Cahier Des Charges Graphiques	Date	13/11/09
	Version	1.0

Clients	Equipe Jet Carbon
○ *LOHIER Stéphane* ○ *POUSSOT Benoit* ○ *LIVOLANT Erwan*	○ *DUMOLIN Aurélien* ○ *ALLGEYER Patrick* ○ *LE BAS Martin* ○ *PALUD Thibault* ○ *PROT Yoann* ○ *TRAN KhaiWen*

Historique du document

Date	Auteur(s)	Approbateur(s)	Version
13/11/09	Patrick Allgeyer, Aurélien Dumolin, Martin Le Bas, Thibaut Palud, Yoann Prot, Khaï-Wen Tran	Patrick Allgeyer, Aurélien Dumolin	1.0
23/11/09	Patrick Allgeyer, Aurélien Dumolin, Martin Le Bas, Thibaut Palud, Yoann Prot, Khaï-Wen Tran	Patrick Allgeyer, Aurélien Dumolin	1.1

Documents de référence

Charte graphique des documents.

Sommaire

1. Charte graphique 4

A. Le look and feel 4

B. Utilisation du logo 4

C. Composants de l'application 5

D. Police de l'application 9

2. Description de l'application 10

A. Installer passerelle 11

B. Le tableau de bord 12

C. Vue topologique 16

D. Liste capteurs par catégories ou par pièces 18

E. Gestion des catégories 22

F. Fiche capteur 24

G. Edition d'un périphérique 26

H. Changer illustration 28

I. Liste des périphériques 29

J. Ajout d'un périphérique 31

K. Suppression d'un périphérique 32

L. Gestion des journaux 33

M. Suppression d'un journal 34

N. Gestion des erreurs de l'application 35

1. Charte graphique

La charte graphique de notre projet décrit la représentation de l'identité que l'équipe Jet Carbon veut apporter au projet Zighma. Cette identité est à la fois la vision du projet que Jet Carbon tente de diffuser et celle intrinsèque de l'équipe. L'objectif de la charte graphique est de donner une identité à l'application et d'assurer une homogénéité dans les différentes fenêtres de celle-ci.

La charte graphique est le document où est regroupé la signification du logo, les utilisations du logo dans les documents et le style à suivre pour l'ensemble des documentations du projet Zighma.

Pour cela nous avons créé une charte graphique des documents et de l'utilisation du logo dans ceux-ci. La charte graphique du Cahier Des Charges Graphiques est une application de l'utilisation du logo et de l'identité du projet sur l'application en elle-même ; elle est une extension de celle développée pour la documentation relative au projet.

La charte graphique de l'application détaille l'apparence des fenêtres, la typologie utilisée et les couleurs adoptée pour identifier celle-ci auprès de l'utilisateur.

A. Le look and feel

Pour accéder à l'application, il suffit d'entrer une simple URL dans un navigateur Internet. Chaque page de l'application utilise la technologie XHTML pour gérer le contenu et les feuilles de style CSS pour effectuer la mise en page. Ces technologies ont été définies par le W3C. C'est avant tout les feuilles de styles qui vont appliquer charte graphique au contenu de l'application.

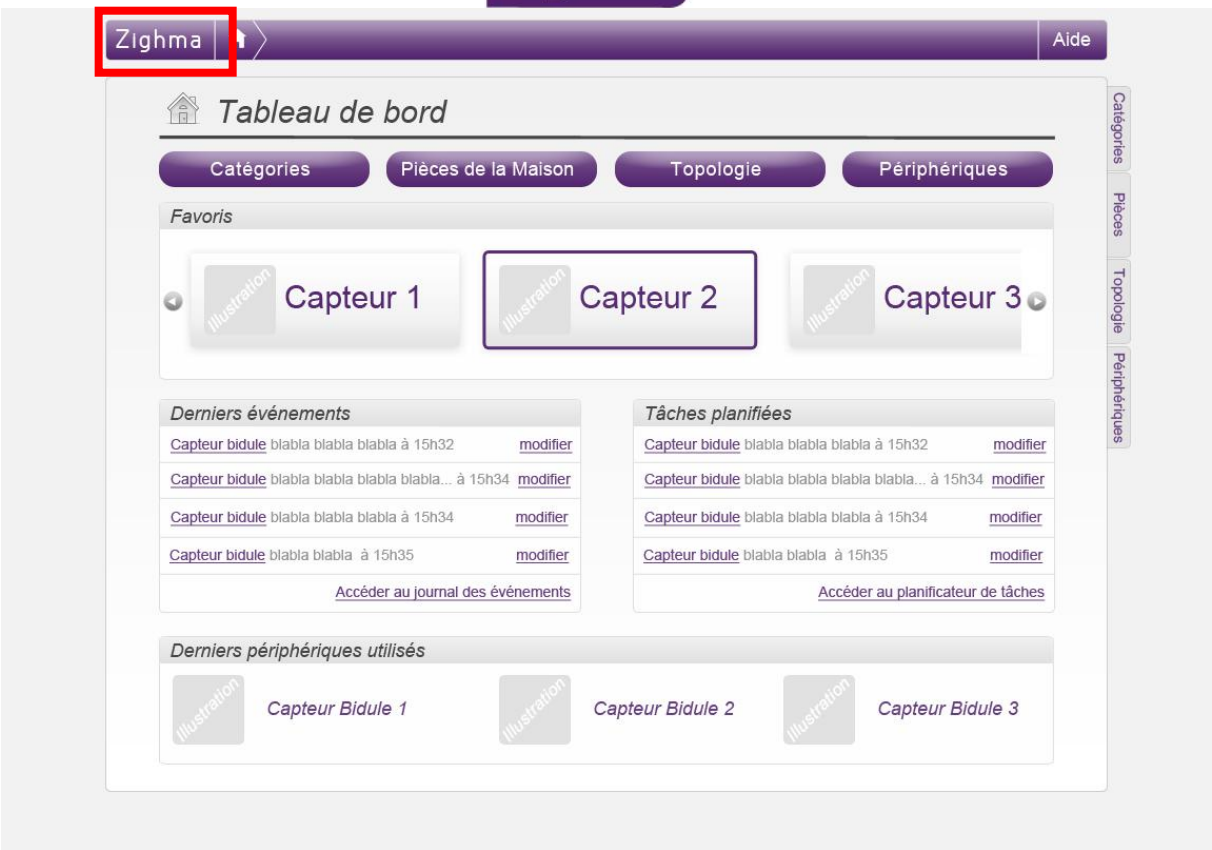
Les couleurs reprennent celle du logo. Elles correspondent à un camaïeu de pourpre héraldique.

B. Utilisation du logo

Dans le cadre de l'application, l'équipe Jet Carbon a choisi d'utiliser une représentation simplifiée du logo afin de rendre le design plus sobre. Le logo est visible sur toutes les pages, excepté sur celle des messages d'erreurs ou sur les pop-up demandant l'intervention de l'utilisateur.

Le logo est placé dans le coin supérieur gauche de l'application comme montré ci-dessous. Le logo a les couleurs définies dans la charte graphique des documents, soit la couleur pourpre héraldique (R=99 G=56 B=124) avec un dégradé de transparence du haut vers le bas (du plus transparent au plus opaque). La couleur la plus transparente a pour code : R=122 G=85 B=144.

Le logo est intégré au bandeau supérieur indiquant la position du l'utilisateur dans l'application. Cette barre de navigation sert à aider l'utilisateur dans la navigation au travers de l'application.



C. Composants de l'application

a. Composants principaux

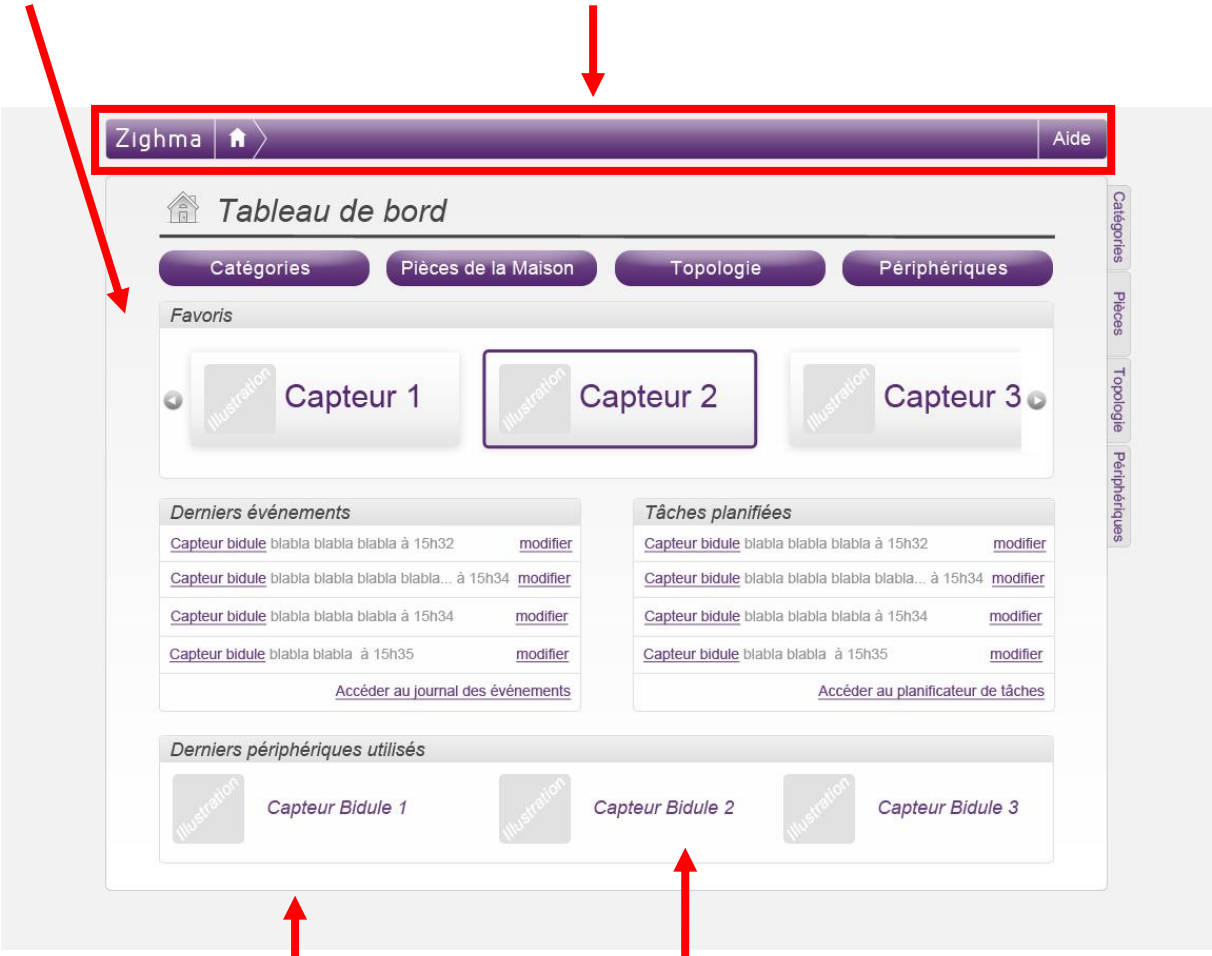
La fenêtre de l'application est une page regroupant tous les périphériques, toutes les vue et les informations sur le réseau Zigbee. Comme on peut le voir ci-dessous, plusieurs éléments, composants, sont intégrés dans cette vue. Mais la page possède elle-même son propre design.

Elle est composée d'un bandeau de couleur identique au logo, indiquant à l'utilisateur sa position dans les menus. Un bouton d'aide est disponible sur l'extrémité droite du bandeau. Le fond de la page est de couleur grise de code : R=241 G=241 B=241. Un cadre est défini autour du contenu. Ce cadre à une bordure de couleur grise. Voici son code : R=206 G=206 B=206.

La fenêtre est composée de panneau ayant chacun un fond de couleur blanche : R=254 G=254 B=254

Couleur grise
Code : R=206
G=206 B=206

Bandeau

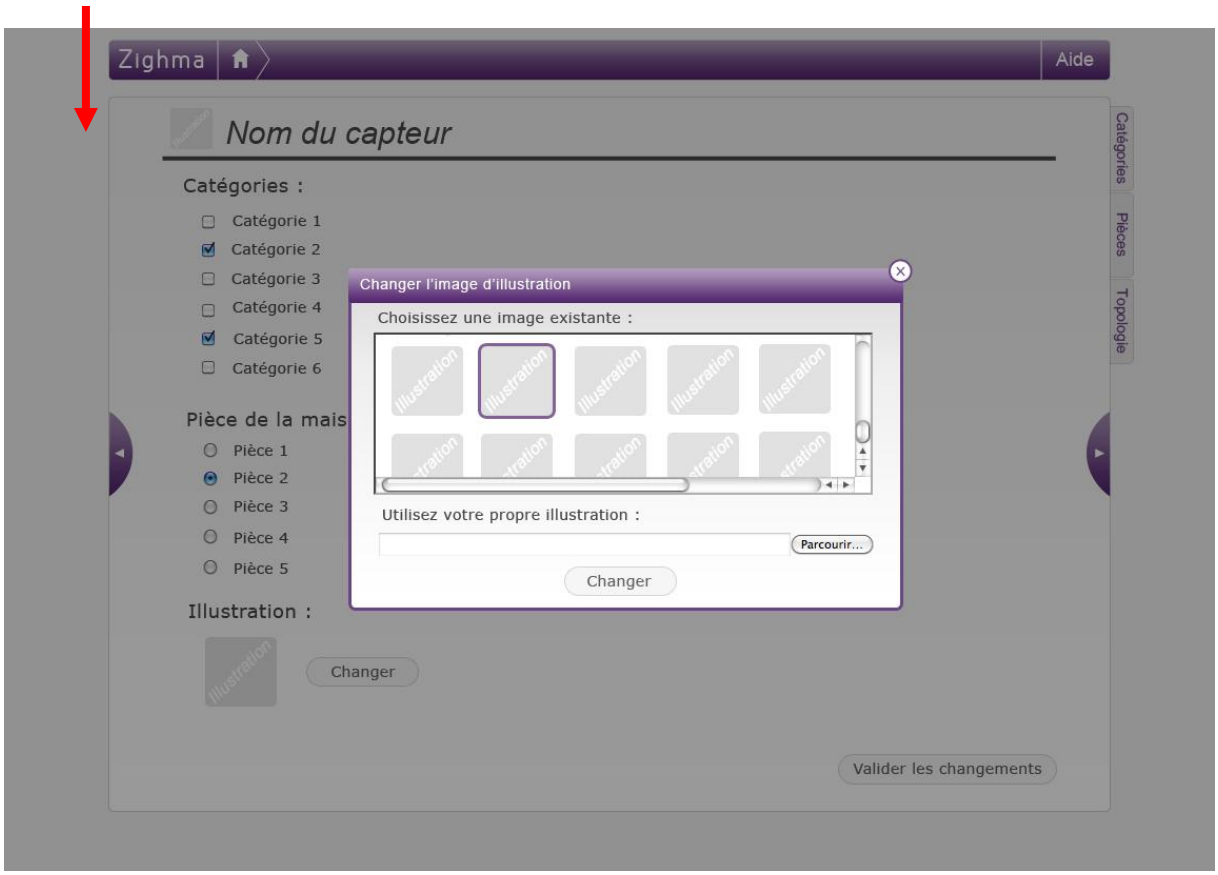


Cadre couleur : R=241 G=241 B=241

Fond composant couleur : R=254 G=254 B=254

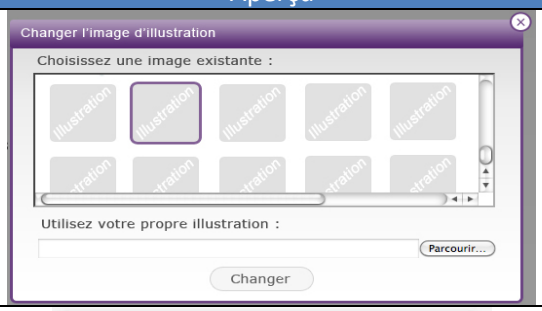
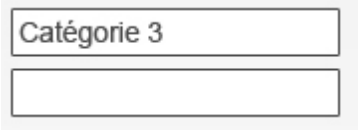
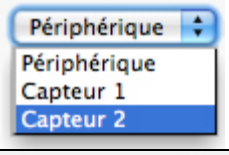
Un gris foncé apparait sur l'ensemble de la fenêtre lorsqu'un pop-up ou un message d'erreur s'affiche. La couleur gris foncé a pour code : R=242 G=242 B=242.

Couleur grise
Code : R=242 G=242 B=242



b. Autres composants

Voici une liste des composants utilisés dans l'application avec le look and feel défini.

Composant	Aperçu
Pop-up	
Bouton Bouton survolé	
Text box remplie Text box vierge	
Liste déroulante	
Onglet de menu disponible	
Lecteur vidéo avant lancement	
Barre de défilement d'éléments. (catégories, pièces, favoris)	

D. Police de l'application

Le choix de police est contraint aux systèmes d'exploitation sur lesquels l'application doit pouvoir fonctionner. En effet, la compatibilité sur les systèmes Windows et Linux impose le choix d'une police définie sur les 2 systèmes. Afin de respecter au mieux ces contraintes, nous avons choisi la police Arial.

Police Arial 12 pixels :

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Police Arial 14 pixels: A

Police Arial 18 pixels: A

Police Arial 30 pixels: A

2. Description de l'application

Lors du démarrage de l'application, une première étape consiste à s'authentifier. En effet, l'authentification est une étape importante, elle permet d'identifier les utilisateurs du système et d'interdire l'accès au personne non répertoriées par le logiciel. Il s'agit donc d'un système visant à sécurisé le réseau ZigBee et sera surtout important si l'évolution du logiciel tend vers une intégration dans une set top box.

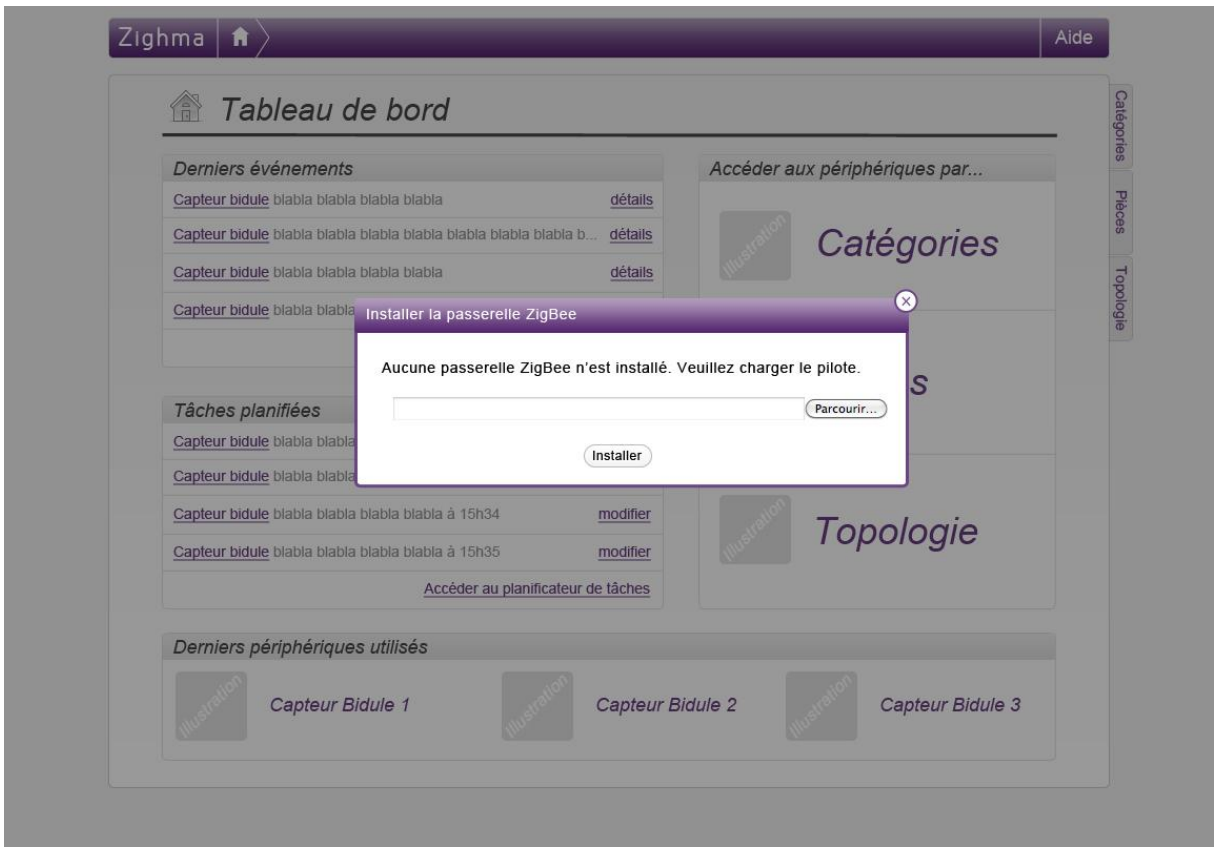
La page d'authentification est donc la première que voit l'utilisateur. Celle-ci est constituée d'un champs login et d'un champ pour saisir son mot de passe. Le premier champ laisse apparaitre les caractères tappés en clair. Le second champ ne laisse pas apparaitre les caractères entrés, mais affiche '•' à la place.

L'utilisateur doit remplir le champ « Nom d'utilisateur » et le champ « Mot de passe » puis appuyer sur le bouton « Valider ».

Il est nécessaire que les 2 champs soient remplis correctement pour accéder à la page d'accueil de l'application. Si un des champs venait à être mal rempli, le système propose d'entrer à nouveau le login et le mot de passe, et affiche un message d'erreur en rouge.

En cas de premier démarrage de l'application, l'utilisateur une fois connecté, le système propose de modifier directement le mot de passe.

A. Installer passerelle



Cet écran apparaît si la passerelle Zigbee n'est pas installée.

Le bouton Parcourir... permet d'allez chercher le pilote de la passerelle que vous voulez ajouter au logiciel.

Une fois le chemin du pilote ajouté, le bouton Installer installera votre passerelle sur le logiciel.

B. Le tableau de bord

Le tableau de bord est la page principale de notre application. Sur l'image du tableau de bord ci-dessous, nous pouvons voir qu'elle est composée de plusieurs parties bien distinctes.

Figure 1 : Le tableau de bord de l'application

Tout d'abord, nous avons la barre de navigation de notre application. Elle est située en haut de la page pour permettre d'avoir une meilleure visibilité. Sa principale fonction est de faire savoir à l'utilisateur où il se situe. En cliquant sur la petite maison, l'utilisateur reviendra sur la page du tableau de bord. Par ailleurs, nous retrouvons un bouton d'aide placé tout sur la droite de la barre de navigation. Elle permettra à l'utilisateur d'accéder à la page d'aide.

Figure 2 : Barre de navigation

Dans la partie principale du tableau de bord, nous avons un ensemble d'informations qui offre un résumé à l'utilisateur. Parmi ces informations, nous avons, en premier lieu, la liste des derniers évènements qui se sont produits. La liste peut contenir jusqu'à quatre évènements. Chaque évènement est composé de la manière suivante :

1. Un lien vers la fiche du capteur qui a provoqué l'évènement (le nom du capteur forme le lien).
2. Le début de la description de l'évènement.
3. Un lien « détails » vers la page détaillé de l'évènement.

Après le récapitulatif des derniers évènements, nous avons un lien qui permet de rediriger l'utilisateur vers la page de gestion des journaux.

Figure 3 : Liste des derniers évènements

A droite de la liste des derniers évènements, nous pouvons voir la liste des tâches planifiées. Le design et la structure de cette partie ressemblent beaucoup à la partie précédente. Comme cette dernière, c'est une liste représentant les prochaines tâches qui seront effectuées. Une tâche est composée comme suit :

1. Un lien vers la fiche du capteur qui déclenchera la tâche (le nom du capteur forme le lien).
1. Le début de la description de la tâche ainsi que la date à laquelle elle doit s'effectuer.
2. Un lien « modifier » vers la page de configuration de la tâche.

Après la liste des prochaines tâches, nous avons un lien qui redirigera l'utilisateur vers la page de planification des tâches.

Figure 4 : Liste des tâches planifiées

Situé au dessus de la liste des favoris, nous retrouvons les différentes catégories de visualisation des capteurs. Nous pouvons alors accéder aux capteurs selon une visualisation par « Catégorie », par « Pièce de la maison » ou « Topologie ». La dernière vue est une liste de tout les périphériques. Chaque type de visualisation est défini par un bouton avec le nom de la vue. En cliquant dessus, l'utilisateur se retrouvera sur la page correspondante.

Figure 5 : Types d'accès aux périphériques

De plus, il y a un accès aux types de visualisation sous forme d'onglets. Ces onglets sont placés tout à droite de la page. Chaque onglet représente un type et le fait de cliquer dessus redirige également l'utilisateur vers la page correspondante.

Enfin pour terminer la description de notre tableau de bord, nous avons la partie concernant les derniers capteurs utilisés. Cette liste est située tout en bas de la page. Un capteur est représenté par une icone suivi de son nom. En cliquant sur un capteur, l'utilisateur se retrouve sur la fiche détaillée de ce dernier.

Figure 6 : Liste des derniers périphériques utilisés

C. Vue topologique

Dans cette fenêtre, il est possible de voir la liste des différents périphériques Zigbee. Elle se compose en deux parties. On peut voir, dans la partie gauche, la topologie du réseau et, dans la partie droite, la description du capteur sélectionné.

Dans cette fenêtre, il est possible de voir la liste des différents périphériques Zigbee. Elle se compose en deux parties. On peut voir, dans la partie gauche, la topologie du réseau et, dans la partie droite, la description du capteur sélectionné.

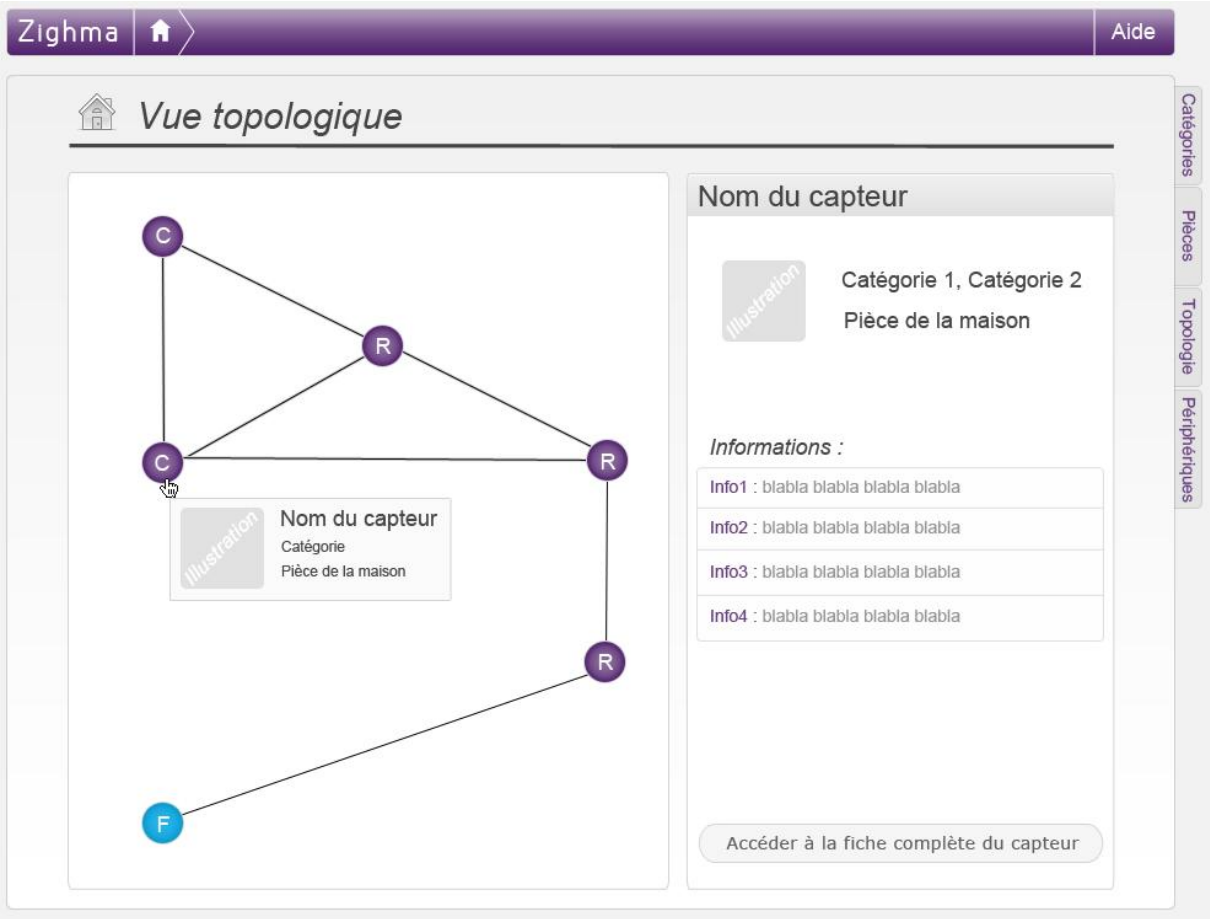


Figure 7 : visualisation des périphériques par la vue topologique

La zone affichant la topologie fournit à l'utilisateur une vue du réseau Zigbee. On peut voir la répartition des périphériques et leur rôle. Il y a trois sortes de rôle : coordinateur, routeur ou nœud terminal.

L'utilisateur peut aussi sélectionner un capteur sur cette zone en cliquant dessus et obtenir les informations complètes de ce périphérique. Le simple survol d'un des capteurs sur la zone affiche une bulle contenant les informations de bases.

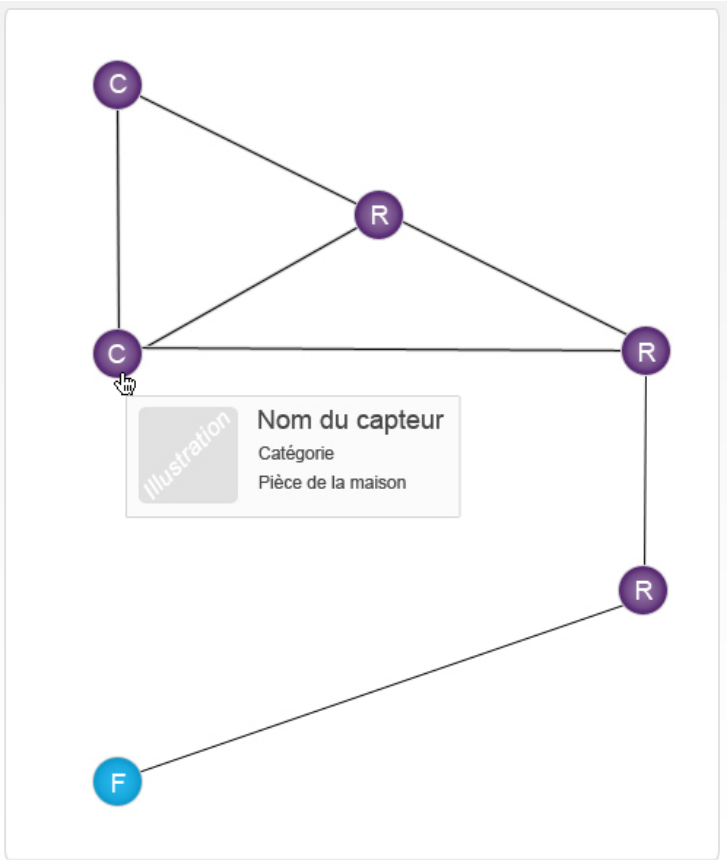


Figure 8 : Topologie du réseau

Il est à noter que cette vue n'est absolument pas une représentation géographique des périphériques. On peut seulement voir les liens de routages existants entre les périphériques.

La zone droite permet d'afficher des informations détaillées sur un capteur en fonction de ses propriétés et de ses possibilités. Si une illustration est définie pour un capteur, il est possible de la voir dans cette partie. Il y a également un bouton permettant d'accéder à la fiche complète du périphérique pour pouvoir le contrôler.

Figure 9 : Description du capteur

De plus, il est possible de retourner sur les autres types de vues en cliquant sur les boutons présents à droite de la fenêtre.

Figure 10 : Boutons permettant de changer de vues

D. Liste capteurs par catégories ou par pièces

Cette fenêtre permet d'afficher la liste des périphériques Zigbee présent sur le réseau. Cette affichage se décompose en deux parties. La première visant à sélectionner un ensemble de capteurs. La seconde permettant de sélectionner un capteur en particulier pour voir la fiche qui lui est associé.

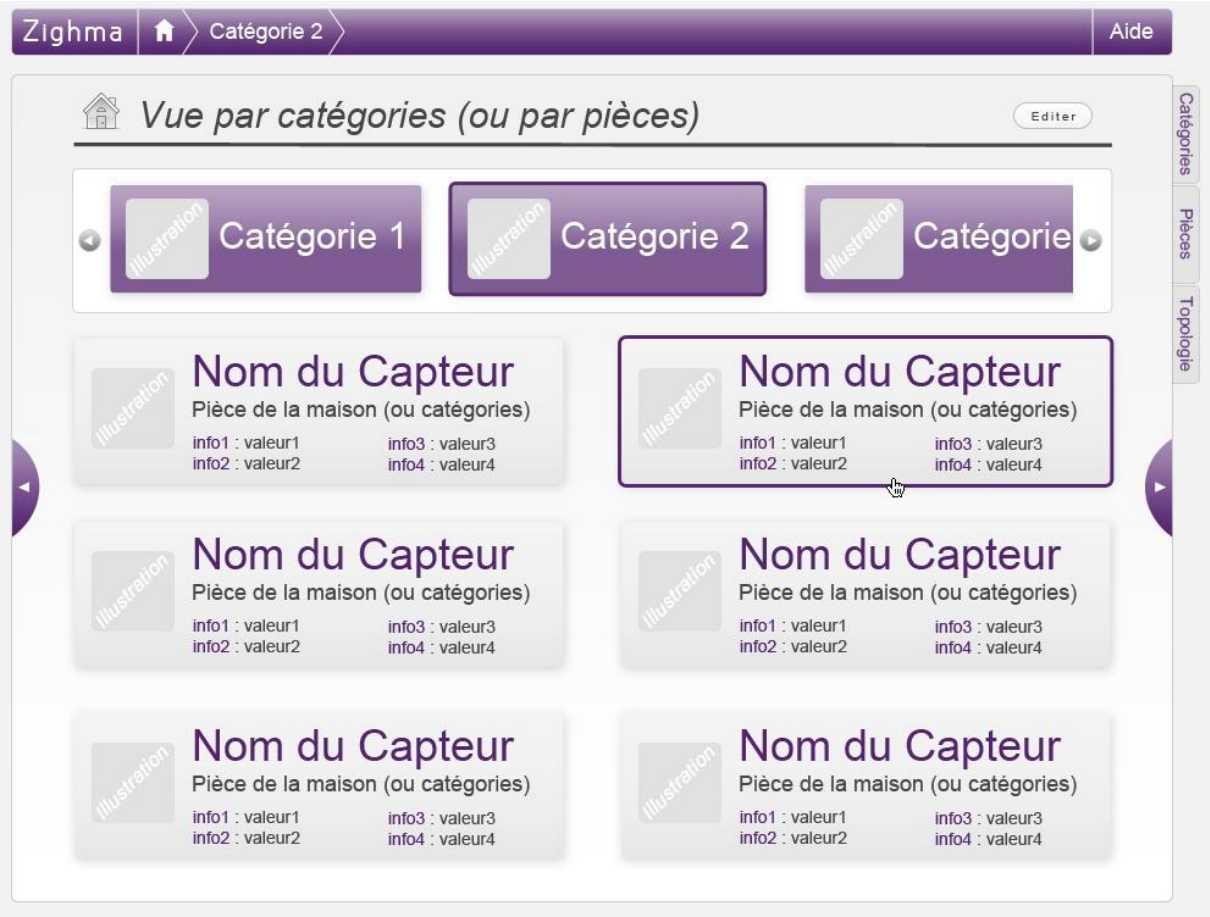


Figure 11 : Aperçu de la fenêtre dans sa globalité

Nous offrons à l'utilisateur trois méthodes pour organiser les périphériques. La vue topologique qui fait l'objet d'une fenêtre particulière, la vue par catégorie et la vue par pièce qui sont représenté dans cette fenêtre. Il est possible de changer de vue en cliquant sur ces boutons :

Cette affichage permet à l'utilisateur de classer ses capteurs par pièces de la maison ou de l'appartement. Il est ainsi plus facile de modifier des paramètres en particulier. Par exemple, allumer les lampes de la chambre ou eteindre les radiateurs de la salle de bains sont des utilisations simplifier

par la vue par pièce. A l'inverse, la vue par catégorie permet d'avoir l'ensemble des capteurs similaires dans le même ensemble. On peut ainsi fermer rapidement toutes les lumières de la maison ou allumer toutes les caméras.

La première partie est situé dans la partie supérieure de l'image. Elle permet de sélectionner un ensemble de capteurs. Soit en choisissant la pièce contenant les capteurs, soit en choisissant la catégorie. Un clic dans la partie supérieur met à jour la partie inférieur de la fenêtre. Si un grand nombre de catégories/pièces, il faut cliquer sur les flèches pour afficher les sections au fur et à mesure.

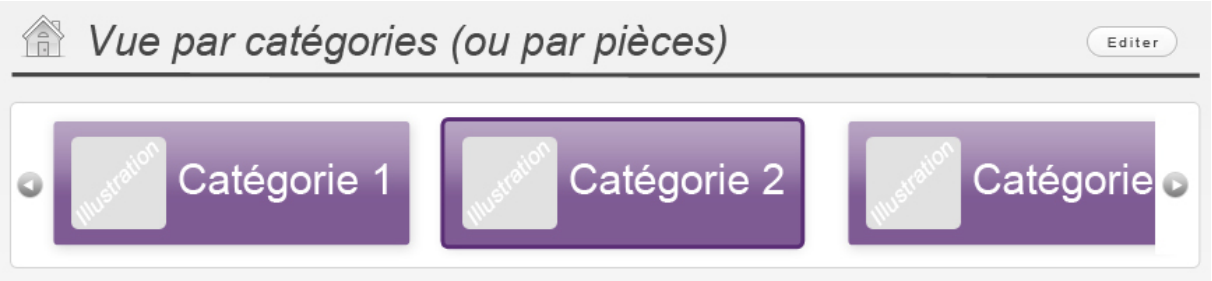


Figure 12 : Choix de la catégorie

La partie inférieure affiche les périphériques se rapportant à la pièce/catégorie sélectionnée. On peut voir les informations de bases sur chaque capteur et si ils sont en grand nombre, on peut tous les visualiser en cliquant sur les flèches.

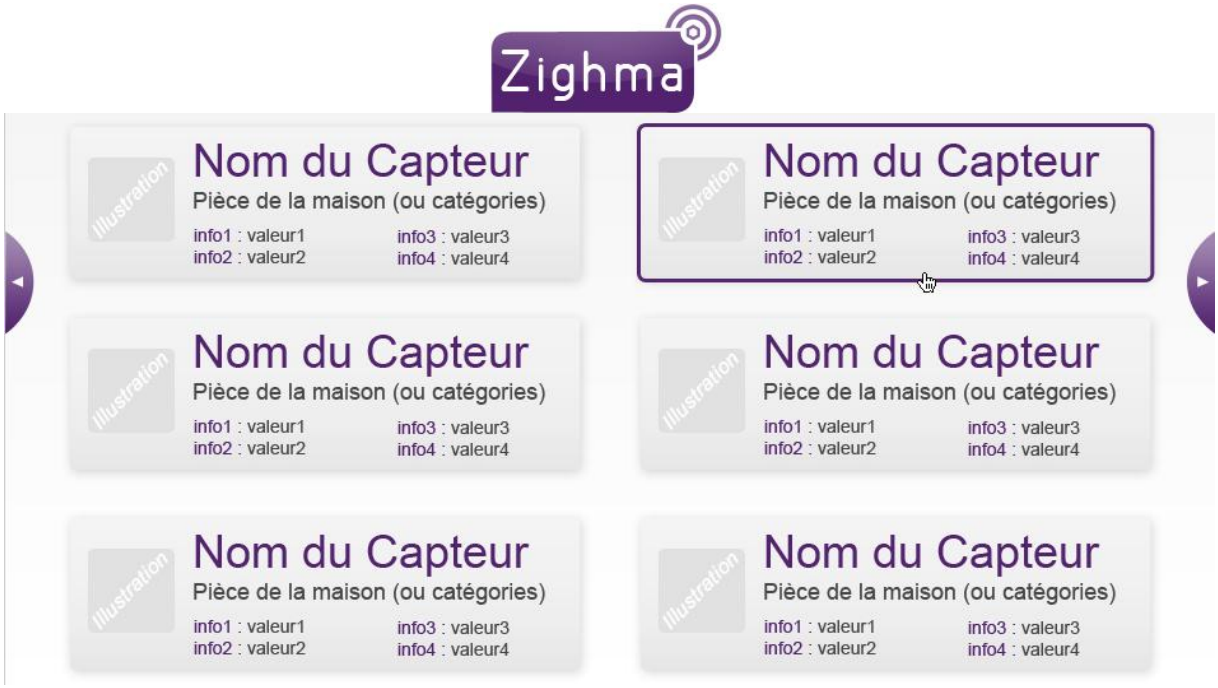


Figure 13 : Liste des capteurs

On peut voir un bouton « Editer » qui permet de modifier cette fenêtre en ajoutant ou modifiant les catégories/pièces. La description se fait dans une autre partie de ce document.

Figure 14 : Bouton d'édition des catégories

Il est également possible d'utiliser les options standard de la barre supérieure (retour à la page principale, accès à l'aide, …).

Figure 15 : Barre supérieure

E. Gestion des catégories

Cette fenêtre permet d'administrer tous ce qui à un rapport avec les catégories dans lesquels il est possible d'assigner des capteurs.

Cette fenêtre représente les catégories mais l'ensemble de cette page ainsi que des possibilités se retrouvent dans la fenêtre de gestion des pièces. Les descriptions faites ici peuvent être appliqué sans changement à la gestion des pièces.

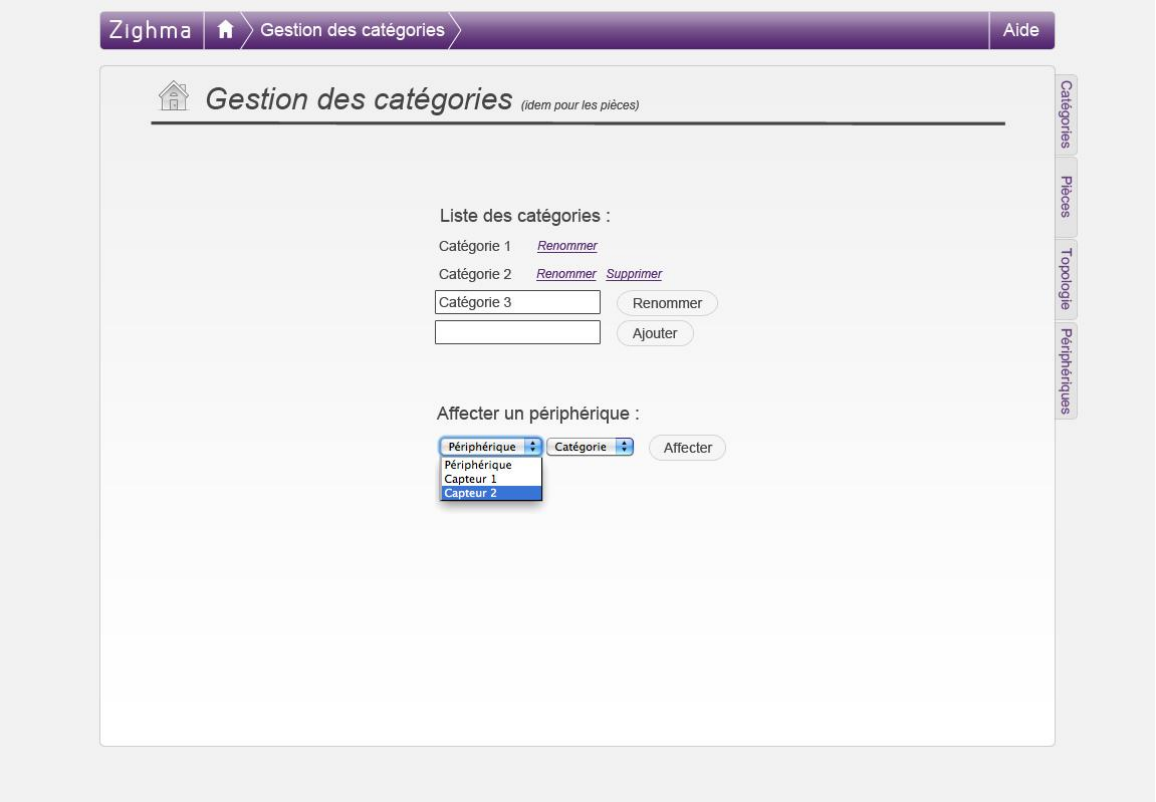


Figure 16 : Fenêtre de gestion des catégories

Cette fenêtre se divise en deux parties :

- Liste des catégories
- Affecter un périphérique

La première permet d'afficher la liste des catégories déjà existantes. Cette liste permet de visualiser rapidement l'ensemble des catégories et d'effectuer des changements sur celle-ci.

La première utilité est l'ajout de catégorie seulement en donnant un nom. Une catégorie nouvellement créée n'a aucun capteur associé. Il est aussi possible de changer le nom d'une catégorie. Ce changement n'affecte que la visualisation : il n'est pas nécessaire de réassigner les capteurs. De plus, il est possible de supprimer une catégorie. Les capteurs rattachés à cette catégorie ne sont pas supprimés, seule l'assignation disparait.

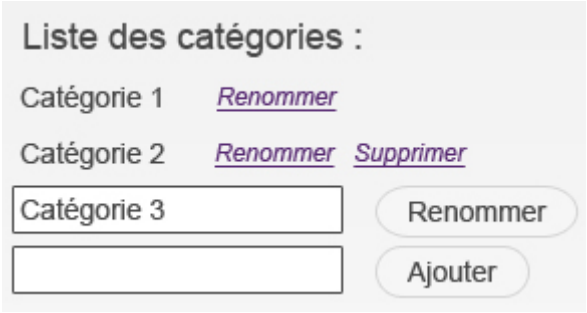


Figure 17 : Zone d'affichage des catégories

La seconde fonctionnalité de cette fenêtre est l'association entre un capteur et une catégorie. Pour se faire, il faut sélectionner le périphérique dans la première liste déroulante et sélectionner la catégorie dans la seconde liste déroulante. Un clic sur le bouton « Affecter » permet d'enregistrer cette association.

Après cette association, il est possible de voir dans la fenêtre « Visualisation des catégories » que le capteur est bien présent dans la liste.

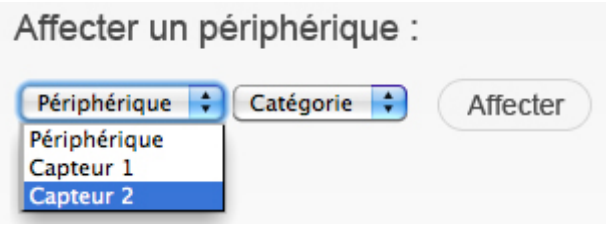
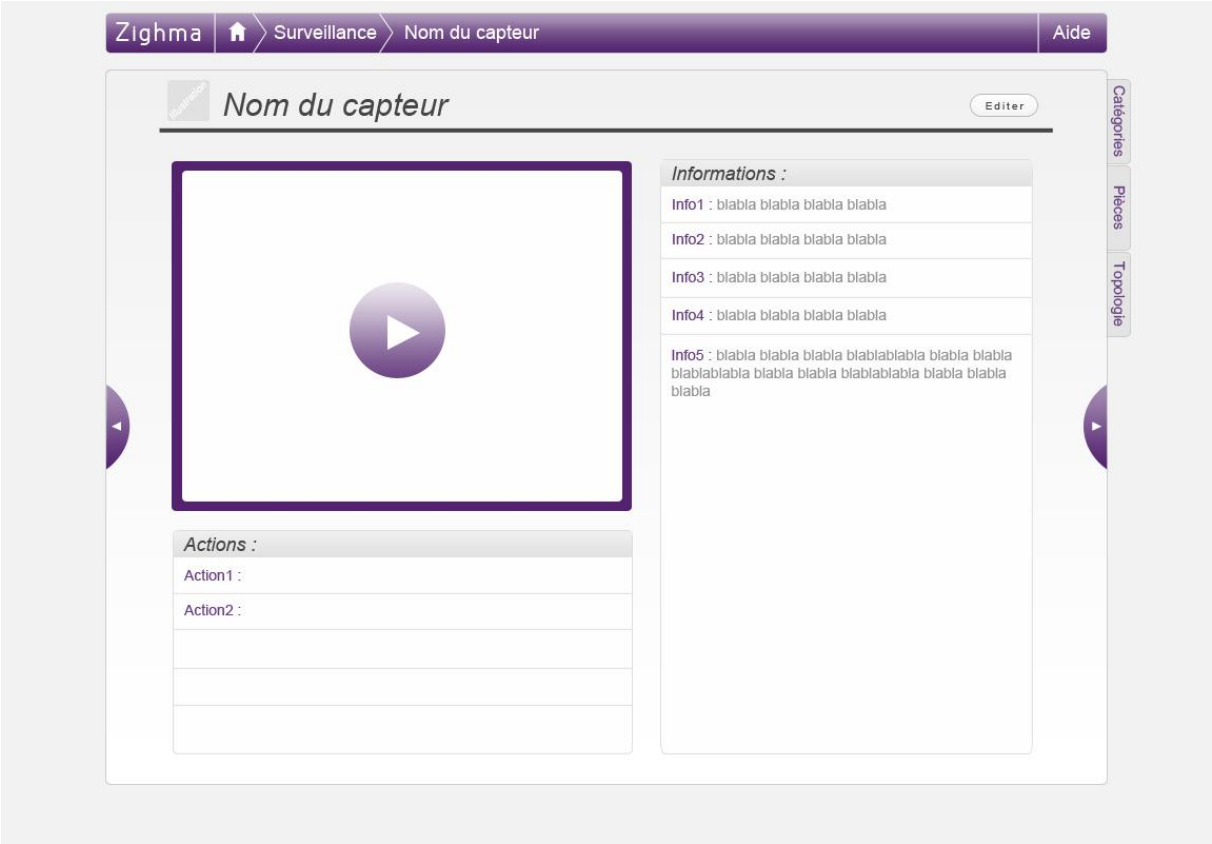


Figure 18 : Partie permettant d'affecter un périphérique

F. Fiche capteur



En cliquant sur l'icône le logiciel affichera la page d'accueil.

En cliquant sur l'icône

le logiciel affichera la liste des capteurs présents dans la catégorie surveillance.

Vous avez la possibilité de voir les dernières informations remontées par le capteur dans le cadre *Informations :*

Ex :

Informations :

Info1 : blabla blabla blabla blabla

Info2 : blabla blabla blabla blabla

Les différentes actions que propose le capteur sont listées dans le cadre Actions : .

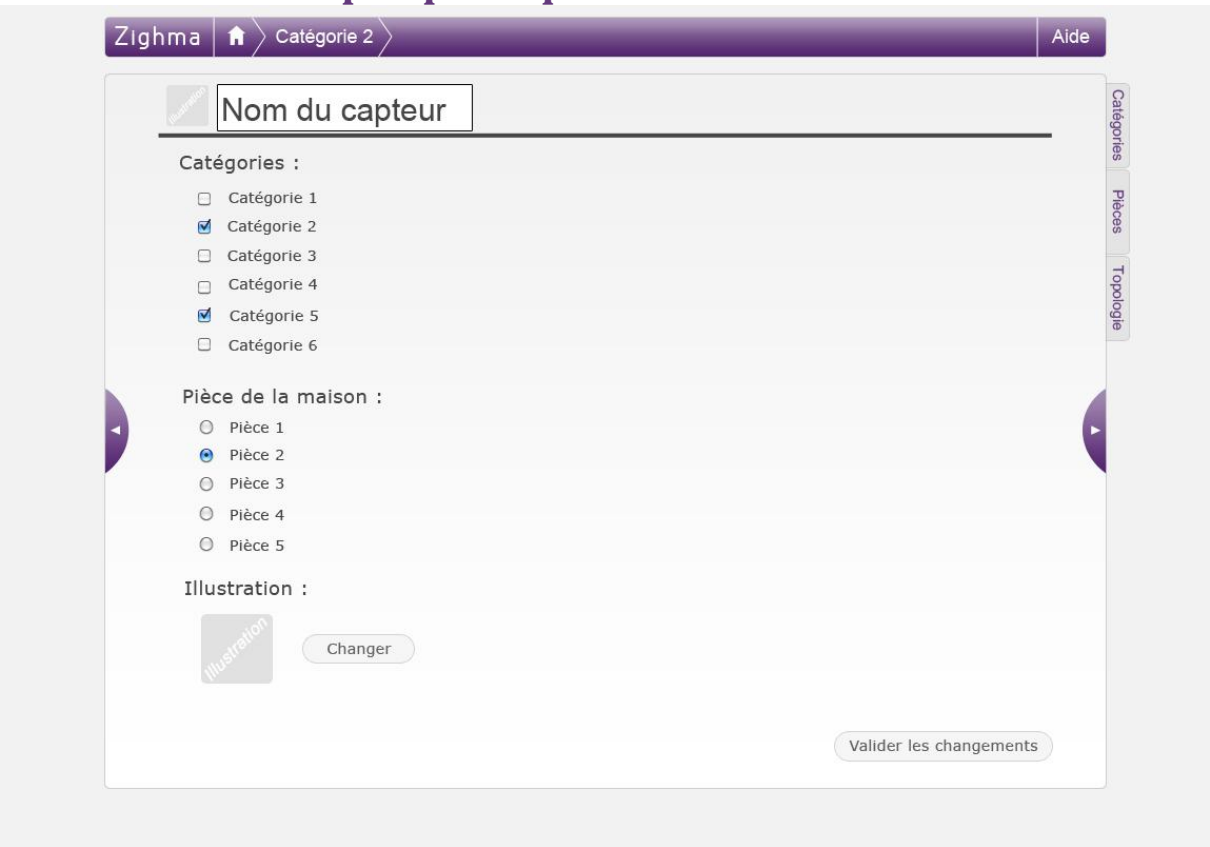
Ex :

Vous avez la possibilité de passer au capteur précédent ou suivant en cliquant sur les flèches que l'ont peut voir sur les côtés de l'écran.

Elles se présentent sous cette forme :

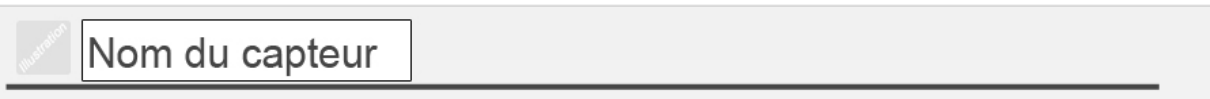
Le bouton Editer permet de modifier les informations du capteur. Ex : Changer la catégorie du capteur.

G. Edition d'un périphérique

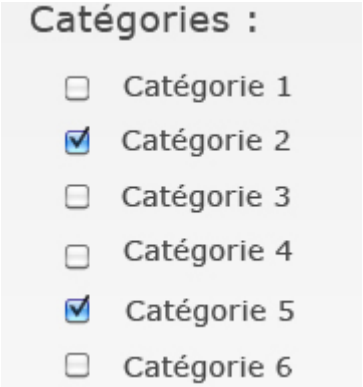


Un capteur possède plusieurs attributs qu'il est possible de changer via une page dédiée. Lorsque l'on accède à cette page, l'utilisateur devra alors effectuer ses modifications avant de valider les changements.

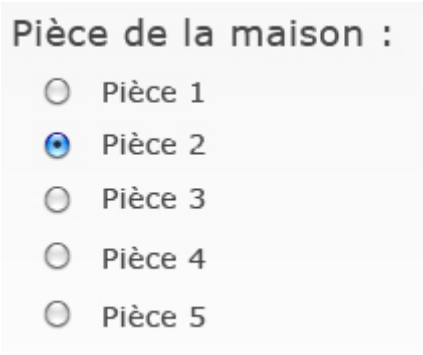
Tout d'abord, le nom du capteur situé en haut de la page se trouve dans une zone de texte éditable par l'utilisateur. En cliquant dessus, l'utilisateur peut changer directement le nom associé à ce capteur. A gauche de la zone de texte, on peut trouver l'illustration associée à ce capteur.



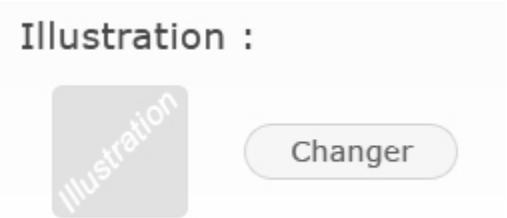
Une fois le nom du capteur redéfini, l'utilisateur devra choisir parmi une liste dans quelle(s) catégorie(s) le capteur fait parti. Pour choisir la ou les catégories, il devra cliquer sur des cases à cocher. Une case correspond à un type. Le nom du type se situera à droite de la case à cocher.



Après la partie « Catégories », l'utilisateur devra placer son capteur. Un capteur ne pouvant se trouver que dans une seule pièce à la fois, il ne pourra pas effectuer une sélection multiple comme pour la section précédente. Afin d'empêcher l'utilisateur de faire cela, ce sont des boutons radio qui lui sont proposés. Un bouton radio correspond à une pièce de la maison et le nom associé à la pièce se situe à la droite du bouton.

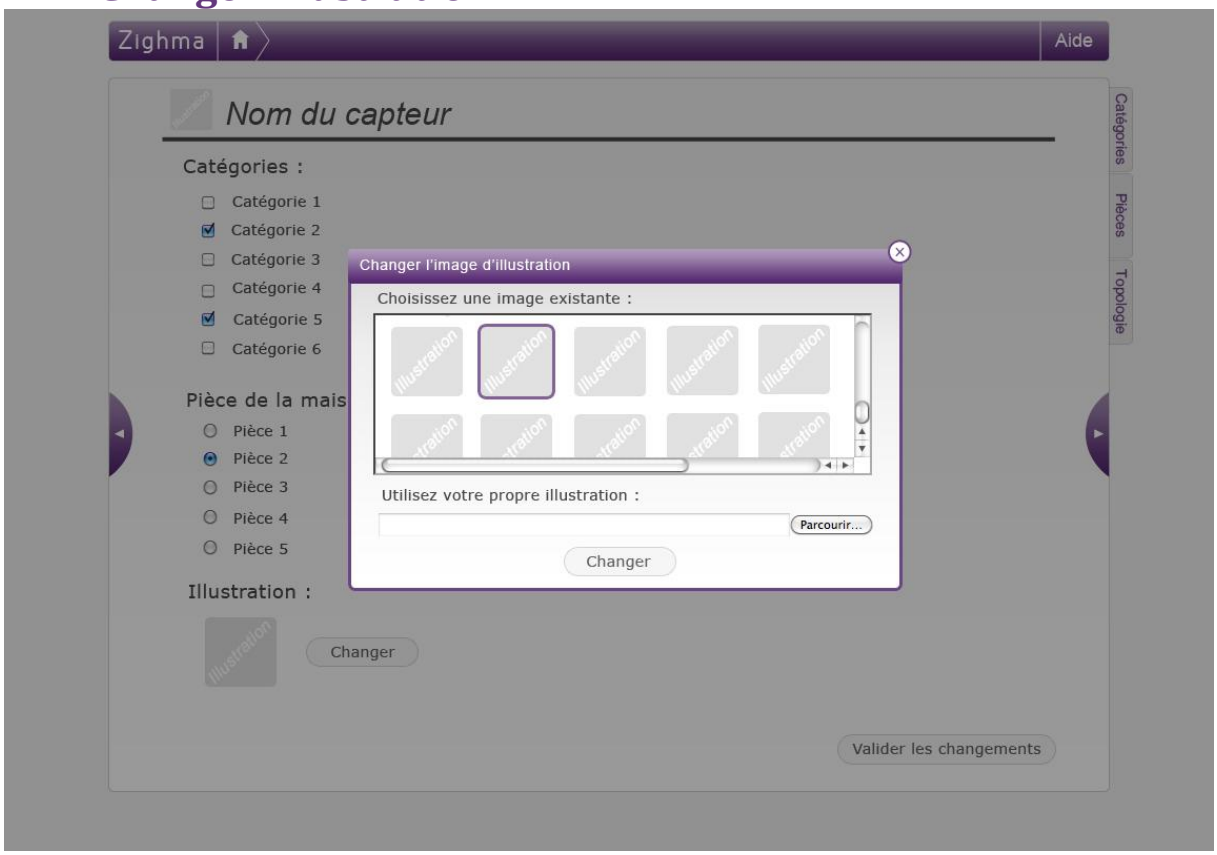


Enfin, la dernière modification réalisable sur un capteur est de changer son illustration. L'illustration courante est montrée à deux endroits. Le premier se trouve à côté du nom du capteur tandis que le deuxième se situe en bas de la page. En cliquant sur le bouton « Changer », l'utilisateur pourra choisir, s'il le désire la nouvelle illustration de son capteur. Une fois sa sélection faite, l'illustration en bas de page changera pour prendre sa nouvelle illustration.



Dès que toutes les modifications ont été effectuées, il ne reste plus à l'utilisateur que de cliquer sur le bouton « Valider les changements » pour enregistrer les nouvelles modifications.

H. Changer illustration



Changer l'illustration d'un capteur passe par une pop-up. Cette pop-up apparait en premier plan en bloquant ainsi l'application. Cette petite fenêtre est divisée en deux. D'une part, un ensemble d'illustrations fournies avec l'application et d'autre part, un moyen permettant à l'utilisateur de choisir sa propre illustration.

Dans le cas où l'utilisateur décide de choisir une illustration déjà fournie, ce dernier n'a plus qu'à la sélectionner dans la liste. Une sélection est entourée par un cadre violet. Cette liste possède deux ascenseurs, un sur le côté droit, et l'autre en dessous. Ils permettent de naviguer pour atteindre toutes les illustrations.

Si l'utilisateur veut sa propre illustration, il peut en appuyant sur le bouton « Parcourir » en choisir une se trouvant sur son ordinateur.

Une fois l'illustration choisie, quelque soit la méthode, l'utilisateur devra appuyer sur le bouton « Changer » afin de valider son choix.

Pour revenir en arrière, c'est-à-dire lorsque l'utilisateur ne veut pas modifier l'illustration, il peut cliquer sur la petite croix située en haut à droite de la pop-up. Cette action entrainera la fermeture du pop-up pour revenir à la page précédente.

I. Liste des périphériques

La liste des périphériques est une page dans laquelle tous les périphériques qui ont été enregistré dans notre application seront listés.

Cette liste est composée de ligne, chaque ligne représentant les informations sur un périphérique. Une ligne commence toujours par l'état du périphérique (actif ou bien éteint). Un périphérique actif sera représenté par une icône verte tandis que lorsqu'il sera inactif, ce sera une icône rouge.

La suite des informations est plus classique. Nous avons en premier lieu le nom du capteur, puis la catégorie principale à laquelle il appartient et la pièce où il se trouve.

A la suite de ces informations, nous avons deux liens cliquables. Il s'agit des actions qu'un utilisateur peut effectuer sur un périphérique. Le premier « Editer » permet comme son nom l'indique d'aller sur la page d'édition d'un périphérique pour y modifier ses informations. Le deuxième lien « supprimer » sert à supprimer de l'application le périphérique.

Capteur 2	Catégorie 3	Pièce 2	Editer	Supprimer
Capteur 3	Catégorie 1	Pièce 4	Editer	Supprimer

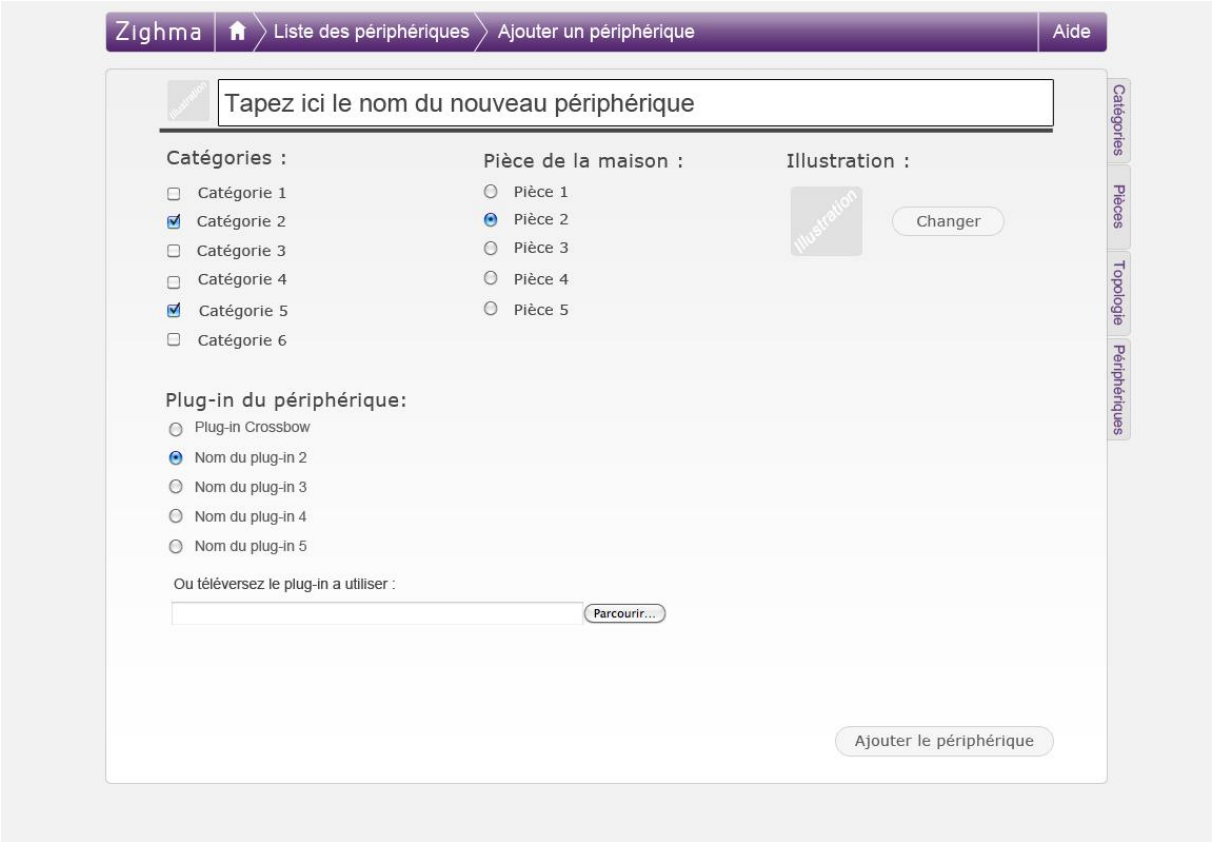
En fin de liste se trouve la dernière action utilisable par l'utilisateur. Il s'agit de l'ajout d'un périphérique. C'est un lien qui va amener l'utilisateur vers la page d'ajout d'un périphérique.

Ajouter un nouveau périphérique

J. Ajout d'un périphérique

Pour accéder à la page d'ajout d'un périphérique il faut se rendre sur la liste globale des périphériques puis cliquer le lien « Ajouter un périphérique ».

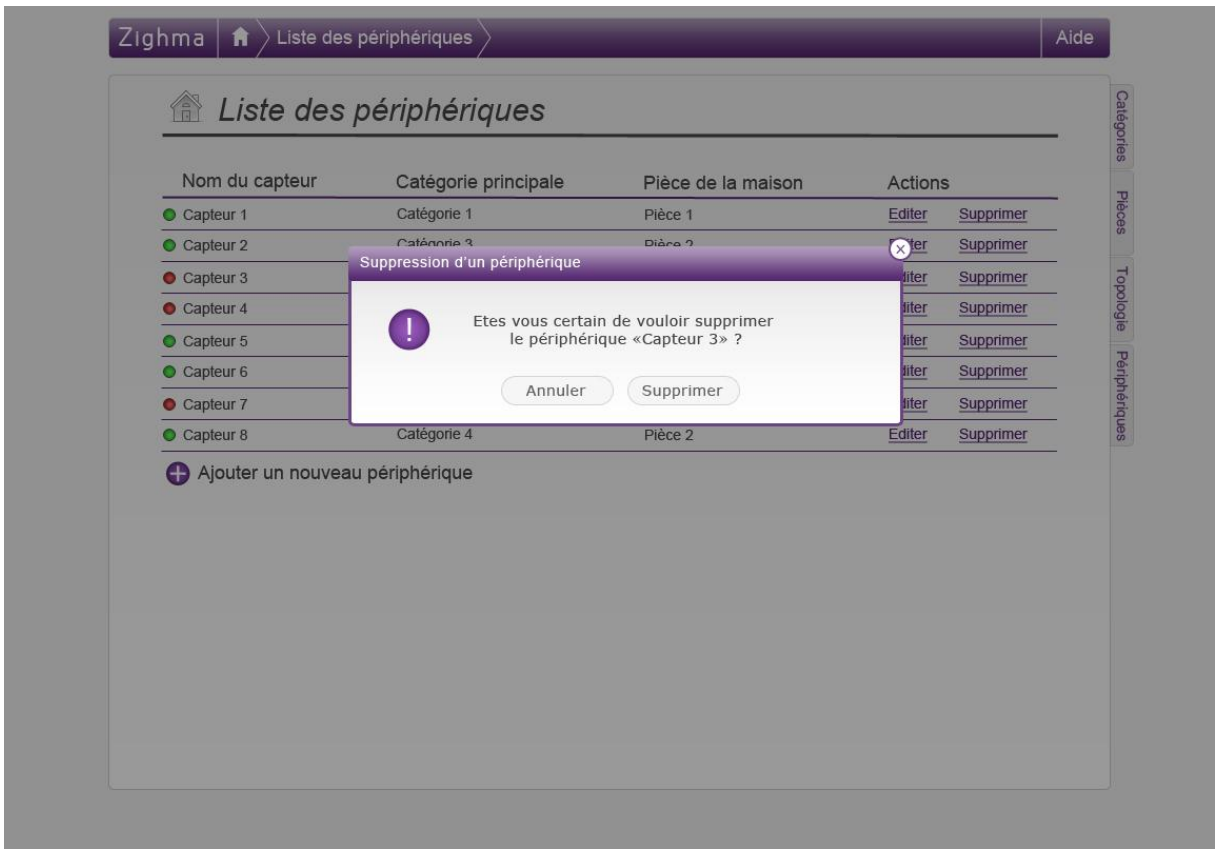
La page suivante doit s'afficher.



On peut constater que celle-ci est presque identique à la page pour éditer un périphérique. Le seul changement provient de l'ajout d'un sélecteur de plug-in et d'une zone pour téléverser un plug-in.

Cette zone a été ajoutée à la fin de la page. Si l'utilisateur clique sur le bouton parcourir, il peut choisir un fichier sur son ordinateur. Celui-ci sera chargé sur le serveur lors de la soumission du formulaire. Il sera utilisé comme plug-in à la place du choix courant.

K. Suppression d'un périphérique



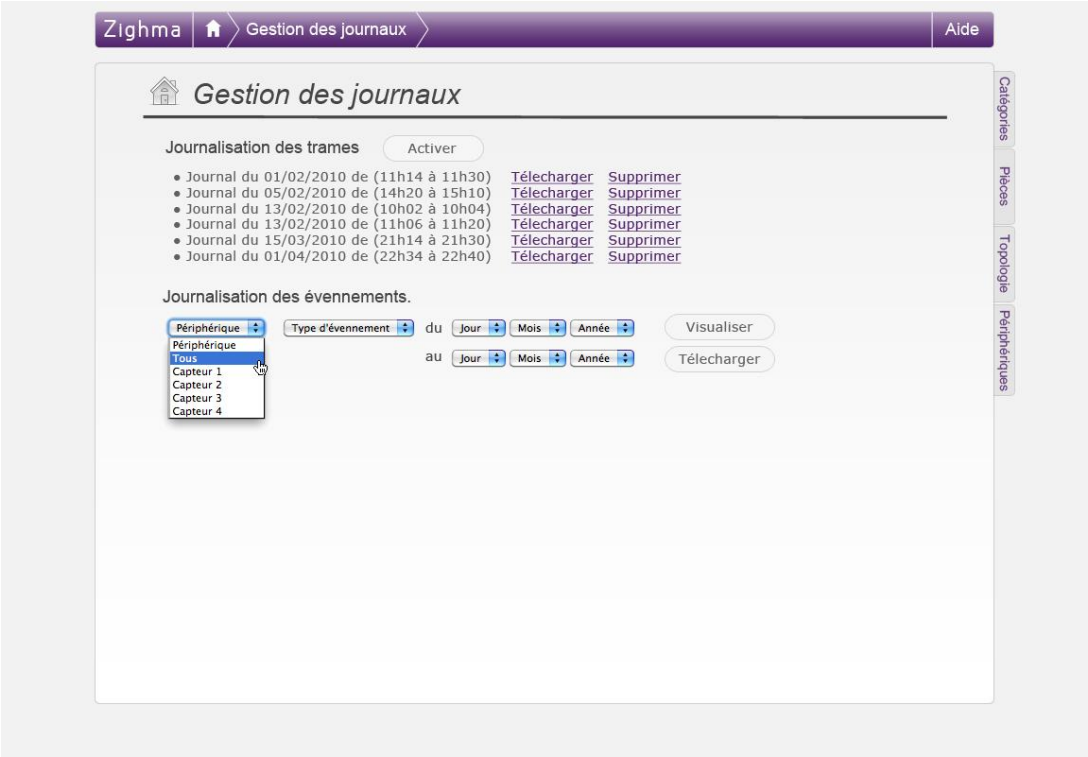
La suppression d'un périphérique passe par une pop-up. Cette pop-up apparait en premier plan bloquant ainsi l'application. Cette fenêtre se compose d'un texte descriptif de l'action et de deux boutons pour demander à l'utilisateur de faire un choix.

Dans le cas où l'utilisateur décide de choisir de supprimer le périphérique, il doit cliquer sur le bouton « Supprimer ». Le programme supprimera le périphérique puis retournera sur la page précédente en mettant à jour la liste des périphériques.

Pour revenir en arrière, c'est-à-dire lorsque l'utilisateur ne veut pas supprimer le périphérique, il peut cliquer sur la petite croix située en haut à droite de la pop-up ou cliquer sur le bouton « Annuler ». Cette action entrainera la fermeture de la pop-up pour revenir à la page précédente.

L. Gestion des journaux

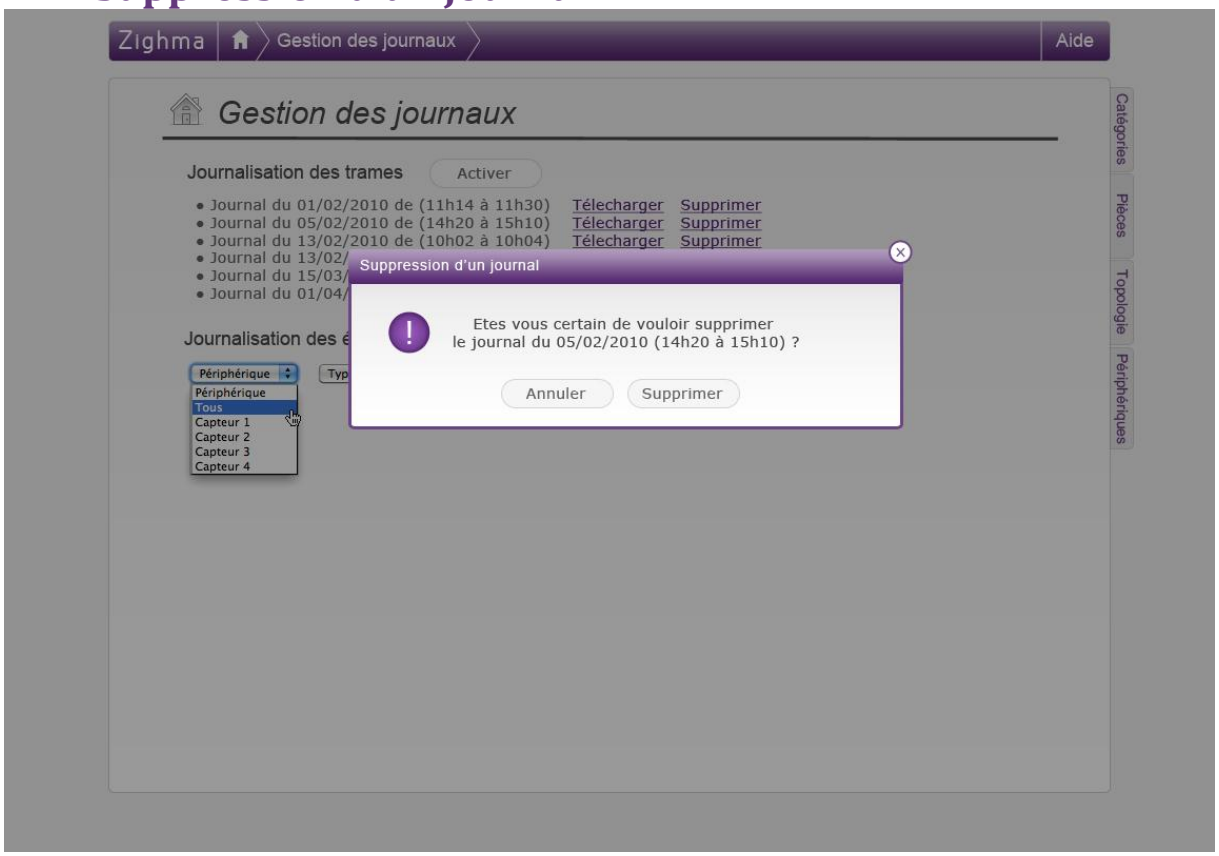
La page de gestion des journaux rassemble les deux activités de journalisation demandé par le client. Il y a une journalisation des trames et une autre qui concerne les évènements. Voici la maquette graphique représentant cette demande.



La zone de journalisation des trames est constituée d'un bouton pour activer ou désactiver la journalisation ainsi que de la liste des journaux produit. Chaque journal est identifiable par son libellé. Celui-ci contient la période d'activation de la journalisation. Pour chaque journal deux actions peuvent être entreprises. L'utilisateur peut Télécharger un fichier CSV en cliquant sur le lien « Télécharger ». Si, en revanche l'utilisateur clique sur le lien Supprimer, une pop-up de confirmation apparaitra.

Dans la seconde zone, l'utilisateur devra établir une requête afin d'obtenir un journal d'évènements. L'utilisateur aura le choix des éléments de sa requête à l'aide de sélecteurs. De cette façon il pourra déterminer le périphérique, le type d'évènements à récupérer, ainsi que la période de temps. Lors de la validation du formulaire, un fichier au format CSV sera généré et l'utilisateur pourra le télécharger.

M.Suppression d'un journal

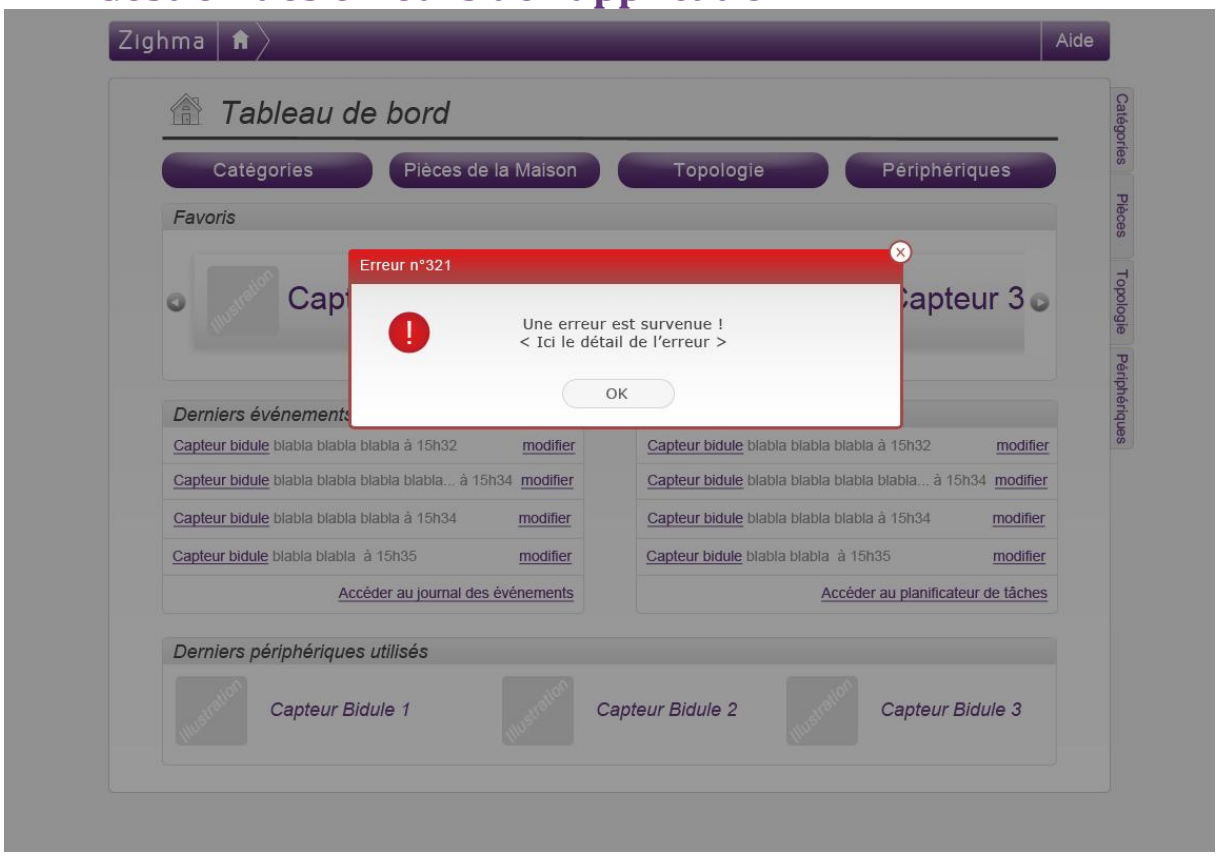


La suppression d'un journal passe par une pop-up. Cette pop-up apparait en premier plan bloquant ainsi l'application. Cette fenêtre se compose d'un texte descriptif de l'action et de deux boutons pour demander une validation de l'action de la part de l'utilisateur.

Dans le cas où l'utilisateur décide de choisir de supprimer le journal, il doit cliquer sur le bouton « Supprimer » et le programme supprimera le journal puis retournera sur la page précédente en mettant à jour la liste des journaux.

Pour revenir en arrière, c'est-à-dire lorsque l'utilisateur ne veut pas supprimer le journal, il peut cliquer sur la petite croix située en haut à droite de la pop-up ou cliquer sur le bouton « Annuler ». Cette action entrainera la fermeture de la pop-up pour revenir à la page précédente.

N. Gestion des erreurs de l'application



Lorsque l'application rencontrera une erreur, celle-ci en avertira l'utilisateur à l'aide d'une pop-up. Le numéro de l'erreur devra s'afficher dans le titre et une description s'affichera dans le message. L'utilisateur sera contraint de lire le message car tant qu'il ne cliquera pas sur le bouton OK, il ne pourra pas continuer sa navigation dans le site.