GUIDE D'UTILISATION

VeggieManager

VeggieManager

Easy Scanning !





Sommaire

PREAMBULE - NOTES AVANT UTILISATION	3
ETAPE 1: ECRAN DE BIENVENUE	4
ETAPE 2: INFORMER LE CLIENT	5
ETAPE 3 : SAISIR LE PANIER DU CLIENT	6
ETAPE 4: GESTION PAR UN OPERATEUR	7
ETAPE 5 : ECRAN FINAL	8



PREAMBULE - NOTES AVANT UTILISATION

Merci de votre achat, et de faire confiance au système VeggieManager. Notre équipe est ravie de pouvoir vous aider, à tout moment sur l'adresse mail suivante : veggie.manager@gmail.com .

Veillez à avoir suivi le manuel d'installation dans son intégralité avant de continuer. Si vous êtes arrivé à la fin de l'étape 10 de ce dernier, et que vous ayez lancé l'application VeggieManager ainsi que le script de détection d'images, vous pouvez continuer votre lecture.

Les interfaces présentes sur l'application sont assez intuitives, et permettent, à l'aide d'un code couleur, d'un script fait de questions, de bien guider un client.

Ce guide vous permettra de comprendre l'utilité des différents boutons, des différentes interfaces. Il vous guidera aussi dans le cas où les opérateurs du magasin devront intervenir afin d'aider le client.

Nous vous souhaitons une bonne lecture, et à bientôt!





Figure 1 : premier écran d'affichage.

Ce premier écran est un écran qui permet de saluer le client. Pour continuer, le client va devoir appuyer sur l'écran. Des LEDs sur le socle indiquent l'état du produit : quand il appuiera sur l'écran, la LED verte clignotante passera à l'état orange clignotant, indiquant que la machine n'est plus libre mais en cours d'utilisation.

Signification des LEDs:

LED VERTE	LED ORANGE	LED ROUGE	
Caisse libre	Système en cours d'utilisation	Intervention d'un opérateur	
		nécessaire	



Le deuxième écran affiché représente les différentes consignes devant être respectée, pour mener à bien l'utilisation du système VeggieManager :

La première étant de ne pas mélanger des produits vendus au kilo, et les produits vendus à la pièce sur le plateau, ce qui pourrait fausser la mesure.

La deuxième consigne est de ne pas essayer d'obstruer la caméra, afin de bien permettre la détection des fruits et légumes sur le plateau.

En appuyant sur l'écran, le client entre dans un écran dit d'amorçage.

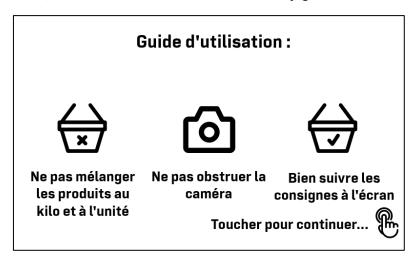


Figure 2: Ecran second, guide d'utilisation



Figure 3 : Ecran d'amorçage



ETAPE 3 : SAISIR LE PANIER DU CLIENT

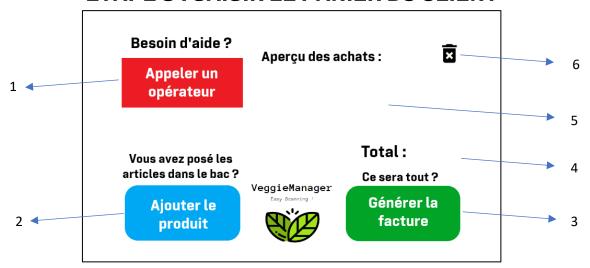


Figure 4 : Ecran d'ajout au tableau

Il s'agit de l'interface la plus intéressante pour le client : l'écran d'ajout au panier.

- 1. Il s'agit de l'écran type « aide par l'opérateur » : vous le verrez à la prochaine étape.
- 2. Ce bouton permet d'ajouter au Tableau quand le produit a bien été détecté et encadré sur le moniteur LCD
- 3. Quand le client a terminé la saisie des fruits et légumes, il appuie ici pour générer la facture.
- 4. Un total (en €) est incrémenté à chaque ajout de fruits et légumes.
- 5. Il s'agit d'un emplacement destiné à l'affichage du **Tableau** de fruits et légumes ajoutés.
- 6. Ce bouton permet l'effacement du **Tableau**, remettant à 0 la facture du client.

Il peut arriver que le client puisse avoir besoin de l'aide d'un opérateur : En appuyant sur 1, il va alors passer à un écran de saisie manuelle, géré par l'opérateur.

Le passage à cet écran va aussi être réalisé dans le contexte où un fruit ou légume vendu à la pièce et au kilo sont simultanément détectés sur le plateau, et le client appuie sur le bouton 2. Ces deux cas de figures sont traités dans l'étape suivante.

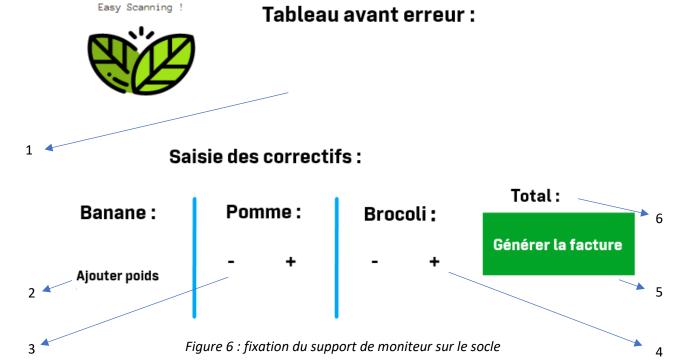


ETAPE 4: GESTION PAR UN OPERATEUR



Figure 5 : Ecran de détection d'erreur, si produit vendu au kq et pièces présents simultanément

SAISIE MANUELLE



Cette interface est destinée à être utilisée par un opérateur du magasin.

- 1. Ici se trouvera le **Tableau** avant l'appel du client ou la détection de l'erreur.
- 2. En appuyant sur ce bouton, l'opérateur pourra lancer une pesée (produit au kg).
- 3. Bouton de décrémentation (produit à la pièce)
- 4. Bouton d'incrémentation

VeggieManager

- 5. Bouton de génération de facture
- 6. Total mis à jour pendant les actions de l'opérateur.

Le bouton de génération de facture de l'étape 3 et de celle-ci mènent tous les deux à l'écran vu dans la prochaine étape.





Figure 7 : Ecran de génération de facture

A l'issue de l'appui sur le bouton de génération de facture, un fichier texte est généré, au format csv, qui est daté, et enregistré sur la mémoire interne de la RPI. Cette facture, selon les besoins du magasin, pourra être imprimée ou envoyée par mail.

Quantité	Désignation	Prix	Montant
2	Banane	1.99€	3.98€
3	Avocat	1.49€	4.47€
1	Tomate	1.49€	1.49€
4	Carotte	1.45€	5.8€

Figure 8 : format de la facture générée.

Par la suite, l'application retourne automatiquement à l'écran de l'étape 1, et est à nouveau prêt pour un nouveau client.