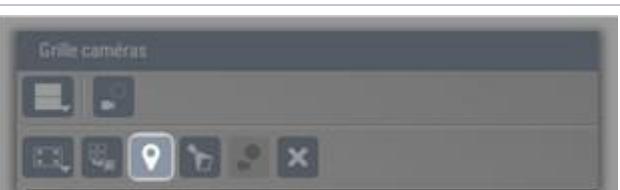
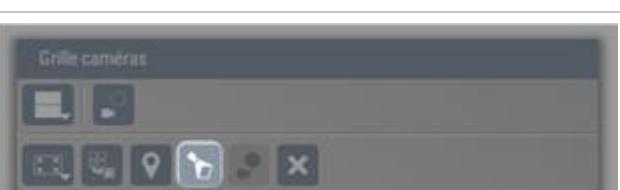
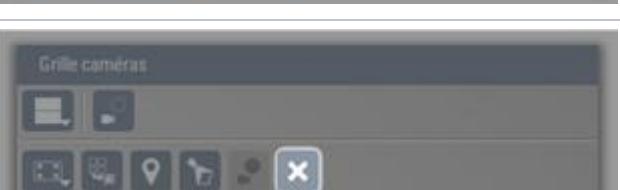
Fare clic sul pulsante di selezione di un'area geografica per tracciare un cerchio sulla vista 2D o sulla vista 3D.

Tutte le telecamere all'interno del cerchio saranno visualizzate nella griglia.



Selezionare un'area della griglia che diffonde un flusso video.



Fare clic sul pulsante a schermo intero per visualizzare il flusso video selezionato in modalità a schermo intero.	
Fare clic sul pulsante di esternalizzazione per visualizzare l'area in una finestra esterna.	
Fare clic sul pulsante di posizione per visualizzare la posizione geografica della telecamera sulla mappa 2D o 3D.	
Fare clic sul pulsante di proiezione per visualizzare la proiezione del flusso video sulla mappa.	
Fare clic sulla ics per chiudere l'area selezionata.	
Fare clic sul pulsante "Dossier" per salvare la configurazione completa della griglia, il layout e le telecamere assegnate alla griglia.	
Fare clic sull'orologio per scegliere un ciclo di visualizzazione della configurazione della telecamera sulla griglia.	

Comunicazioni tra operatori

CRIMSON TACTIC offre numerosi moduli per garantire la comunicazione tra i vari attori coinvolti nella gestione di un incidente.

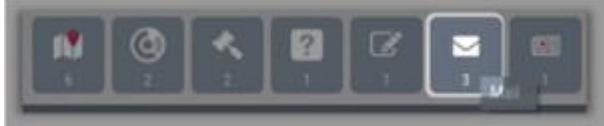
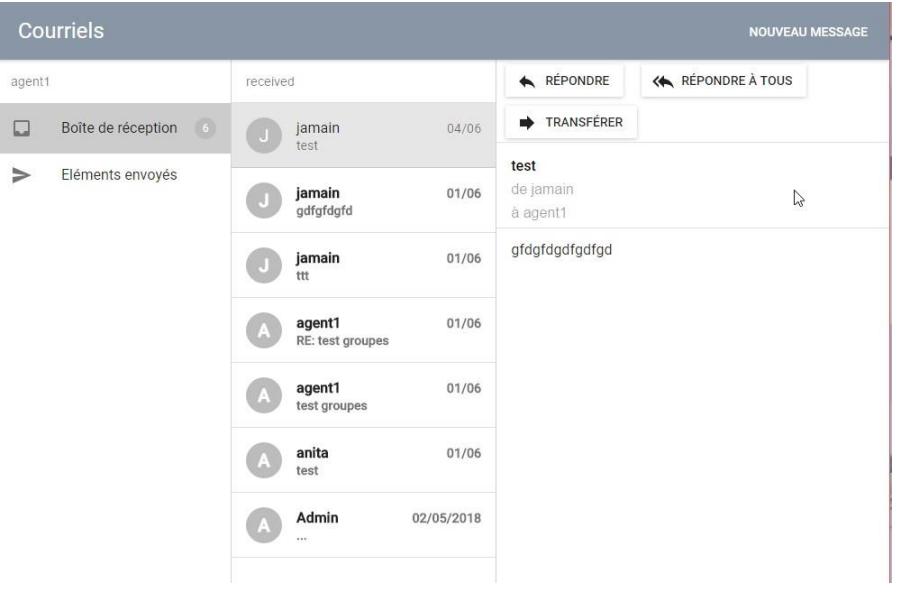
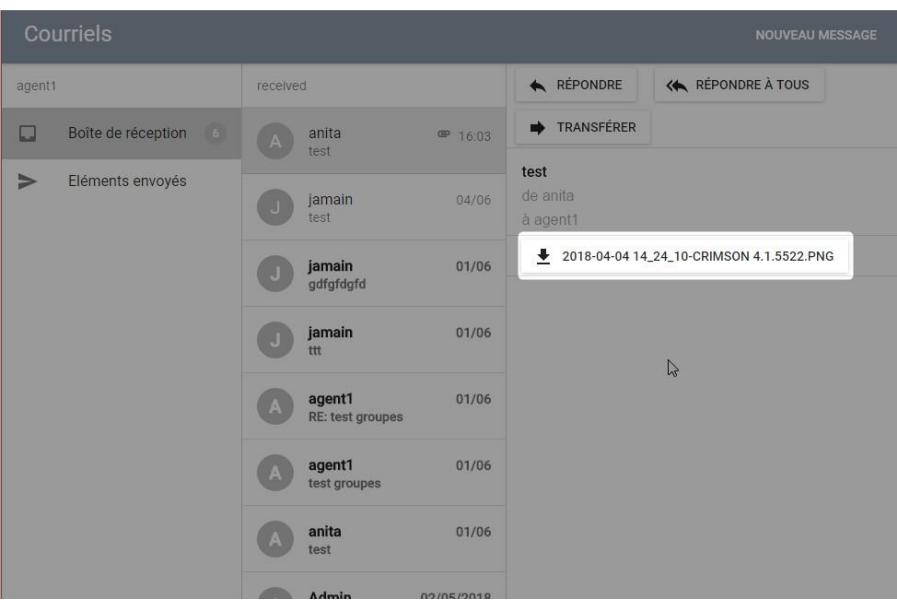
- [Messaggistica](#)
- [Chat](#)
- [Videoconferenza](#)

Messaggistica

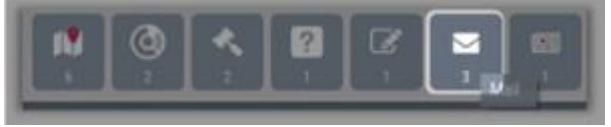
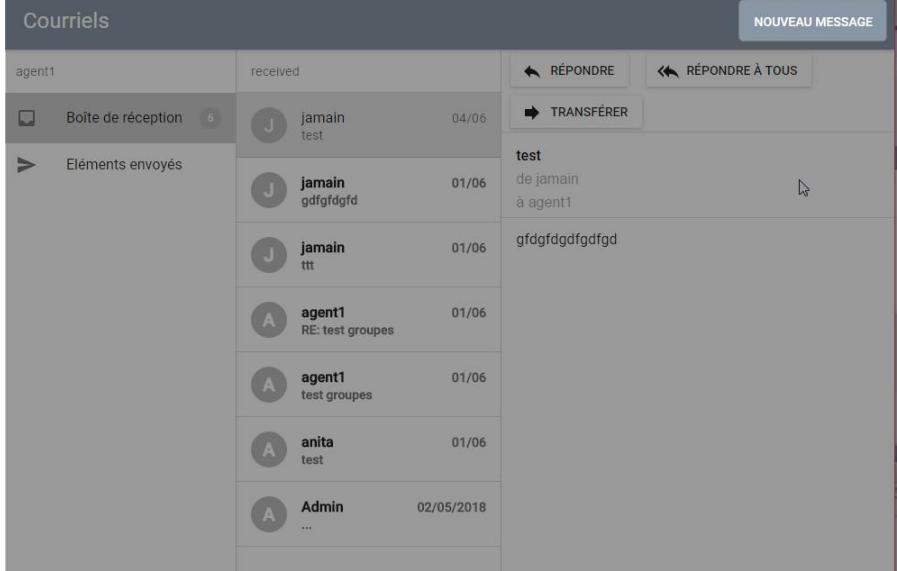
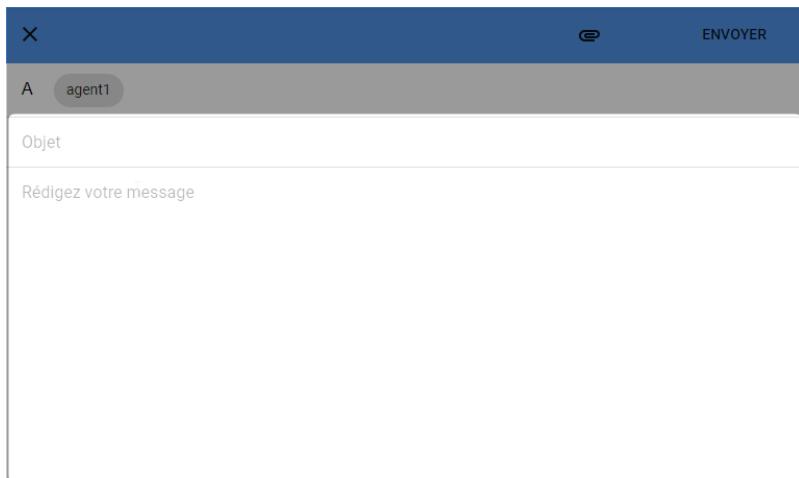
- [Leggere un messaggio](#)
- [Creare un nuovo messaggio](#)

Il componente **Courriel** (E-mail) viene utilizzato per comunicare informazioni tramite messaggi. È possibile inviare messaggi solo agli attori di CRIMSON TACTIC coinvolti nell'evento corrente. Questo sistema di messaggi supporta anche gli allegati.

Leggere un messaggio

Aprire i messaggi facendo clic sull'icona dei messaggi o apendo la finestra Courriels (E-mail).	
Selezionare la cartella dei messaggi in arrivo e scegliere il messaggio da leggere. Il contenuto del messaggio viene visualizzato sul lato destro del riquadro. Nella cartella della posta in arrivo, un numero indica il numero di messaggi non letti. Premere Répondre (Rispondi) per rispondere al messaggio. Solo per gli amministratori: Gli amministratori hanno accesso alle caselle di posta in arrivo degli utenti, elencati per nome. Selezionare l'utente desiderato per visualizzare la sua casella di posta.	
Allegati Per aprire un allegato, fare clic sul pulsante dell'allegato. Si aprirà una finestra che consente di salvare l'allegato in locale.	

Creare un nuovo messaggio

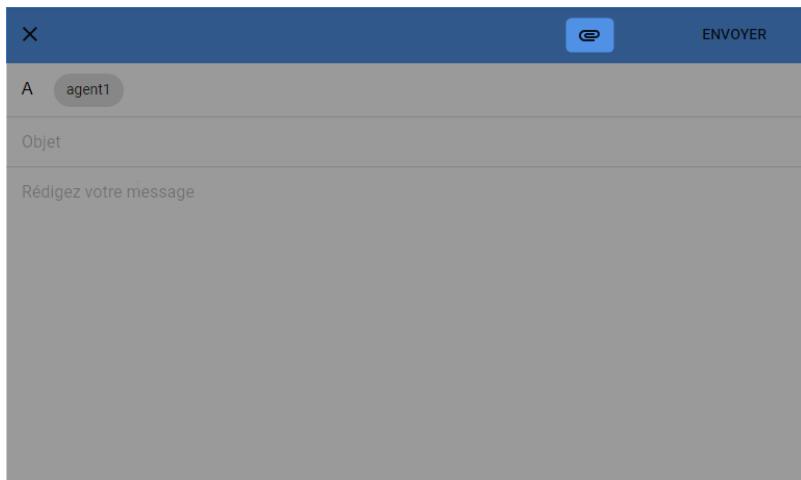
<p>Aprire i messaggi facendo clic sull'icona dei messaggi o apendo la finestra Courriels (E-mail).</p>	
<p>Premere il pulsante Nouveau message (Nuovo messaggio).</p>	
<p>Destinatari Inserire i nomi degli attori destinatari del messaggio o selezionarli dall'elenco dei contatti.</p>	
<p>Inserire il contenuto del messaggio.</p>	

Allegati

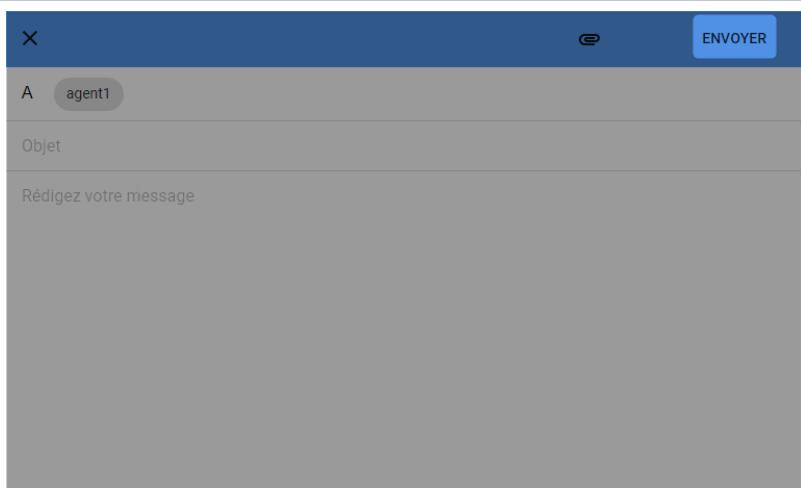
Per aggiungere un allegato, fare clic sul pulsante **Ajout de pièces jointes** (Aggiungi allegato).

Viene visualizzato il browser di file.
Selezionare l'allegato.

Per eliminare un allegato, fare clic sull'icona a forma di ics a destra dell'allegato.



Premere **Envoyer** (Invia) per inviare il messaggio.



Chat

- Scheda Chat
- Creazione di una discussione
- Accesso a una discussione
- Modifica delle impostazioni di una discussione
- Collegare degli incidenti

Crimson Station offre un sistema di chat tra utenti.

È possibile creare discussioni con più utenti selezionati, inviare messaggi, registrazioni audio e file utilizzando questa funzionalità.

Scheda Chat

La scheda Chat è composta da due parti. Un elenco che dà accesso alle varie discussioni e una vista della discussione selezionata.

The screenshot shows the 'Discussions' section of the Crimson Station interface. On the left, there's a sidebar with a '+' button and a list of discussions. Each discussion entry includes a timestamp, the discussion title, the creator's name, and a red notification badge indicating unread messages. The first discussion, 'Discussion 6' by 'admin', has a red badge with the number '1'. On the right, a large panel displays the selected discussion. A message box says 'Aucune discussion sélectionnée'. Below it is a message input field with a flag icon and placeholder text 'Entrez un message'. At the bottom are several icons for file attachments, audio, microphone, and navigation.

Timestamp	Discussion Title	Creator	Unread Messages
09:45	Discussion 6	admin	1
09:35	Discussion 7	user1,1	0
09:34	Discussion 3	admin	0
13/07/2023	Discussion 2	admin	0
17:49			
12/07/2023	Discussion 1	admin	0
15:02			
12/07/2023	Discussion 4	admin	0
14:51			
12/07/2023	Discussion 5	admin	0
14:26			

Vengono visualizzate solo le discussioni accessibili dall'utente, ordinate in base all'ultima modifica (data di creazione, modifica dell'elenco utenti o ultimo messaggio inviato).

Ogni discussione corrisponde a una riga, come mostrato di seguito:

This screenshot shows a single discussion entry from the list. It includes the timestamp '09:45', the discussion title 'Discussion 6', the creator 'admin', and a red notification badge with the number '1'.

I vari elementi consentono di visualizzare le informazioni relative alla discussione:

Elemento	Funzione
Nom	Discussion 2

12/04/2023 12:34	Data e ora dell'ultima modifica (creazione della chat, modifica delle sue impostazioni o invio dell'ultimo messaggio).
14:10	Se l'ultima modifica è avvenuta nel giorno corrente, viene visualizzata solo l'ora.
admin user1.1	Autore della discussione (l'utente che ha creato la chat). In blu quando corrisponde all'utente, in grigio nei casi contrari.
1	Numero di nuovi messaggi.

Creazione di una discussione

Per creare una nuova discussione, premere il pulsante seguente nella parte superiore dell'elenco:



Una volta fatto ciò, apparirà la finestra "Ajouter une nouvelle discussion" (Aggiungi una nuova discussione").

Ajouter une nouvelle discussion

Nom	default name
Utilisateurs	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> ▼ ▶ <ul style="list-style-type: none"> ▼ Admin admin (Author) arey fas superviseur user user1 vic ▶ GRP1 </div>
	+ User + Group

Elemento	Funzione
Nom <input type="text" value="default name"/>	Consente di indicare il nome della discussione. Il testo può essere lungo massimo 25 caratteri.
▼	Permette di aprire tutti i gruppi
▶	Permette di chiudere tutti i gruppi

	<p>Elenco degli utenti che hanno accesso alla discussione Ogni utente può essere selezionato o deselectato. Gli utenti selezionati potranno accedere al sistema di chat (invio/ricezione di messaggi, registrazioni audio e file) e vedere i nomi degli altri utenti che vi hanno accesso. Per deselectare un utente, premere nuovamente il suo nome.</p> <p>Gli utenti sono collocati in gruppi e ogni gruppo è preceduto da un simbolo che indica se è aperto o chiuso. Premendo questo simbolo si cambia questo stato.</p> <p>Solo l'autore ha accesso a questa funzionalità.</p> <p>Il nome dell'autore è selezionato per impostazione predefinita e non può essere deselectato. Il nome dell'autore è seguito da un commento (Autore):</p> <p>admin (Auteur)</p>
	Consente di selezionare tutti gli utenti
	Consente di deselectare tutti gli utenti
	Conferma della creazione della discussione. Una nuova riga corrispondente apparirà nell'elenco delle discussioni della scheda Chat.

È inoltre possibile creare rapidamente una discussione con un altro utente. A tale scopo, fare clic sul pulsante successivo situato in fondo all'elenco delle discussioni:

Discussion rapide >

Fare quindi clic sull'utente desiderato nell'elenco per avviare una nuova conversazione con lui.

Accesso a una discussione

Per accedere a una discussione, fare clic sul relativo pannello. La parte destra della scheda cambierà come segue:

Discussions

Discussion 1 admin

jeudi
29 juin 2023

mercredi 12 juillet 2023

15:02 — Moi
Hey!
Hello

Discussion rapide >

Entrez un message

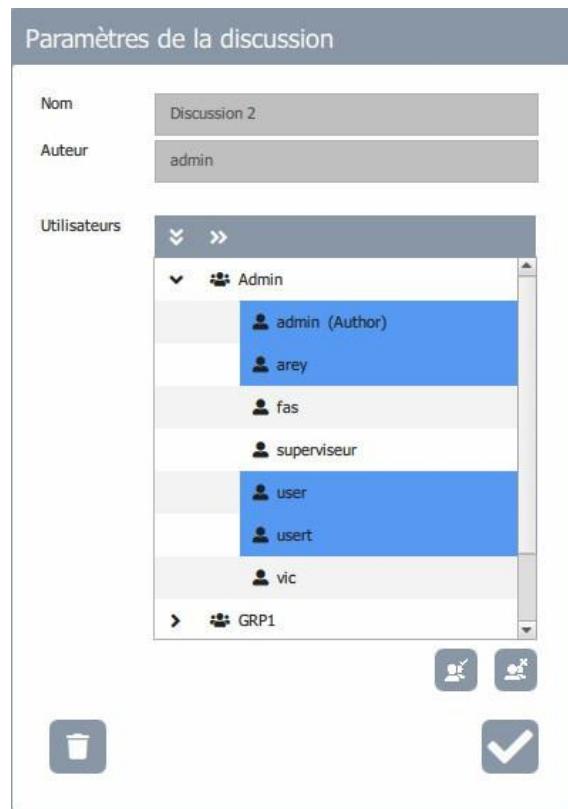
Elemento	Funzione
Discussion 1	Nome della discussione
admin	Autore della discussione (l'utente che ha creato la chat). Come per l'elenco delle discussioni, il nome dell'autore è visualizzato in blu se corrisponde al nome dell'utente, in grigio nei casi contrari.
	Visualizzazione delle opzioni della discussione. Premere per visualizzare il seguente popup: Editor Utilisateurs Supprimer Fare clic su "Editor" (Modifica) per modificare le impostazioni della discussione. Questo pulsante è accessibile solo all'autore della discussione. Fare clic su "Utilisateurs" (Utenti) per visualizzare l'elenco degli utenti della discussione. Fare clic su Supprimer (Elimina) per eliminare la discussione. Questo pulsante è accessibile solo all'autore della discussione.
	Esportazione della discussione. L'esportazione di una discussione funziona allo stesso modo del rapporto della situazione.
Entrez un message	Area di testo del messaggio Quando le scelte rapide sono attivate: il tasto " entrée " (invio) viene utilizzato per inviare il messaggio, mentre la scelta rapida "shift+invio" viene utilizzata per tornare alla riga. Quando le scelte rapide sono disattivate: il tasto " entrée " (invio) viene utilizzato per tornare alla riga.

	Visualizzazione di una finestra di modifica del messaggio più leggibile
	Invio di un allegato
	Invio di una registrazione audio
	<p>Invio del messaggio. Il messaggio viene inviato automaticamente anche se la funzionalità di condivisione automatica non è attivata.</p> <p>Una volta inviato, il messaggio sarà visibile nella finestra per tutti gli utenti che hanno accesso alla discussione.</p>

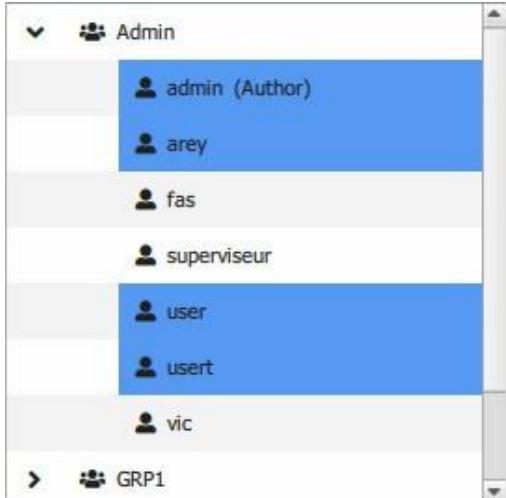
Modifica delle impostazioni di una discussione

Per modificare le impostazioni di una discussione, fare clic sul pulsante dopo averlo selezionato, quindi fare clic sul pulsante "Editeur" (Modifica). Questo pulsante è accessibile solo all'autore della discussione.

Una volta fatto, apparirà la finestra "Paramètres de la discussion" (Impostazioni discussione).



Elemento	Funzione
Nom	Nome della discussione non modificabile
Auteur	Autore della discussione (l'utente che ha creato la chat)
	Permette di aprire tutti i gruppi
	Permette di chiudere tutti i gruppi

 <p>> Admin</p>	<p>Elenco degli utenti che hanno accesso alla discussione Ogni utente può essere selezionato.</p> <p> user o deselectato. Gli utenti selezionati potranno accedere al sistema di chat (invio/ricezione di messaggi, registrazioni audio e file) e vedere i nomi degli altri utenti che vi hanno accesso. Per deselectare un utente, premere nuovamente il suo nome.</p> <p>Gli utenti sono collocati in gruppi.</p> <p> Admin e ogni gruppo è preceduto da un simbolo che indica se è aperto o chiuso.</p> <p>Premendo questo simbolo si cambia questo stato.</p> <p>Solo l'autore ha accesso a questa funzionalità.</p> <p>Il nome dell'autore è selezionato per impostazione predefinita e non può essere deselectato. Il nome dell'autore è seguito da un commento (Autore):</p> <p>admin (Auteur)</p>
	Consente di selezionare tutti gli utenti
	Consente di deselectare tutti gli utenti
	Questo pulsante, accessibile solo all'autore della discussione, serve per eliminarla definitivamente. Premere una volta questo pulsante
	Quindi premere il pulsante rosso per concludere l'eliminazione.
	Premere per annullare l'eliminazione.
	Conferma della modifica della discussione.

Collegare degli incidenti

È possibile collegare degli incidenti alle discussioni. Qualsiasi discussione collegata a un incidente visualizzerà tutti i messaggi dell'utente e tutti i messaggi del sistema.

Per collegare degli incidenti a una discussione, fare clic sul pulsante  dopo aver selezionato la discussione, quindi su "Incidents" (Incidenti). Viene visualizzato un elenco degli incidenti:

Incidents liés

X

Risque chimique / BREAU-ET-SALAGOSSE / 30

Accident d'avion / CAZES-MONDENARD / 82

robbery / BURZET / 07

Incendie / COMIAC / 46

Placement / CALONGES / 47

Manifestation / FAUSSERGUES / 81

Tous Aucun

OK

Elemento	Funzione
Risque chimique / BREAU-ET-SALAGOSSE / 30	Elenco degli incidenti disponibili. Ogni riga corrisponde a
Accident d'avion / CAZES-MONDENARD / 82	Risque chimique / BREAU-ET-SALAGO
robbery / BURZET / 07	Gli incidenti selezionati sono visualizzati in blu. Sono selezionati gli incidenti aperti attualmente collegati alla discussione.
Incendie / COMIAC / 46	Accident d'avion / CAZES-MONDENAR
Placement / CALONGES / 47	
Manifestation / FAUSSERGUES / 81	
<input type="button" value="Tous"/>	Seleziona tutti gli incidenti
<input type="button" value="Aucun"/>	Deseleziona tutti gli incidenti
<input type="button" value="OK"/>	Conferma la selezione

Videoconferenza

- Creare una conferenza
- Partecipare a una conferenza

Il modulo di videoconferenza consente una comunicazione audio e video a distanza con altri attori collegati all'evento in corso.



Utilizzo del modulo di videoconferenza durante una sessione di formazione di protezione civile

Creazione di una conferenza

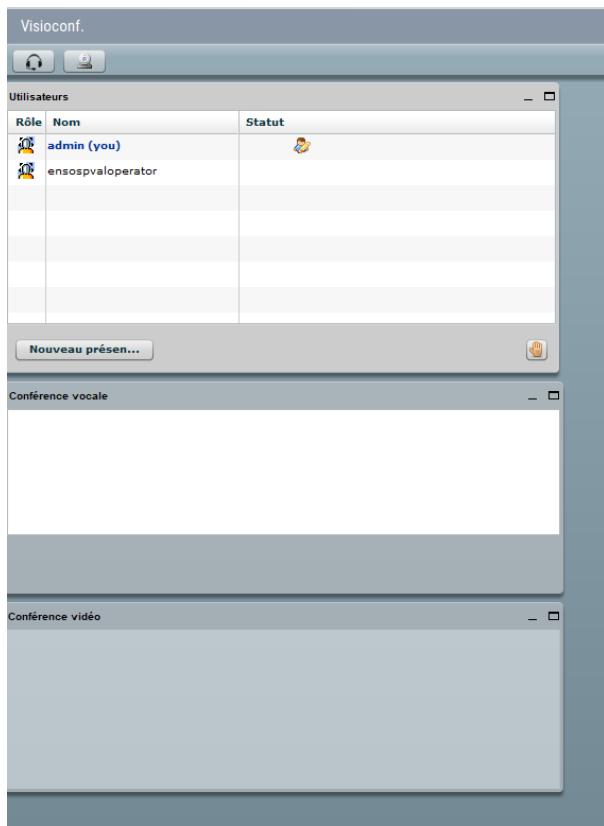
CRIMSON TACTIC crea automaticamente una conferenza per ogni evento. Tutti gli utenti che si collegano all'evento sono automaticamente connessi a questa conferenza. La comunicazione avviene tramite trasmissione di rete audio/video. Se si verifica un errore di rete, il sistema si riconnette automaticamente non appena la rete viene ripristinata.

Partecipare a una conferenza

Aprire la finestra **Visioconf.** (Video conf.).

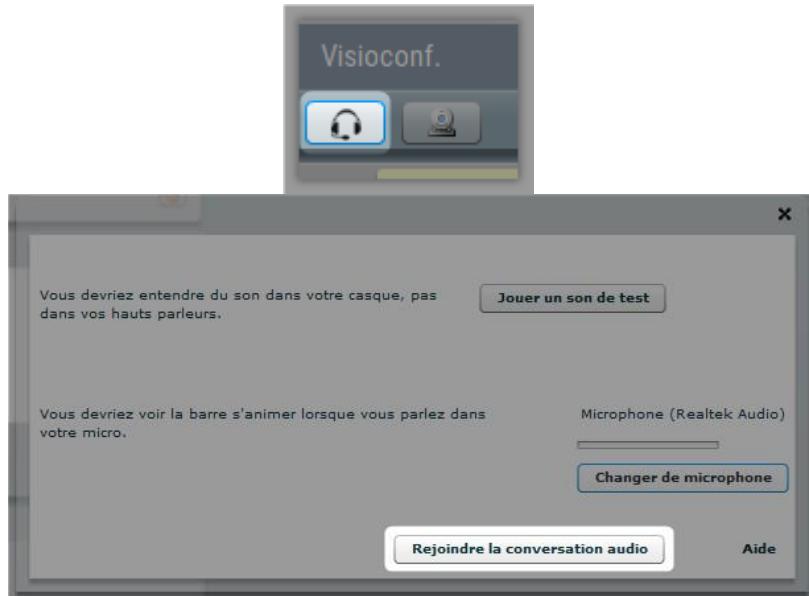
La connessione al server di videoconferenza può richiedere uno o due minuti.

Una volta connessi, il nome dell'attore viene visualizzato in grassetto e in blu nell'elenco dei partecipanti connessi alla videoconferenza dell'evento. È inoltre possibile vedere lo stato di ogni partecipante.



Configurazione dell'audio

Fare clic sul pulsante **Casque** (Cuffie) per aprire la finestra di configurazione audio. È possibile selezionare e monitorare il livello del microfono e dell'altoparlante. Una volta configurato, premere **Rejoindre la conversation audio** (Partecipa alla conversazione audio).



<p>Tutti i partecipanti sono sullo stesso canale audio.</p> <p>È possibile disattivare l'audio di un partecipante facendo clic sull'icona Microphone (Microfono) (1).</p> <p>Solo per gli amministratori:</p> <p>È possibile impedire a un partecipante di disattivare il microfono facendo clic sull'icona Verrou (Blocca) (2).</p> <p>È possibile espellere un partecipante facendo clic sull'icona Ejecter (Espelli) (appare solo quando il partecipante è selezionato) (3).</p>	
<p>Configuration video</p> <p>Premere il pulsante Webcam: si apre una finestra di anteprima della telecamera.</p> <p>È possibile selezionare una telecamera da condividere e la qualità del video. Premere l'icona Play per condividere il video.</p> <p>Una condivisione di video di alta qualità richiede un'elevata larghezza di banda sulla rete.</p>	
<p>Il flusso video viene condiviso. È possibile ridimensionare la finestra e le dimensioni di visualizzazione nella finestra.</p> <p>Quando si seleziona un video, il layout viene riorganizzato per metterlo in evidenza.</p>	

Premere il pulsante **Réinitialiser disposition**
(Ripristina layout) in basso a destra per
visualizzare nuovamente il layout predefinito.



Gestione dei gateway

CRIMSON offre un sistema di gestione dei gateway. Questi gateway consentono di collegare alla postazione delle apparecchiature esterne. I gateway e le relative apparecchiature possono essere configurate nel modulo “Administration des gateways” (Amministrazione dei gateway).

Presentazione dell’interfaccia

Il modulo Amministrazione dei gateway è suddiviso in due parti:

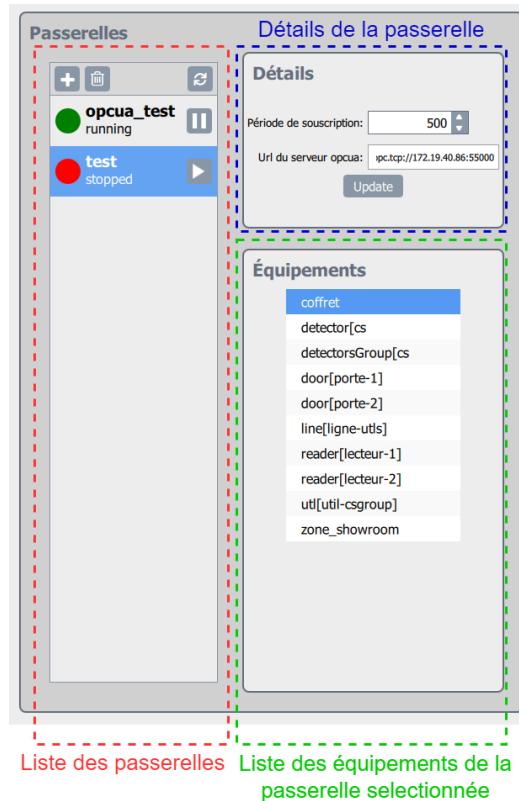
- **Parte “Gateway”**: dedicata alla gestione dei gateway e delle apparecchiature corrispondenti.
- **Parte “Tipi di apparecchiature”**: dedicata alla gestione dei tipi di apparecchiature

The screenshot shows the 'Administration des passerelles' interface. It is divided into two main sections by dashed lines:

- Gestion des passerelles** (left section):
 - Passerelles**: A list of gateway entries. One entry is highlighted in blue: 'opcua_test' (running). Another entry is red: 'test' (stopped).
 - Détails**: Details for the selected gateway ('opcua_test'). Période de souscription: 500. Url du serveur opcua: ipc.tcp://172.19.40.86:55000. An 'Update' button is present.
 - Équipements**: A list of equipment types. 'coffret' is highlighted in blue. Other items include: detector[cs], detectorsGroup[cs], door[porte-1], door[porte-2], line[ligne-uts], reader[lecteur-1], reader[lecteur-2], utl[util-csgroup], zone_showroom.
- Gestion des types d'équipements** (right section):
 - Types d'équipements**: A list of equipment type names. 'axis_la_camera' is highlighted in blue. Other items include: coffret, detector[cs], detectorsGroup[cs], door[porte-1], door[porte-2], line[ligne-uts], reader[lecteur-1], reader[lecteur-2], sicklms1xx, utl[util-csgroup], zone_showroom.
 - Variables**: A table for managing variables. It has two columns: 'Initial names' and 'Personnalisé names'. The first row shows 'État' (Int) and 'nbDetection' (Int). The second row shows 'Command' (String) and 'stream_profile' (String). Both rows have an 'Enter personnalisé name' input field.

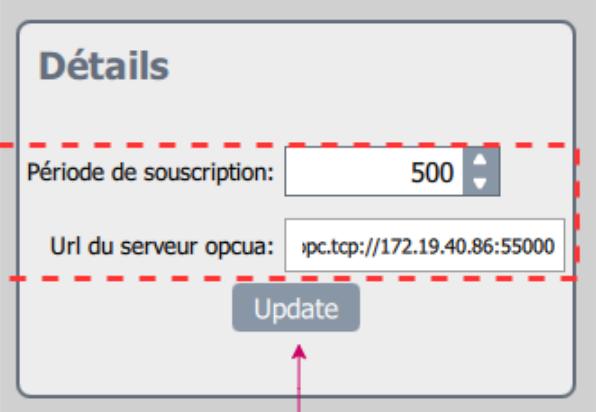
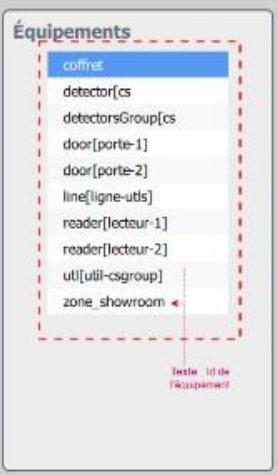
Gestione dei gateway

I gateway sono gestiti tramite la sezione “gateway” del programma di gestione. In questa sezione l’utente troverà tutte le informazioni pertinenti.



La sezione "gateway" si compone di 3 parti:

<p>L'elenco dei gateway: questa sezione elenca i vari gateway disponibili nella sessione. Consente all'utente di selezionarne uno in particolare per poterlo gestire e visualizzarne le informazioni nelle due sezioni successive. Questa sezione permette anche di aggiungere nuovi gateway o di eliminare il gateway selezionato.</p>	<p>Detailed description of the gateway selection interface:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bouton : Ajout de passerelle (Add gateway button): Located at the top left of the gateway list. Indicateur : Etat de la passerelle (Gateway status indicator): Shows a green circle for 'running' and a red circle for 'stopped'. Texte : Etat de la passerelle (Gateway status text): Displays 'running' or 'stopped' below the indicator. Texte : Nom de la passerelle (Gateway name text): Displays the gateway name 'opcua_test'. Bouton : Suppression passerelle select. (Delete selected gateway button): Located at the top right of the gateway list. Bouton : Rafraîchissement de la liste (Refresh list button): Located at the top right of the gateway list. Bouton : Play / Pause passerelle (Play/Pause gateway button): Located at the bottom right of the gateway list.
--	--

<p>Dettagli del gateway selezionato: Questa sezione presenta i dettagli specifici del gateway selezionato. In base al tipo di gateway e dei suoi attributi, questa sezione può cambiare e visualizzare informazioni diverse.</p>	<p style="color: red; border: 2px dashed red; padding: 5px;">Liste des détails pour une passerelle OPCUA</p>  <p style="color: red; margin-top: 10px;">Bouton : Mise à jour de la passerelle</p>
<p>Elenco delle apparecchiature del gateway selezionato: Questa sezione presenta l'elenco di tutte le apparecchiature di cui dispone il gateway. Facendo doppio clic su ogni apparecchiatura, l'utente può aprire l'editor delle apparecchiature per quell'apparecchiatura.</p>	<p style="color: red; border: 2px dashed red; padding: 5px;">Liste des équipements pour une passerelle OPCUA</p>  <p style="color: red; margin-top: 10px;">Liste des équipements pour une passerelle OPCUA</p>

Gestione dei tipi di apparecchiature

Ogni apparecchiatura disponibile nella sessione appartiene a un tipo di apparecchiatura. Il tipo di apparecchiatura definirà il suo funzionamento e i suoi attributi. Più apparecchiature possono appartenere allo stesso tipo (ad esempio, è possibile avere più componenti del tipo "telecamera"). Due apparecchiature dello stesso tipo avranno quindi lo stesso tipo di variabili.

CRIMSON offre la possibilità di gestire i vari tipi di apparecchiature disponibili in una sessione e di modificare i nomi dei tipi di variabili per adattarli alle esigenze dell'utente.

Types d'équipements

axis_ia_camera
axis_speaker
coffret
detector[cs]
detectorsGroup[cs]
door[porte-1]
door[porte-2]
line[ligne-utls]
reader[lecteur-1]
reader[lecteur-2]
sicklms1xx
utl[util-csgroup]
zone_showroom

Liste des types d'équipements présents dans la session

Variables

Initial names	Personnalized names	
État	nbDetection	Enter personnalisé name
Int		
Command	stream_profile	Enter personnalisé name
String		

Liste des variables du type sélectionné

La sezione "Gestione del tipo di apparecchiatura" è costituita da 2 parti:

L'elenco dei tipi di apparecchiature questa sezione elenca i diversi tipi di apparecchiature disponibili nella sessione.

axis_ia_camera
axis_speaker
coffret
detector[cs]
detectorsGroup[cs]
door[porte-1]
door[porte-2]
line[ligne-utls]
reader[lecteur-1]
reader[lecteur-2]
sicklms1xx
utl[util-csgroup]
zone_showroom

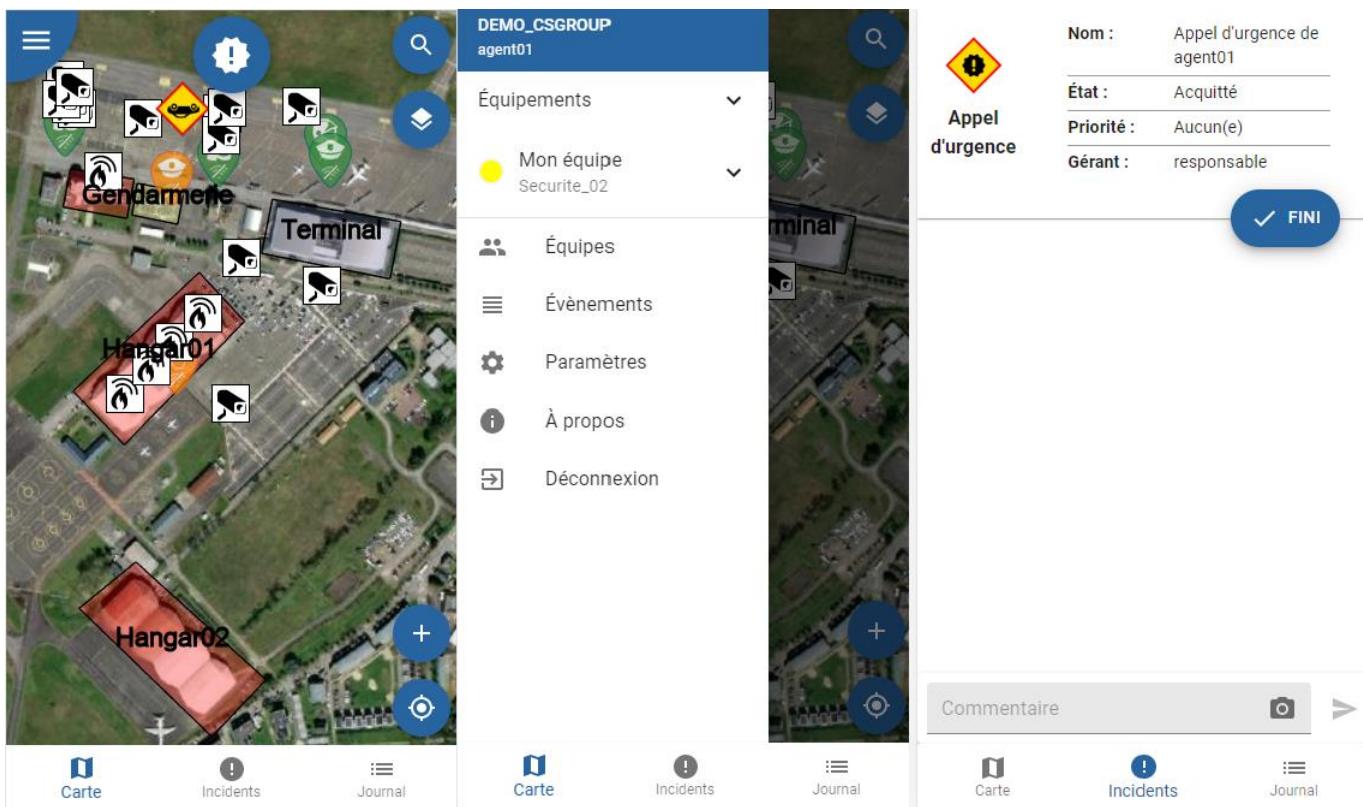
Texte : Id du type d'équipement

<p>L'elenco delle variabili del tipo di apparecchiatura : questa sezione elenca le diverse variabili proposte dal tipo di apparecchiatura selezionata nella sezione precedente. È presentata sotto forma di riquadro in 2 sezioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sezione "Nomi iniziali" (sinistra) : Presenta la variabile con il suo nome di base, il suo tipo di accesso (comando o stato) e il suo tipo di dati. Sezione "Nomi personalizzati" (destra): Questa sezione contiene un'area che consente all'utente di definire un nome personalizzato per la variabile in questione. Questo nome sarà utilizzato al posto del nome di base nelle varie interfacce di CRIMSON. 	<p>Senza modifica</p> <p>Texte : Type d'accès</p> <p>Texte : Type de donnée</p> <p>Zone de texte: Nom personnalisé (Vide)</p> <p>Bouton : Suppression des modification non-sauvegardées (Inactif)</p> <p>Bouton : Enregistrement des modifications (Inactif)</p>
	<p>Con modifica</p> <p>Zone de texte: Nom personnalisé (Non-enregistré)</p> <p>Zone de texte: Nom personnalisé (Enregistré)</p> <p>Bouton : Suppression des modification non-sauvegardées (Actif)</p> <p>Bouton : Enregistrement des modifications (Actif)</p> <p>Liste type d'équipement</p> <p>Double click</p> <p>Texte: Alerte sortie sans sauvegarde</p> <p>Please save or remove your modifications before changing tab</p>

Crimson Mobile

Un'applicazione mobile dedicata agli operatori sul campo. Consente di tracciare in tempo reale la posizione dei primi soccorritori, che possono comunicare con la loro gerarchia attraverso un'interfaccia semplificata. In questo modo, possono segnalare incidenti, intervenire secondo le istruzioni del posto di comando (CP) a cui sono collegati e, più in generale, alimentare il centro operativo attraverso messaggi di testo (libro giornale), foto o sequenze video geolocalizzate riprese sul campo (e quindi posizionate sulla mappa).

La versione completa dell'applicazione mobile comprende una vista cartografica a più livelli, diversi libri giornale, una scheda per l'inserimento e la caratterizzazione degli incidenti con un micro libro giornale dedicato (funzionamento in C2 con il posto di comando) e una scheda di acquisizione foto geo-localizzate e annotate.



Interfaccia dell'applicazione mobile

L'applicazione Crimson Mobile è un'apparecchiatura leggera che può essere facilmente trasportata sul campo mentre è collegata alla rete CRIMSON TACTIC. Consente di visualizzare la situazione su una rappresentazione cartografica 2D o 3D.

Comunicazione con Crimson Station

L'applicazione Crimson Station comunica costantemente con il server Crimson per scambiare informazioni di visualizzazione sull'evento in corso.

Oltre a ricevere aggiornamenti regolari dal server, la comunicazione comporta una serie di scambi specifici che consentono agli operatori che lavorano su Crimson Station e agli operatori sul campo che dispongono dell'applicazione mobile di coordinare il loro lavoro ottimizzando i feedback e la condivisione delle informazioni.

Ricezione di un ordine

Quando un operatore della Crimson Station assegna un incidente a un agente, l'applicazione Crimson Mobile attiva una notifica per informare l'agente in merito alla ricezione di una nuova missione.

L'agente può quindi utilizzare la visualizzazione della situazione in corso disponibile sul suo smartphone per informarsi sul tipo di incidente e sul contesto dell'intervento. La visualizzazione cartografica gli consente di localizzare il luogo dell'intervento rispetto alla propria posizione, anch'essa visualizzata sulla mappa.

Connessione all'applicazione

Avviare l'applicazione Crimson Mobile dal programma di avvio delle applicazioni sul dispositivo.	
Inserire il nome utente e la password, quindi fare clic su Valider (Conferma).	
Selezionare l'evento desiderato. Premere Valider (Conferma) per connettersi.	
Viene visualizzata la schermata iniziale dell'applicazione Crimson Mobile. Mostra la cartografia locale con la posizione attuale del dispositivo mobile (simbolo ).	

Feedback dal campo

- Chiamata di emergenza
- Creare un incidente
- Creare una superficie
- Creare un punto
- Segnalare una foto o un video geolocalizzato

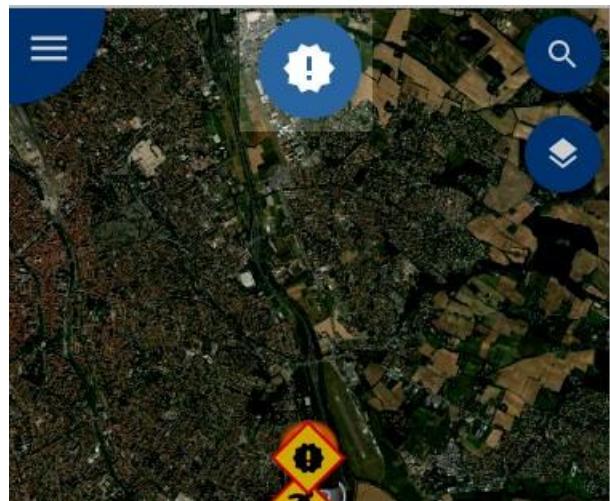
L'applicazione Crimson Mobile consente di raccogliere informazioni dal campo, che saranno in seguito condivise da tutti gli utenti collegati all'evento.

Esistono diversi tipi di informazioni:

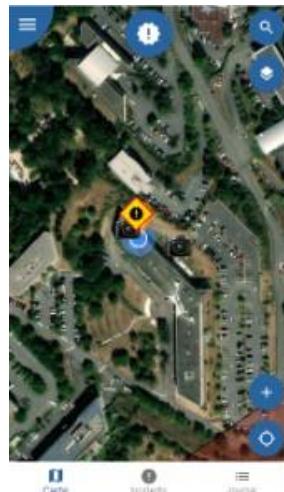
- Creare un incidente sulla base di una constatazione fatta sul campo (ad esempio un'intrusione, una fuga di gas, ecc.)
- Creare una superficie per indicare, per esempio, un pericolo in un'area
- Creare un punto che può essere utilizzato per indicare informazioni diverse
- Segnalare una foto o un video geolocalizzato

Chiamata di emergenza

Premere il pulsante Appel d'urgence (Chiamata d'emergenza) per 3 secondi per segnalare un incidente di tipo "Chiamata d'emergenza".

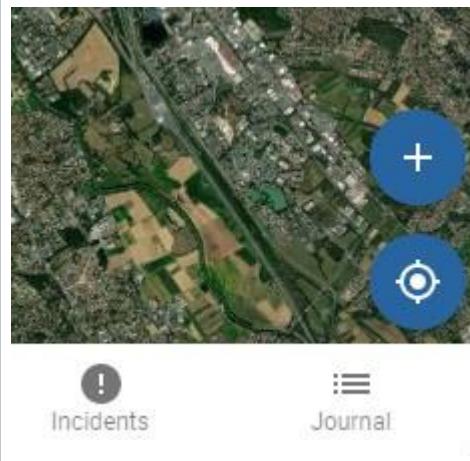


Un incidente "Chiamata d'emergenza" viene segnalato nella geolocalizzazione del terminale.

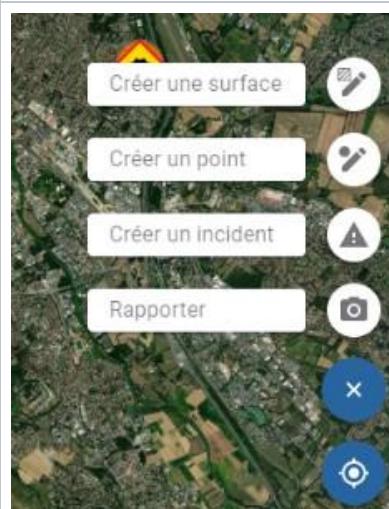


Creare un incidente

Premere il pulsante + dalla schermata iniziale.



Selezionare “Créer un incident” (Crea un incidente).



Fare clic su un punto della mappa in cui si trova l'incidente. Viene visualizzata una finestra di impostazioni.

Nouvel incident

Nom
Untitled incident

Type
Appel d'urgence

ANNULER **VALIDER**

Compilare i campi e fare clic su **Valider** (Conferma).

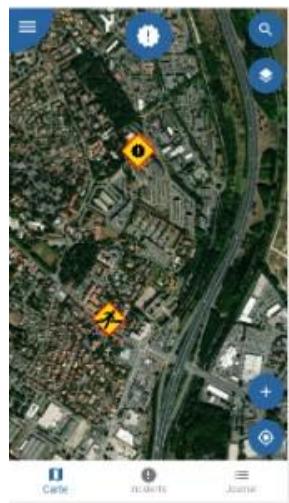
Nouvel incident

Nom
Grillage découpé

Type
Intrusion

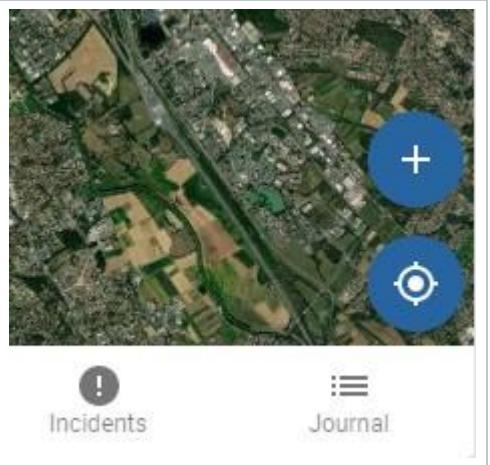
ANNULER **VALIDER**

L'incidente viene visualizzato sulla mappa nel punto indicato.

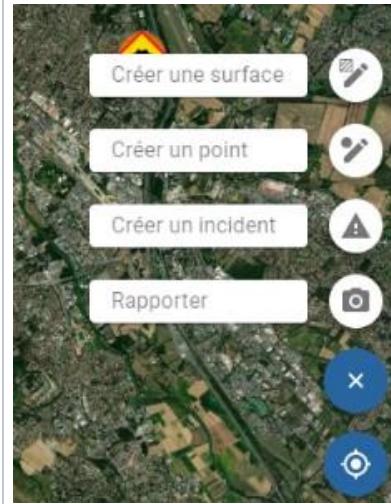


Creare una superficie

Premere il pulsante + dalla schermata iniziale.

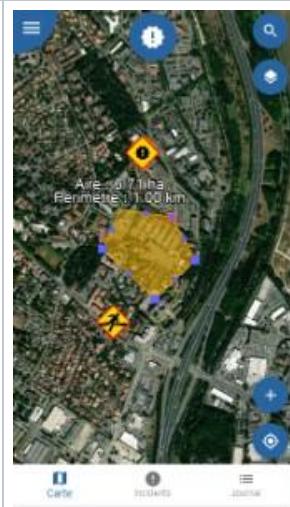


Selezionare “Créer une surface” (Crea una superficie)



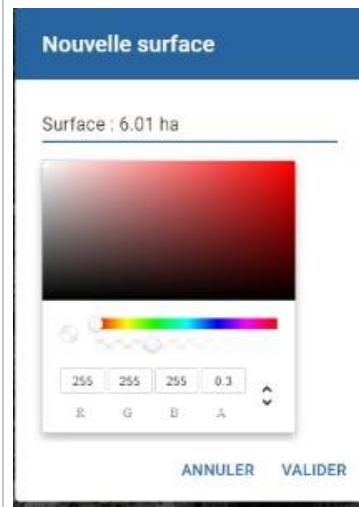
Fare clic sulla mappa per identificare i vertici del settore. Sono indicati l'area e il perimetro della superficie.

Fare doppio clic per l'ultimo vertice.

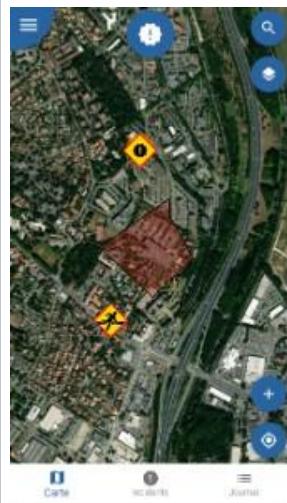


Viene visualizzata una finestra di impostazioni della superficie.

Compilare il campo “Nom” (Nome), selezionare il colore e fare clic su **Valider** (Conferma).

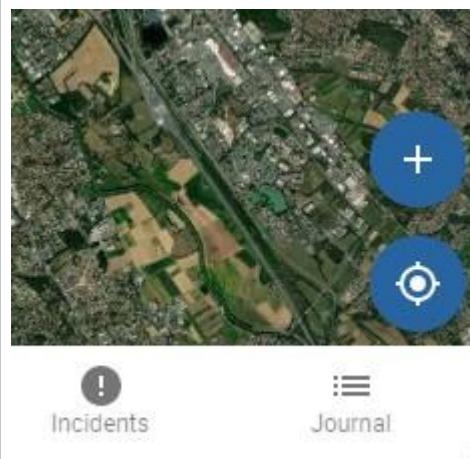


La superficie viene visualizzata sulla mappa.

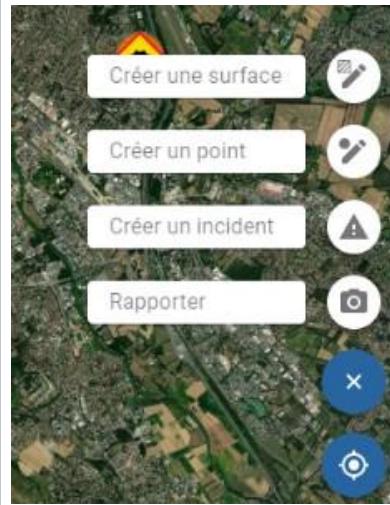


Creare un punto

Premere il pulsante + dalla schermata iniziale.



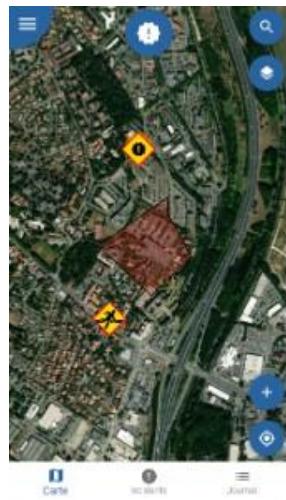
Selezionare “Créer un point” (Crea un punto)



Fare clic su un punto in cui si trovano le informazioni da caricare Inserire un nome sul punto per indicare il caricamento.

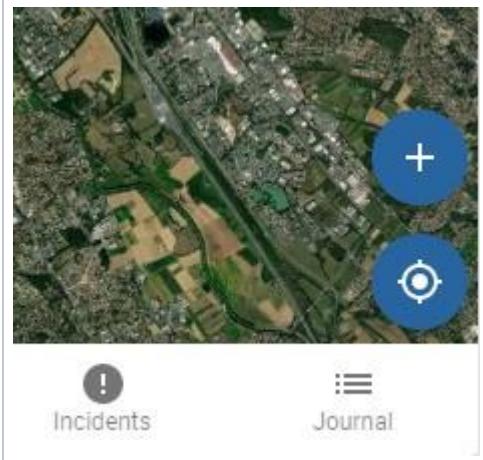


Il punto viene visualizzato sulla mappa.

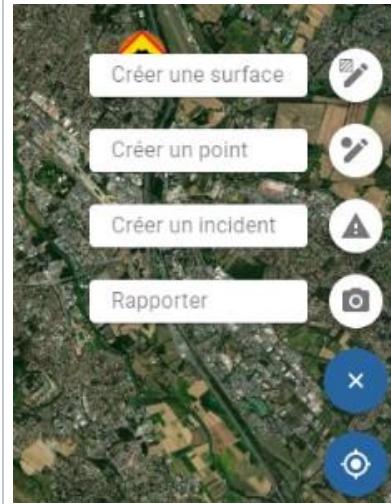


Segnalare una foto o un video geolocalizzato

Premere il pulsante + dalla schermata iniziale.



Selezionare “**Rapporter**” (Segnala)



Si apre una pagina con una serie di opzioni:

- Fare clic su “**Prendre une photo**” (Scatta una foto) per aprire l'applicazione di acquisizione di foto del terminale e inviare la foto a Crimson.
- Fare clic sur “**Importer depuis la galerie**” (Importa dalla galleria) per selezionare una foto o un video già acquisito Fare clic su “**Prendre une vidéo**” (Ripredi un video) per aprire l'applicazione di ripresa video del terminale e inviare questa foto a Crimson.



Una volta effettuata la selezione, sarà visualizzata una pagina che mostra la foto o il video selezionato. È possibile aggiungere un messaggio, quindi fare clic su “**Envoyer**” (Invia).



Viene visualizzata una conferma dell'invio. Premere **Fermer** (Chiudi).



Sulla mappa viene visualizzata un'icona che indica la presenza di una foto geolocalizzata.

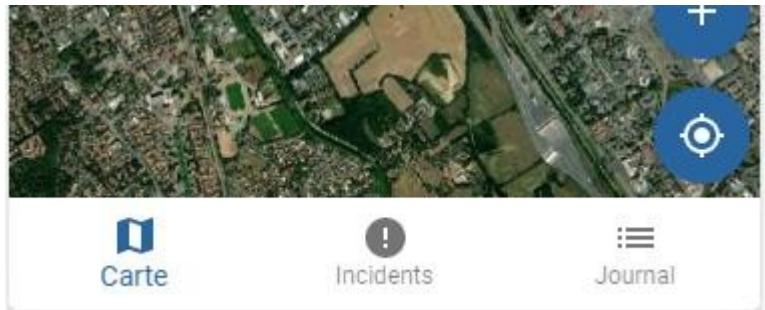
Questa foto appare sulle istanze CRIMSONCRIMSON PLATFORMCRIMSON TACTIC CRIMSON
SANDBOXCRIMSON SENTINEL di qualsiasi utente collegato all'evento.



Monitoraggio degli incidenti

L'applicazione Crimson Mobile consente di integrare direttamente i primi soccorritori nella gestione degli incidenti, segnalando e monitorando gli incidenti e riportando le informazioni sulla gestione degli incidenti dal campo in tempo reale.

Per monitorare gli incidenti in corso, fare clic sulla scheda "Incidents" (Incidenti) nella parte inferiore dello schermo:



Se non è stato assegnato alcun incidente, si apre una pagina con l'elenco degli incidenti in corso e la loro data di creazione.

Se l'utente è stato assegnato a un incidente, sarà indirizzato direttamente all'incidente a cui è stato assegnato.

Grillage découpé 19/10/2022 14:58:48
Incendie 15/06/2022 16:58:40
Accident de voiture 14/06/2022 15:00:47
Appel d'urgence de agent01 14/06/2022 14:47:24

Fare clic su un incidente per visualizzare i dettagli delle informazioni scambiate sulla sua gestione:

Grillage découpé

Intrusion

Nom :	Grillage découpé
État :	Assigné
Priorité :	Moyen
Gérant :	responsable

Mercredi 19 octobre 2022

responsable 18:33
Départ en cours

agent01 18:34
On y va

agent01 18:39

Commentaire

Inserire un messaggio nel campo dei commenti in fondo alla pagina per caricare informazioni sull'incidente.

Fare clic sul pulsante "photo" (foto) per aggiungere una foto o un video relativi all'incidente in corso.

Se l'utente è stato assegnato a un incidente, sarà informato alla ricezione dell'incidente. È necessario confermare la ricezione facendo clic sul pulsante **Reçu** (Ricevuto).

Commentaire

Accident de voiture

Nom :	Accident de voiture
État :	Assigné
Priorité :	Aucune
Gérant :	Aucun(e)

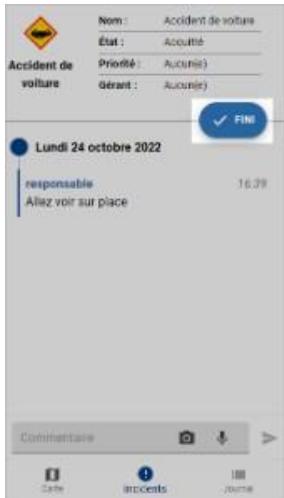
Lundi 24 octobre 2022

✓ REÇU

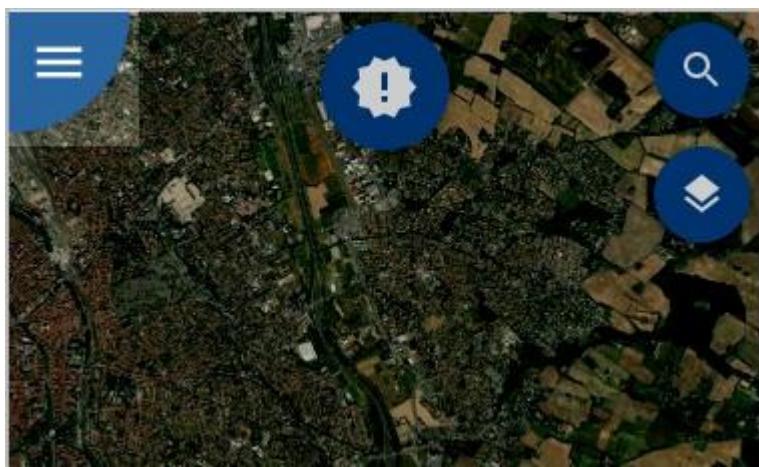
responsable 16:39
Allez voir sur place

Commentaire

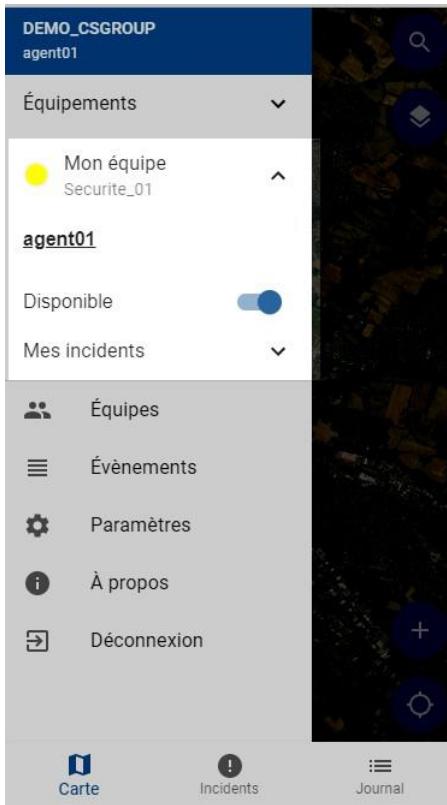
Una volta che l'incidente è stato confermato, fare clic su **Fini** (Finito) per indicare che si è terminato di occuparsi dell'incidente sul campo.



Per accedere alle informazioni sulla propria squadra, fare clic sul pulsante Menu in alto a sinistra nella visualizzazione della mappa.

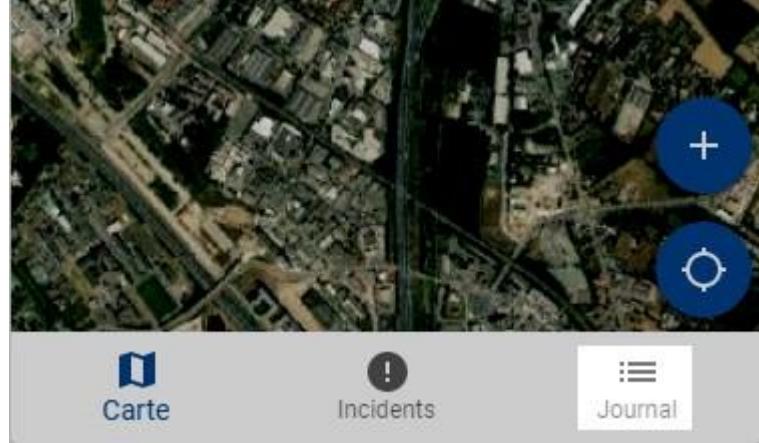
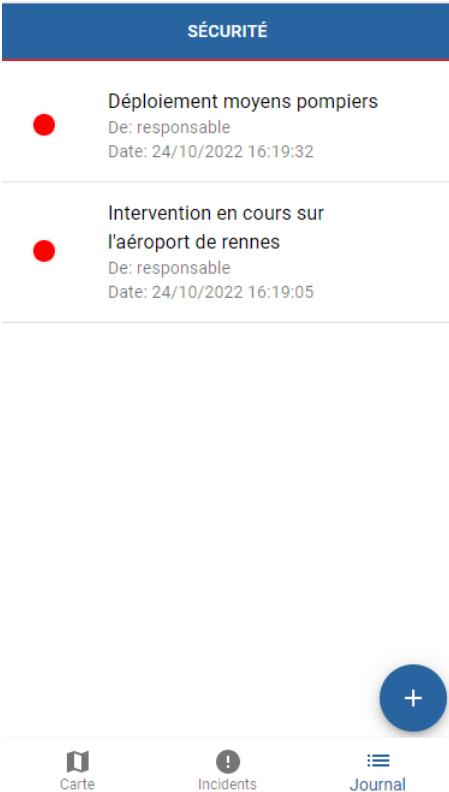


Fare clic sulla bandierina a destra della squadra per visualizzare le informazioni relative alla propria squadra, al suo responsabile (in grassetto sottolineato), alla sua disponibilità e agli incidenti di cui si è occupata.



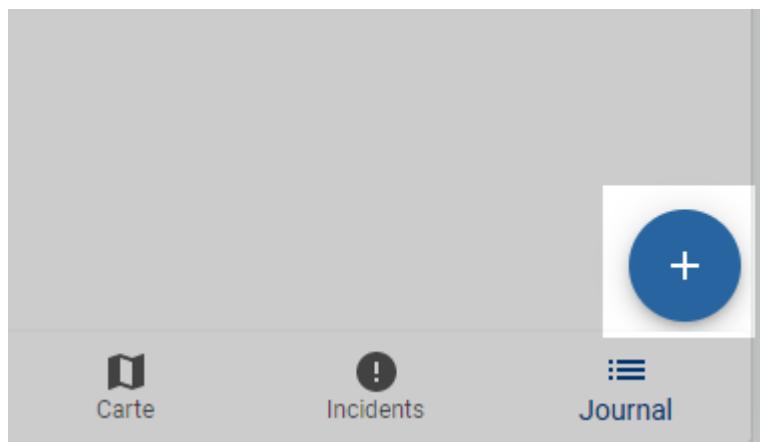
Monitoraggio del libro giornale

L'applicazione mobile consente di consultare e caricare informazioni nel libro giornale. Tutte le comunicazioni vengono salvate in CRIMSON TACTIC e possono essere consultate dagli utenti di Crimson Station.

Premere il tasto Journal (Giornale) nella schermata iniziale.	
Viene visualizzata una pagina con i vari dashboard del Libro giornale accessibili all'utente.	

Se l'utente dispone dei diritti, può aggiungere una voce del libro giornale anche dall'applicazione mobile.

Fare clic su **+**.



Selezionare la categoria di immissione (a seconda della configurazione del palmare) e inserire il messaggio.

Fare clic su **Envoyer** (Invia).

L'utente può utilizzare una funzionalità di immissione vocale per inserire un messaggio nel libro giornale.

X	ENVOYER
Catégorie	Sécurité
Message	Retour terrain

Il messaggio viene visualizzato nel libro giornale (su tutti gli utenti collegati all'evento).

SÉCURITÉ		
	●	Retour terrain De: responsabile Date: 24/10/2022 16:29:17
	●	Déploiement moyens pompiers De: responsabile Date: 24/10/2022 16:19:32
	●	Intervention en cours sur l'aéroport de rennes De: responsabile Date: 24/10/2022 16:19:05

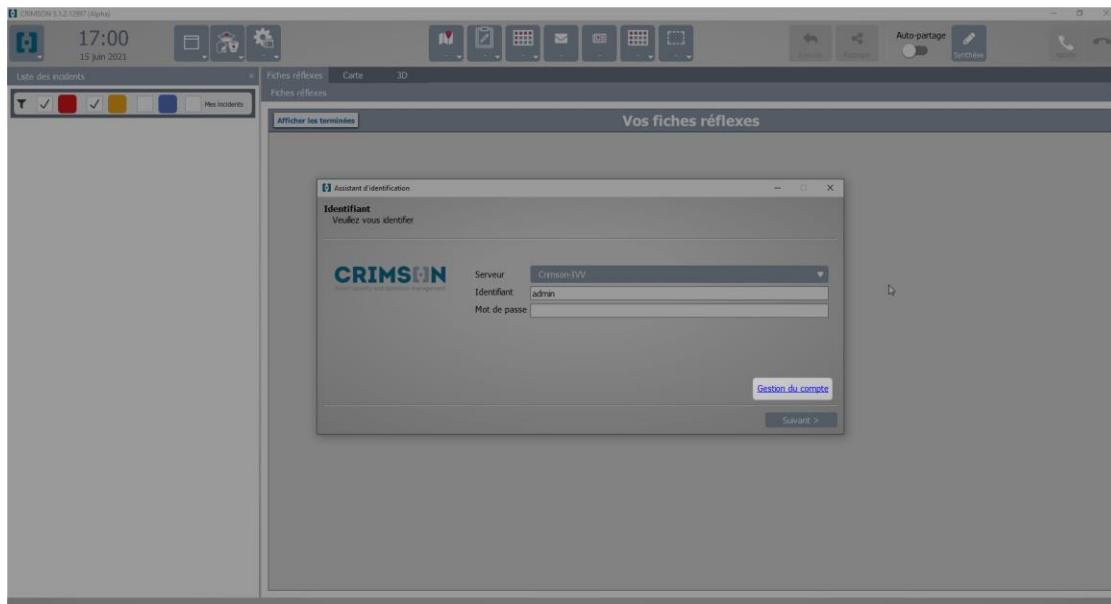
Crimson Server

I gruppi e gli utenti sono gestiti direttamente sul server sicuro.

The screenshot shows the Crimson Server web interface. The top navigation bar includes the CRIMSON logo and a dropdown for 'Admin'. The left sidebar has a 'Crimson' dropdown, 'Configure' section with 'Realm Settings', 'Clients', 'Client Scopes', 'Roles', 'User Federation', and 'Authentication', and a 'Manage' section with 'Groups' (which is selected), 'Users', 'Sessions', and 'Events'. The main content area is titled 'User Groups' with tabs for 'Groups' (selected) and 'Default Groups'. It features a search bar, a toolbar with 'New', 'Edit', 'Cut', 'Paste', and 'Delete' buttons, and a table showing one group entry ('Groups'). A pagination bar indicates '1 of 2' pages.

Interfaccia Crimson Server

Per collegarsi a questa interfaccia, fare clic su **Gestion du compte** (Gestione account) nella finestra di login di CRIMSON TACTIC.



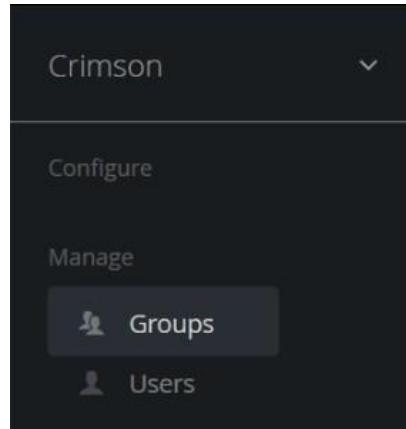
Finestra di login di CRIMSON TACTIC

Gestione dei gruppi

- Creazione di un gruppo
- Modifica di un gruppo
- Eliminare un gruppo

Creazione di un gruppo

Selezionare la voce **Groups** (Gruppi) dal menu **Manage** (Gestisci).



Fare clic sul pulsante **New** (Nuovo).

A screenshot of the 'User Groups' screen. At the top, it says 'User Groups' and 'Groups'. Below that is a toolbar with 'New', 'Edit', 'Cut', 'Paste', and 'Delete' buttons. The main area shows a list of groups: 'Autres acteurs 1 jan', 'Santé', 'Sécurité publique', and 'Pompiers'. The 'New' button is highlighted with a light blue background.

Compilare il campo **Name** (Nome) con il nome del gruppo.

Fare clic sur **Save** (Salva).

Create group

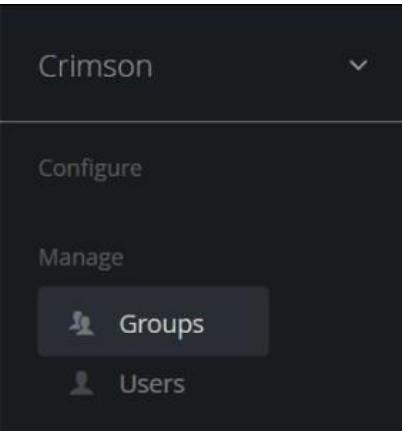
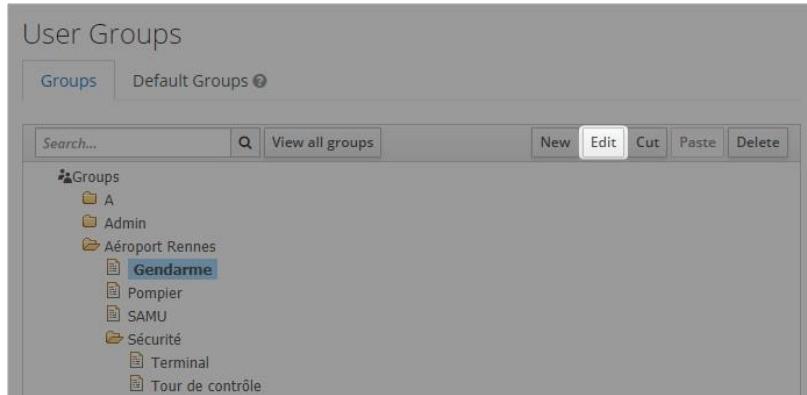
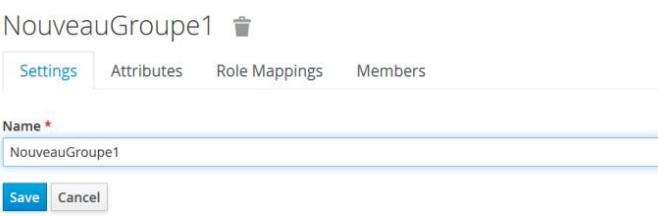
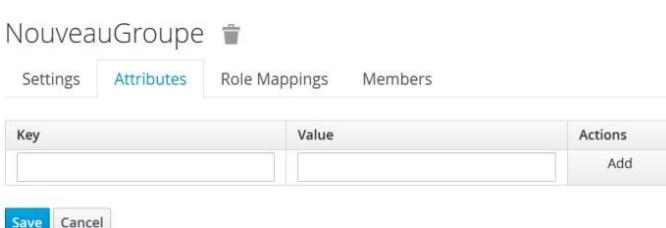
Name *

Save **Cancel**

A form titled 'Create group'. It has a 'Name *' label with a red asterisk, a text input field containing 'NouveauGroupe', and two buttons at the bottom: 'Save' (blue) and 'Cancel' (grey).

Viene visualizzata l'interfaccia di modifica del nuovo gruppo (vedere sotto).

Modifica di un gruppo

<p>Selezionare la voce Groups (Gruppi) dal menu Manage (Gestisci).</p>	
<p>Selezionare il gruppo da modificare e fare clic su pulsante Edit (Modifica)</p>	
<p>Viene visualizzata l'interfaccia di modifica del gruppo, con quattro schede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impostazioni • Attributi • Mappatura e dei ruoli • Membri 	
<p>Scheda “Settings” (Impostazioni): consente di rinominare il gruppo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modificare il nome del gruppo nel campo Name (Nome). Fare clic sur Save (Salva). 	
<p>Scheda “Attributes” (Attributi): consente di definire gli attributi predefiniti per i gruppi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compilare i campi Key (Chiave) (nome dell'attributo) e Value (Valore) (valore dell'attributo). Fare clic su Add (Aggiungi). • Fare clic sur Save (Salva). 	

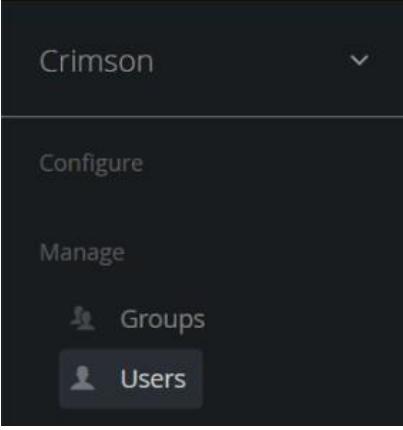
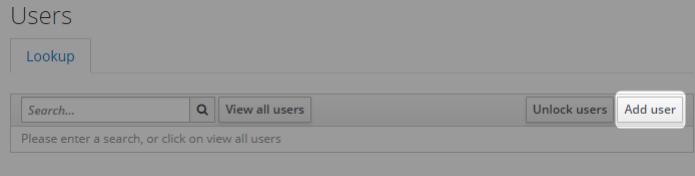
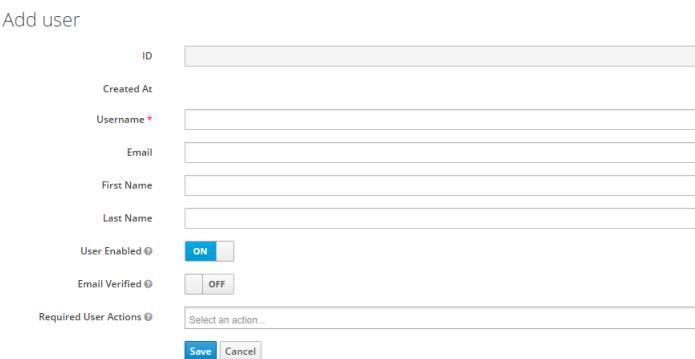
<p>Scheda “Role Mappings” (Mappature dei ruoli): consente di definire dei ruoli e delle autorizzazioni ai gruppi.</p> <ul style="list-style-type: none"> Per definire un gruppo “Administrateur” (Amministratore), selezionare il ruolo “admin” e fare clic su Add selected (Aggiungi selezionati). 	
<p>Scheda “Membri”: contiene l’elenco degli utenti membri del gruppo.</p>	

Eliminare un gruppo

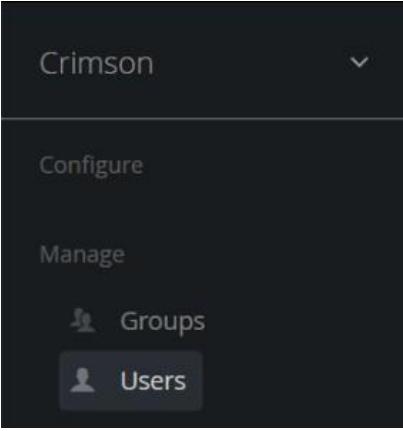
<p>Selezionare la voce Groups (Gruppi) dal menu Manage (Gestisci).</p>	
<p>Selezionare il gruppo da eliminare e fare clic su pulsante Delete (Elimina).</p>	
<p>Confermare l’eliminazione facendo clic su Delete (Elimina).</p>	

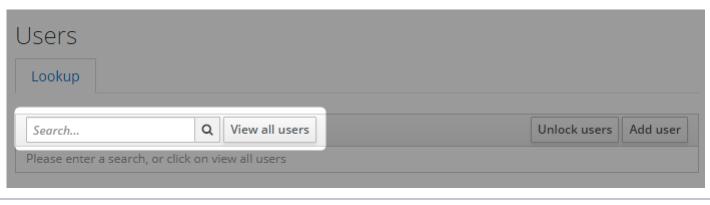
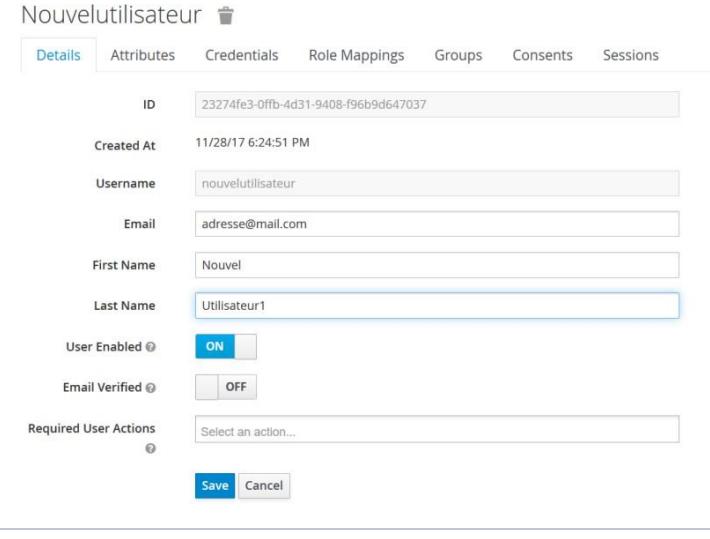
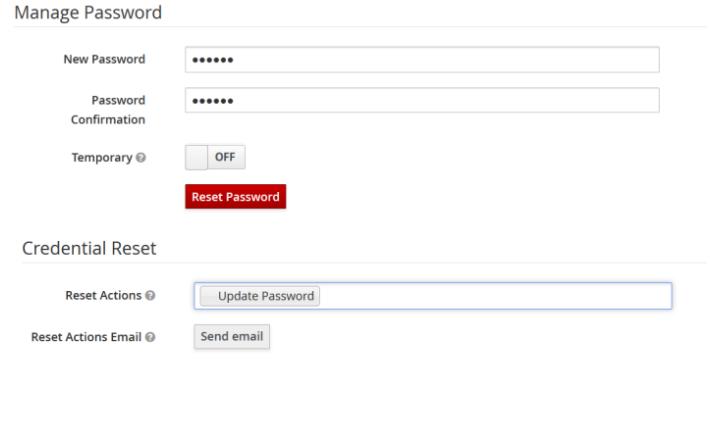
Gestione degli utenti

Creazione di un nuovo utente

Selezionare la voce Users (Utenti) dal menu Manage (Gestisci).	
Fare clic sul pulsante Add User (Aggiungi utente)	
Compilare i campi:	
Fare clic sur Save (Salva). È possibile impostare "Required User Action" (Azione utente richiesta) su "Require Password" (Richiedi password) per forzare il nuovo utente a inserire una nuova password.	
Viene visualizzata l'interfaccia di modifica del nuovo utente (vedere sotto).	

Modifica di un utente

Selezionare la voce Users (Utenti) dal menu Manage (Gestisci).	
--	--

<p>Inserire il nome dell'utente da modificare OPPURE Fare clic su View All Users (Visualizza tutti gli utenti) e selezionare l'utente nell'elenco.</p>	
<p>Viene visualizzata l'interfaccia di modifica del gruppo, con sette schede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dettagli • Attributi • Credenziali • Mappature dei ruoli Gruppi • Consensi • Sessioni 	
<p>Scheda “Details” (Dettagli): consente di modificare il nome e l'indirizzo dell'utente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modificare il valore del campo corrispondente. • Fare clic sur Save (Salva). 	
<p>Scheda “Attributes” (Attributi): consente di definire gli attributi predefiniti per i gruppi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compilare i campi Key (Chiave) (nome dell'attributo) e Value (Valore) (valore dell'attributo). • Fare clic su Add (Aggiungi). Fare clic sur Save (Salva). 	
<p>Scheda “Credentials” (Credenziali): consente di impostare una password o di chiedere all'utente di aggiornarla.</p> <p><u>Impostare una password:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Inserire la password in New Password (Nuova password) e in Password confirmation (Conferma della password). • Se la password è definitiva: impostare Temporary (Temporanea) su Off (Spento). Fare clic su Reset Password (Reimposta password). <p><u>Forzare l'utente a modificare la password:</u> Posizionare Reset Actions su Update Password (Aggiorna password).</p> <p>Actions (Ripristina azioni) su Update Password (Aggiorna password).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fare clic su Send email (Invia un'e-mail) per inviare un'e-mail di modifica della password all'utente. 	

Scheda “Role Mappings” (Mappature dei ruoli): consente di definire dei ruoli e delle autorizzazioni ai gruppi.

Per definire un utente “Amministratore”:

- Selezionare il ruolo “admin”. Quindi fare clic su **Add selected** (Aggiungi selezionati).

Per modificare i diritti di un utente relativi alle varie funzionalità CRIMSON TACTIC:

- Selezionare “CrimsonServer” nel menu a discesa **Client roles** (Ruoli del cliente).
- Selezionare le funzionalità e il livello di diritto associato nell’elenco **Available Roles** (Ruoli disponibili) (es.: “UR_Chronogram_DIS” per disattivare la scheda Diagramma temporale, “UR_Chronogram_RO” per disporre dei diritti di lettura e “UR_Chronogram_RW” per disporre dei diritti di lettura e scrittura).
- Fare clic su **Add selected** (Aggiungi selezionati): la voce selezionata passa nella colonna **Assigned Roles** (Ruoli assegnati).

Nouvelutilisateur

Details Attributes Credentials Role Mappings Groups Consents Sessions

Realm Roles Available Roles Assigned Roles

Available Roles

Assigned Roles

Client Roles

CrimsonServer

Client Roles

Available Roles

Assigned Roles

Scheda “Groups” (Gruppi): contiene l’elenco dei gruppi ai quali appartiene l’utente.

- Per **unirsi a un gruppo**, selezionare il gruppo nell’elenco **Available Groups** (Gruppi disponibili) e fare clic su **Join** (Partecipa).
- Per **lasciare un gruppo**, selezionare un gruppo nell’elenco **Group Membership** (Iscrizione al gruppo) e fare clic su **Leave** (Abbandona).

Scheda “Consent” (Consenso): non utilizzata.

Scheda “Sessions” (Sessioni): elenca tutte le sessioni aperte dall’utente sul server.

Definizione dei diritti utenti

- Gruppi di diritti
- Priorità dei diritti
- Diritti utenti
- Elenco delle proprietà

Il software CRIMSON TACTIC utilizza vari diritti utente per definire diversi profili di utenti consentendo loro di accedere alla lettura o alla modifica dei dati su CRIMSON TACTIC.

I diritti utente sono spesso suddivisi in tre categorie, generalmente definite nel modo seguente:

- **DIS (Disabilitati)**: i dati sono disattivati.
- **RO (Read-Only)** : i dati possono essere letti, ma non aggiunti, modificati o eliminati.
- **RW (Lettura-Scrittura)**: i dati possono essere letti, aggiunti, modificati o eliminati.

Per impostazione predefinita, se un diritto non è specificato per il suo utente, si trova nello

stato **disabilitato**. Un utente ha un elenco di diritti provenienti:

- dal suo personale elenco di diritti;
- da un gruppo di diritti;
- da gruppi di utenti contenenti questo utente.

Gruppi di diritti

I gruppi di diritti sono utilizzati per facilitare l'assegnazione dei diritti. I gruppi di diritti utenti sono descritti nella tabella seguente:

Gruppi	Diritti utenti associati
admin	Questo diritto consente l'amministrazione completa del software.
Disabled	Questo diritto raggruppa tutti i diritti dell'utente nello stato "disabilitato".
ReadOnly	Questo diritto raggruppa tutti i diritti dell'utente nello stato "sola lettura".
ReadWrite	Questo diritto raggruppa tutti i diritti dell'utente nello stato "lettura scrittura".

Priorità dei diritti

Se uno stesso utente dispone di più diritti di una stessa funzionalità, il diritto preso in considerazione è il diritto più restrittivo.

Ad esempio, se a un utente vengono concessi i diritti *ReadWrite* e *UR_Cartography_DIS*, tale utente disporrà dei diritti *UR_Cartography_DIS* e *UR_Cartography_RW* (proveniente da *ReadWrite*). Il diritto effettivo sarà *UR_Cartography_DIS* (il più restrittivo).

Il gruppo di diritti admin non segue questa regola e conferisce tutti i diritti RW, indipendentemente dagli altri diritti applicati.

Diritti utenti

- *UR_Cartography*:

DIS	L'utente non può accedere alle mappe e non può modificarne i dati.
RO	L'utente può accedere alle mappe, ma non può modificarne i dati.
RW	L'utente può accedere alle mappe e può modificarne i dati.

- *UR_Casualties Table*:

DIS	L'utente non può accedere al dashboard delle vittime.
RO	L'utente può accedere al dashboard delle vittime, ma non può modificarlo.
RW	L'utente può accedere al dashboard delle vittime e può modificarlo.

- *UR_Chronogram*:

DIS	L'utente non può accedere al diagramma temporale.
RO	L'utente può accedere al diagramma temporale, ma non può modificarlo.

RW	L'utente può accedere al diagramma temporale e può modificarlo.
----	---

- *UR_ChronogramTime*:

DIS	L'utente non può accedere alle funzionalità legate al tempo sul diagramma temporale (riproduzione, arresto, salto temporale).
RO	L'utente non può accedere alle funzionalità legate al tempo sul diagramma temporale.
RW	L'utente può accedere alle funzionalità legate al tempo sul diagramma temporale.

- *UR_CollaborativeRecordsSummary*:

DIS	L'utente non può accedere alla colonna di sintesi del libro giornale.
RO	L'utente non può accedere alla colonna di sintesi del libro giornale.
RW	L'utente può accedere alla colonna di sintesi del libro giornale.

- *UR_CollaborativeRecordsSummaryTable*:

DIS	L'utente non può accedere al dashboard di sintesi del libro giornale.
RO	L'utente può accedere al dashboard di sintesi del libro giornale, ma non può modificarlo.
RW	L'utente può accedere al dashboard di sintesi del libro giornale e può modificarlo.

- *UR_CollaborativeRecordsTable*:

DIS	L'utente non può accedere al dashboard del libro giornale.
RO	L'utente può accedere al dashboard del libro giornale, ma non può modificarlo.
RW	L'utente può accedere al dashboard del libro giornale e può modificarlo.

- *UR_DecisionsStatementPlugin*:

DIS	L'utente non può accedere al dashboard del verbale delle decisioni.
RO	L'utente può accedere al dashboard del verbale delle decisioni, ma non può modificarlo.
RW	L'utente può accedere al dashboard del verbale delle decisioni e può modificarlo.

- *UR_Device*:

DIS	L'utente non può accedere al dashboard delle periferiche.
RO	L'utente può accedere al dashboard delle periferiche, ma non può modificarlo.
RW	L'utente può accedere al dashboard delle periferiche e può modificarlo.

- *UR_GroupVisibility*:

DIS	L'utente può solo vedere e modificare i dati nei gruppi ai quali appartiene.
RO	L'utente può vedere i dati di tutti i gruppi, ma può solo modificare i dati nei gruppi ai quali appartiene.
RW	L'utente può vedere i dati di tutti i gruppi e può modificarli.

- *UR_Incident*:

DIS	L'utente non può accedere al dashboard degli incidenti.
RO	L'utente può accedere al dashboard degli incidenti, ma non può modificarlo.
RW	L'utente può accedere al dashboard degli incidenti e può modificarlo.

- *UR_InternalMail*:

DIS	L'utente non può accedere alla messaggistica.
RO	L'utente può accedere alla messaggistica, ma non può comunicare.
RW	L'utente può accedere alla messaggistica e può comunicare.

- *UR_LayoutSharing*:

DIS	L'utente non può accedere ai layout condivisi e non può condividerne
RO	L'utente può accedere ai layout condivisi, ma non può condividerne.
RW	L'utente non può accedere ai layout condivisi e può condividerne

- *UR_Mean:*

DIS	L'utente non può accedere ai mezzi.
RO	L'utente più accedere ai mezzi, ma non può modificarli.
RW	L'utente più accedere ai mezzi e può modificarli.

- *UR_MeansSummaryTable:*

DIS	L'utente non può accedere al dashboard sintesi dei mezzi.
RO	L'utente può accedere al dashboard sintesi dei mezzi, ma non può modificarlo.
RW	L'utente può accedere al dashboard sintesi dei mezzi e può modificarlo.

- *UR_MeansTable:*

DIS	L'utente non può accedere al dashboard dei mezzi.
RO	L'utente può accedere al dashboard dei mezzi, ma non può modificarlo.
RW	L'utente può accedere al dashboard dei mezzi e può modificarlo.

- *UR_Media:*

DIS	L'utente non può accedere ai media.
RO	L'utente più accedere ai media, ma non può modificarli.
RW	L'utente più accedere ai media e può modificarli.

- *UR_Sector:*

DIS	L'utente non può accedere ai settori.
RO	L'utente più accedere ai settori, ma non può modificarli.
RW	L'utente più accedere ai settori e può modificarli.

- *UR_StaffInvolvedSummaryTable:*

DIS	L'utente non può accedere al dashboard sintesi del personale coinvolto.
RO	L'utente può accedere al dashboard sintesi del personale coinvolto, ma non può modificarlo.
RW	L'utente può accedere al dashboard sintesi del personale coinvolto e può modificarlo.

- *UR_StaffInvolvedTable:*

DIS	L'utente non può accedere al dashboard del personale coinvolto.
RO	L'utente può accedere al dashboard del personale coinvolto, ma non può modificarlo.
RW	L'utente può accedere al dashboard del personale coinvolto e può modificarlo.

- *UR_Timeline:*

DIS	L'utente non può accedere alla linea temporale.
RO	L'utente può accedere alla linea temporale, ma non può modificarla.
RW	L'utente può accedere alla linea temporale e può modificarla.

- *UR_TwitterTraining:*

DIS	L'utente non può accedere alla pagina di twitter training.
RO	L'utente può accedere alla pagina di twitter training, ma non può modificarla.
RW	L'utente può accedere alla pagina di twitter training e può modificarla.

- *UR_ViewPoint:*

DIS	L'utente non può accedere ai punti di vista condivisi e non può condividerne.
RO	L'utente può accedere ai punti di vista condivisi, ma non può condividerne.
RW	L'utente può accedere ai punti di vista condivisi e può condividerne.

- *UR_WebComm:*

DIS	L'utente non può accedere alle comunicazioni web.
RO	L'utente può accedere alle comunicazioni web, ma non può comunicare.
RW	L'utente può accedere alle comunicazioni web e può comunicare.

Elenco delle proprietà

Oltre a trovare i diritti utenti nella gestione dei diversi utenti, è possibile trovarvi anche le proprietà. Una volta assegnata una proprietà al relativo utente, quest'ultimo ne beneficerà.

- *PR_CanHaveTeam*:
L'utente avrà la possibilità di unirsi a una squadra e di essere visibile nell'interfaccia associata alla squadra.
- *PR_Trainee*:
L'utente che beneficia di questa proprietà sarà considerato un utente abilitato alla formazione e potrà essere limitato a determinate funzionalità o, al contrario, beneficiare di funzionalità aggiuntive o estese.

Glossario

Attore	Un attore è una persona che svolge un ruolo durante una crisi o in un contesto di formazione.
Autore	Un autore è un utente che crea la configurazione e avvia l'evento. Nel caso di una sessione di formazione, si tratta generalmente del formatore, mentre nel caso di una gestione della crisi si tratta dei gestori della crisi.
Configurazione	Una configurazione definisce il contesto dell'evento (ambiente, attori, obiettivi nel caso di una formazione, ecc.)
COP	Common Operation Picture, quadro operativo comune, una rappresentazione generale di una situazione attuale. Spesso comprende una mappa dell'area con simboli e annotazioni. In CRIMSON TACTIC, questo include la cartografia e il dashboard.
DMU	Digital MockUp o DMU, si tratta di una tecnologia che consente di sostituire un'entità fisica con la sua rappresentazione virtuale utilizzando tecniche di grafica 3D.
Evento	Un evento è una configurazione in corso di sviluppo con degli attori.
SIG	Un Sistema Informativo Geografico (GIS) o Sistema Informativo Geospaziale designa qualsiasi tipo di sistema che consente la manipolazione di informazioni situate nello spazio, utilizzando la terra come riferimento.
IHM	Interfaccia uomo-macchina, si tratta dell'insieme di tutti i componenti grafici (finestre, menu, barre degli strumenti) che consentono all'utente di interagire con il sistema.
SDK	Software Development Kit: set di strumenti software per aggiungere funzionalità a un'applicazione.
SITREP	SI ^T uation RE ^P ort. Si tratta di un rapporto sulla situazione attuale fatto dai soccorritori durante una crisi ai loro superiori.