

ADONIS Terrain – Document / Manuel utilisateur

ADONIS Workabout – Manuel Utilisateur

Auteur: Softeam

Version: 2.2

Publication: 10 décembre 2013



<https://intranet4.inra.fr/adonis>

Softeam

Espaces Antipolis

300, Route des Crêtes CS 70116

06902 Valbonne Sophia Antipolis Cedex

SOMMAIRE

I IDENTIFICATION DU DOCUMENT	3
I.1 VALIDITE	3
I.2 DIFFUSION	3
I.3 HISTORIQUE DES MODIFICATIONS	4
II ADONIS TERRAIN	5
II.1 LANCEMENT D'ADONIS	7
II.2 AUTHENTIFICATION AVEC L'APPLICATION TERRAIN	7
II.3 PRINCIPE DE NAVIGATION	9
II.4 MENU PRINCIPAL	11
II.5 FONCTIONNALITES DE L'APPLICATION ADONIS TERRAIN	14
III SAISIE DES DONNEES	15
III.1 DEMARRER UNE NOUVELLE SAISIE	15
III.2 INTERROMPRE UNE SAISIE	16
III.3 REPREDRE UNE SAISIE	16
III.4 CHEMINEMENT LIBRE ET IMPOSE	17
III.5 SAISIE EN MODE FORMULAIRE OU TABULAIRE	18
III.6 IDENTIFICATION PAR RFID OU CODE A BARRE	19
III.7 SAISIE DES MESURES	20
III.8 PARAMETRES DE LA SAISIE	33
III.9 VISUALISATION DES DONNEES	44
III.10 STATISTIQUES	45
III.11 SITUATION DE LA SAISIE	45
III.12 VUE GRAPHIQUE	46
III.13 TERMINER UNE SAISIE	47
IV SPATIALISATION	49
IV.1 SPATIALISATION D'UN DISPOSITIF SANS ALGORITHME DE TIRAGE	50
IV.2 SPATIALISATION D'UN DISPOSITIF AVEC ALGORITHME DE TIRAGE	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
V CONTROLE DE DISPOSITIF	59
V.1 VUE CONTROLE	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
V.2 VUE GRAPHIQUE	64
VI TRANSFERT DEPUIS LE BUREAU	65
VII TRANSFERT VERS LE BUREAU	67
VIII GESTION PROJETS DE SAISIE	68

I IDENTIFICATION DU DOCUMENT

I.1 VALIDITE

	NOM	FONCTION	DATE	VISA
Rédaction :	Quentin AUFROY		21/12/2011	
Vérifié par :	Vincent Dumas	Equipe projet INRA	01/2014	
Approuvé par :				

I.2 DIFFUSION


SOCIETE	NOM
INRA	Philippe CLASTRE
	Vincent DUMAS
	Audrey JACQUES GUSTAVE
SOFTEAM	Luc FAYOLLE
	Laurent FOURMY
	Jean SEILER
	Vincent CHOURY
	Quentin AUFROY
	Alexandre GIORDANENGO

I.3 Historique des Modifications

REFERENCE	DATE	REMARQUE
INRA – ADONIS - WORKABOUT – MANUEL UTILISATEUR- V1.0.DOC	09/09/2010	Création du document
INRA – ADONIS - WORKABOUT – MANUEL UTILISATEUR- V1.1.DOC	17/11/2010	Ajout procédure Hard reboot
INRA – ADONIS - WORKABOUT – MANUEL UTILISATEUR- V1.2.DOC	30/03/2011	Retour sur un document par appareil terrain
INRA – ADONIS - WORKABOUT – MANUEL UTILISATEUR- V1.3.DOC	23/05/2011	Modifications suite aux bugs documentation remontés dans Mantis
INRA – ADONIS - MANUEL UTILISATEUR - WORKABOUT – V2.0.DOC	22/12/2011	Version correspondant à l'itération 2.5 (Adonis v2.5)
INRA – ADONIS - MANUEL UTILISATEUR - WORKABOUT – V2.1.DOC	18/07/2013	Restructuration du document appliquée pour Doc-CFU1 et mise à jour correspondant à l'itération V3.16
INRA – ADONIS - MANUEL UTILISATEUR - WORKABOUT – V2.2.DOC	10/12/2013	Remise à jour avec les bonnes captures d'écran et en conformité avec le cfu1

II ADONIS TERRAIN

L'application Adonis terrain a été développée pour deux appareils et reste assez différente sur certains «écrans». Ce document présente la version de l'application compatible avec le WorkAbout Pro 3 (WAP) de Psion avec le système d'exploitation Windows Mobile 6. Les caractéristiques du WAP sont données dans le tableau ci-dessous:

Nom	WorkAbout Pro 3 (WAP)
Image	
Marque	PSION Teklogix
IP	IP65
Temp. °C	-20°C à 50°C
Ecran	Tactile Lisible au soleil VGA 3,6"
Clavier	Alphanum
Nb. RS232	1
RFID	LF/HF ou UHF
USB	Oui
WIFI	Oui (intégré)
Bluetooth	Oui (intégré)
Code barre	1D et 2D (intégré)
Micro	Oui (intégré)
GPS	extension via USB
Autonomie	8h
Dimensions	
Poids	455 g
Système Exploitation	Windows Mobile 6

En proposant ce matériel, l'équipe projet Adonis a souhaité offrir la possibilité de disposer au terrain d'un équipement complet, durcis et surtout léger (inférieur à 800 g). Cette solution permet d'envisager des extensions matérielles.

Le WAP est donc recommandé pour des expérimentations nécessitant un matériel robuste et dans lesquelles le poids de l'outil est un problème.

Il faut également noter que pour le WAP, les lecteurs code à barre et RFID peuvent être internes, alors que pour le CFU1, ils sont externes.

II.1 Lancement d'Adonis

1. Depuis le menu "Démarrer", cliquer sur "Adonis"

Ou

2. Dans « Programmes », cliquer sur l'icône de ADONIS

II.2 Authentification avec l'application terrain

L'application terrain, contrairement à l'application bureau ne vous oblige pas à vous authentifier. En fait deux possibilités existent :

- L'application reconnaît votre login/mot de passe et vous êtes authentifié (Figure II.1). C'est le gestionnaire d'expérimentation qui a dû paramétrer vos droits au bureau.
- Dans le cas où vous avez oublié votre mot de passe, ou que vous ne connaissez ni votre login ni votre mot de passe, Cliquez sur « Non Authentifié » (Figure II.1), et il vous sera alors demandé de saisir votre nom et prénom (Figure II.12)
Si vous n'êtes pas authentifié, pour n'aurez que des droits restreints, mais pourrez effectuer une saisie à partir des projets enregistrés sur l'appareil.

The screenshot shows the Adonis application interface. At the top, there is a green header with the Windows logo, the text 'Adonis', and navigation icons (back, forward, volume, and 'ok'). Below the header, a dark red banner contains the text 'ALIMENTATION AGRICULTURE ENVIRONNEMENT' and a large 'INRA' logo. A purple bar below the banner says 'Veuillez vous authentifier'. The main area is light green and contains two input fields: 'Utilisateur' and 'Mot de passe'. At the bottom, there are two buttons: 'Non Authentifié' (in red text) and 'Connection' (in green text).

Figure II.1 Connexion authentifié

The screenshot shows the Adonis application interface for a non-authenticated user. It has the same header and banner as Figure II.1. The purple bar says 'Veuillez vous authentifier'. The main area is light green and contains two input fields: 'Nom' and 'Prenom'. At the bottom, there are two buttons: 'S'authentifier' (in red text) and 'Connection' (in green text).

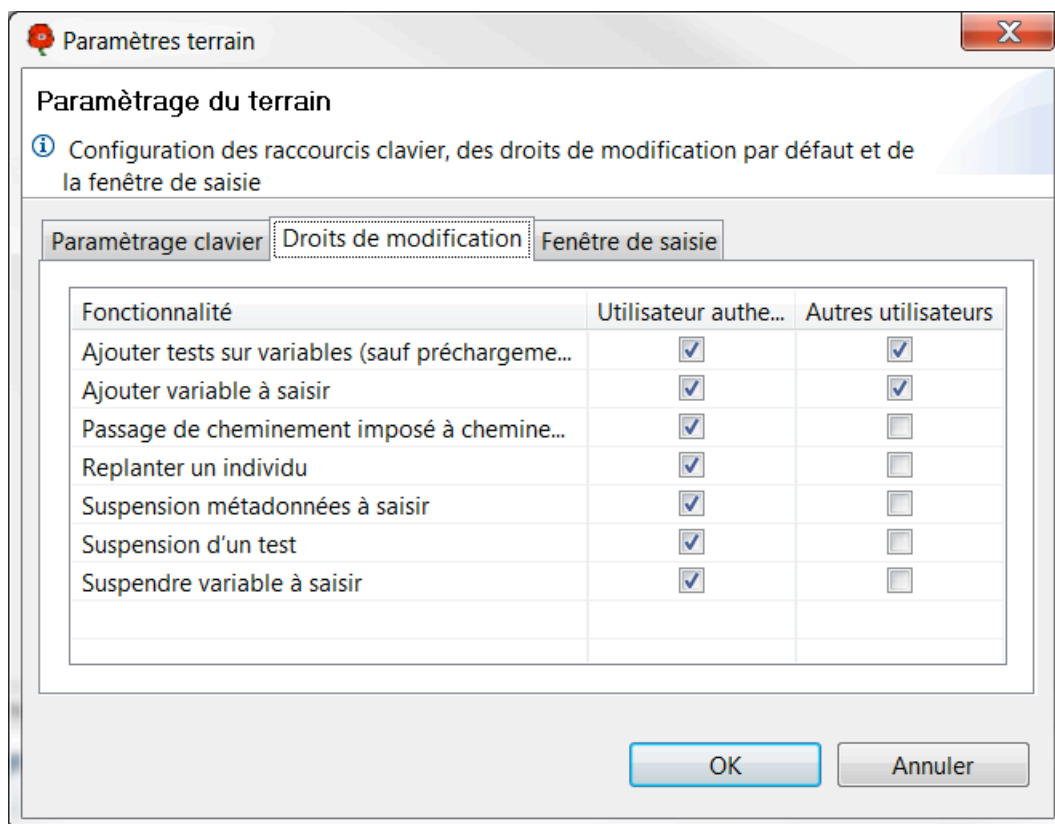
Figure II.2 Connexion non authentifié

La limitation des droits dépend du choix du gestionnaire d'expérimentation. Le gestionnaire à la possibilité d'interdire :

1. L'ajout de test sur des variables
2. Ajout de variable
3. Passage de cheminement libre à imposé
4. Replanter un individu
5. Suspendre une métadonnée à saisir
6. Suspendre un test
7. Suspendre une variable à saisir

Par défaut lorsque vous n'êtes pas authentifié seul des 2 premières règles sont autorisées.

L'image ci-dessous montre le formulaire d'adonis bureau permettant d'éditer les droits du terrain :



II.3 Principe de navigation

Suite à votre authentification ou identification, vous avez à disposition une liste de fonctionnalités qui ne sont accessibles que lorsqu'il y a effectivement un travail du type correspondant à faire.

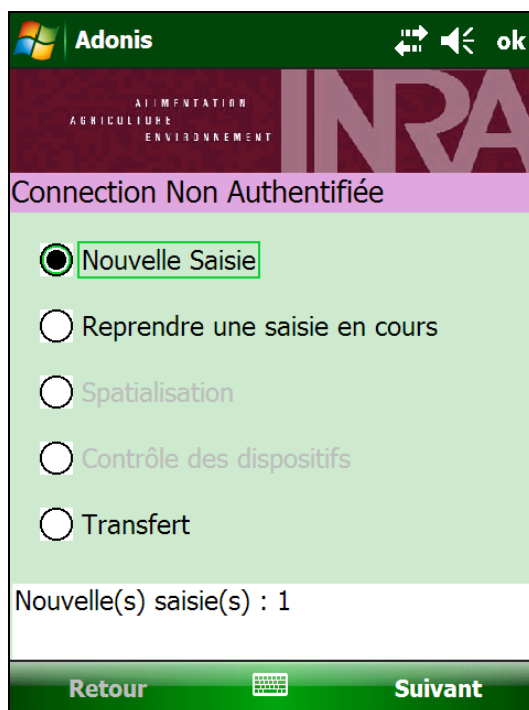


Figure II.3 Page d'accueil

1. Nouvelle saisie :
 - Accessible (non grisé) s'il existe au moins un projet de saisie transféré et importé sur l'appareil de saisie
 - Permet de démarrer un nouveau projet de saisie sur le terrain (voir chapitre II.3)
2. Reprise d'une saisie en cours
 - Accessible (non grisé) s'il existe au moins un projet de saisie transféré sur l'appareil de saisie qui a déjà été commencé et qui n'a pas été terminé complètement
 - Permet de reprendre un projet de saisie terminé et de le poursuivre (voir chapitre II.3)

3. Spatialisation
 - Accessible (non grisé) si un dispositif à spatialisé a été transféré dans l'application.
 - Permet de réaliser une spatialisation des différents objets sur le terrain (voir chapitre IV)
4. Contrôle de dispositifs
 - Accessible (non grisé) un projet de saisie de contrôle a été transféré dans l'application
 - Permet de contrôler l'adéquation des différents objets observés sur le terrain avec ceux d'un projet de saisie (voir chapitre V).
5. Transfert
 - Accessible en permanence
 - Permet soit de charger un projet de saisie sur l'appareil de terrain (voir chapitre VI).
 - Soit de transférer les données saisies sur le terrain vers l'ordinateur de bureau (voir chapitre VII)

L'écran principal de saisie se présente ainsi :

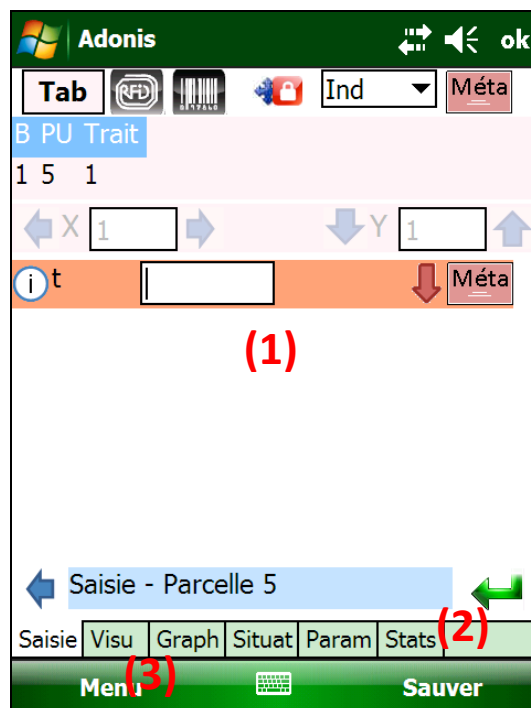


Figure II.4 Ecran principal

On distingue trois parties sur cet écran de saisie (Figure II.4):

1. La fenêtre principale, qui est mise à jour selon l'onglet sélectionné.
2. Les onglets : il est possible de basculer d'un onglet à l'autre à tout moment. Chaque onglet représente une fonctionnalité de l'application.
 - Onglet Saisie (voir chapitre III)

- Onglet Paramètres (voir chapitre III.8)
- Onglet Visualisation (voir chapitre III.9)
- Onglet Statistiques (voir chapitre III.10)
- Onglet Situation de saisie (voir chapitre III.11 **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**)
- Onglet Graphique (voir chapitre III.12).

3. Le menu principal.

A noter que l'onglet « Spatial » est disponible uniquement lorsqu'on effectue une spatialisation.

II.4 Menu Principal

Quand vous êtes en cours de saisie de variables, de spatialisation ou de contrôle de dispositif, vous avez la possibilité de suspendre ou interrompre votre travail grâce au menu en haut de l'écran.

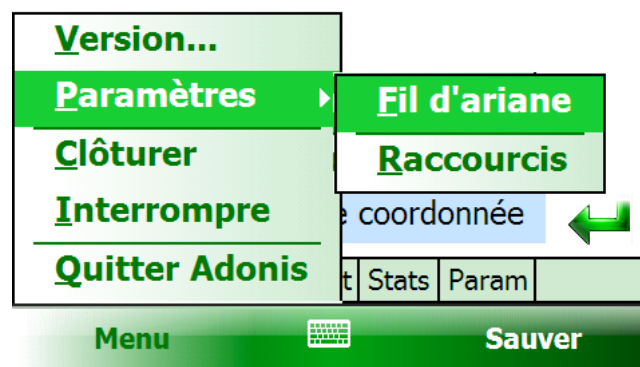


Figure II.5 Menu principal

Les fonctionnalités du menu sont les suivantes :

- Version permet d'afficher la version courante
- « Paramètres » pour paramétrer le fils d'Ariane et les raccourcis clavier :
 - Les informations affichées dans le fil d'Ariane peuvent être paramétrée. L'image ci-dessous illustre la boîte de paramétrage. Le choix se fait par sélection d'une case à cocher.

Paramétrage fil d'ariane	
Label	Sélection
Identification	
Dispositif	<input type="checkbox"/>
Bloc	<input checked="" type="checkbox"/>
Sous bloc	<input checked="" type="checkbox"/>
PU	<input checked="" type="checkbox"/>
Individu	<input checked="" type="checkbox"/>
Etiquette (ID)	<input type="checkbox"/>
Traitement	<input checked="" type="checkbox"/>
Champs Opt	
<input type="button" value="Valider sélection"/> <input type="button" value="Annuler"/>	

- « Paramètres :: raccourcis » permet la personnalisation des raccourcis clavier. La boîte permet de configurer un raccourci pour une fonctionnalité donnée.

Fonctionnalite	Raccourci
Active code barre	
Active RFID)
Afficher graphique	F9
Afficher saisie	F4
Afficher statistique	#
Bascule cheminement	F2
Bascule Formulaire/Tabulaire	
Changer onglet	F1
Déclencher acquisition	
Descendre niveau génératrice	
Monter niveau génératrice	

Change

Fermer

Menu

Pour affecter un raccourci vous devez :

- Choisir la fonctionnalité en sélectionnant la ligne
- Affecter le raccourci en cliquant sur change ou en appuyant sur « la touche « Entrée » dans la colonne raccourci
- Une boîte vous demandant de taper le raccourci s'affiche

Fonctionnalite	Raccourci
Active RFID)
Afficher graphique	F9
Afficher saisie	F4
Afficher statistique	#
Bascule cheminement	F2
Bascule Formulaire/Tabulaire	
Changer onglet	F1
Déclencher acquisition	
Descendre niveau génératrice	

Définir le raccourci

Saisir le raccourci :

- « Interrompre » permet de suspendre le travail. Vous pourrez par la suite le reprendre en choisissant « Reprise d'une saisie en cours » au lancement de l'application. (Figure II.3)
- « Clôturer » permet d'indiquer que vous avez fini votre travail. Vous pourrez dès lors le rapatrier au bureau. L'application prévient l'utilisateur si l'ensemble du travail de saisie n'a pas été accompli. L'utilisateur peut donc décider de clôturer en connaissance de cause. Les données du projet non saisies sont complétées par des données manquantes.
- « Quitter » pour quitter l'application.

II.5 Fonctionnalités de l'application Adonis terrain

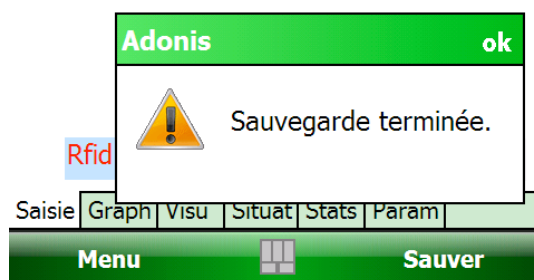
Comme nous l'avons vu précédemment, il existe différents types d'actions possibles :

- **Nouvelle saisie** : lorsqu'un projet de saisie est transféré et importé dans l'application terrain, cet item est disponible et permet de démarrer une nouvelle saisie.
- **Reprise d'une saisie en cours** : lorsqu'une saisie a été interrompue, elle peut être redémarrée par ce menu.
- **Spatialisation** : pour effectuer une spatialisation : le dispositif a été conçu avec Adonis bureau, mais aucun des objets métier décrit ne possède de coordonnées. Avec ce module de spatialisation, l'utilisateur va pouvoir associer des coordonnées à chaque individu.
- **Contrôle des dispositifs** : pour un contrôle des dispositifs : dans ce contexte, le dispositif a été entièrement conçu dans Adonis bureau, mais le gestionnaire d'expérimentation souhaite vérifier l'adéquation entre le dispositif décrit informatiquement, et la réalité du terrain. L'application assiste et encadre ce processus de contrôle.
- **Transfert** : permet d'accéder aux sous-menus permettant,
 - **depuis le bureau** : Avant de commencer une saisie, il convient d'importer le projet prévu. Cette étape a pour but de « transformer » le projet pour qu'il soit interprétable par l'appareil de saisie.
 - **vers le bureau** : A la fin de la procédure de saisie, il faut créer une archive contenant les données et métadonnées du projet. Cette fonction de transfert est chargée donc d'exporter la saisie qui pourra ensuite être « remontée » dans l'application bureau.

III Saisie des données

Le travail sur le terrain peut commencer dès lors que vous avez transféré sur l'appareil de saisie portable un projet de saisie défini au bureau (voir chapitre II).

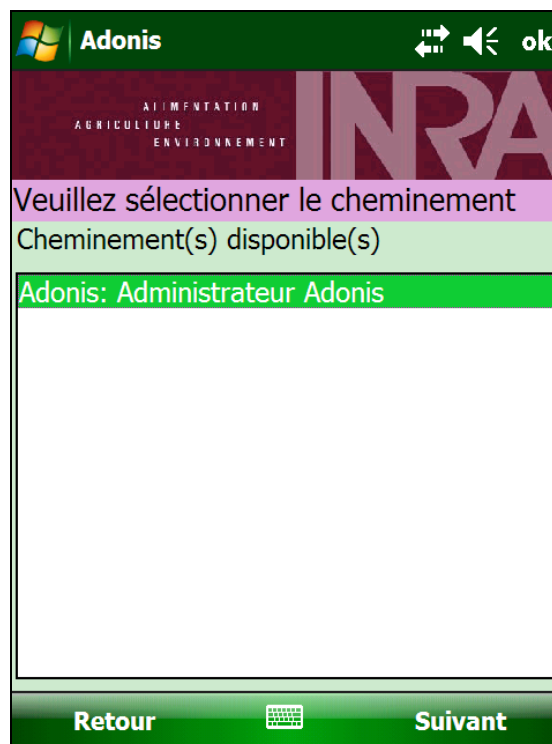
La sauvegarde de la saisie n'est pas réalisée automatiquement vous devez la réaliser au fil de l'eau en cliquant sur le bouton sauvegarde



III.1 Démarrer une nouvelle saisie

Pour démarrer une nouvelle saisie, vous devez Dans la boîte de dialogue succédant à l'authentification :

1. Dans le menu de ADONIS, sélectionnez « Nouvelle saisie » (Figure II.3)
1. Sélectionner le projet de saisie
2. Sélectionner un cheminement.



Une fois l'application ouverte, 2 types de saisie vous est proposée :

- Saisie en mode tabulaire (voir III.5.2)
- Saisie en mode formulaire (voir III.5.1)

III.2 Interrompre une saisie

Vous pouvez interrompre une saisie en cours simplement en en fermant l'application ou utilisant le sous menu « Suspendre » du menu principal (Figure II.5).

Il sera possible de reprendre la saisie, grâce au menu succédant à l'authentification, qui vous propose le choix initial enrichi de « Reprendre une saisie en cours » (Figure II.3).

III.3 Reprendre une saisie

Suite à l'authentification, si l'application détecte une saisie en cours, l'option de reprise de saisie est alors disponible.

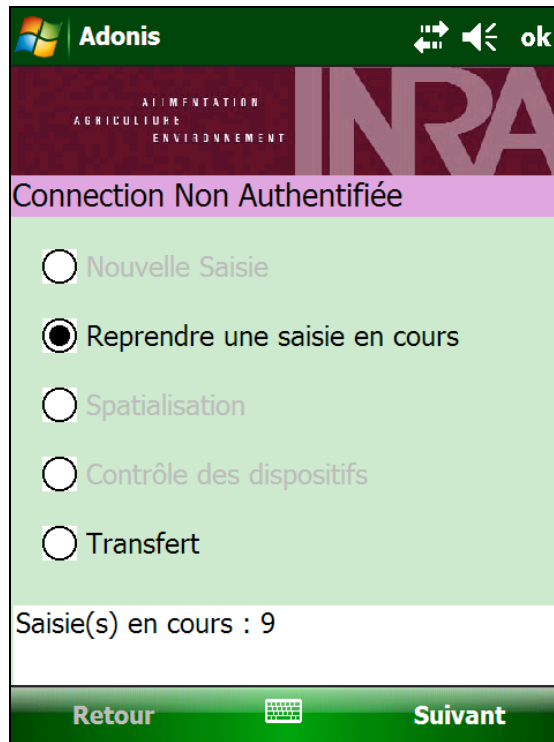




Figure 6: Connexion non authentifiée

Si vous sélectionnez « Reprendre une saisie en cours » puis « Suivant », vous accédez à l'écran de sélection d'un projet de saisie. Sélectionnez alors le projet de saisie que vous désirez afin de reprendre la saisie correspondante.

La saisie apparaît dans l'état où elle a été interrompue, c'est-à-dire positionné sur le dernier individu saisi lors de la session précédente.

III.4 Cheminement libre et imposé

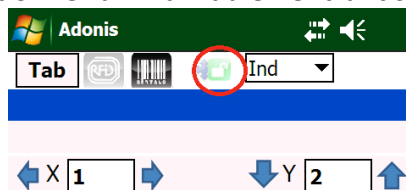
Si un cheminement a été prévu sur le bureau l'application parcourra les individus selon ce chemin 

Sinon il sera en cheminement libre: 

A tout moment et si il en a le droit l'utilisateur pourra basculer de cheminement libre à imposé

III.4.1 Cheminement libre

Cette fenêtre permet de sélectionner un individu en entrant ses coordonnées :



Après avoir validé les coordonnées de l'individu, un fil d'Ariane apparaît en haut de l'écran permettant de naviguer parmi les entités parentes : dispositif, bloc, sous bloc, PU.

III.4.2 Cheminement imposé

Dans ce mode de fonctionnement, la saisie de l'individu vous est imposée. Vous avez seulement la possibilité de naviguer entre l'individu suivant ou précédent.

III.5 Saisie en mode formulaire ou tabulaire

Une fois l'application ouverte, 2 types de saisie vous sont proposés

III.5.1 Saisie formulaire

Cette vue propose un fil d'Ariane qui apparaît en haut de l'écran permettant de naviguer parmi les entités parentes : dispositif, bloc, sous bloc, PU.

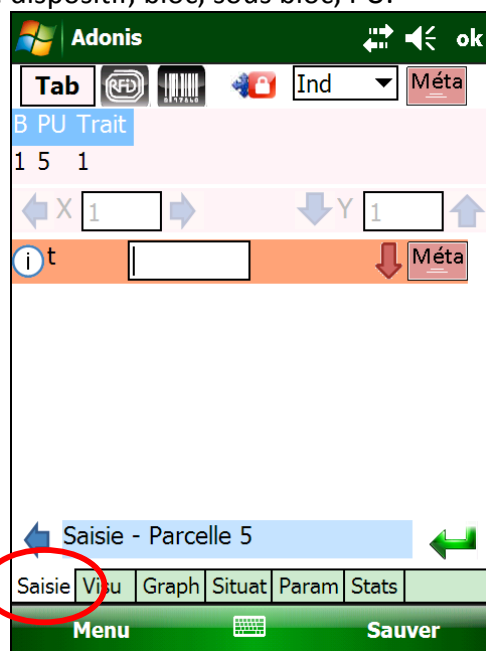
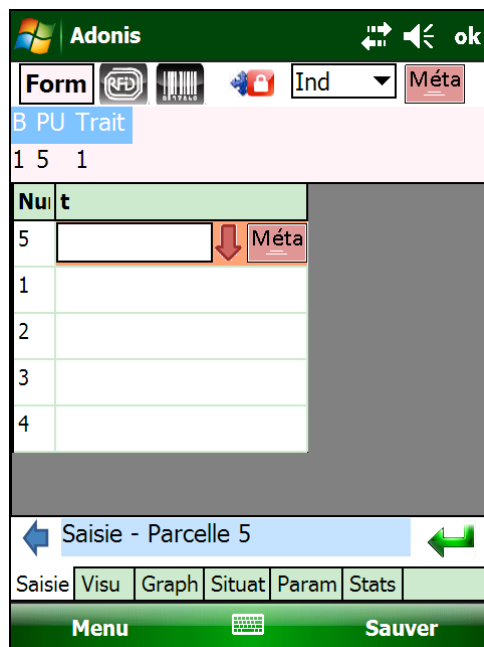


Figure III.7 Saisie de la valeur d'une variable pour un individu

III.5.2 Saisie tabulaire

Cette vue vous propose la liste de tous les individus à saisir. Après validation de la saisie de l'individu vous êtes redirigé vers le prochain individu selon le type de cheminement libre ou imposé.



III.6 Identification par RFID ou Code à barre

Sur le terrain il est possible d'exploiter un code d'identification associé à l'individu

- Pour contrôler le positionnement : *Cheminement imposé*
- Pour se positionner : *Cheminement Libre*
- Pour affecter à un individu un ID

L'identification peut être faite

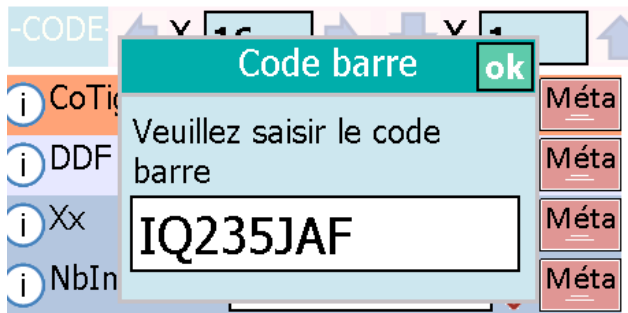
- RFID (disponible uniquement si l'appareil a la carte correspondant)
- Code barre

L'affichage de la boîte d'identification peut être enclenché via le bouton suivant :



Lors d'une saisie:

- Avant chaque saisie l'utilisateur est invité à entrer le code d'identification
- Si l'individu courant n'a pas le même code un message prévient l'utilisateur
- Si l'individu n'a pas de code une boîte de dialogue propose à l'utilisateur d'affecter ce code à l'individu



En cheminement libre:

- Après avoir saisi l'utilisateur peut entrer un code plutôt que positionner manuellement X et Y
- Si le code est valide adonis ce positionne sur ce dernier

III.7 Saisie des mesures

Les mesures sont réalisées selon les variables définies au bureau. Elles sont rangées de haut en bas dans l'ordre défini au bureau

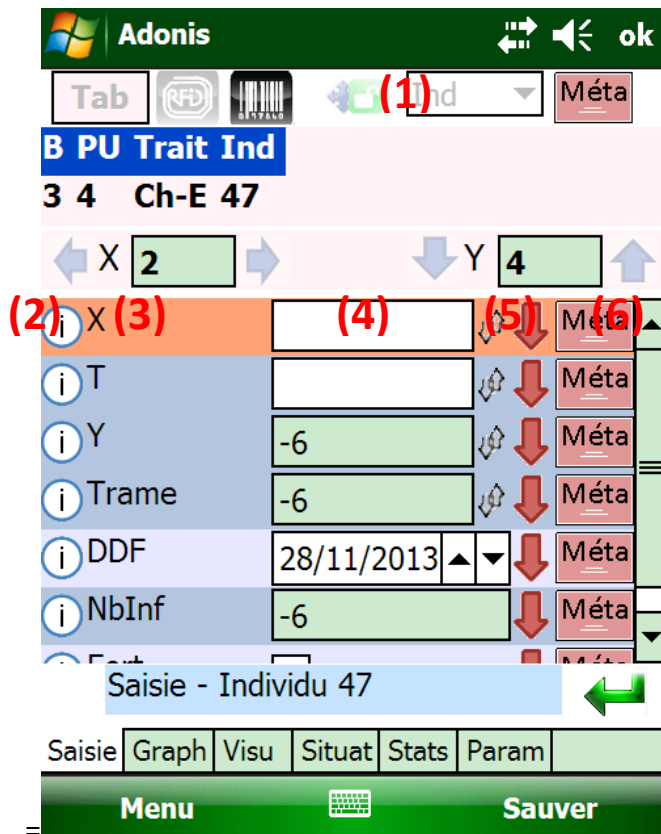
Pour chaque mesure il est possible:

- Obtenir des informations
- Voir si un test est associé
- Saisir une échelle de notation (si définie)
- Saisir un code état
- Saisir une métadonnée

III.7.1 Saisie de variables avec mesure

Après avoir choisi de commencer une nouvelle saisie ou de reprendre une saisie entamée, l'IHM active le ou les champs de saisie prévus dans le projet de saisie pour ce niveau de variable.

Si vous êtes en cheminement libre, vous devrez à nouveau saisir les coordonnées de l'individu que vous souhaitez mesurer ensuite





1. indique un cheminement imposé
2. description
3. nom de la variable
4. zone de texte pour saisie de la variable
5. déclarer un individu mort
6. ajouter une métadonnée

Dans le cas d'un cheminement imposé (voir exemple ci-dessus), la flèche bleue vous fait automatiquement passer sur l'individu suivant défini dans le cheminement.

Enfin, quand vous avez terminé votre parcours, l'application vous avertit :

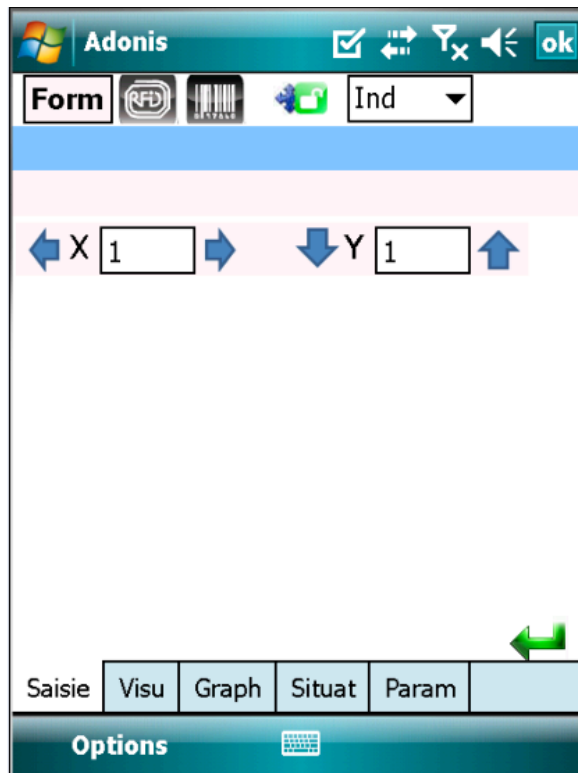
Vous pouvez effectuer votre saisie en cheminement libre ou imposé.

L'icône  vous informe que vous êtes en cheminement libre, au clic sur celui vous basculez en cheminement imposé et l'icône se met à jour .

III.7.1.1 Cheminement libre

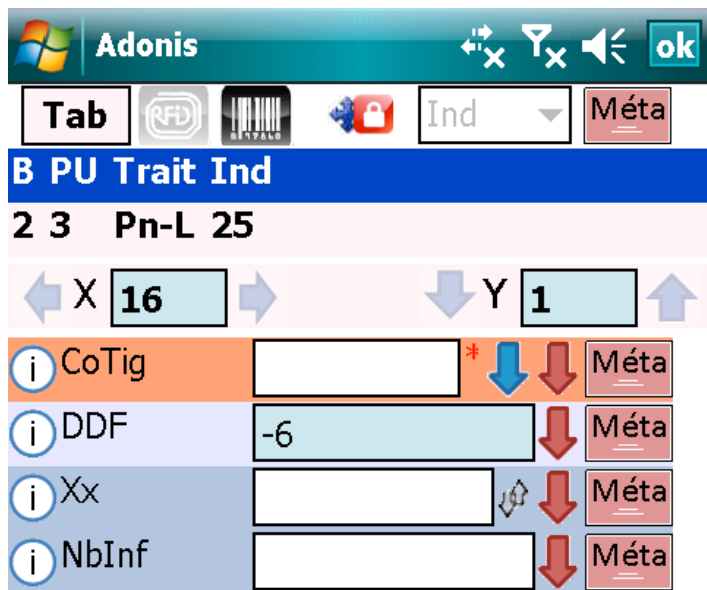
Vous devrez renseigner les coordonnées (X, Y) de l'individu dont on veut enregistrer une variable puis cliquer sur « valider ». Après chaque validation vous devrez à nouveau saisir les coordonnées de l'individu que vous souhaitez mesurer ensuite (voir chapitre III.1.1.1).

Vous pouvez choisir le niveau (dispositif, bloc, pu) dont on veut renseigner une variable, dans ce cas vous ne rentrez pas les coordonnées (X, Y) mais le numéro du niveau.



III.7.1.2 Cheminement imposé

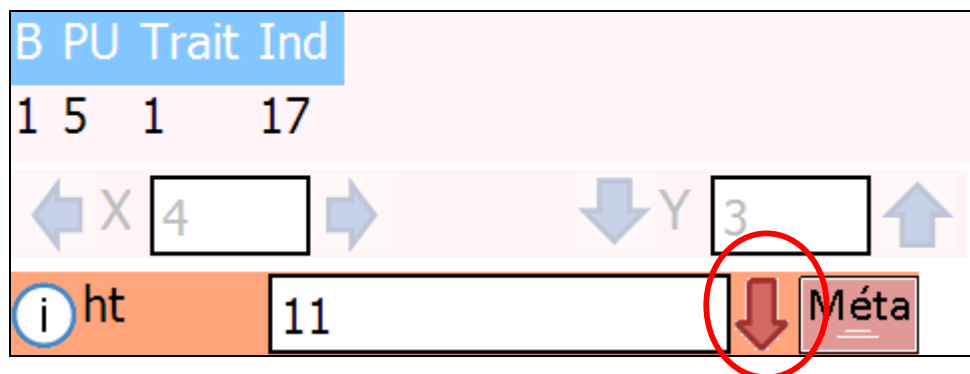
Après avoir « valider » vous passez directement à l'individu suivant.



Le clic sur la flèche bleue vous fait automatiquement passer sur l'individu suivant défini dans le cheminement, sans avoir obligatoirement saisi une valeur à votre variable et « valider ».
 Le fait de passer à l'individu suivant en cliquant sur la flèche bleue « suivant » sans « valider », à pour effet d'affecter automatiquement à votre variable le code état « donnée manquante ».

III.7.2 Saisie de variables avec code état

Pour saisir un code état il vous suffit de cliquer sur la flèche comme ci-dessous :



Et de sélectionner le type de code état que vous souhaitez affecter à cette variable.

B	PU	Trait	Ind
1	5	1	18
← X		<input type="text" value="4"/>	→
		↓ Y	<input type="text" value="4"/> ↑
i ht		<input type="text"/>	<div style="background-color: #00b050; color: white; padding: 2px;">Mort</div> <div style="background-color: #008000; color: white; padding: 2px;"><u>D</u>onnée Manquante</div> <hr style="border: 0.5px solid #008000;"/> <div style="background-color: #c1e1c1; color: #008000; padding: 2px;">✓ <u>A</u>ucun</div>

Si la valeur négative du code d'état est saisie à la place de la mesure, elle sera considérée comme un code état.

i DDF	<input type="text" value="-6"/>	↓	Meta
-------	---------------------------------	---	------

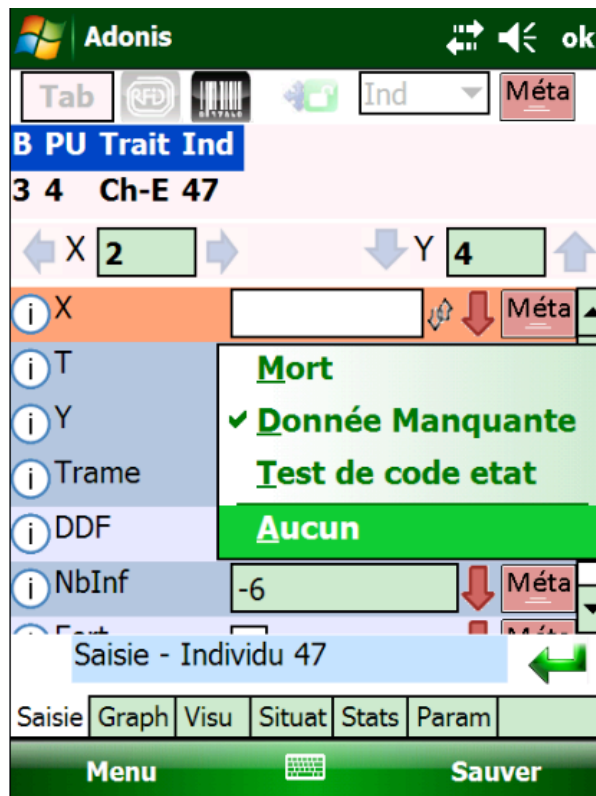
Si un code état est entré il n'est plus possible de saisir une valeur pour la mesure

Si le code état à un niveau de propagation ce code état sera répercuté sur chaque mesure de ce niveau.

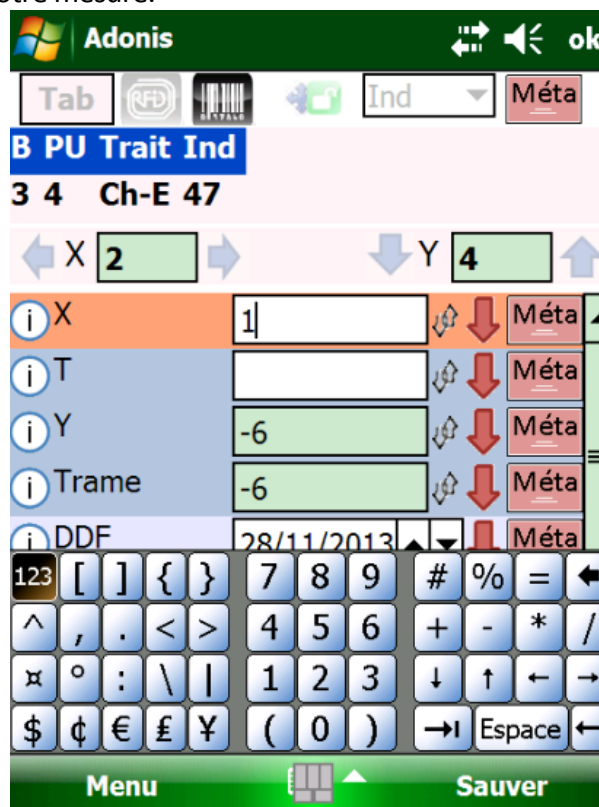
III.7.2.1 Remplacer un code état

En cas d'erreur, si vous souhaitez remplacer ce code état « Donnée manquante » par une mesure, vous devrez changer le code état par « Aucun »

Sélection du code état « Aucun ».

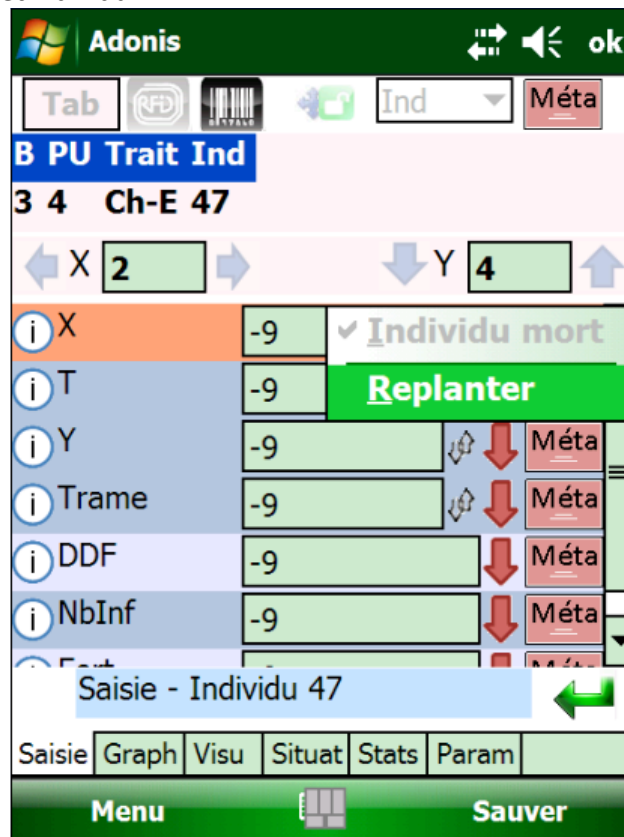


Puis saisir la valeur de votre mesure.

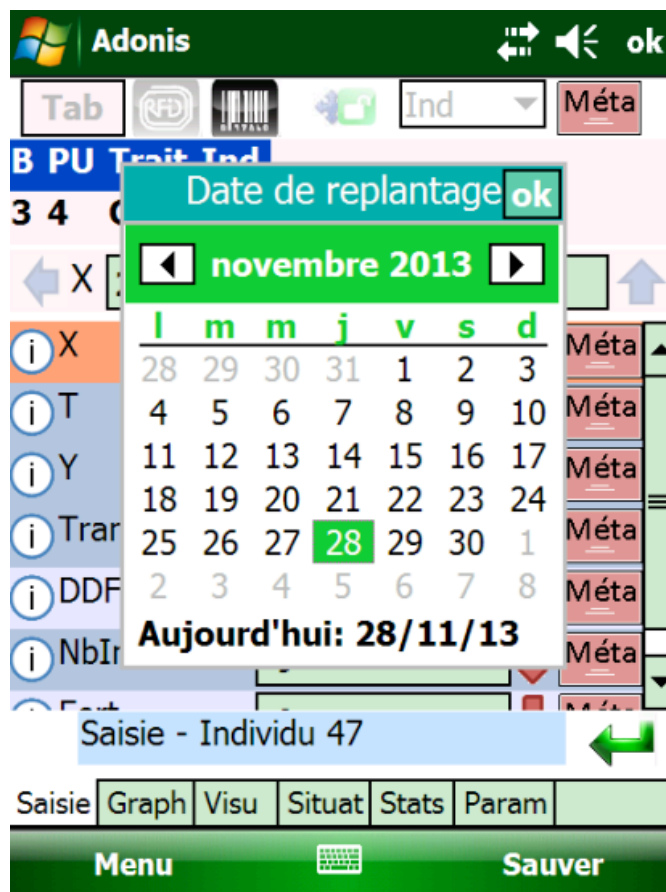


III.7.2.2 Code état « Mort »

Si vous affectez le code état « Mort » à un individu, au prochain passage sur celui-ci, il vous est proposé de replanter cet individu



Une date de replantage devra être saisie.



III.7.3 Saisie de variables avec métadonnée

Il est possible de renseigner des métadonnées sur un niveau (dispositif, bloc, pu, individu) ou sur une variable d'un niveau.

III.7.3.1 Métadonnée par niveau

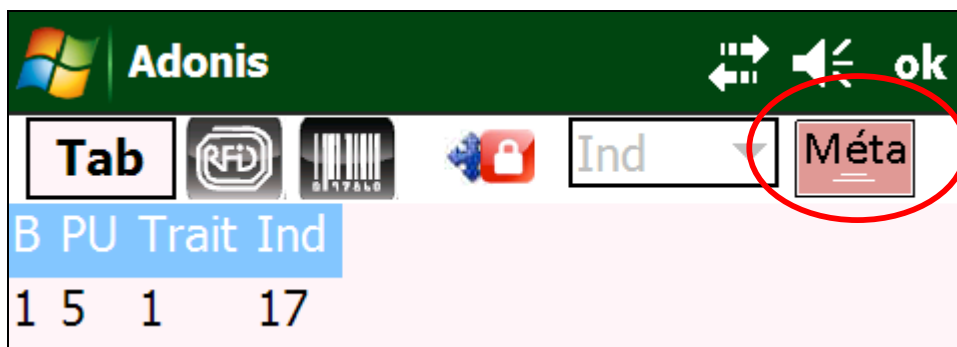
Si une métadonnée a été définie au bureau pour un certain niveau, par exemple PU, une popup vous demandera de saisir cette métadonnée à l'entrée ou à la sortie (selon le paramétrage au bureau) dans chaque PU du cheminement.

The image shows a dialog box titled "PUIndividuel 5" with a teal header. Below the header, the text "Nouvelle Métadonnée :" is displayed. The form contains the following fields and controls:

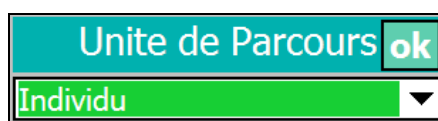
- Nom :** A text input field containing the word "Texte".
- Categories** and **Mots Clés**: Two blue, underlined links positioned below the "Nom" field.
- Nature :** A dropdown menu currently showing "Texte" with a downward arrow.
- Donnée :** An empty text input field.
- Commentaire :** A text area with a vertical scrollbar on the right side.
- Buttons:** Two green buttons at the bottom labeled "Valider" and "Annuler".

La saisie de la « Donnée » est obligatoire, sinon vous pouvez cliquer sur « Annuler » pour ne pas renseigner cette métadonnée.

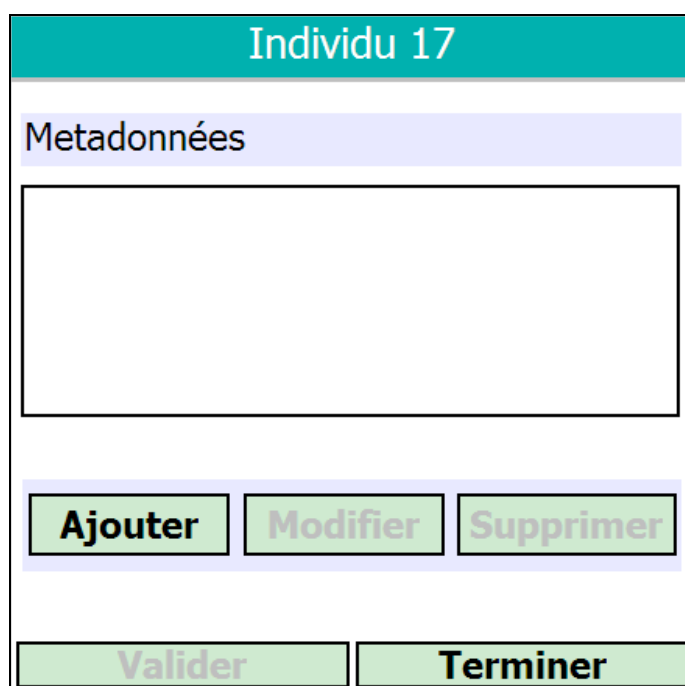
Vous pouvez vous-même sur le Terrain définir une métadonnée sur un niveau même si elle n'a pas été demandée lors de la préparation au Bureau, pour cela cliquer sur le menu « Méta »



Une première fenêtre vous demande de sélectionner l'unité de parcours.



Puis u deuxième fenêtre vous permet de constituer une liste de métadonnées sur un des objets du niveau choisi.



III.7.3.2 Métadonnée par variable

Il est également possible de déclarer une métadonnée sur une variable.

B	PU	Trait	Ind
1	5	1	17
← X		4	→
		↓ Y	3
i ht		11	Méta

Adonis [Icons] ok

Form [Icons] Ind Méta

MesureVariableEntiere var1

Nouvelle Métadonnée :

Nom Court :

Nom Long :

Categories Mots Clés

Nature :

Donnée :

Commentaire :

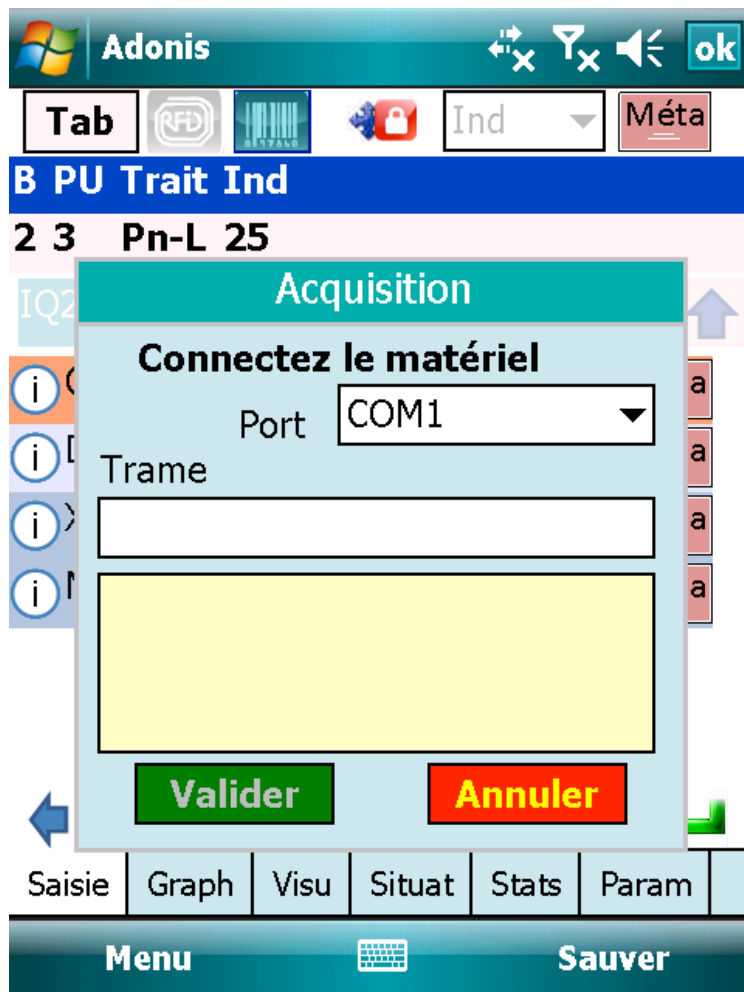
Valider **Annuler**

Saisie Visu Graph Situat Param

Options [Keyboard Icon]

III.7.4 Saisie de variables semi-automatiques

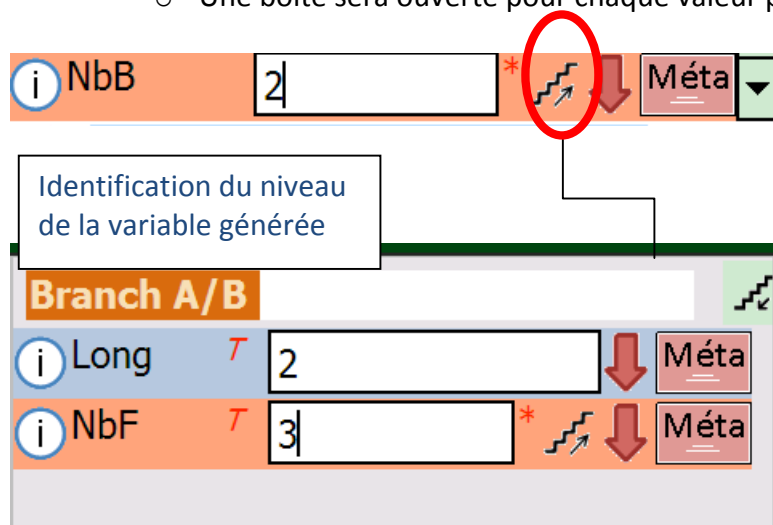
Une valeur semi-automatique est représentée comme ci-dessous:



III.7.5 Saisie de variables génératrices et générées

Marche à suivre:

- Saisir la valeur de la variable génératrice
- Une boîte s'ouvre pour saisir les variables du niveau généré
 - Une boîte sera ouverte pour chaque valeur par niveau



III.7.6 Saisie de variable avec échelle de notation

Lorsqu'une variable est associée à une échelle de notation

- L'utilisateur peut saisir directement la valeur
- Ou cliquer sur le bouton

The screenshot shows a software window titled 'Adonis' with a standard Windows-style title bar. The main content area is titled 'Echelle Couleur de tige' and displays a vertical color scale with five levels. The third level, 'Vert foncé', is highlighted in orange. Below the scale, there is a red text label 'Echelle exclusive, entre 1 - 5' and two buttons: 'Valider' and 'Annuler'. At the bottom of the window, there is a navigation bar with tabs for 'Saisie', 'Graph', 'Visu', 'Situat', 'Stats', and 'Param', and a 'Menu' button with a keyboard icon and a 'Sauver' button.

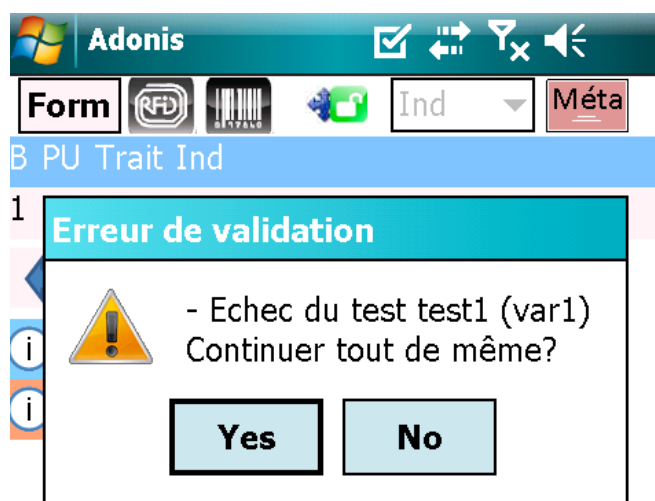
Couleur	Niveau
Jaune	1
Vert clair	2
Vert foncé	3
Rougeatre	4
Rouge	5

III.7.7

III.7.8 Saisie de variable avec des tests

Quand vous validez la saisie d'une variable, les tests définis au bureau sont exécutés.

Si le test échoue, l'application affiche un message d'erreur explicatif en haut de l'écran. Un bip sonore est également émis. Une fois acquittée, la condition d'erreur repositionne le curseur dans le champ de saisie correspondant. L'utilisateur doit modifier la valeur en conséquence et valider de nouveau avant de pouvoir passer à la variable suivante.



Les tests sont exécutés en fonction de l'ordre de saisie des variables.

Les tests de pré-affectation ne changent pas la valeur s'il en existe déjà une dans le champ.

III.8 Paramètres de la saisie

Cette fenêtre vous permet de modifier les variables, tests et métadonnées associées à la saisie. Cette fonctionnalité est accessible via l'onglet « Paramètres ».

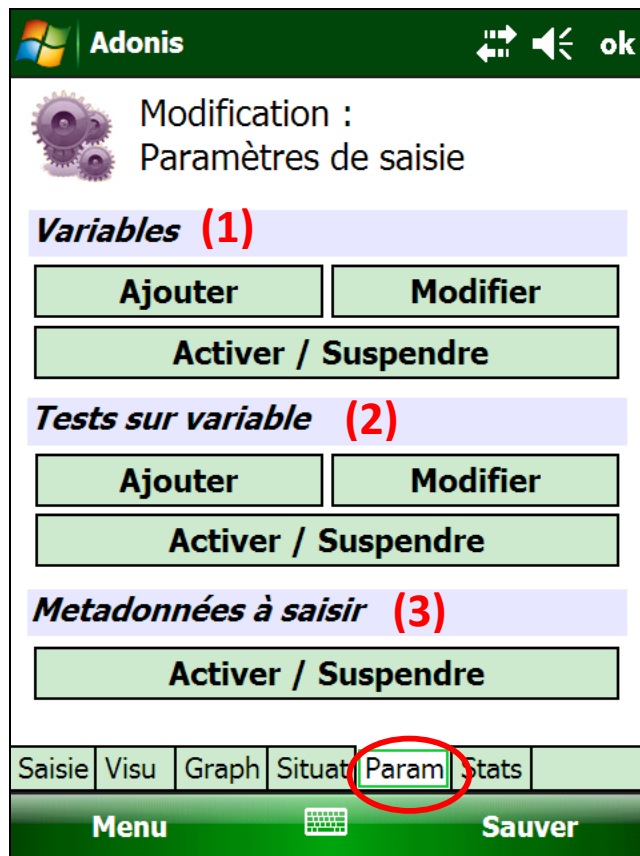


Figure III.8 Ecran Paramètres

Voici la liste des fonctions possibles :

1. Sur les variables : (voir chapitre **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**)
 - Ajouter
 - Modifier
 - Activer / Désactiver

2. Sur les tests
 - Ajouter
 - Modifier
 - Activer / Désactiver

3. Sur les métadonnées
 - Activer / Désactiver

Quand vous désactivez un objet, le bouton « Désactiver » se transforme en « Réactiver ». La commande « Activer » permet de changer la prise en compte d'une variable lors d'une saisie. Un utilisateur non authentifié n'a pas accès cette fonctionnalité.

III.8.1 Paramétrage de variables

III.8.1.1 Ajout de variables

1. Dans le menu « Variables », choisir « Ajouter » (**Erreur ! Source du renvoi introuvable.**)

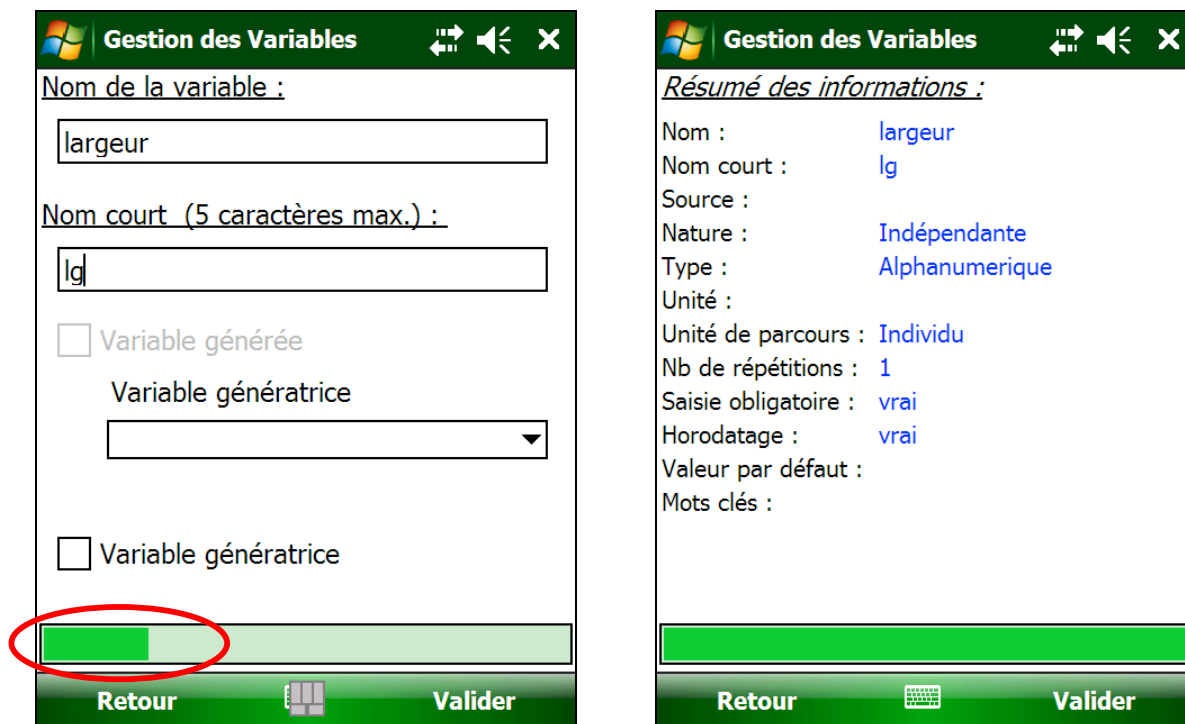
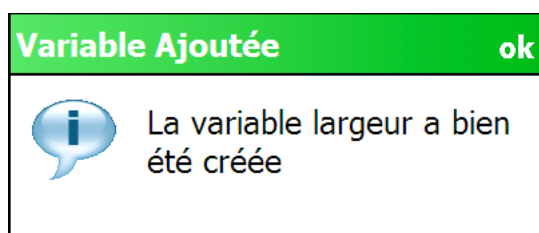


Figure III.9 Ajouter une variable

Noter la barre de progression qui vous indique l'avancement de la création de votre variable.

2. Saisir les attributs de la variable :
 - Nom / Nom court (une chaîne de moins de 6 caractères est attendue)
 - Type (il faut choisir entre alphanumérique, entière, réelle, date)
 - Unité de parcours associée (PU, bloc, sous bloc, dispositif, plateforme)
 - Nombre de répétition
 - Unité / Mots clés / Commentaire.
3. Cliquer sur « Terminer »



III.8.2 Paramétrage de tests sur variables

La gestion d'ajout de test est accessible depuis le menu « Tests sur variable ».

Il vous est demandé de saisir la variable sur laquelle on va appliquer le test et de sélectionner le type de test que vous souhaitez mettre en œuvre. La fenêtre se met à jour suivant le type de test sélectionné.

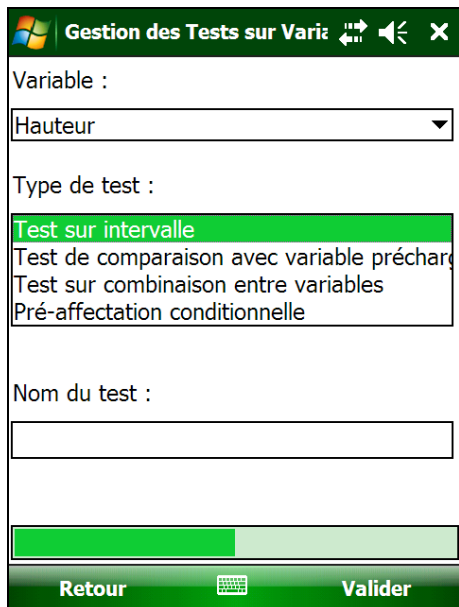


Figure III.10 Ajouter un Test

Quand vous validez la saisie d'une variable, les tests définis au bureau sont exécutés.

Test exécuté à la validation du contrôle de saisie. Si ce test est un test de combinaison entre variables l'affectation de la variable cible du test sera réalisée lors de la première saisie.

Si le test échoue, l'application affiche un message d'erreur explicatif en haut de l'écran. Un bip sonore est également émis. Une fois acquittée, la condition d'erreur repositionne le curseur dans le champ de saisie correspondant. L'utilisateur doit modifier la valeur en conséquence et valider de nouveau avant de pouvoir passer à la variable suivante.

Les tests sont exécutés en fonction de l'ordre de saisie des variables.

Les tests de pré-affectation ne changent pas la valeur s'il en existe déjà une dans le champ.

III.8.2.1 Test conditionnel entre variables

Il permet d'effectuer une affectation sur une variable en fonction du résultat de l'évaluation d'une condition sur une ou plusieurs autres variables.

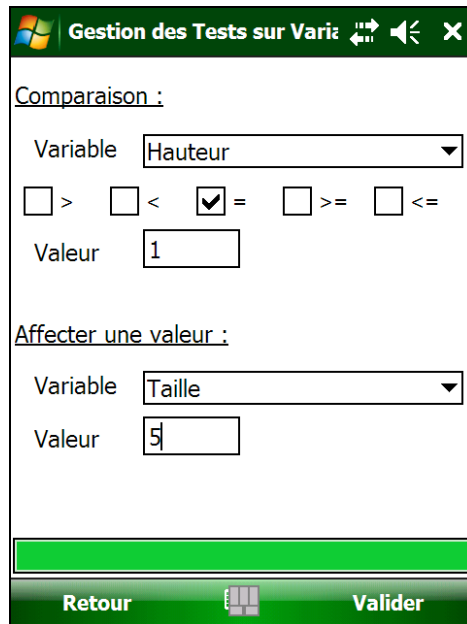


Figure III.11 Test conditionnel

Une combinaison de variables (rapport, produit, addition, soustraction), doit satisfaire des conditions données. Ce test est inclut dans le menu « tests sur combinaison de variables».

Les tests entre variables servent à automatiser la saisie pour certains traitements répétitifs qui concernent des variables de type différent. Ces tests servent à initialiser des champs par défaut. Ils reposent sur le principe de tests logiques et s'écrivent selon la syntaxe suivante :

« SI variable1 condition valeur1 / variable2 ALORS variable3 = valeur2 »

Les attributs de ces tests sont les suivants :

- variable1 : variable indépendante ou génératrice à tester
- condition: <, <=, =, >=, >.
- valeur1/variable2 valeur constante ou nom de variable indépendante ou génératrice
- variable3 : variable dont la mesure sera imposée si la condition est vraie
- valeur2 : valeur que doit prendre la variable3 si la condition est satisfaite ; généralement il s'agit d'un code d'état.

Remarque 1 : l'attribut valeur2 fait souvent référence à un code d'état ; aussi est-il intéressant de pouvoir visualiser dans cette fenêtre les codes d'états programmés pour en faciliter son paramétrage.

Remarque 2 : la variable3 est dans ce cas considérée comme saisie ; elle ne peut plus être demandée à l'expérimentateur lors de la saisie. Elle est alors imposée par le résultat de ce test.

Remarque 3 : tous ces tests sont facultatifs. Si par exemple, il n'y a pas de valeur « borne max » de définie, ce test n'est pas effectué. Toutes les combinaisons sont possibles.

III.8.2.2 Test sur intervalle

Il permet de tester les valeurs d'une variable dans un intervalle.

Gestion des Tests sur Variables

Tests sur intervalle

XXXX

Borne min: 0 (Autorisé), 2 (Intervalle probable)

Valeur

Borne max: 8, 10 (Autorisé)

XXXX

Entrez des valeurs pour chaque borne

Retour Valider

Figure III.12 Test sur intervalle

La variable à saisir doit être comprise dans un intervalle donné. Ce test est inclus dans le paramétrage des variables à saisir.

Ces tests doivent permettre de paramétrer les limites définies ci-dessus, à savoir

- Borne min
- Min
- Max
- Borne max

Les règles sont les suivantes :

- borne min < min
- min < max
- max < borne max
- pas de cycle de dépendance entre les variables

III.8.2.3 Test d'accroissement

Il permet de comparer la valeur d'une variable avec des valeurs précédemment saisies.

The screenshot shows a software interface for managing tests. The title bar reads 'Gestion des Tests sur Variables'. The main area has a dropdown menu labeled 'Variable de comparaison' with 'Hauteur' selected. Below this, under the heading 'Limites', there are two input fields: 'Ecart min' containing the number '1' and 'Ecart max' containing the number '5'. There are also two red boxes with the text 'XXXX' in yellow, one above the 'Ecart min' field and one below the 'Ecart max' field. At the bottom of the window, there is a green bar with two buttons: 'Retour' and 'Valider'.

Figure III.13 Test de comparaison

La variable à saisir doit être comparée à une variable pré-chargée (tests d'accroissements). L'utilisateur souhaite pouvoir comparer certaines saisies à des valeurs enregistrées lors d'une saisie précédente. Pour les variables positionnées en pré chargement, l'application devra transférer le projet de saisie ainsi que la dernière mesure de cette variable.

Un test d'accroissement concerne deux mesures comparables (circonférence et hauteur, ...) ayant les mêmes unités.

Il est nécessaire de sélectionner :

- la variable à comparer ; il s'agit obligatoirement d'une variable indépendante
- la variable de comparaison ; il peut s'agir soit d'une autre variable indépendante, soit d'une variable pré chargée.
- l'écart minimum
- l'écart maximum

Les règles sont les suivantes :

- écart minimum < écart maximum
- pas de cycle de dépendance entre les variables
- la variable à comparer ; il s'agit obligatoirement d'une variable indépendante
- la variable de comparaison ; il peut s'agir soit d'une autre variable indépendante, soit d'une variable pré chargée.

III.8.2.4 Test de combinaison entre variables

Il permet de tester le résultat d'une expression mettant en œuvre plusieurs variables.

The screenshot shows a dialog box titled "Gestion des Tests sur Variables". It is divided into two main sections: "Condition" and "Limites".

Condition :

- Variable 1: Hauteur (selected in a dropdown)
- Operator: +, -, x, /
- Variable 2: Taille (selected in a dropdown)

Limites :

- Valeur min: 1 (text input field)
- Valeur max: 5 (text input field)

There are red boxes with "XXXX" in yellow text above the "Valeur min" field and below the "Valeur max" field. At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Retour" and "Valider".

Figure III.14 Test de combinaison

La variable doit satisfaire des conditions vis à vis d'autres variables.

Les tests peuvent se comparer aux tests précédents mais ils reposent sur une syntaxe différente décrite par :

« minc ? variable1 "opérateur" variable2 ? maxc »

Les attributs de ces tests sont les suivants :

- minc : valeur minimale
- variable1 : nom de variable indépendante ou génératrice ou préchargée
- opérateurs: +, -, * et /
- variable 2 : nom de variable indépendante ou génératrice ou pré chargée
- maxc : valeur maximale

III.8.3 Paramétrage de méta-données

III.8.3.1 Ajout de métadonnées

L'ajout de métadonnée se fait sur l'écran de saisie grâce au bouton :



Une fenêtre s'affiche permettant de définir une nouvelle métadonnée :

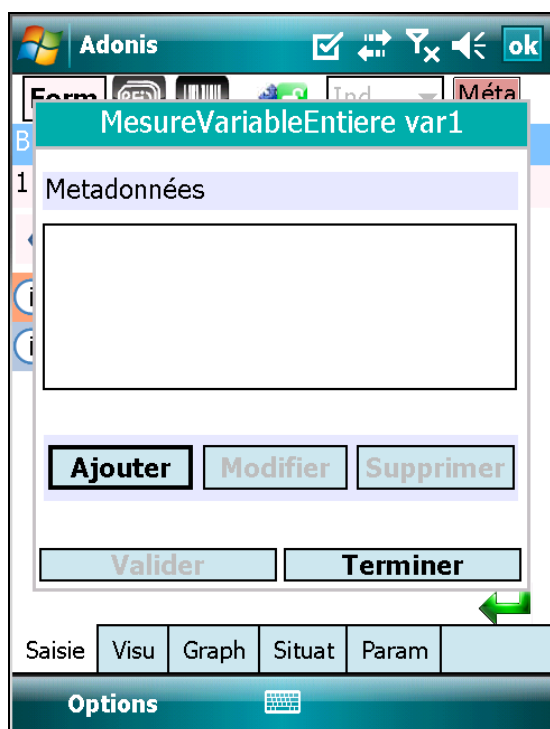


Figure III.15 Gestion des métadonnées

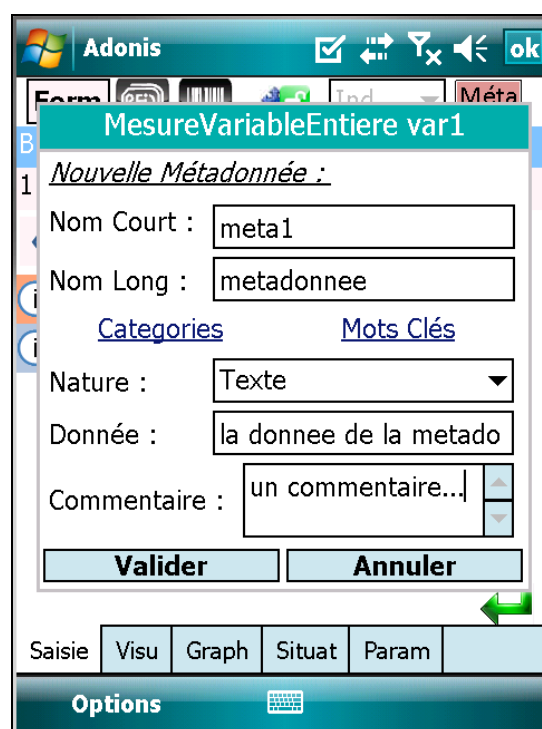


Figure III.16 Ajouter une métadonnée

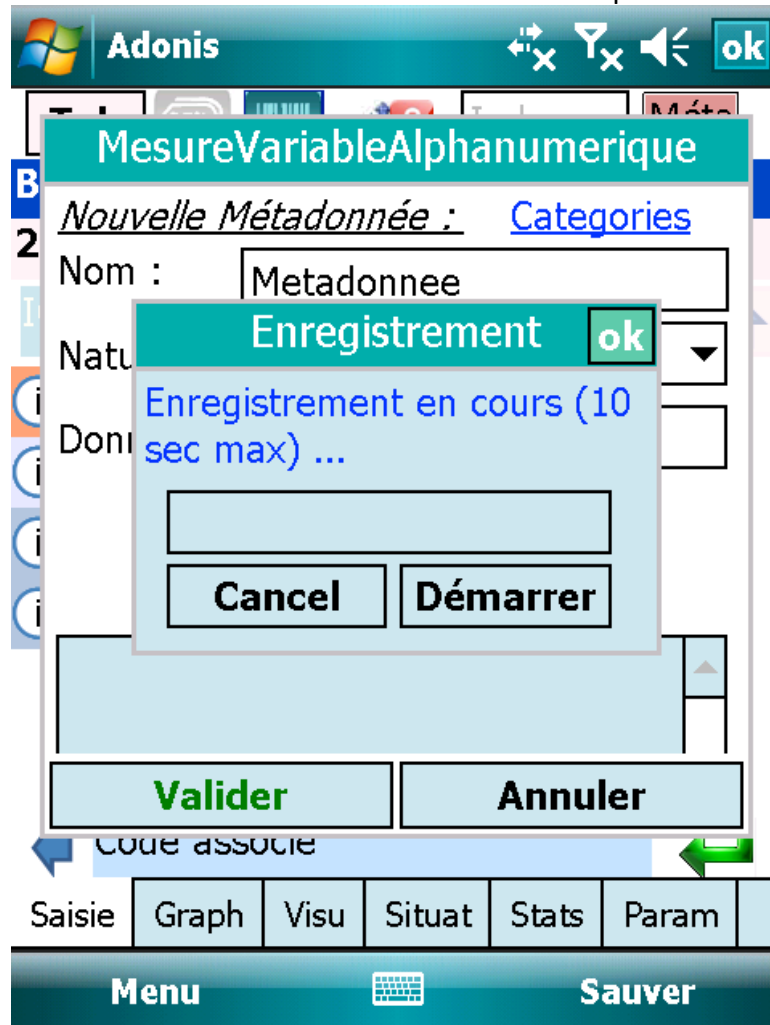
Vous devez d'abord sélectionner le niveau sur lequel doit porter la métadonnée.

Au clic sur le bouton « Ajouter » la boîte de dialogue ci-dessus s'affiche. Vous devez renseigner sur cet écran les différents attributs de la métadonnée :

- Nom court
- Nom long
- Catégorie : boîte de dialogue permettant la sélection des catégories.
- Mots clés : boîte de dialogue permettant la sélection des mots clés.
- Nature : son, photo, texte
- Donnée
- Commentaire

Vous pouvez créer trois types de métadonnées :

1. Texte : Un simple commentaire
2. Photo : une référence vers un fichier photo qui sera associé au bureau
3. Son : un son enregistré grâce à l'appareil. Pour cela choisir « Son » dans le menu déroulant et valider. Une fenêtre vous invitera à démarrer puis arrêter l'enregistrement.



III.9 Visualisation des données

On peut à tout moment visualiser les données saisies via l'onglet « Visualisation » :

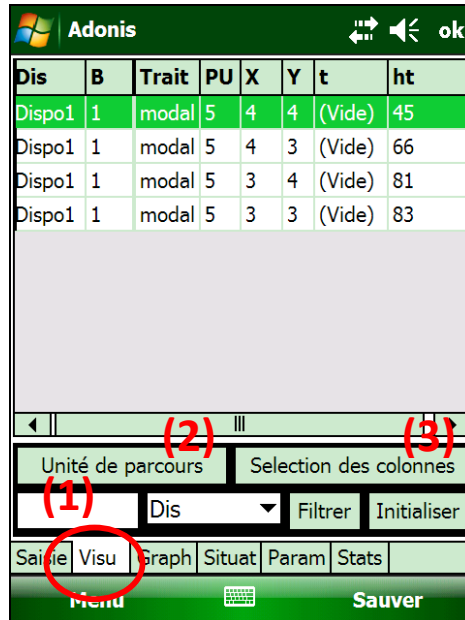


Figure III.17 Visualisation des données saisies

Les actions possibles sur l'écran de visualisation sont les suivantes :

1. Effectuer un tri selon les attributs proposés (l'affichage est mis à jour après validation du filtre).
2. Filtrer le résultat selon les différentes unités de parcours des mesures.
3. Sélectionner les colonnes à afficher.

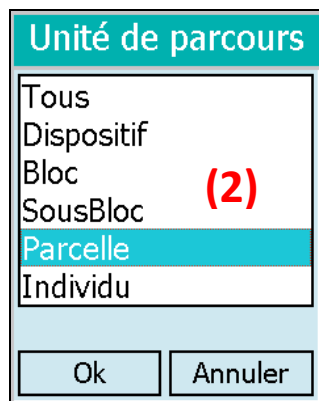


Figure III.18 Filtre par unité de parcours

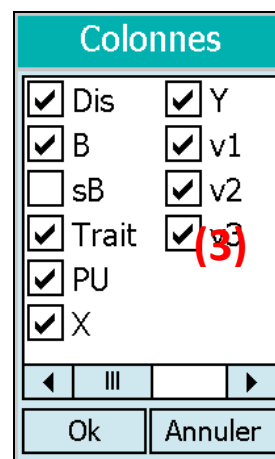
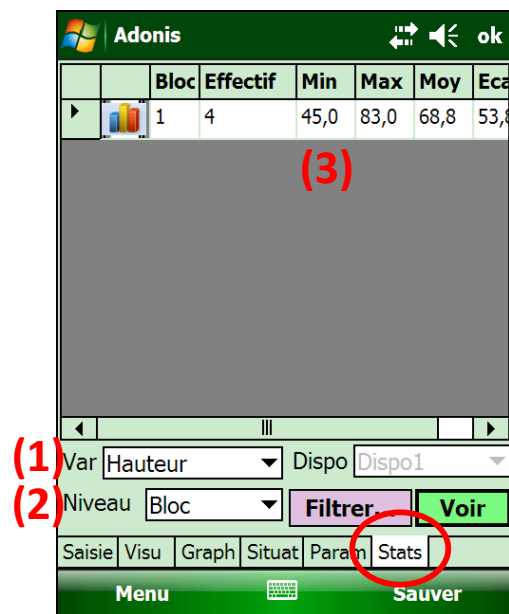


Figure III.19 Filtre par colonne

III.10 Statistiques

Les statistiques de la saisie en cours sont disponibles depuis l'onglet « Stats ».



Permet de réaliser un récapitulatif des variables (1) sur un niveau d'intégration :

- Echelle à partir de laquelle sont calculées les valeurs statistiques.
- Lorsque plusieurs objets du niveau sont sélectionnés, ils sont présentés sous forme d'un tableau, avec en ligne les différents éléments, en colonne les valeurs statistiques.

Niveaux d'intégration sélectionnables (2) sont :

- Traitement (résultat = stat pour chaque traitement)
- Parcelle unitaire (en individuel ; stat pour chaque PU)
- Bloc (résultat = stat pour chaque bloc)
- Dispositif (résultat = 1 ligne de stat globale sur le dispositif)

Pour les valeurs quantitatives les calculs suivant sont réalisés (3) :

- Moyenne
- Minimum
- Maximum
- Ecart type
- Possibilité de visualiser les valeurs sur un histogramme de répartition des valeurs

III.11 Situation de la saisie

Cette fenêtre disponible depuis l'onglet « Situat » présente une synthèse de la saisie en cours.

Elle permet d'afficher un certain nombre d'informations (Figure III.20) tel que « Projet de saisie », « Saisie en cours », « Variables » (Figure III.201), « Cheminements », « Tests échoués », « Individus morts » et « Anomalies ».

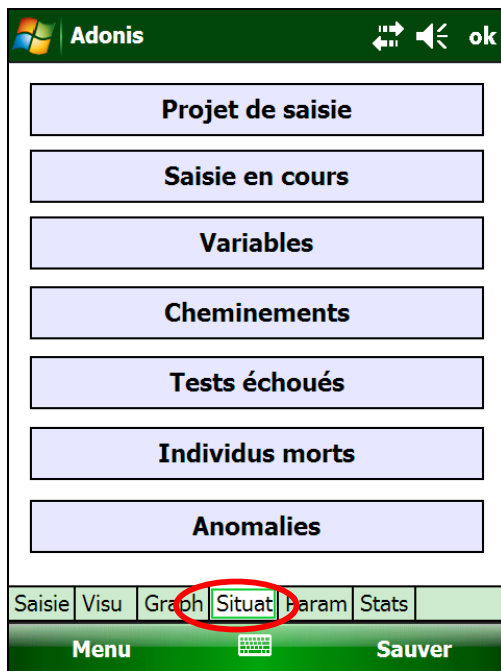


Figure III.20 Ecran Situation de saisie

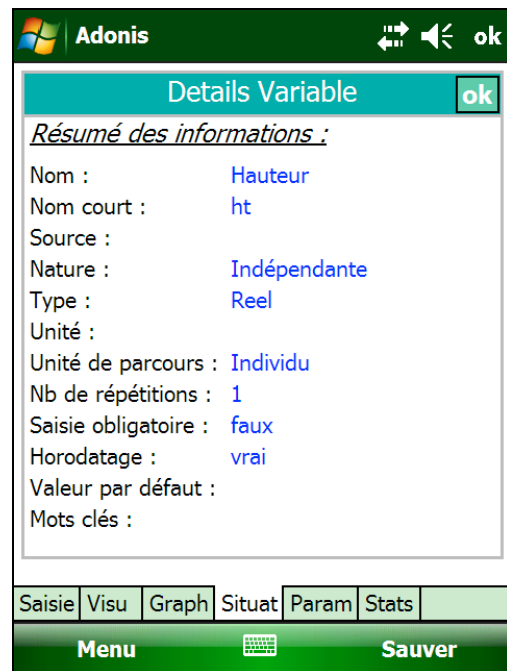


Figure III.21 Détails variable

III.12 Vue graphique

Vous pouvez afficher à tout moment une représentation graphique du dispositif en cours de saisie.

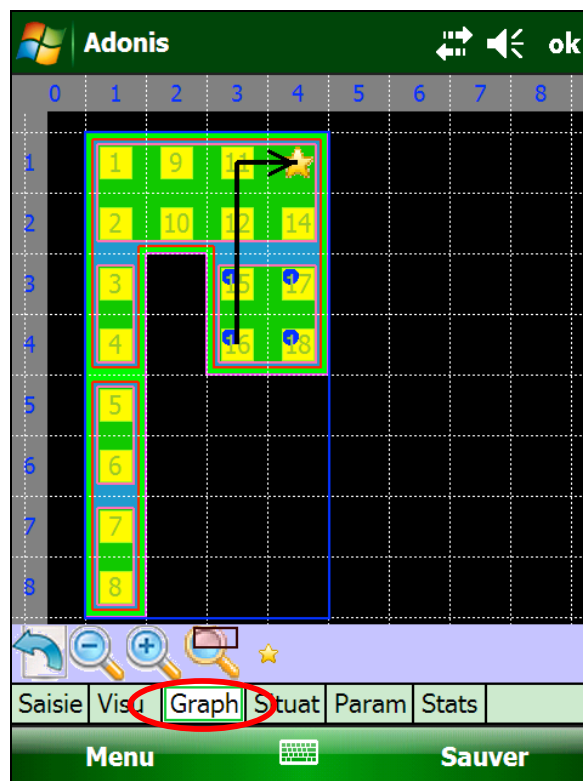


Figure III.22 Ecran graphique

Le cheminement est représenté sur la vue graphique sous la forme :

- D'une étoile indiquant votre position
- D'une flèche provenant de votre position précédente et dirigée vers votre position courante.

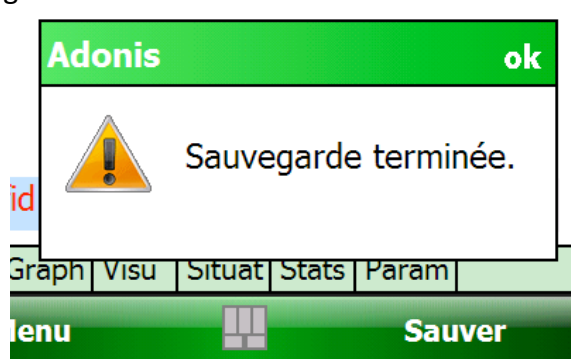
Les individus que vous avez déjà parcourus sont signalés par le symbole de couleur bleu.

On peut différencier les individus morts par leur couleur.

III.13 Terminer une saisie

Passez par le menu principal en haut à gauche pour déclarer que vous souhaitez clôturer la saisie. L'IHM confirmera ou infirmera cet état.

Il est nécessaire de rappeler que la sauvegarde n'est pas automatique. Pensez à utiliser le bouton Sauver en bas à gauche.



S'il reste des individus à parcourir, vous en serez informé et serez invité à confirmer la fin de la saisie.

Important : Une saisie ainsi clôturée ne peut plus être complétée.

Adonis



Etes-vous sûr de vouloir
arrêter le contrôle?
Sa reprise ne sera pas
possible.

Oui

Non

IV Spatialisation

Au terrain, l'objectif est donc d'attribuer des coordonnées aux objets définis dans le ou les dispositifs.

On distingue deux cas de spatialisation :

- Structuration et spatialisation : en plus d'associer des coordonnées aux individus, il est possible de rajouter des niveaux (bloc, sous bloc, pu, individus).
- Affectation de coordonnées : tous les objets métier sont inventoriés (bloc, sous bloc, pu, individus) et il ne reste plus qu'à associer des coordonnées aux individus.

Si l'application détecte un projet de saisie transféré pour spatialisation, elle propose le choix « Spatialisation ».

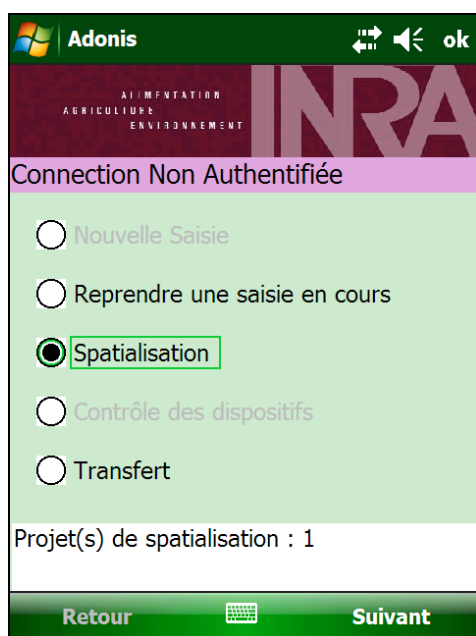


Figure IV.1 Sélection spatialisation

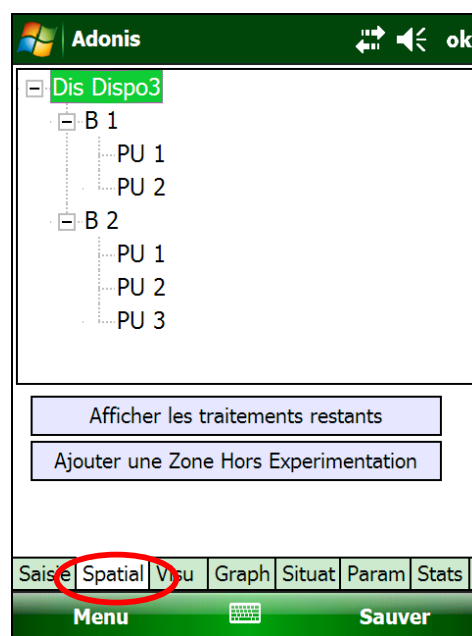


Figure IV.2 Ecran de spatialisation

L'IHM propose ensuite de sélectionner un projet de saisie contenant un dispositif à spatialiser. Contrairement au CFU1, le WAP propose une IHM basée sur une Arbre (Figure IV.13).

Note :

Etapes à bien réaliser au bureau pour effectuer une spatialisation au terrain :

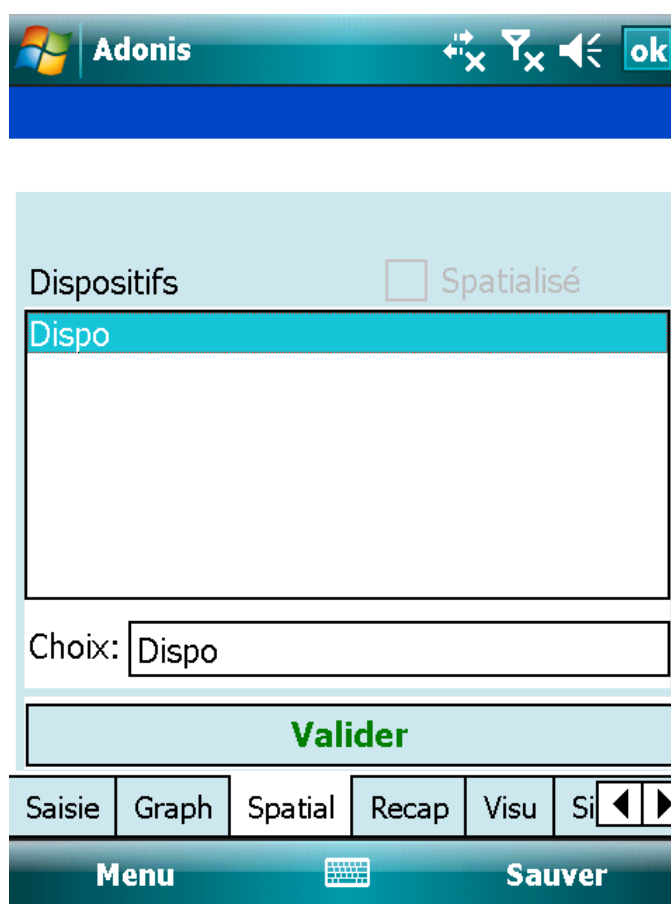
- Créer un dispositif crée pour une spatialisation « Terrain ».
- Créer un Projet de saisie de type « Spatialisation »
- Effectuer un transfert vers le terrain pour affectation spatiale.

IV.1 Spatialisation d'un dispositif sans algorithme de tirage

Si le dispositif a été créé sans utiliser d'algorithme de tirage, il est nécessaire en plus de saisir les coordonnées, de structurer le dispositif en créant les parcelles unitaires nécessaires et en leur affectant des traitements. L'expérimentateur n'a à sa disposition que la liste des traitements.

L'onglet principal « Saisie des identités » permet la création séquentielle du dispositif. Pour chaque niveau, une fenêtre permet de choisir l'objet à créer/spatialiser.

1. Dispositif : sélection



2. Bloc : création/sélection



Ajouter Zhe

Blocs Spatialisé

1

Choix: 1

Valider << Retour

Saisie Graph Spatial Recap Visu Si ◀ ▶

Menu Sauver

Lors de la création du premier bloc, il est possible de choisir si le dispositif comportera des sous-blocs :



Sous Blocs

?

Voulez vous prendre en compte les sous blocs dans ce dispositif ?

Yes No

Choix: Dispo

Valider

Saisie Graph Spatial Recap Visu Si ◀ ▶

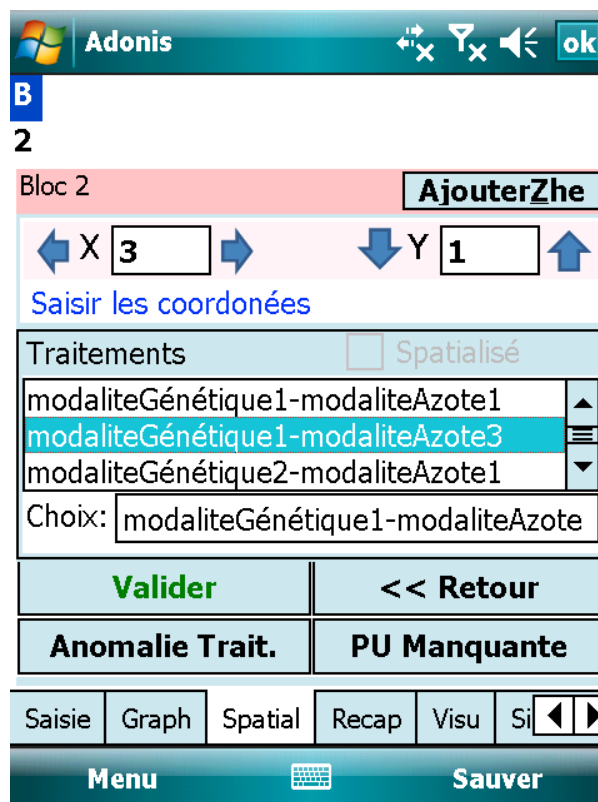
Menu Sauver

3. Parcelles Unitaire :

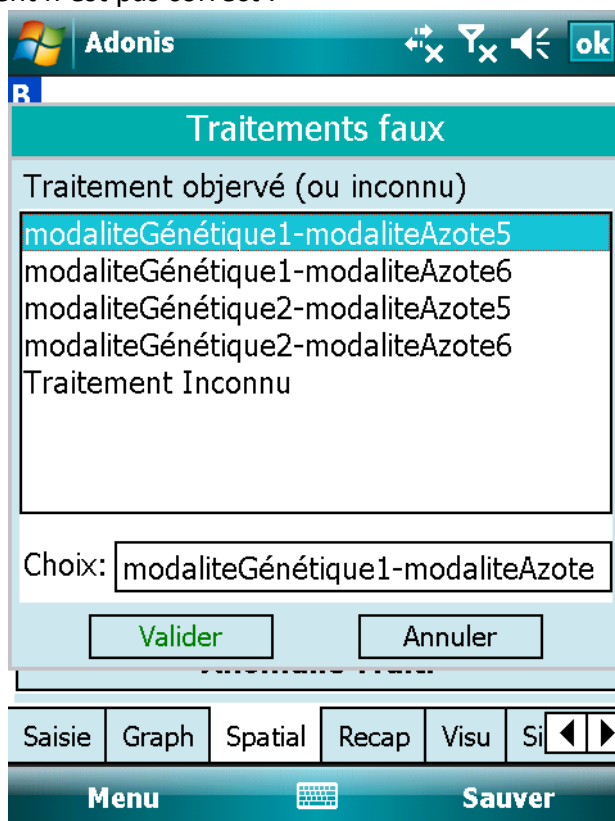
a. Individuelles : Choix d'un traitement

The screenshot shows the Adonis software interface. At the top, there is a header bar with the Adonis logo, the name 'Adonis', and navigation icons (back, forward, home, and 'ok'). Below the header, there are labels 'B' and '1'. The main content area is titled 'Bloc 1' and contains a list of treatments under the heading 'Traitements'. A checkbox labeled 'Spatialisé' is present. The list includes: 'modaliteGénétique1-modaliteAzote5' (highlighted), 'modaliteGénétique1-modaliteAzote6', 'modaliteGénétique2-modaliteAzote5', and 'modaliteGénétique2-modaliteAzote6'. Below the list is a 'Choix:' field containing the text 'modaliteGénétique1-modaliteAzote'. At the bottom of the main area are buttons for 'Valider' and '<< Retour'. Below these is a section labeled 'Anomalie Trait.'. At the very bottom, there is a navigation bar with buttons for 'Saisie', 'Graph', 'Spatial', 'Recap', 'Visu', and 'Si' (with left and right arrows). The bottom-most bar contains 'Menu' and 'Sauver'.

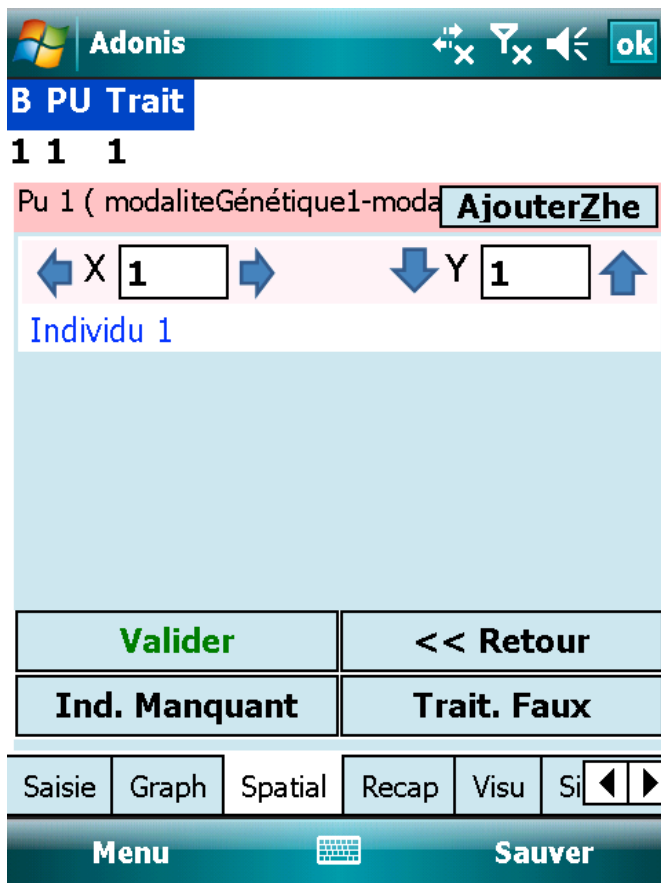
b. Surfacique : Choix d'un traitement et de ses coordonnées



Il est possible de déclarer une anomalie sur la parcelle si celle-ci est manquante, ou si le traitement présent n'est pas correct :



4. Individus : Choix des coordonnées



Il est possible de déclarer une anomalie sur un individu : celui-ci est manquant, ou son traitement diffère de celui de la parcelle.

5. Zone Hors Expérimentation : à chaque niveau, il est possible d'ajouter une ZHE :




Un tableau récapitulatif des objets spatialisé est visible à tout instant via l'onglet Recap.

Adonis

Type	Dis	B	PU	Trait	X	Y
B	Dispo	1				
PU	Dispo	1	1	modalite		
Zhe	Dispo	1	1	modalite	1	1
Ind	Dispo	1	1	modalite	2	1
Ind	Dispo	1	1	modalite	3	1

Supprimer

Saisie Graph Spatial **Recap** Visu Si ◀ ▶

Menu  Sauver

IV.2 Spatialisation d'un dispositif avec algorithme de tirage

Si un algorithme de tirage a été sélectionné pour le dispositif, alors la structuration de celui-ci est déterminée par l'algorithme.

Ajouter Zhe

Blocs Spatialisé

1
2

Choix:

Valider << **Retour**

Saisie Graph Spatial Recap Visu Si

Menu **Sauver**

Il n'est possible que de sélectionner un bloc, la création a été faite par l'algorithme de tirage.

Il ne reste donc que l'étape de saisie des coordonnées à réaliser.

Adonis

B

2

Bloc 2 **AjouterZhe**

← X 3 → ↓ Y 1 ↑

Saisir les coordonnées

Traitements Spatialisé

modaliteGénétique1-modaliteAzote1

modaliteGénétique1-modaliteAzote3

modaliteGénétique2-modaliteAzote1

Choix: modaliteGénétique1-modaliteAzote

Valider << **Retour**

Anomalie Trait. **PU Manquante**

Saisie Graph Spatial Recap Visu Si ◀ ▶

Menu **Sauver**

IV.3 Spatialisation - règles de gestion

Gestion des anomalies de spatialisation :

- Si une anomalie « Individu manquant » (ou PU surfacique manquante) est déclarée : un individu/pu est créé, automatiquement marqué comme mort.
- Si une anomalie « Mauvais traitement » est déclarée sur un individu : celui-ci est transformé en ZHE.
- Si une anomalie « Mauvais traitement » est déclarée sur une parcelle individuelle avec sélection d'un traitement du protocole : l'anomalie est portée par la pu (T). La création d'individus se fait normalement.
- Si une anomalie « Mauvais traitement » est déclarée sur une parcelle individuelle avec sélection du traitement inconnu : l'anomalie est portée par la pu (T). Les individus créés portent également une anomalie traitement faux et sont transformés directement en ZHE (au retour bureau ces ZHE seront de niveau (sous)bloc)
- Si une anomalie « Mauvais traitement » est déclarée sur une parcelle surfacique avec sélection d'un traitement du protocole : anomalie portée par la pu (T)
- Si une anomalie « Mauvais traitement » est déclarée sur une parcelle surfacique avec sélection du traitement inconnu : la parcelle est transformée en ZHE (niveau (sous)bloc).

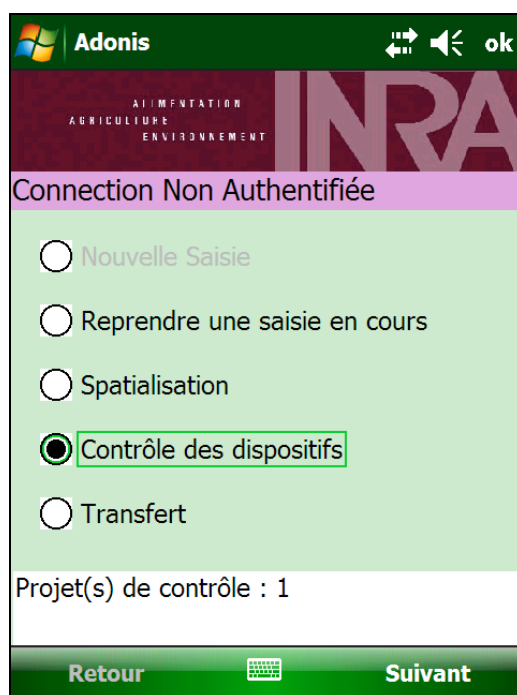
V Contrôle de dispositif

Si vous construisez entièrement votre dispositif au bureau, vous avez la possibilité d'effectuer un contrôle de celui-ci sur le terrain.

Le contrôle consiste à cheminer dans le dispositif et à vérifier, avec l'appareil de saisie portable, que les individus sont aux coordonnées prévues, avec le bon traitement et le bon numéro de bloc.

A l'issue du contrôle terrain, l'application bureau invite à traiter les cas où des différences sont constatées, entre le plan bureau et le plan terrain. Ensuite l'opérateur peut procéder au bureau à la validation de son dispositif, et au verrouillage de ce dernier dans la plateforme concernée.

Si l'application détecte un projet de saisie transféré pour contrôle, elle propose le choix « Contrôle de dispositifs ».



L'IHM propose ensuite de s'identifier et de sélectionner un projet de saisie contenant un dispositif à contrôler.

Note :

Etapes à bien réaliser au bureau pour effectuer une spatialisation au terrain :

- Créer un Projet de saisie de type « Contrôle »
- Effectuer un transfert vers le terrain pour contrôle.

V.1 Cheminement imposé

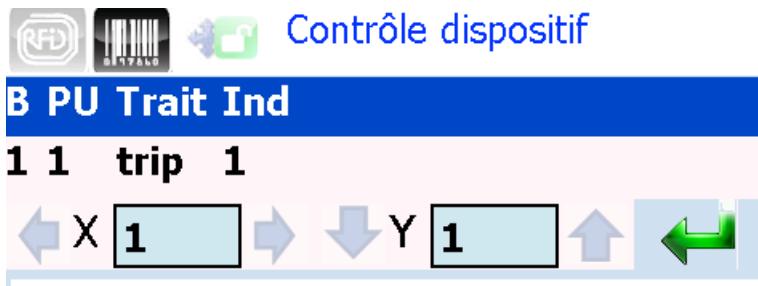
Le processus de contrôle peut prévoir un cheminement calculé au bureau. Si c'est le cas vous pouvez choisir le mode de cheminement imposé comme ci-dessous :

The screenshot shows the Adonis control interface. At the top, there is a title bar with the Windows logo, the text 'Adonis', and icons for network, volume, and 'ok'. Below this is a status bar with icons for RFD, a barcode, a lock, and the text 'Contrôle dispositif'. The main interface has a header 'B PU Trait' and '4 3 1'. Below the header are navigation arrows and input fields for 'X 6' and 'Y 4'. There are two dropdown menus: 'Traitement attendu:' with 'Chêne' selected, and 'Traitement observé:' with 'Chêne' selected. Below these are three buttons: 'Ind Manquant', 'Mauvais trait.', and 'Valider'. A red circle highlights an empty button area to the left of 'Valider'. At the bottom, there is a green bar with 'Menu' and 'Sauver' buttons.

Dans ce mode vous avez simplement à « Valider » l'individu courant, ou passer à l'individu suivant sans valider en utilisant les flèches bleues de navigation.

V.2 Cheminement libre

Dans le cas d'un cheminement libre, vous n'avez pas accès aux flèches de navigation pour basculer d'un individu à l'autre, vous devez rentrer manuellement le numéro de bloc, Pu et les coordonnées (X, Y) de l'individu ç contrôler.



Si l'individu sélectionné n'existe pas, à la validation de celui-ci, un message d'erreur vous explique que les coordonnées (X, Y) saisies ne sont pas présentes dans le dispositif.



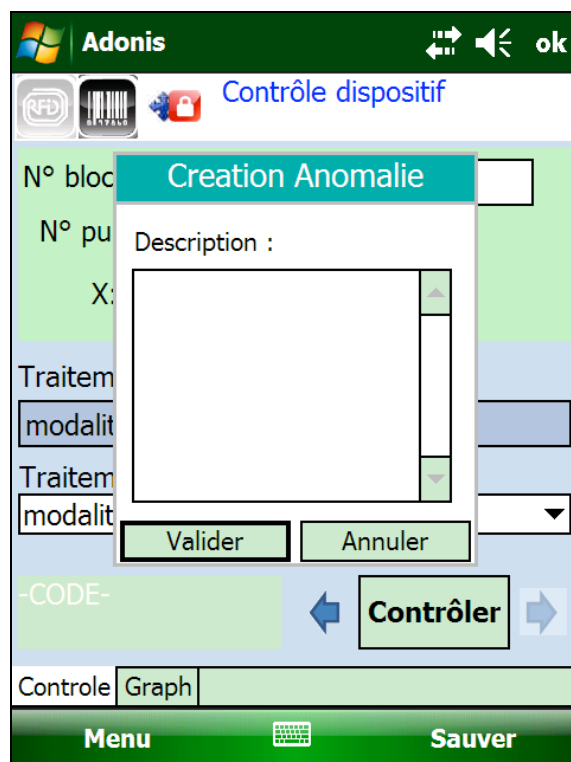
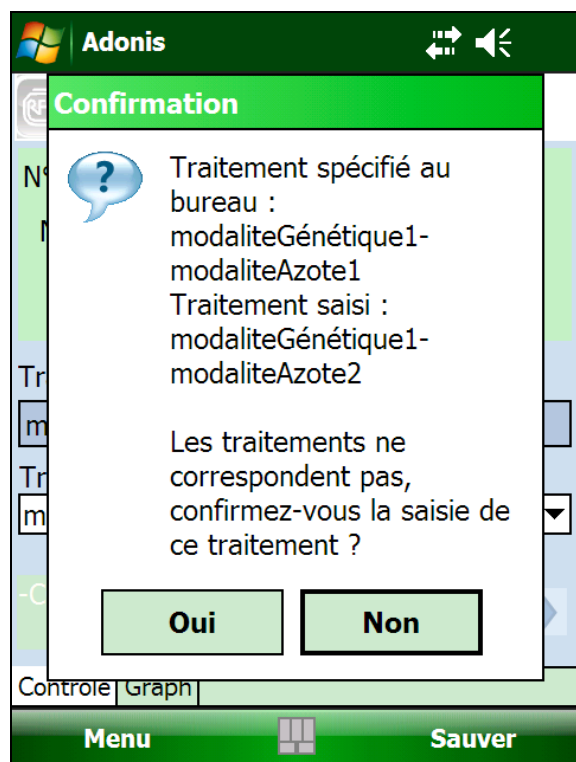
V.3 Déclaration d'anomalies

Deux types d'anomalies peuvent être déclarés :

1. Anomalie « Mauvais traitement »
 - a. Le traitement constaté pour cet individu/parcelle est connu dans le protocole, mais ce n'est pas le bon : choisir directement dans la liste déroulante le traitement constaté.
 - b. Le traitement de cet individu/parcelle est inconnu : utiliser le bouton « Mauvais traitement »

2. Anomalie « Individu manquant »

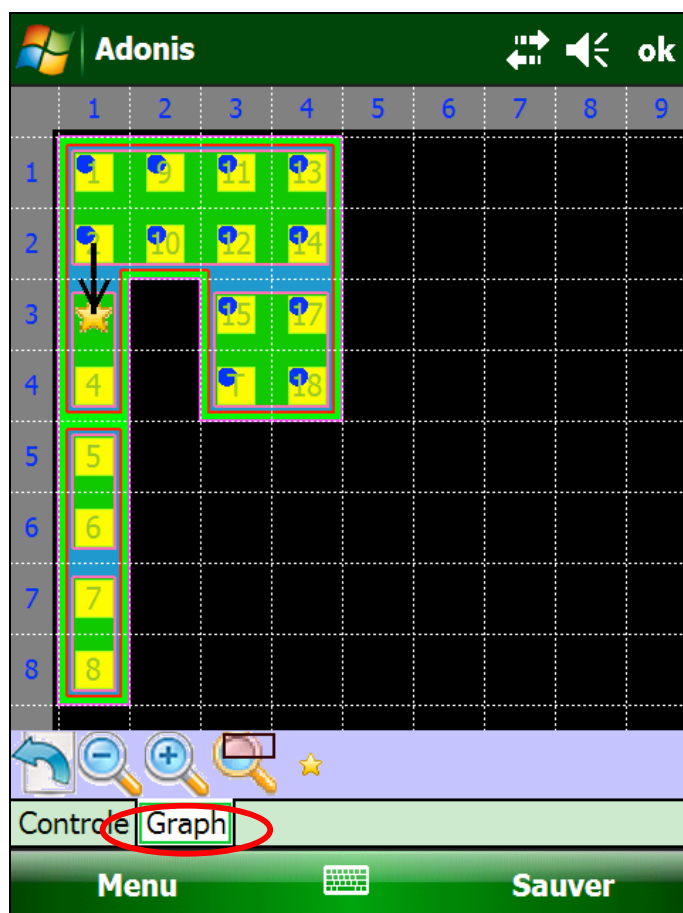
Il est possible de rentrer une description de l'anomalie.



A tout moment vous pouvez choisir dans le menu de « Terminer le contrôle ». Une fenêtre vous demande confirmation, et vous rappelle le nombre d'individus à contrôler.

V.4 Vue graphique

Comme pour la saisie (voir chapitre III.6), vous pouvez afficher à tout moment une représentation graphique du dispositif en cours de contrôle depuis l'onglet « Graphique ».



VI Transfert depuis le bureau

Avant de commencer une saisie, il convient d'importer un projet de saisie. Cette étape a pour but de « transformer » le projet pour qu'il soit interprétable par l'appareil de saisie. A la suite de cette opération, l'item « Nouvelle saisie » de la page d'accueil de l'application terrain devient accessible.

1. Sélectionnez le mode « Transfert »

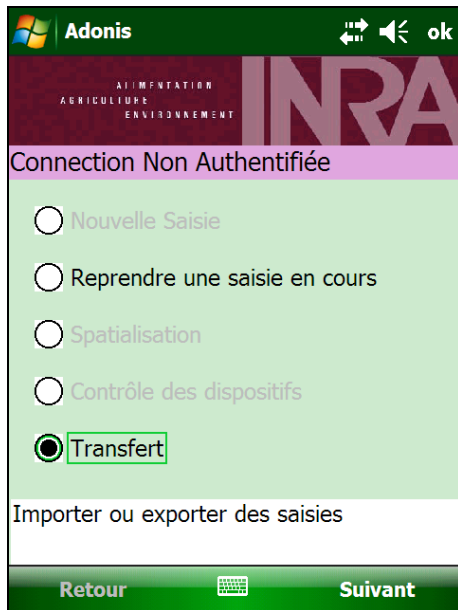


Figure VI.1 Menu ADONIS

2. Cliquez sur « Suivant »
3. Sélectionnez « Importer une saisie »



Figure VI.2 Choix type et moyen de transfert

4. Sélectionnez le type de transfert
5. Cliquez sur « Suivant »
6. Choisissez le fichier que vous avez généré depuis l'application bureau. Les fichiers compatibles portent l'extension « .zip »
7. Une fois le projet transféré, cliquer sur « Terminer » pour revenir au menu principal. (Figure II.9)

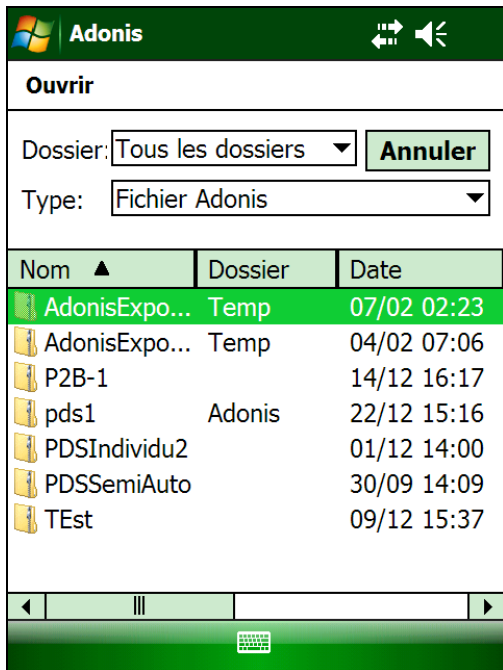


Figure VI.3 Charger fichier

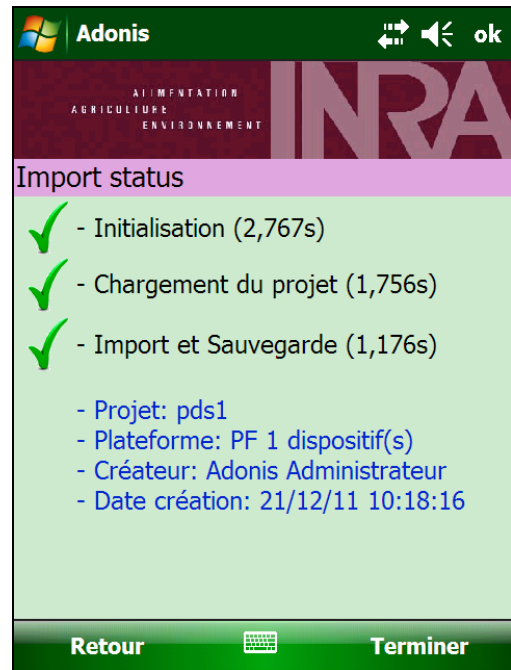


Figure VI.4 Importation conclue avec succès

VII Transfert vers le bureau

Au terme d'une saisie, dans la boîte de dialogue succédant à l'authentification, choisir « Transfert » dans le menu principal. (**Erreur ! Source du renvoi introuvable.**)

1. Sélectionnez « Exporter une saisie » (**Erreur ! Source du renvoi introuvable.1**)
2. Sélectionnez le type de transfert
3. Cliquez sur « Suivant »
4. Sélectionnez le projet de saisie à exporter (**Erreur ! Source du renvoi introuvable.**)
5. Cliquez sur « Suivant », une IHM vous invite à choisir la saisie à transférer et à spécifier le nom du fichier pour le transfert, ainsi que le répertoire de stockage
6. Sélectionner le projet de saisie à exporter
7. Enregistrer

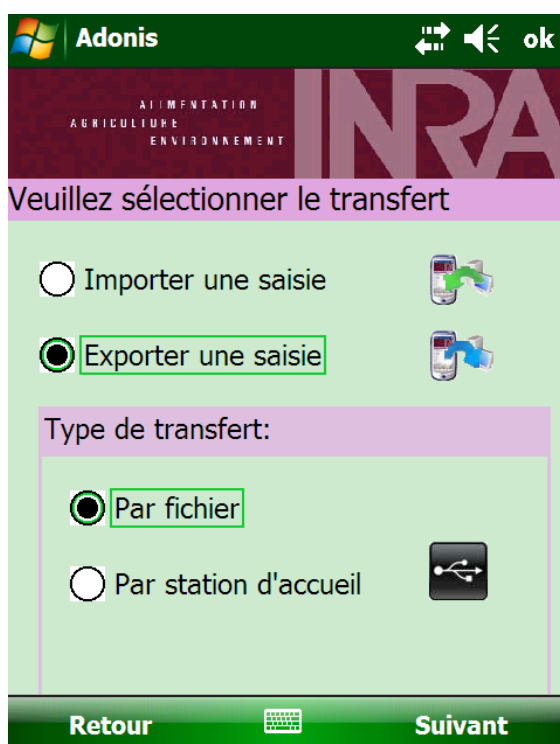


Figure VII.1 Choix d'exportation d'une saisie



Figure VII.2 Choix du projet de saisie à exporter

ATTENTION :

Une fois le transfert réalisé, le projet n'est plus directement accessible pour réaliser un deuxième transfert. Lors du transfert réseau il faut s'assurer que le processus de récupération sur le bureau s'est bien déroulé jusqu'au bout avant de clôturer le transfert terrain.

VIII GESTION PROJETS DE SAISIE

Adonis réalise une sauvegarde des projets transférés dans le répertoire « __transfert__ » ("WAP": My Documents\Adonis__transfert__).

Pour restaurer un projet à transférer il suffit de remonter d'un niveau (copier dans le répertoire parent) le répertoire correspondant au projet (le nom du répertoire est le même que le nom du projet).

Adonis terrain sur le WAP ne permet pas de gérer les saisies transférées au bureau et qui ont été copiées dans le répertoire « Transfert ». Pour libérer de la mémoire sur le WAP, vous devez régulièrement supprimer les saisies qui s'y trouvent et qui ont été correctement transférées au bureau.

