



# DOCUMENTATION UTILISATEURS

## MODULE D'ADMINISTRATION

Logiciel édité par la société EDRIS

11 rue Notre Dame  
49600 Beaupréau-En-Mauges  
SIRET 84297237400016  
RCS ANGERS  
[info@edris.fr](mailto:info@edris.fr)





## TABLE DES MATIERES

<b>1. Introduction .....</b>	<b>5</b>
<b>1.1. NDS.....</b>	<b>5</b>
1.1.1. Le concept.....	5
1.1.2. Les objets NDS .....	6
<b>2. Le package .....</b>	<b>7</b>
2.1. L'installation .....	7
2.2. Les mises à jour.....	7
<b>3. Premier pas.....</b>	<b>9</b>
3.1. Déclaration d'un serveur .....	9
3.2. Authentification.....	9
<b>4. Les menus .....</b>	<b>10</b>
4.1. Le menu principal.....	10
4.2. Le menu secondaire (Gestion d'une vue).....	11
<b>5. Les players .....</b>	<b>12</b>
5.1. Panneau principale .....	12
5.2. Un Player .....	13
5.3. Associer une vue ou un plan de navigation.....	15
<b>6. Les vues.....</b>	<b>16</b>
6.1. Panneau principale .....	16
6.2. Une vue .....	17
6.3. Créez votre vue .....	18
6.4. Associez une liste d'éléments supervisés à votre vue .....	19
6.5. Dessinez votre vue .....	20
6.5.1. La bibliothèque d'objets .....	21
6.5.2. Les raccourcis.....	22
6.5.3. Les outils de dessin .....	23
6.5.4. Ajouter un objet.....	23
6.5.5. Ajouter un lien .....	24
6.5.6. Sélection .....	24
6.5.7. Déplacer un ou des objets .....	25
6.5.8. Redimensionner.....	25
6.5.9. Supprimer un objet.....	25
6.5.10. Dupliquer un objet.....	26
6.5.1. Copier /coller .....	26
6.5.2. Configuration d'une matrice de rectangles .....	27
6.6. Associez les éléments supervisés à vos objets .....	29



6.6.1.	Personnalisation des objets .....	30
6.6.2.	Configuration des objets rectangles (Matrice) ou extrémité de liaison .....	34
6.6.1.	Configuration d'un lien .....	35
6.6.2.	Configuration d'un objet info .....	35
6.6.3.	Configuration d'un objet graph .....	36
6.6.4.	Configuration d'un objet widget.....	38
6.6.5.	Configuration d'un objet feux.....	38
6.6.6.	Configuration d'un objet logs .....	38
6.6.7.	Configuration d'un objet time line.....	39
6.6.8.	Configuration d'un objet workflow.....	39
6.6.9.	Configuration d'un objet pile .....	39
6.6.10.	Configuration des objets détails et détails pages .....	39
6.6.11.	Les variables d'affichage .....	39
<b>7.</b>	<b>Les plans de navigation .....</b>	<b>41</b>
7.1.	Panneau principale .....	42
7.2.	Editer ou ajouter un plan de navigation .....	43
<b>8.</b>	<b>Les murs de Players .....</b>	<b>44</b>
8.1.	Ajouter un mur de Player .....	45
<b>9.</b>	<b>Les widget .....</b>	<b>46</b>
9.1.	Editer ou Ajouter un widget .....	46
<b>10.</b>	<b>Les éléments virtuel .....</b>	<b>49</b>
10.1.	Concept et vocabulaire .....	50
10.2.	Cas d'utilisations .....	50
10.2.1.	Cas d'utilisation simple .....	50
10.2.2.	Cas d'utilisation complexe .....	51
10.3.	Editer ou Ajouter un élément Virtuel.....	51
<b>11.</b>	<b>Les styles .....</b>	<b>53</b>
11.1.	Ajouter ou éditer un style.....	53
<b>12.</b>	<b>Les droits et accès .....</b>	<b>54</b>
12.1.	Les groupes d'utilisateurs .....	54
12.1.1.	Editer ou ajouter un groupe d'utilisateurs.....	54
12.2.	Les utilisateurs .....	55
12.2.1.	Editer ou ajouter un utilisateur.....	56
<b>13.</b>	<b>Les programmations horaires .....</b>	<b>57</b>
13.1.	Les programmes journaliers .....	57
13.1.1.	Editer ou ajouter un programme .....	58
13.2.	Les programmes hebdomadaires.....	59
13.2.1.	Editer ou ajouter un programme .....	60



<b>14.</b>	<b><i>A propos</i></b> .....	<b>61</b>
<b>15.</b>	<b><i>Vocabulaire</i></b> .....	<b>62</b>



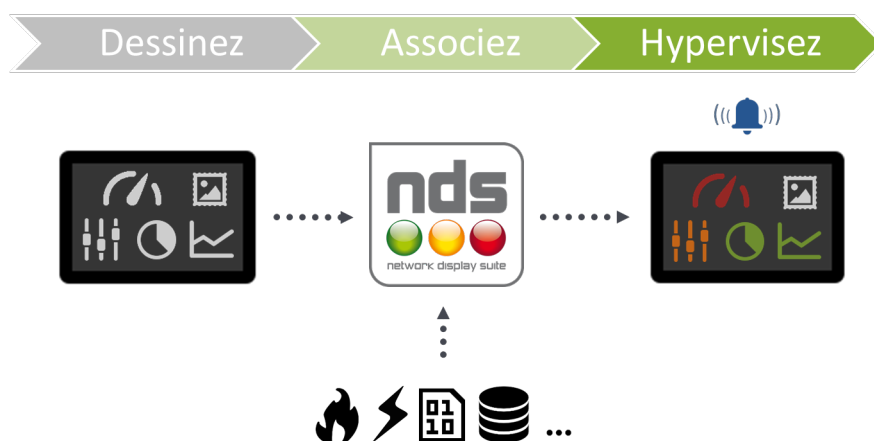
## 1. INTRODUCTION

Le présent document a pour objet de décrire l'ensemble des fonctionnalités du module d'administration de la suite NDS.

Cet outil totalement modulaire permet via une interface de configuration simple de configurer vos différents supports d'affichage et ainsi adapter votre supervision à vos besoins et à votre périmètre de responsabilité.

### 1.1. NDS

#### 1.1.1. LE CONCEPT



- > Dessinez
  - > Créez facilement vos vues
  - > Utilisez notre bibliothèque d'objets complète
  - > Importez vos images et sons
  - > Définissez votre thème
- > Associez
  - > Gérez vos sources de données
  - > Associez-les aux objets de vos vues
  - > Paramétrez leurs comportements
  - > Déployez vos vues sur vos écrans
- > Hypervisez





### 1.1.2. LES OBJETS NDS

#### LA BIBLIOTHEQUE GENERIQUE



- > Zone de texte et d'image
- > Graphiques (Courbes, Secteurs, Barres, ...)
- > Flux Vidéo et RSS
- > Horloge et Calendrier
- > Thermomètre, Batterie, Compteur de vitesse
- > Feu tricolore
- > Historique des évènements
- > ...

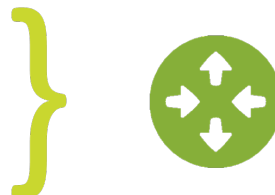
#### LES OBJETS DYNAMIQUES

##### LA COLORISATION

Associez une couleur à chaque état

OK   
 WARNING   
 CRITICAL

Votre objet se colore automatiquement



*La colorisation, un moyen simple pour dynamiser vos images!*

#### LES IMAGES PERSONNALISEES



Associez une image à chaque état

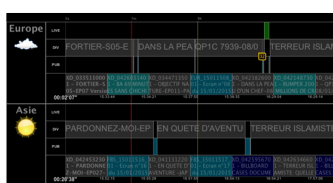


Votre objet dynamique est créé

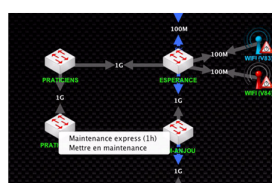


## LES OBJETS METIER

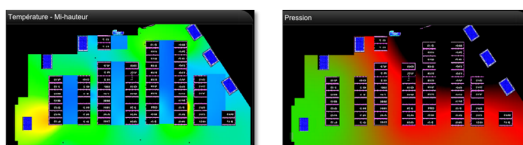
### Broadcast



### Opérateur



### Maintenance



## 2. LE PACKAGE

### 2.1. L'INSTALLATION

Lancez l'exécutable fourni (NAS Setup –vX.X.X) et suivez les instructions d'installation.

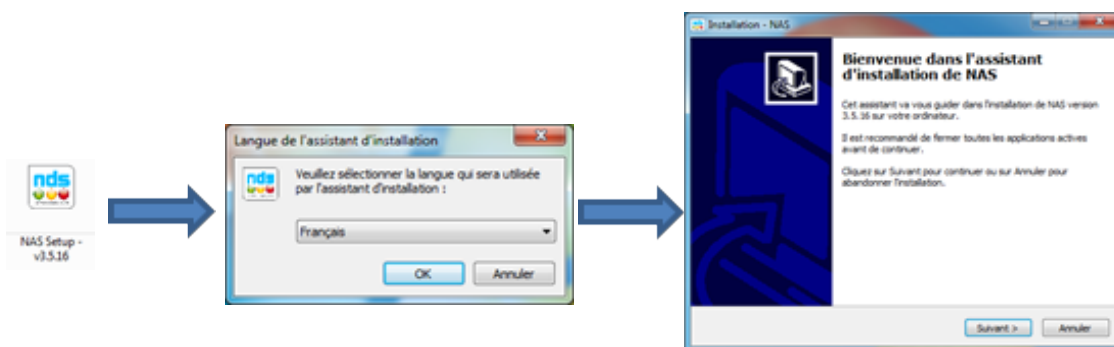


Figure 1 - Installation

### 2.2. LES MISES A JOUR

Pour le moment les mises à jour sont manuelles, un package vous est envoyé pour réaliser les mises à jour.





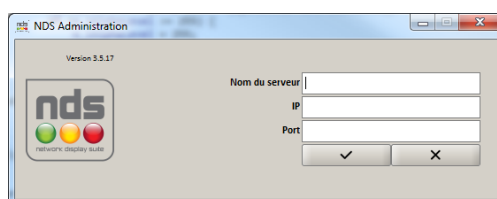


### 3. PREMIER PAS

#### 3.1. DECLARATION D'UN SERVEUR

En premier lieu, pour utiliser le logiciel d'administration, il vous faut déclarer un serveur. Voici la procédure :

Lancer l'application NDS Administration. A la première exécution la fenêtre ci-dessous (Figure-2) va s'ouvrir, renseignez le formulaire avec les paramètres fournis par votre administrateur puis validez « ✓ »

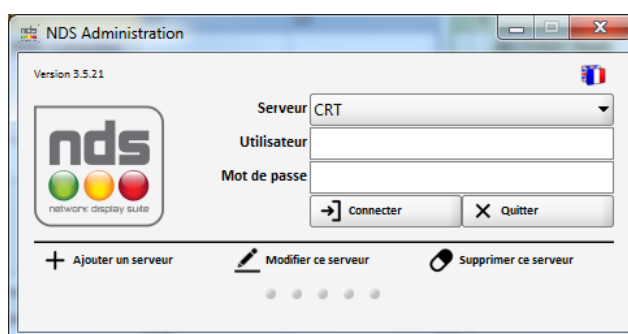


The screenshot shows the 'NDS Administration' window (Version 3.5.17). It contains a form with the following fields: 'Nom du serveur' (Server Name), 'IP', and 'Port'. Below these fields are two buttons: a checkmark button (✓) and a close button (X).

Figure 2 - Déclaration d'un serveur

#### 3.2. AUTHENTIFICATION

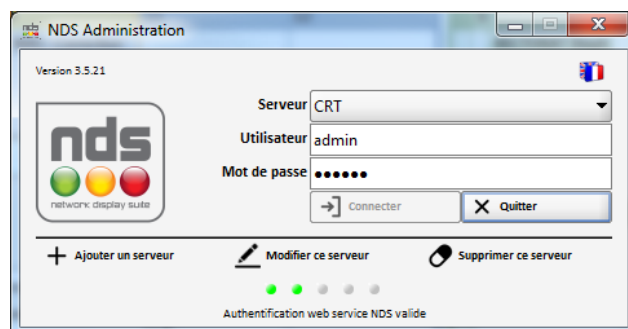
Après l'ajout de votre premier serveur et lors de chaque nouvelle exécution de l'application, la fenêtre ci-dessous s'ouvrira.



The screenshot shows the 'NDS Administration' window (Version 3.5.21) in the authentication state. It features a dropdown menu for 'Serveur' (Server) with 'CRT' selected. Below it are input fields for 'Utilisateur' (User) and 'Mot de passe' (Password). There are 'Connecter' (Connect) and 'Quitter' (Quit) buttons. At the bottom, there are three icons with labels: '+ Ajouter un serveur' (Add server), 'Modifier ce serveur' (Modify this server), and 'Supprimer ce serveur' (Delete this server).

Figure 3 - Authentification

Cette fenêtre vous permet de vous authentifier sur le serveur NDS sélectionné, mais également d'ajouter, modifier ou supprimer un serveur.



The screenshot shows the 'NDS Administration' window (Version 3.5.21) during the connection process. The 'Serveur' dropdown is set to 'CRT', 'Utilisateur' is 'admin', and 'Mot de passe' is masked with dots. The 'Connecter' button is highlighted. At the bottom, there are three green dots indicating progress, and the text 'Authentification web service NDS valide' (NDS web service authentication valid) is displayed.













Figure 4 - Progression de la connexion



## 4. LES MENUS

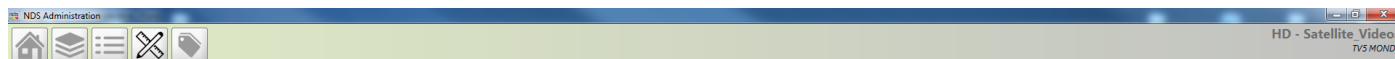
### 4.1. LE MENU PRINCIPAL








Action	Fonction
	Accueil du module (Liste des équipements déclarés sur le serveur NDS)
	Gestion des vues
	Gestion des murs de Player
	Gestion des éléments métier
	Gestion des widgets (Flux RSS, IP Caméra...)
	Gestion des plans de navigation entre vues
	Gestion des masques de couleurs appliqués aux vues
	Gestion des utilisateurs
	Gestion des groupes d'utilisateurs
	Gestion des programmes horaires d'allumage et extinction des équipements connectés au serveur NDS
	Fermer la session
	Information (Licence, états des serveurs...)



## 4.2. LE MENU SECONDAIRE (GESTION D'UNE VUE)



Vous retrouverez ce menu lors de l'édition d'une vue, les actions disponibles sont décrites ci-dessous.

Action	Fonction
	Retour à l'accueil du module d'administration
	Gestion des vues
	Filtrage de la liste des éléments supervisés
	Dessiner la vue
	Affecter les éléments supervisés aux objets graphiques



## 5. LES PLAYERS

### 5.1. PANNEAU PRINCIPALE

Ce menu vous permet de manager les équipements déclarés sur le serveur NDS.

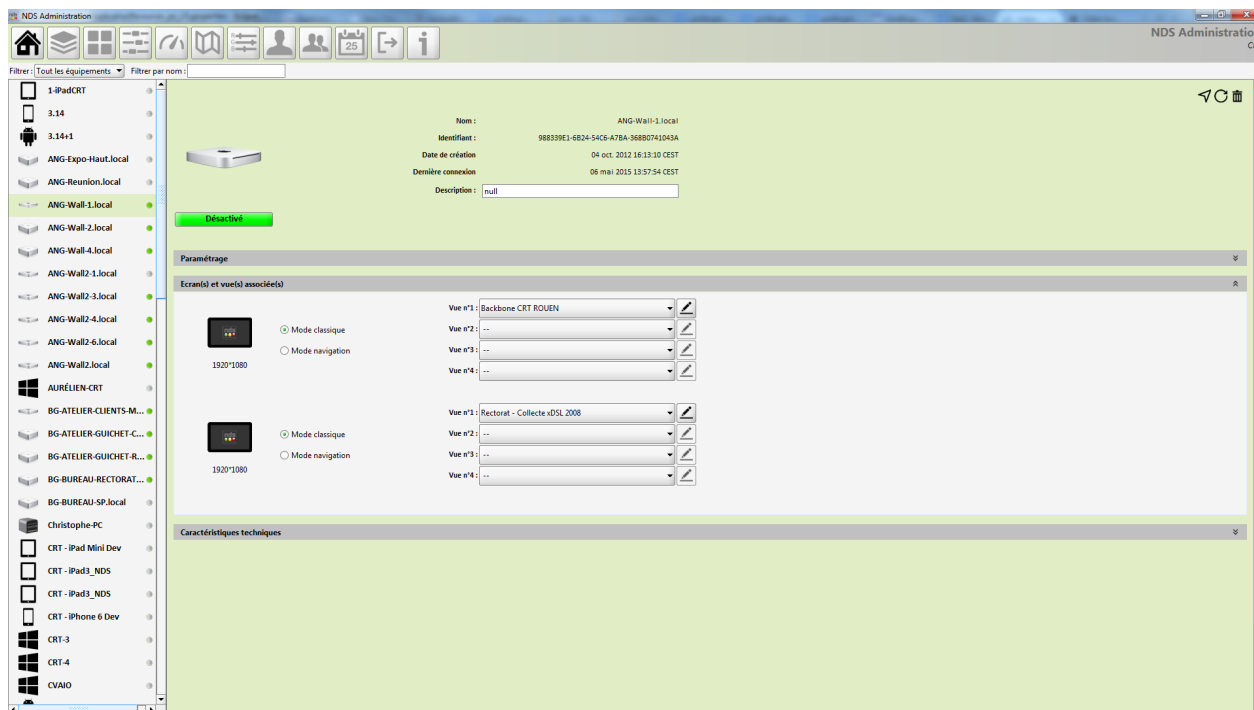





Figure 5 - Les Player

La liste déroulante (panneau de gauche) vous permet de visualiser l'ensemble des équipements déclarés sur le serveur NDS ainsi que leurs états. La matrice ci-dessous liste l'ensemble de ces états.

Etats	Déclaré	Actif	Validé	Description
	✓	✓	✓	(Pastille verte) l'équipement est actif et validé administrativement
	✓	✗	✓	(Pastille grise) l'équipement n'est pas actif mais validé administrativement
	✓	✗	✗	(Pastille grise + font jaune) l'équipement est déclaré mais non validé

Le bandeau du haut (voir Figure 5) vous permet de filtrer les équipements selon différents critères. Vous pouvez choisir d'afficher tous les équipements ou seulement les équipements actifs mais également de faire une recherche sur le nom, pour cela il vous suffit de taper tout ou partie du nom recherché, puis de taper sur « entrer ».

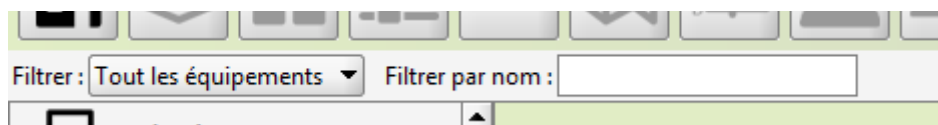


Figure 6 - Filtrage des Player




*Note : les critères de filtrage sont cumulatifs entre eux.*




## 5.2. UN PLAYER

En cliquant sur l'un des équipements de la liste déroulante (panneau de gauche) vous accédez aux caractéristiques de l'équipement (panneau de droite) ainsi qu'à une liste d'actions permettant de configurer ou piloter cet écran, nous allons détailler les différentes sections et actions disponibles ci-dessous.

### Les actions

Action	Fonction
	Localiser (Permet d'afficher un message sur les écrans associés à l'équipement)
	Redémarrer l'équipement
	Supprimer l'équipement

### Fiche d'identité :



Nom : ANG-Wall-1.local

Identifiant : 988339E1-6B24-54C6-A7BA-368B0741043A

Date de création : 04 oct. 2012 16:13:10 CEST

Dernière connexion : 06 mai 2015 13:57:54 CEST



Description :

Désactivé

Figure 7 - Fiche d'identité du Player

Cette section vous donne un résumé rapide de l'équipement (nom, identifiant unique, description), mais également la date de déclaration et de dernière connexion au service NVS.

Vous trouverez également un bouton permettant d'activer ou de désactiver administrativement un Player, et ainsi bloquer sa connexion au service.

Action	Fonction
	Le Player est activé (cliquez sur le bouton pour le désactiver)
	Le Player est désactivé (cliquez sur le bouton pour l'activer)

### Paramétrage

Paramétrage

Programme horaire :

CRT Angers 8h30 - 18h00


Figure 8 - paramètre du Player



Cette section vous permet d'appliquer un programme de pilotage de gestion des horaires d'allumage et d'extinction de votre équipement (vous retrouverez dans le chapitre [Les programmations horaires](#) une documentation décrivant ces programmes).

## Ecran(s) et vue associée(s)

**Ecran(s) et vue(s) associée(s)**



1920\*1080


☒ Mode classique  
☐ Mode navigation

Vue n°1 : Backbone CRT ROUEN

Vue n°2 : --

Vue n°3 : --

Vue n°4 : --



1920\*1080

☒ Mode classique  
☐ Mode navigation

Vue n°1 : Rectorat - Collecte xDSL 2008

Vue n°2 : --

Vue n°3 : --

Vue n°4 : --

Figure 9 - Ecrans et vues associé au Player

Vous trouverez un détail de l'utilisation de cette section dans le chapitre [Associer une vue ou un plan de navigation](#)

## Caractéristiques techniques

**Caractéristiques techniques**

Caractéristiques générales

Nom de l'équipement : ANG-Wall-4.local

Modèle : Apple Inc. - Macmini3,1

Système d'exploitation : Mac OS X

Fuseau horaire : Europe/Paris

Version player : 3.4.3 build 1904:2455M (23-January-2015 00:10)

Disque(s)

9%

Mémoire

88%

Interface(s)

en0

Port(s) de communication

/dev/cu.UC-232AC s

/dev/cu.UC-232AC1 s

/dev/cu.UC-232AC2 s

/dev/cu.UC-232AC3 s

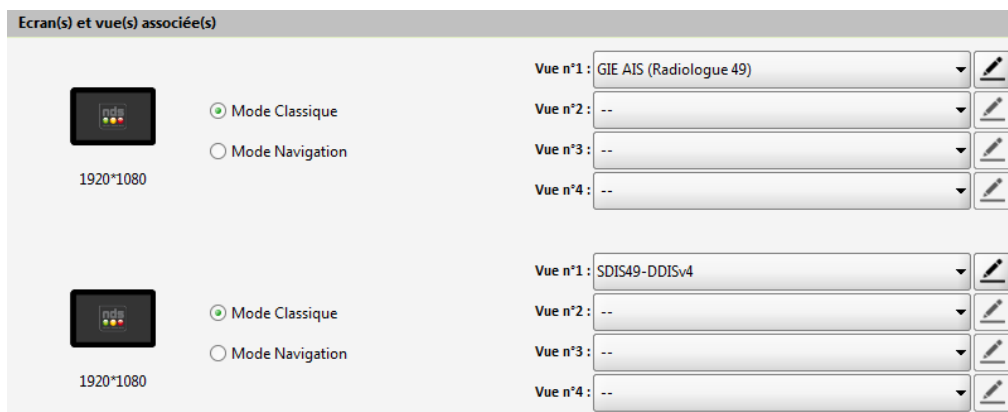
Figure 10 - Caractéristiques techniques du player

Cette section vous donne un visuel des caractéristiques de votre équipement (Nom, Modèle, Version du Player NDS installé...), ainsi que les charges mémoire et disque de vos équipements.



### 5.3. ASSOCIER UNE VUE OU UN PLAN DE NAVIGATION

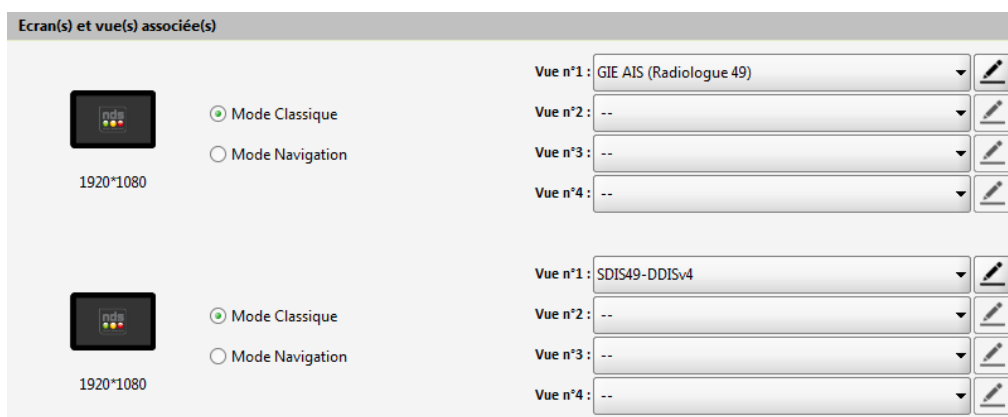
Pour appliquer une vue ou un plan de navigation précédemment créé, déplier la section « Ecran(s) et vue associée(s) » dans le panneau de droite, puis sélectionnez pour chacun de vos écrans le mode d'utilisation souhaité :



The screenshot shows the 'Ecran(s) et vue(s) associée(s)' configuration panel. It contains two identical sections for screens, each with a monitor icon and the resolution '1920\*1080'. For each screen, there are two radio buttons: 'Mode Classique' (selected) and 'Mode Navigation'. To the right of each screen section are four dropdown menus labeled 'Vue n°1', 'Vue n°2', 'Vue n°3', and 'Vue n°4'. For the first screen, 'Vue n°1' is set to 'GIE AIS (Radiologue 49)' and the others are '--'. For the second screen, 'Vue n°1' is set to 'SDIS49-DDISv4' and the others are '--'. Each dropdown menu has a small edit icon to its right.

Figure 11 - Mode classique

En mode classique le nombre de vues associées est limité à quatre par écran, chaque vue étant affichée à intervalle régulier.



This screenshot is identical to Figure 11, showing the same configuration panel. However, in this context, the 'Mode Navigation' radio button would be selected for each screen, although the visual representation in the image shows 'Mode Classique' selected. The dropdown menus and their values remain the same as in Figure 11.

Figure 12 - Mode navigation

En mode Navigation le nombre de plans de navigation est limité à un par écran.



## 6. LES VUES

### 6.1. PANNEAU PRINCIPALE

Ce menu vous permet de gérer l'ensemble des vues créées sur le serveur.

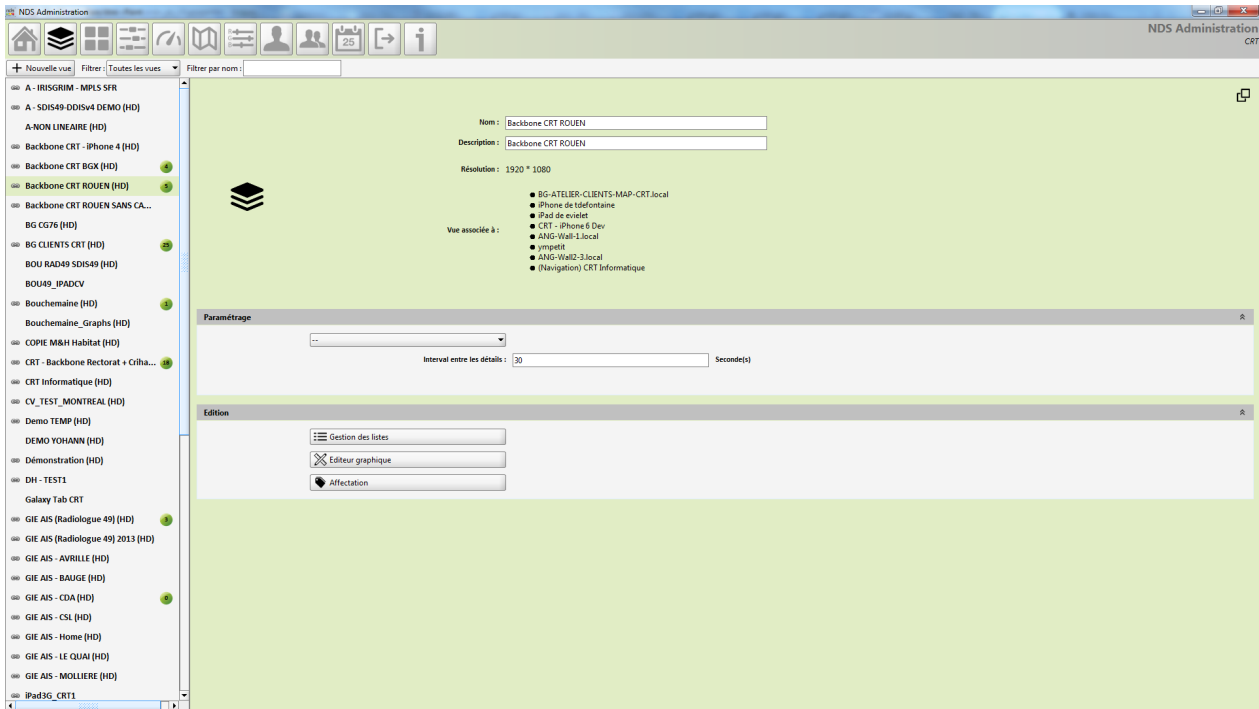




Figure 13 - Les vues

La liste déroulante (panneau de gauche) vous permet de visualiser l'ensemble des vues déclarées sur le serveur.

Ce panneau vous permet de visualiser si une vue est associée à un équipement et/ou un plan de navigation, mais également si la vue est active et le temps nécessaire au serveur pour la générer.

Symbole	Description
	La vue est associée à un ou N équipement(s) et/ou un ou N plan(s) de navigation
	La vue est actuellement active et le temps nécessaire à sa génération est de 4 secondes

Le bandeau du haut (voir Figure 13) vous permet de filtrer les vues selon différents critères (Active, Associée...), mais également appliquer un filtre sur les noms en tapant tout ou partie du nom de la vue recherchée puis sur « entrer »

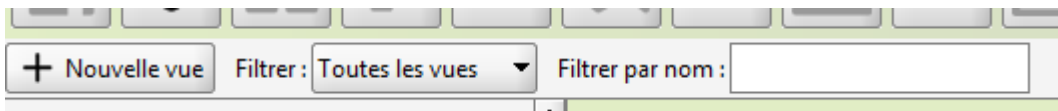




Figure 14 - Filtrage des vues



## 6.2. UNE VUE

En cliquant sur l'une des vues de la liste déroulante (panneau de gauche) vous accédez aux caractéristiques de la vue (panneau de droite) ainsi qu'à une liste d'actions permettant de gérer cette vue, nous allons détailler les différentes sections et actions disponibles ci-dessous.

### Les actions

Symbole	Fonction
	Suppression de la vue (Disponible seulement si la vue n'est pas associée à un Player ou un plan de navigation)
	Recopie d'une vue existante vers la vue sélectionnée

### La fiche d'identité :



Figure 15 - Fiche d'identité d'une vue

Cette section vous donne un résumé rapide des caractéristiques de la vue (nom, description, résolution), ainsi qu'une liste de Players ou plans de navigation auquel elle est rattachée.

### Paramétrage

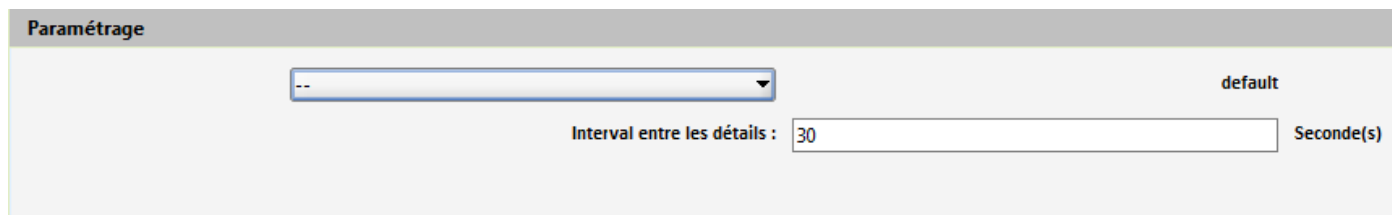


Figure 16 - Paramétrage d'une vue

Cette section vous permet d'appliquer un style de couleur (Voir chapitre [Les styles](#)) à votre vue ainsi que le temps d'affichage des détails d'un problème sur la vue.



## Edition

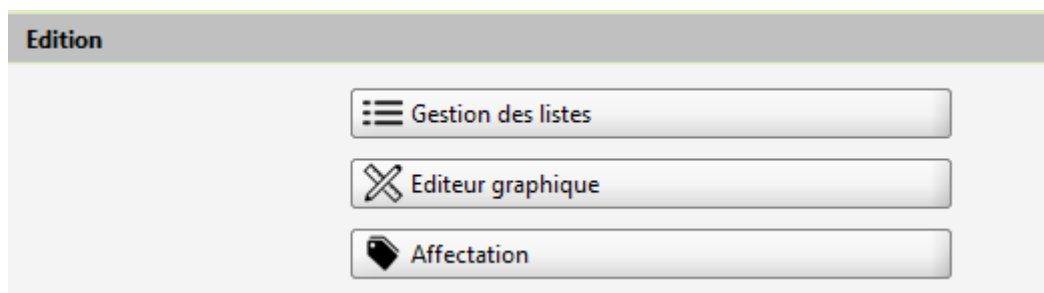





Figure 17 - L'édition

Cette section vous permet d'accéder aux outils d'édition de votre vue.

Symbole	Fonction
	Raccourci vers la gestion de la liste d'éléments supervisés associée à la vue « Voir chapitre <a href="#">Associez une liste d'éléments supervisés à votre vue</a> »
	Raccourci vers l'éditeur de création des différentes zones graphiques associées à la vue « Voir chapitre <a href="#">Dessinez votre vue</a> »
	Raccourci vers l'outil de configuration des composants graphiques de la vue « Voir chapitre <a href="#">Associez les éléments supervisés à vos objets</a> »

## 6.3. CREEZ VOTRE VUE

Pour créer une nouvelle vue, cliquez sur le bouton «+ Nouvelle vue » dans le bandeau du haut, puis renseignez les champs du formulaire puis enregistrer, ensuite reportez-vous au chapitre 9.3.

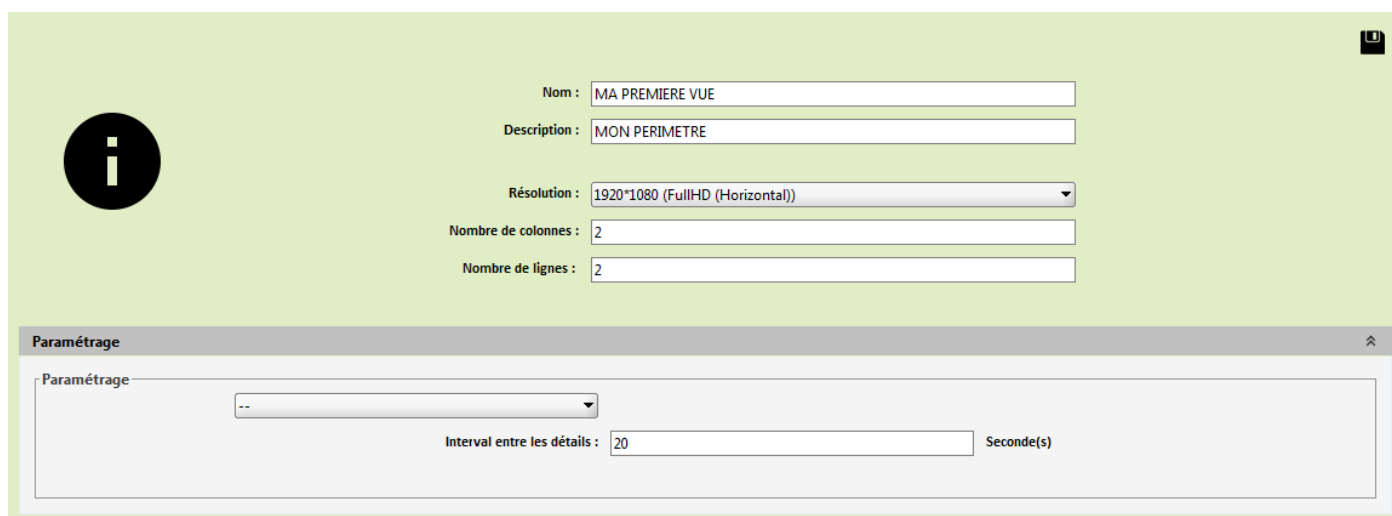


Figure 18 - Ajouter une vue

Le nombre de colonnes et de lignes permet la création de vues étendues pouvant être appliquées à un mur d'écran (Chap [Les murs de Players](#) ), l'exemple de la figure générera une vue de 1920\*2x1080\*2 soit une vue de 3840x2160.



## 6.4. ASSOCIEZ UNE LISTE D'ÉLÉMENTS SUPERVISÉS A VOTRE VUE

Le nombre d'éléments supervisés étant souvent élevé, cette étape permet de faire un premier filtrage des éléments supervisés que vous pourriez potentiellement associer à votre vue.

Pour associer des éléments supervisés à votre vue suivez les étapes suivantes (Figure 5) :

1. Sélectionnez-le ou les groupes d'éléments souhaités dans la liste de gauche (1)
2. Cliquez sur le bouton (2) pour afficher dans la liste centrale (3) les éléments disponibles et appartenant aux groupes sélectionnés dans la liste (1)
3. Dans la liste (3) sélectionnez-le ou les éléments que vous souhaitez associer à l'écran
4. Puis cliquez sur le bouton (4) pour ajouter les éléments sélectionnés dans la liste (3) et ainsi les passer dans la liste (6) correspondant aux éléments associés à l'écran.

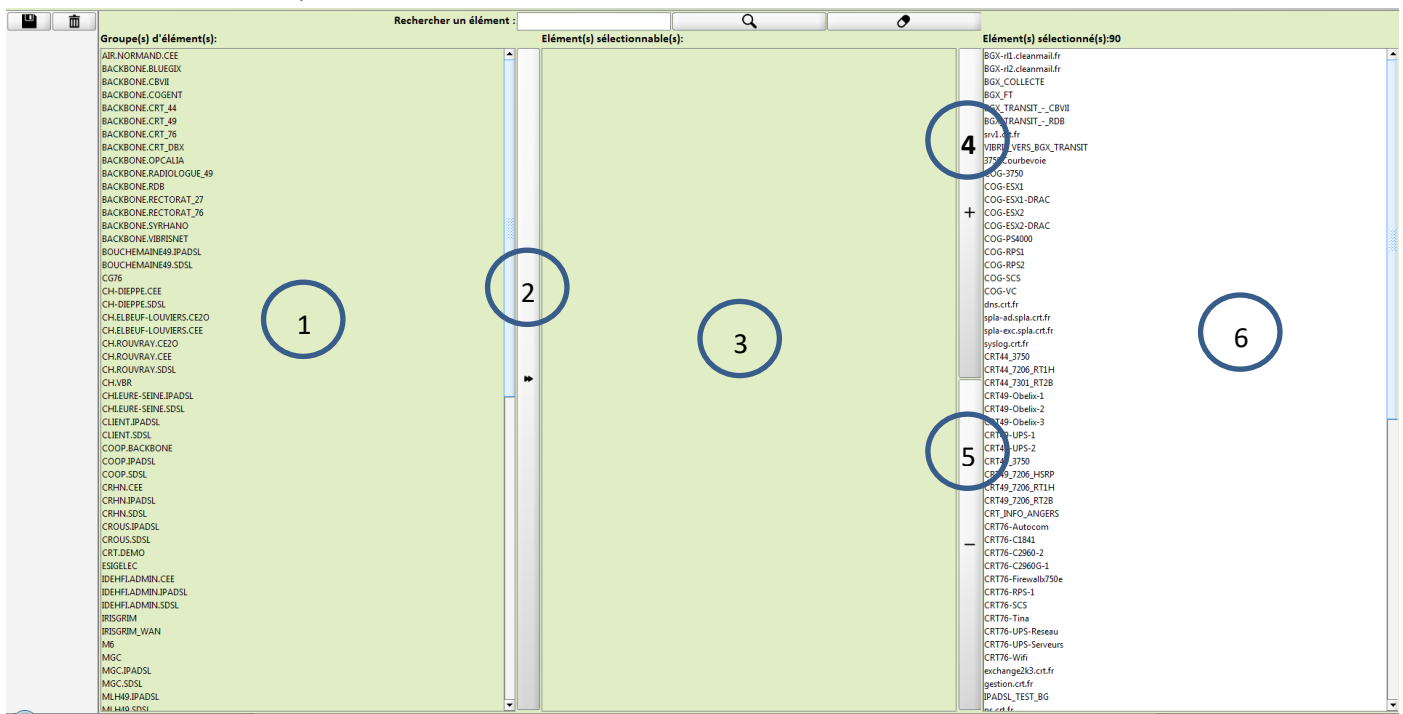


Figure 19 - Filtrage des éléments supervisés

Pour retirer des éléments associés à un écran, sélectionnez dans la liste (6) les hosts à dissocier puis cliquez sur le bouton (5).

**Remarque :** Vous pouvez faire une recherche rapide d'un host grâce au champ recherche, tapez votre recherche puis appuyez sur « entrée »



## 6.5. DESSINEZ VOTRE VUE

Cet éditeur graphique vous offre la possibilité de définir l'utilisation de l'espace d'affichage de votre vue.

Chaque utilisateur pouvant agencer sa ou ses vues de manière totalement libre et ce en fonction de ses besoins ou de ses périmètres de responsabilité.

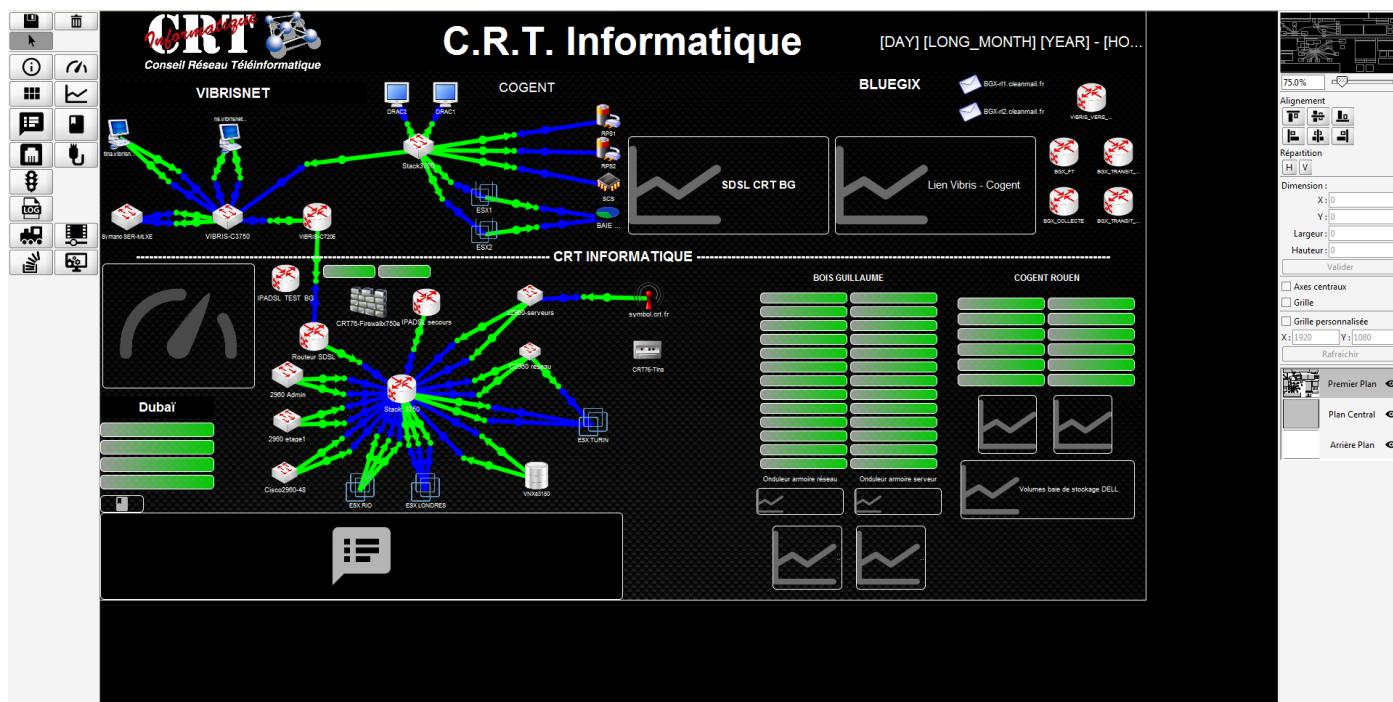





Figure 20 - L'outil de dessin

Les actions générales :

Action	Fonction
	Enregistrer la vue
	Supprimer la vue
	Revenir au mode sélection



## 6.5.1. LA BIBLIOTHEQUE D'OBJETS

Le tableau ci-dessous liste et décrit rapidement l'ensemble des objets graphiques à votre disposition pour adapter votre hypervision à vos besoins.

Symbole	Fonction	
	Création d'une zone de texte	
	Création d'une zone widget (Flux RSS, IP Caméra...)	
	Création d'une zone de rectangles (Etats des hosts UP, DOWN, CRITICAL...)	
	Création d'une zone graphique (Courbes, Thermomètres, camembert...)	
	Création d'une zone détail permettant d'afficher l'état et les messages associés à un objet en alerte (États UP, DOWN, CRITICAL...). Cette zone peut être composée de plusieurs pages chacune décrivant un élément en alerte.	
	Création d'une zone « détail page » permettant l'affichage du numéro de la page détail	
	Création d'un élément d'extrémité de liaison	
	Création d'une liaison entre deux éléments	





Création d'un feu tricolore



### 6.5.2. LES RACCOURCIS

Afin de faciliter l'édition d'une vue vous trouverez ci-dessous une liste de raccourcis clavier.

Raccourcis	Fonction
<b>Ctrl + A</b>	Sélectionner l'ensemble des objets
<b>Ctrl + S</b>	Sauvegarder la vue
<b>Ctrl + Shift + S</b>	Sauvegarder et appliquer les modifications
<b>Ctrl + molette</b>	Zoom + ou -
<b>Shift + molette</b>	Dépilement horizontal de la vue (Lorsque la vue est zoomée)
<b>Ctrl + D</b>	Dupliquer la ou les objet(s) sélectionnés
<b>Ctrl + Z</b>	Retour arrière
<b>Ctrl + Y</b>	Restaurer
<b>Ctrl + Flèche</b>	Déplacer les objets sélectionnés de 5 pixels
<b>Flèche</b>	Déplacer les objets sélectionnés de 1 pixel
<b>Suppr</b>	Supprimer les objets sélectionnés



### 6.5.3. LES OUTILS DE DESSIN

Le panneau de droit donne accès à différents outils vous permettant d'agencer au mieux l'ensemble des éléments graphiques dessinés sur votre vue.

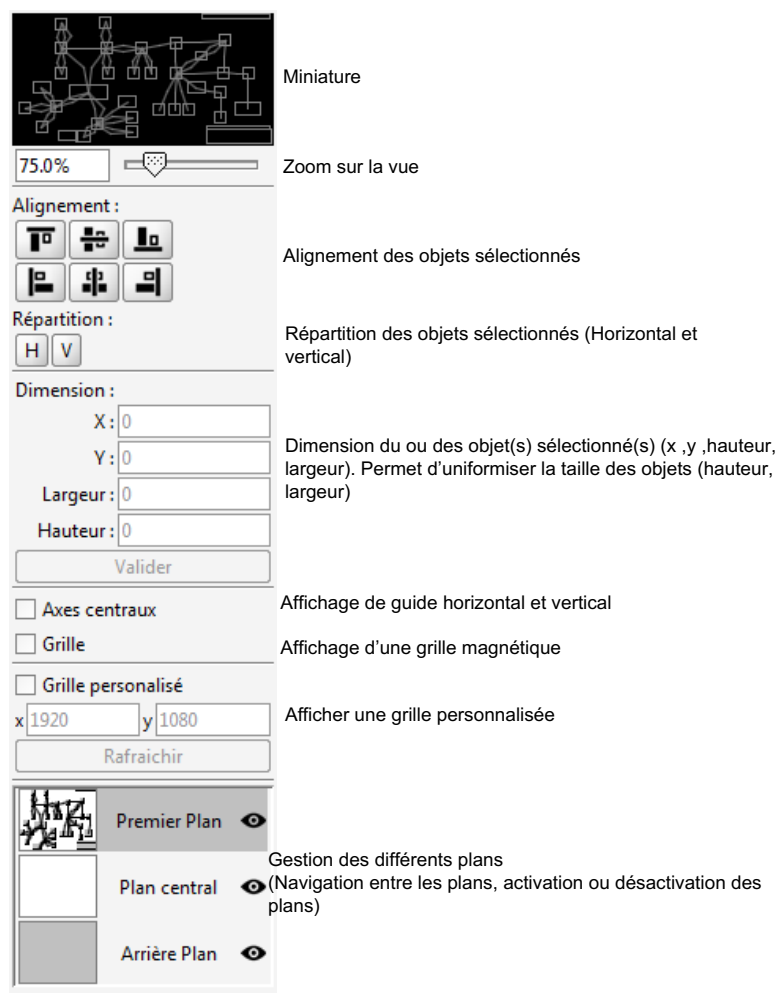


Figure 21 - Les outils de dessin

### 6.5.4. AJOUTER UN OBJET

2 modes disponibles :

- Sélectionnez l'objet à ajouter, puis dessinez cet objet sur la vue en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et en ajustant la zone à la taille souhaitée.
- Drag & drop : Sélectionnez l'objet en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé puis faites le glisser sur la vue, l'objet sera ajouté à la vue avec des dimensions par défaut.



### 6.5.5. AJOUTER UN LIEN

Ajoutez des zones d'extrémités de liaison  ou info  puis ajoutez la liaison en cliquant sur les objets à relier .



Figure 22 - Ajouter un lien

### 6.5.6. SELECTION

Le mode sélection permet la modification des différents objets (redimensionner, déplacer, supprimer...).

#### **Mono sélection**

Sélectionnez par une simple clique gauche la zone ou le lien à modifier.

#### **Multi sélection**

Pour sélectionner plusieurs zones cliquez sur la vue puis en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, faites glisser la souris de manière à sélectionner l'ensemble des zones souhaitées.

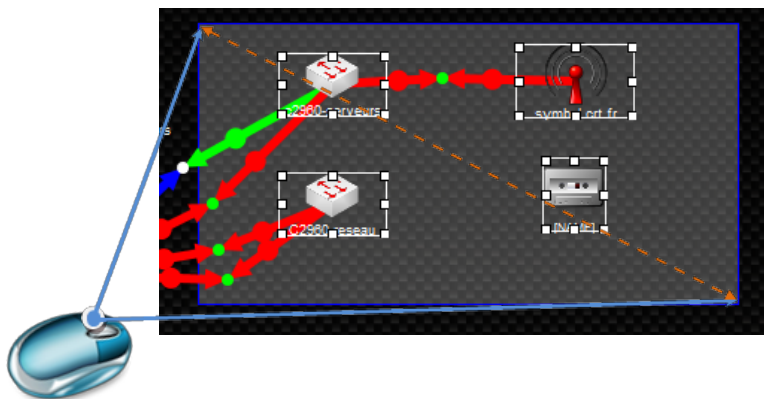


Figure 23 – La sélection d'objets (1)



Ou sélectionnez une à une les zones que vous souhaitez modifier en cliquant dessus avec le bouton gauche de votre souris tout en maintenant le bouton « Ctrl » enfoncé.

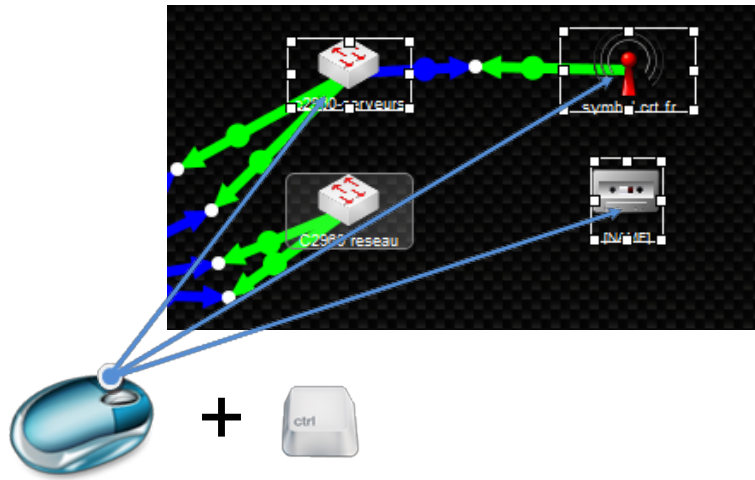


Figure 24 - La sélection d'objets (2)

#### 6.5.7. DEPLACER UN OU DES OBJETS

En mode multi ou mono sélection, faites glisser votre sélection sur la vue en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

Pour déplacer un lien, sélectionnez le centre du lien à déplacer puis faites glisser le lien sur la vue tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

#### 6.5.8. REDIMENSIONNER

Pour redimensionner un ou des objets, sélectionnez un bord ou un angle de l'un des objets sélectionnés ou de la zone de sélection, puis tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé faites glisser la souris sur la vue afin d'ajuster à la taille souhaitée.

#### 6.5.9. SUPPRIMER UN OBJET

En mode Multi ou mono sélection faites un clic droit sur le ou les objets à supprimer puis cliquez sur l'item « Supprimer ».

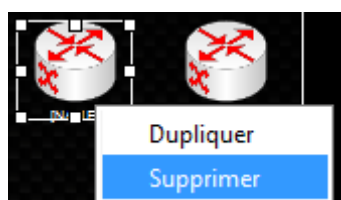


Figure 25 - Supprimer un objet



#### 6.5.10. DUPLIQUER UN OBJET

En mode Multi ou mono sélection, faites un clic droit sur le ou les objets à dupliquer, puis cliquez sur l'item « Dupliquer ».



Figure 26 - Dupliquer

#### 6.5.1. COPIER /COLLER

##### Copier

En mode Multi ou mono sélection, utilisez le raccourci clavier Ctrl-C (Copier), cette fonction vous permet de copier tout ou partie des éléments d'une vue pour les coller sur la même vue ou sur une vue différente.

##### Coller

Il existe trois méthodes de collage différentes :

- Le collage de l'objet graphique vide (Sans le style et configuration associé)
- Le collage de l'objet graphique et son style
- Le collage de l'objet graphique et de l'ensemble de sa configuration (Style, objet supervisé...)

Pour réaliser le collage d'élément précédemment copiés, faites un clic droit sur la zone de dessin ou utilisez le raccourci clavier Ctrl-V, puis choisissez l'option de collage souhaité (Figure 26)

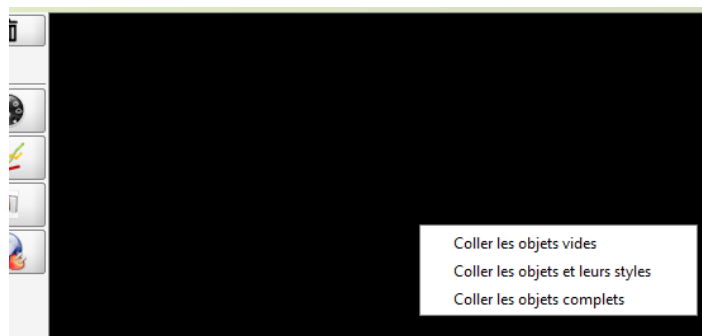


Figure 27 - Option de collage

Exemple de collage :





Figure 28 - Objet d'origine

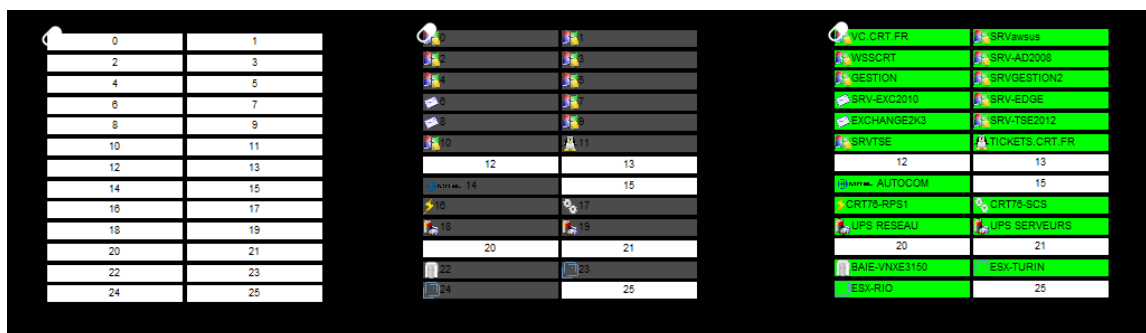

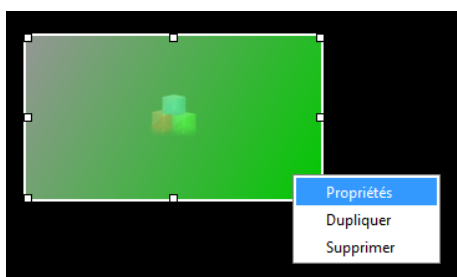


Figure 29 - Résultats en utilisant chaque type de collage

### 6.5.2. CONFIGURATION D'UNE MATRICE DE RECTANGLES

Pour paramétrer une zone de rectangles, faites un clic droit sur l'objet host  que vous souhaitez configurer puis sélectionnez l'item « Propriétés ».



Dans la fenêtre ci-dessous définissez la matrice de rectangles que vous souhaitez réaliser puis validez « v ».

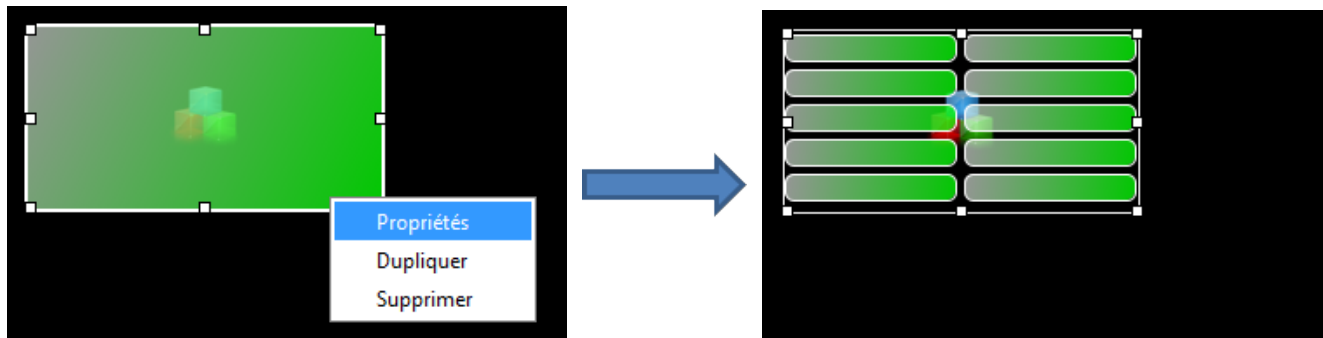
- Le nombre de rectangles souhaités
- L'espace entre les rectangles (en pixel)
- Le ratio Largeur/Hauteur\*
- L'icône à appliquer à l'ensemble des rectangles de la matrice\*
- Le style d'écriture à appliquer à l'ensemble des rectangles de la matrice\*

\*Optionnel



Nombre de rectangle(s)	<input type="text" value="1"/>	Police	<input type="text" value="Arial"/>
Espace en hauteur(Entre les rectangles)	<input type="text" value="4"/>	Type	<input type="text" value="Standard"/>
Espace en largeur(Entre les rectangles)	<input type="text" value="4"/>	Taille	<input type="text" value="12"/>
Ratio Largeur/Hauteur	<input type="text" value="0.2"/>	Text	<input type="text"/>
Icon	<input type="text"/>		

Exemple d'une matrice de 10 rectangles

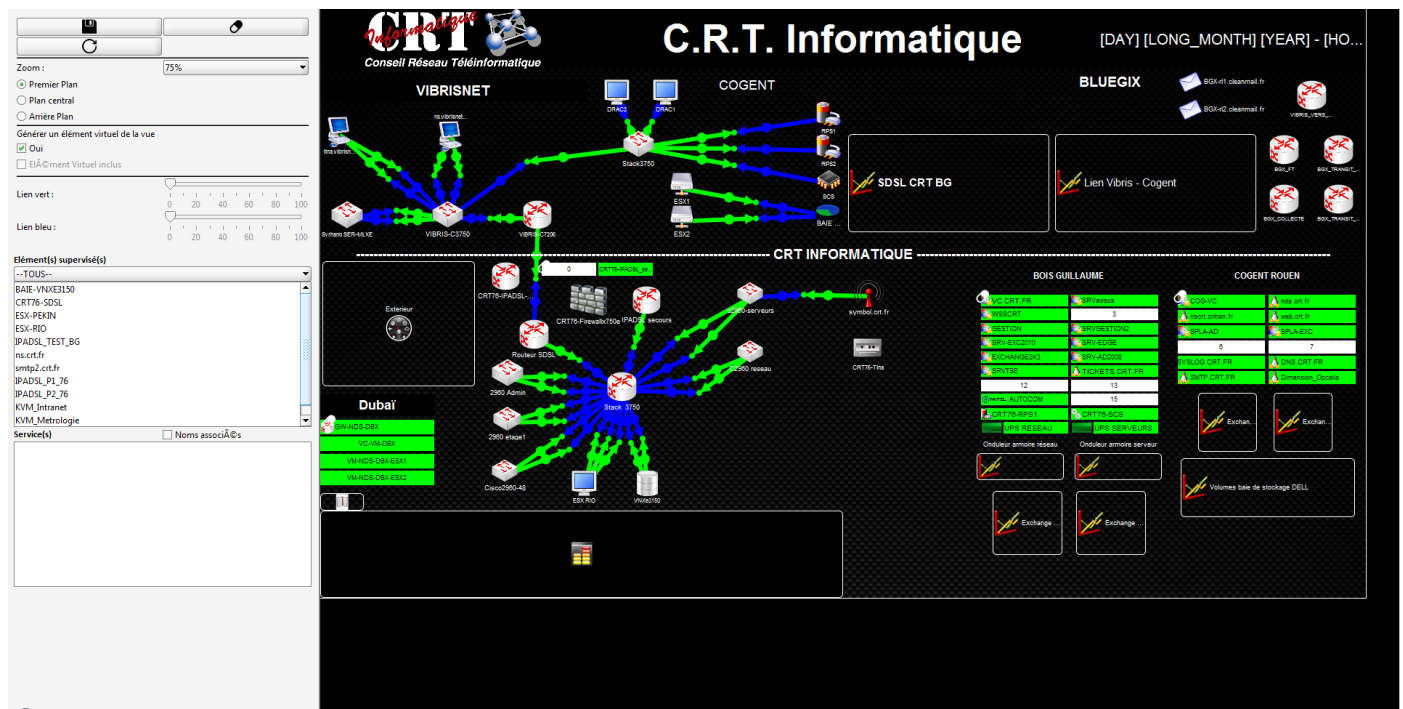







## 6.6. ASSOCIEZ LES ELEMENTS SUPERVISES A VOS OBJETS

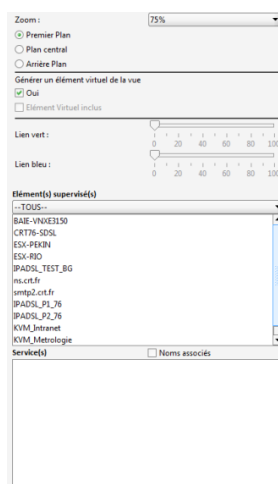
Cette étape va vous permettre de modifier les caractéristiques de chacun des objets définis au préalable dans l'éditeur graphique.

Ajoutez du texte et/ou des images, associez vos objets graphiques aux éléments superviser, choisissez le ou les services que vous souhaitez grapher, appliquez vos paramétrages métier...



### Les actions générales

Action	Fonction
	Enregistrer la vue
	Supprimer la vue
	Recharger la vue au niveau du serveur



Zoom sur la vue

Gestion des différents plans

Générer un élément virtuel représentant l'état général de la vue

Gérer le position du texte des liens (Cliquez sur le lien et modifier le pourcentage)

Liste des éléments supervisés associés à la vue



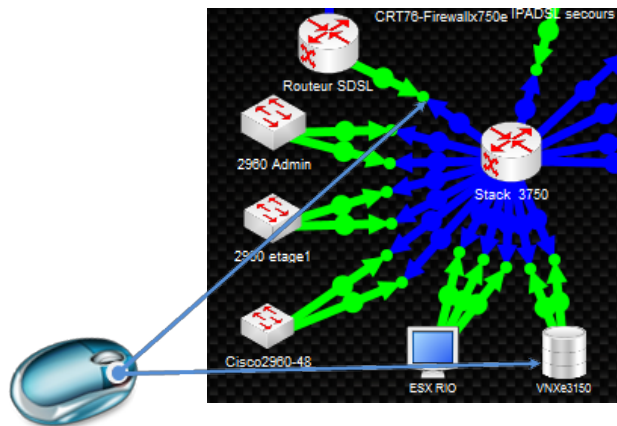
### 6.6.1. PERSONNALISATION DES OBJETS

Selon l'objet que vous souhaitez configurer, vous pouvez accéder à plus ou moins d'options de personnalisation (Icône, texte, police...).

Avants de détailler les options propres à chacun des objets, nous allons détailler ci-dessous les paramétrages les plus courants.

#### CONFIGURER UN OBJET

De manière générale pour accéder au panneau de configuration d'un objet il vous suffit de faire un clic droit sur l'objet que vous souhaitez personnaliser et accéder ainsi au panneau de configuration associé.



#### LA PREVISUALISATION

La zone de prévisualisation va vous permettre d'avoir un rapide aperçu du rendu de votre objet.

Vous retrouverez cette zone dans les panneaux de configuration des objets auxquels vous pouvez appliquer une image.

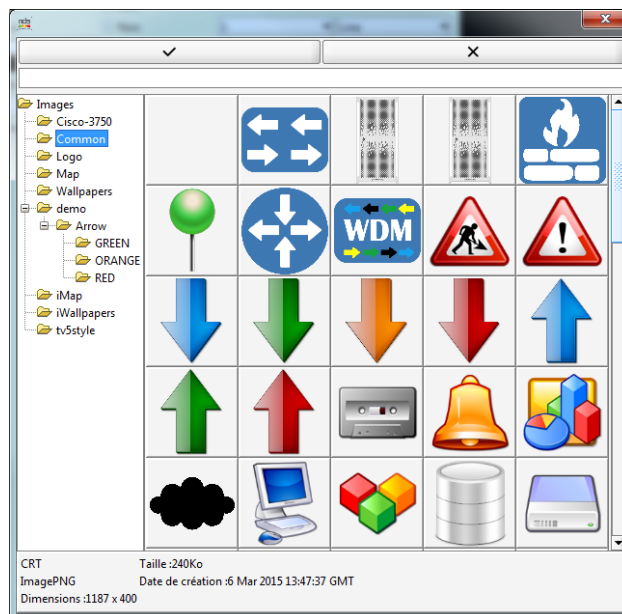
Cette zone de prévisualisation va se rafraichir au fur et à mesure que vous modifierez les paramètres de l'objet sélectionné (Police, Image, Alignement, Couleur...), et ainsi vous donner un aperçu du rendu final.





## APPLIQUER UNE IMAGE

Pour appliquer une image à un objet (info, rectangle..), il vous suffit de cliquer sur la zone de prévisualisation précédemment décrite et ainsi accéder à la bibliothèque d'images disponibles (Voir ci-dessous).



Une fois que vous avez trouvé l'image souhaitée, il vous suffit de double cliquer dessus pour l'appliquer à l'objet.

**Remarque :** vous pouvez faire une recherche rapide d'une image grâce au champ recherche, tapez votre recherche

puis appuyez sur

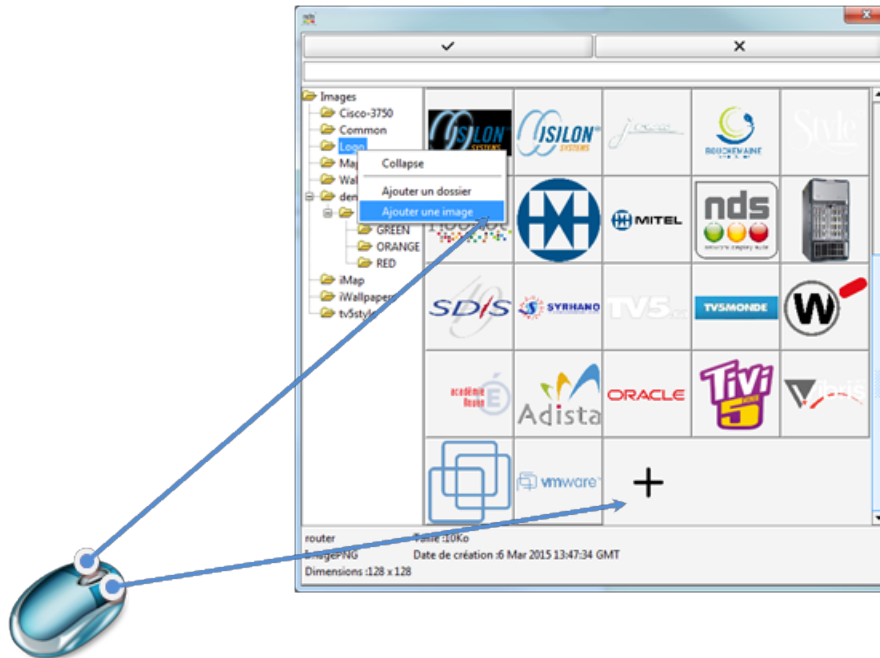


.

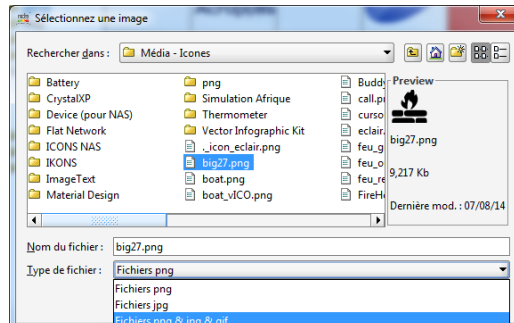


## AJOUTER UNE IMAGE A LA BIBLIOTHEQUE

Pour ajouter une image à la bibliothèque il vous suffit de faire un clic droit sur le dossier dans lequel vous souhaitez ajouter l'image ou de cliquer sur l'icône «+» comme illustré ci-dessous.



Puis recherchez l'image souhaitée dans vos dossiers. Seuls les formats PNG, JPG et GIF sont acceptés.





## STYLES ET ALIGNEMENTS

Sur certains objets vous avez la possibilité de modifier le style du texte (taille, police, couleur), mais également l'opacité et la couleur de fond de votre objet. En temps réel, la zone de prévisualisation vous permettra d'avoir un rapide aperçu du rendu final de votre objet.

Exemple :

Police	<input type="text" value="LCD2"/>	<input type="text" value="Gras"/>	<input type="text" value="28"/>
Alignement horizontal	<input type="radio"/> Gauche	<input checked="" type="radio"/> Centré	<input type="radio"/> Droite
Position horizontal text/icone	<input type="radio"/> Gauche	<input checked="" type="radio"/> Centré	<input type="radio"/> Droite
Alignement vertical	<input type="radio"/> Haut	<input checked="" type="radio"/> Centré	<input type="radio"/> Bas
Position vertical text/icone	<input type="radio"/> Haut	<input type="radio"/> Centré	<input checked="" type="radio"/> Bas
Couleur du text	<input type="text" value="Black"/>		
Couleur de fond	<input type="text" value="Red"/>		
Zone Opaque	<input checked="" type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non	
Text	<input type="text" value="MON TEXTE"/>		



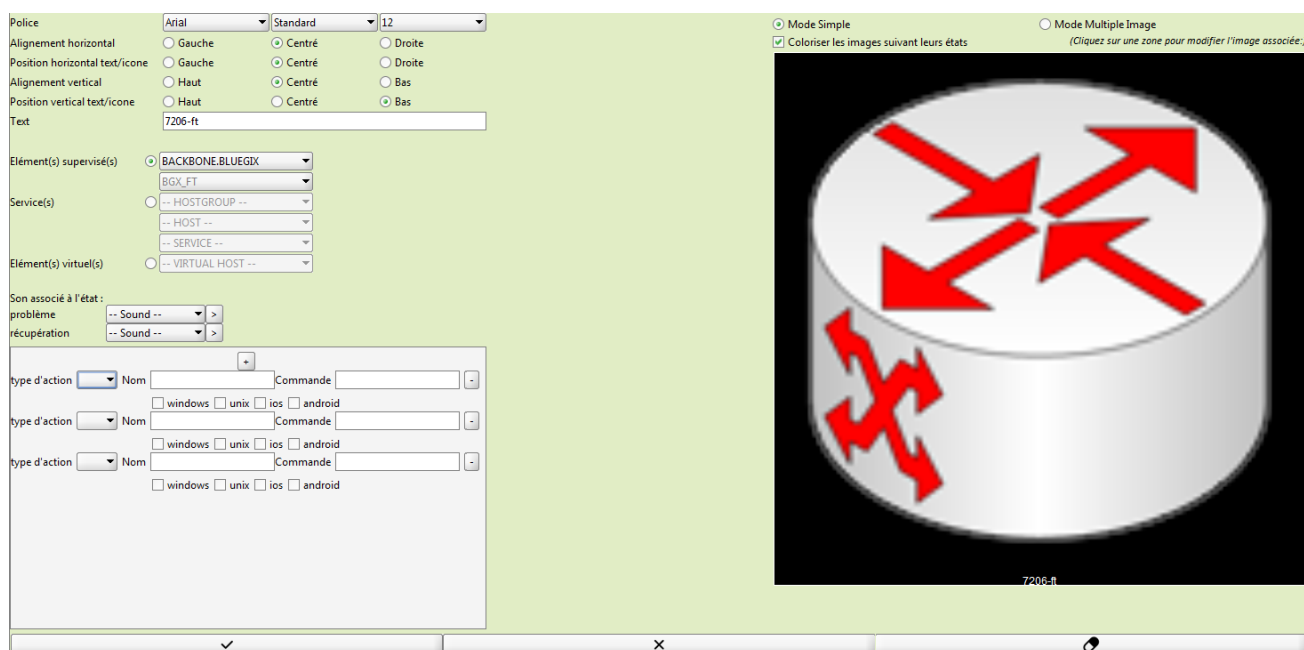


## 6.6.2. CONFIGURATION DES OBJETS RECTANGLES (MATRICE) OU EXTREMITE DE LIAISON

**Configuration des objets un à un :** Faites un clic droit sur l'objet que vous souhaitez configurer.

La fenêtre ci-dessous va vous permettre d'associer un élément supervisé à l'objet rectangle sélectionné.

Vous allez pouvoir également associer une icône ou un son (en fonction de l'état), modifier les paramètres du texte (position, taille, police...), ou modifier le texte à afficher dans ce rectangle, par défaut la variable [NAME] permet d'afficher le nom de l'élément supervisé, vous retrouverez l'ensemble des variables d'affichage disponibles dans le chapitre 7.6.10.



Police: Arial, Standard, 12

Alignement horizontal: ☐ Gauche, ☒ Centré, ☐ Droite

Position horizontale text/icône: ☐ Gauche, ☒ Centré, ☐ Droite

Alignement vertical: ☐ Haut, ☒ Centré, ☐ Bas

Position verticale text/icône: ☐ Haut, ☐ Centré, ☒ Bas

Text: 7206-ft

Élément(s) supervisé(s): ☒ BACKBONE.BLUEGIX

Service(s): ☐ -- HOSTGROUP --

Élément(s) virtuel(s): ☐ -- VIRTUAL HOST --

Son associé à l'état: problème: -- Sound --, récupération: -- Sound --

type d'action: Nom: Commande: ☐ windows ☐ unix ☐ ios ☐ android

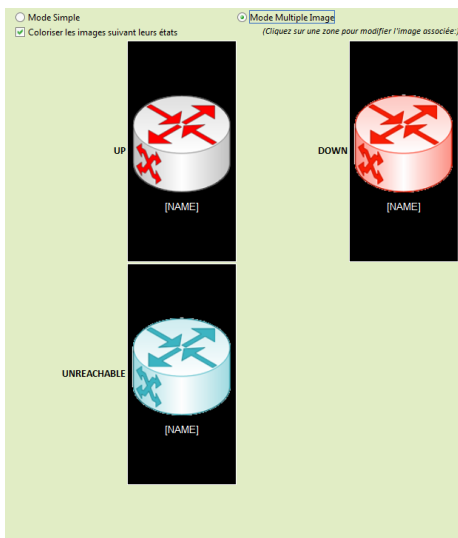
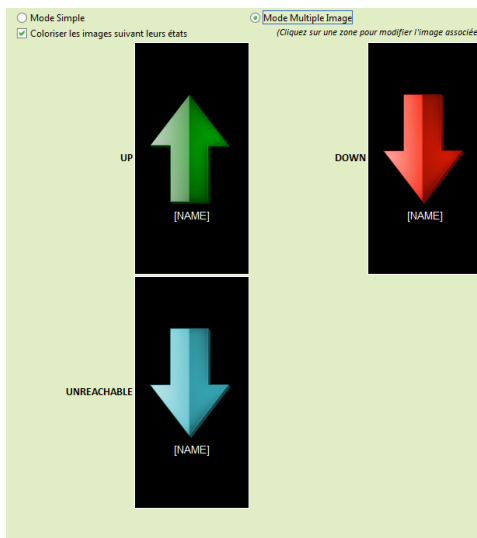
type d'action: Nom: Commande: ☐ windows ☐ unix ☐ ios ☐ android

type d'action: Nom: Commande: ☐ windows ☐ unix ☐ ios ☐ android

Mode Simple: ☒ Coloriser les images suivant leurs états (Cliquez sur une zone pour modifier l'image associée.)

Mode Multiple Image: ☐ (Cliquez sur une zone pour modifier l'image associée.)

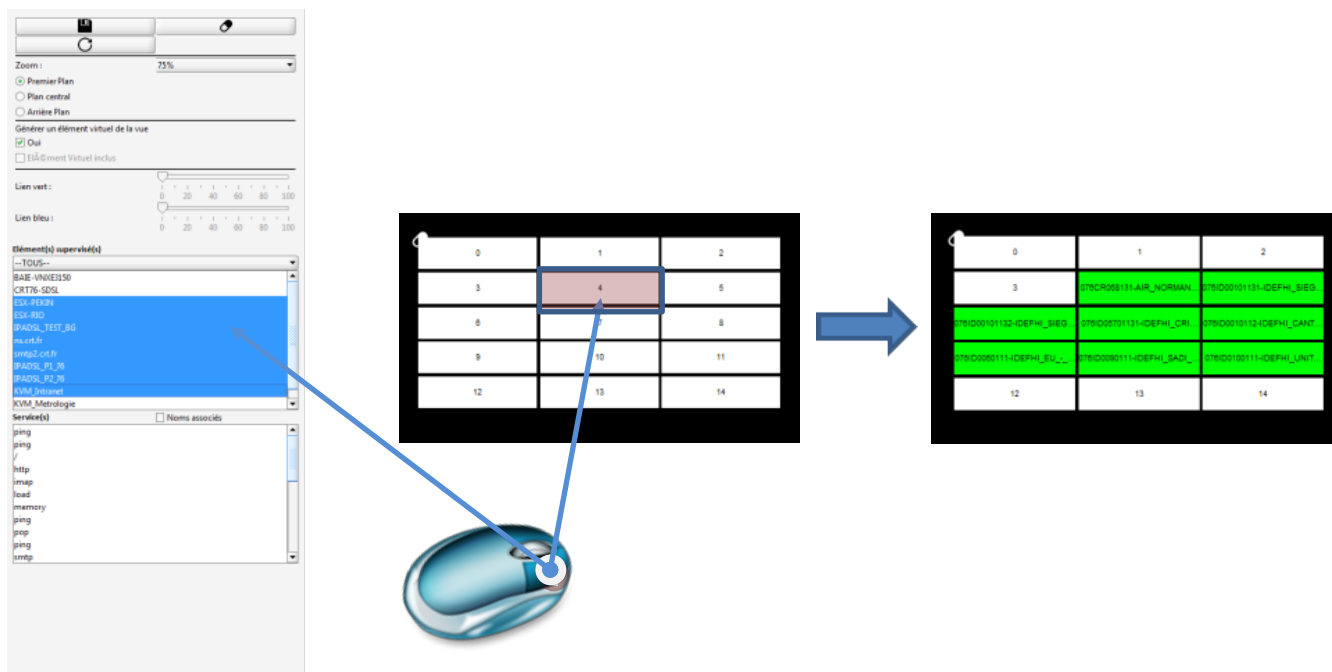
Vous pouvez également rendre cet objet plus dynamique grâce aux options suivantes :

Recoloration suivants l'état (En mode simple ou multi image):	Affectation d'une image par états
	



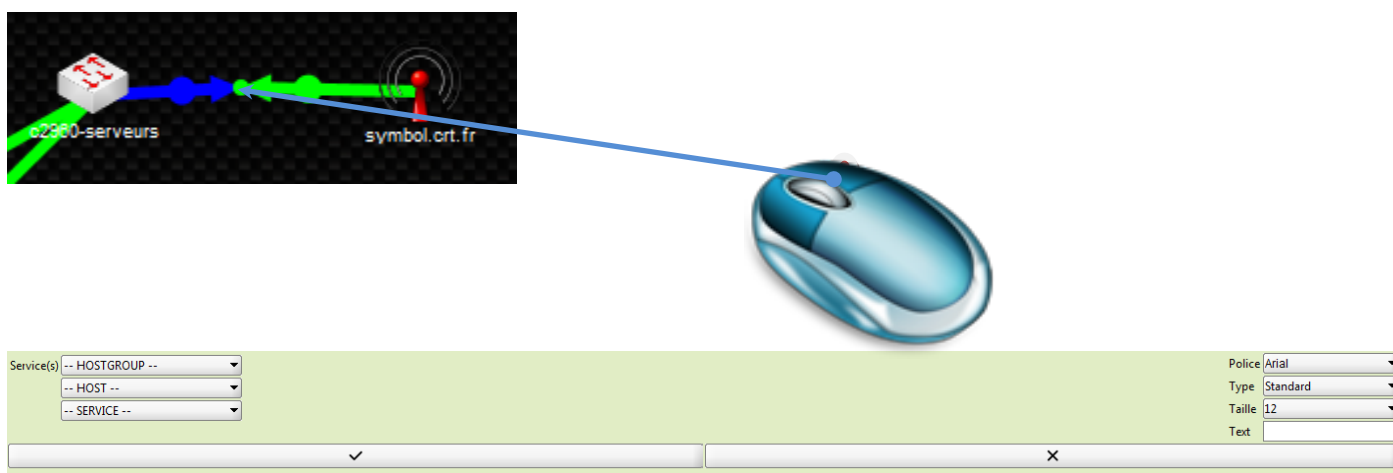
### Affectation multiple :

Sélectionnez dans la liste de droite les objets à associer aux rectangles puis sélectionnez le premier rectangle auquel vous souhaitez associer les objets de la liste (Voir exemple ci-dessous).



#### 6.6.1. CONFIGURATION D'UN LIEN

Cliquez sur le lien souhaité et associez un service supervisé comme illustré ci-dessous.



#### 6.6.2. CONFIGURATION D'UN OBJET INFO

La vue ci-dessous va vous permettre de personnaliser votre objet info en ajoutant du texte, une image, en modifiant les couleurs de fond et d'écriture.

Vous retrouverez un ensemble de variables d'affichage prédéfinies dans le chapitre 7.6.10.



Police: Arial Standard 12 (Cliquez sur une zone pour modifier l'image associée)

Alignement horizontal: ☐ Gauche ☒ Centré ☐ Droite

Position horizontal text/icône: ☐ Gauche ☒ Centré ☐ Droite

Alignement vertical: ☐ Haut ☒ Centré ☐ Bas

Position vertical text/icône: ☐ Haut ☒ Centré ☐ Bas

Défilement du text: ☐ Oui ☒ Non

Bordure: ☐ Oui ☒ Non

Couleur du text: [Black color swatch]

Couleur de fond: [White color swatch]

Zone Opaque: ☐ Oui ☒ Non

Text: [Empty text box]

1 Line

✓ X

### 6.6.3. CONFIGURATION D'UN OBJET GRAPH

La fenêtre ci-dessous va vous permettre d'associer un élément supervisé à l'objet graphique sélectionné, vous allez également pouvoir paramétrer le type de rendu graphique (Graph XY, camembert, thermomètre...) souhaité ainsi que la profondeur (1 heure, 1 semaine...).

Service(s): Serveurs

RAC1

/

Titre du graph: /, RAC 1

Police: Arial

Type: Standard

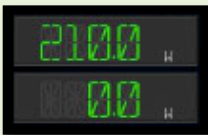

Taille: 12

Type de graph: Secteur


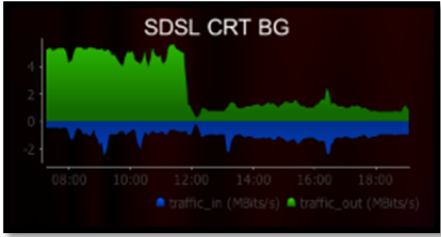
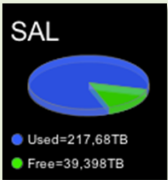
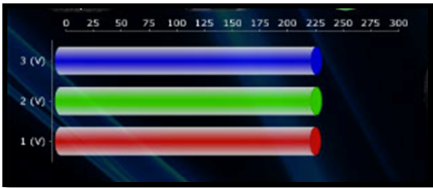


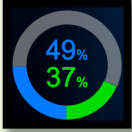
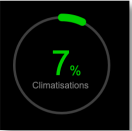
Durée du graph: Dernière Heure

✓ X

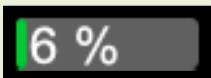
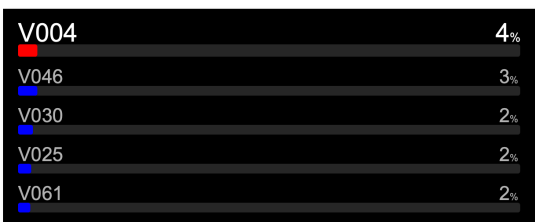
Le tableau ci-après vous donne un aperçu du rendu final de chacun des types de graphique. Bien entendu, adaptez le type de rendu à la valeur retournée par votre supervision.

Les types de graphes	Rendu visuel
Afficheur LCD	
Batterie	



Compteur	
Courbe (XY)	
Secteur	
Bar Graph Horizontal	
Thermomètre	
Jauge circulaire	
Jauge circulaire pour interface	
Jauge circulaire (pourcentage)	



Jauge sous forme d'une barre de progression	
Top	

#### 6.6.4. CONFIGURATION D'UN OBJET WIDGET

Pour paramétrer votre objet, il vous suffit d'associer le widget que vous souhaitez (RSS, Caméra...), préconfiguré auparavant dans l'onglet Widget (Voir chapitre 10).

Police:  Gadgets:

Type:

Taille:

Text:

✓ ✕

#### 6.6.5. CONFIGURATION D'UN OBJET FEUX

Pour configurer un objet feux, suivez le même principe que pour l'objet rectangle, en associant un service ou un objet métier préconfiguré auparavant dans l'onglet host virtuel (Voir chapitre 11).

Elément(s) supervisé(s): ☐

Service(s): ☐

Elément(s) virtuel(s): ☐

Police:

Alignement horizontal: ☐ Gauche ☒ Centré ☐ Droite

Position horizontal text/icône: ☐ Gauche ☒ Centré ☐ Droite

Alignement vertical: ☐ Haut ☒ Centré ☐ Bas

Position vertical text/icône: ☐ Haut ☒ Centré ☐ Bas

Text:

Son associé à l'état :  
 problème:  >  
 récupération:  >

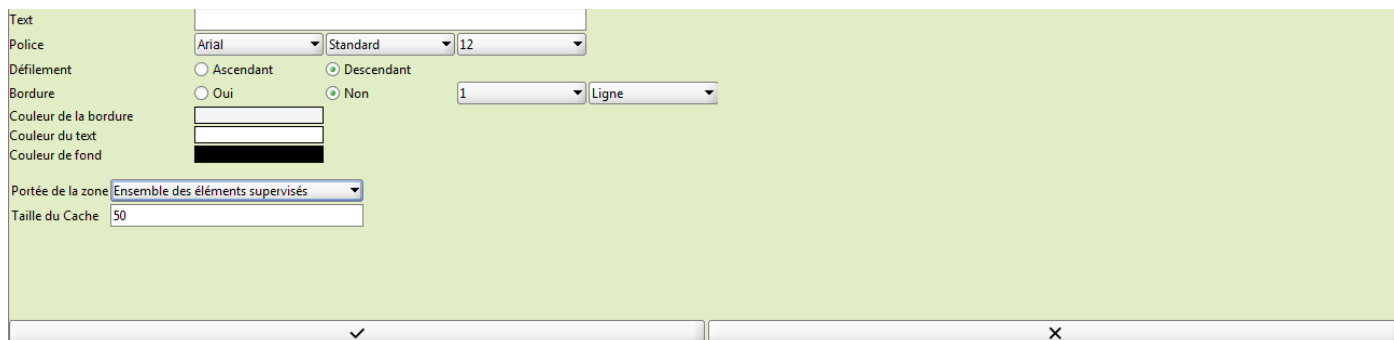
✓ ✕

#### 6.6.6. CONFIGURATION D'UN OBJET LOGS



L'objet logs permet d'afficher en temps réel des informations concernant les éléments supervisés qui sont soit affichés sur la vue de supervision, soit inclus dans un sous ensemble de tous les éléments supervisés par le serveur NDS (équipements, services...).

Dans la fenêtre ci-dessous, sélectionnez la portée des informations à afficher dans la zone (ensemble des éléments supervisés, ensemble des éléments associés à la vue, ensemble des éléments affectés à la vue) ainsi que le nombre d'informations maximum (Taille du cache)



#### 6.6.7. CONFIGURATION D'UN OBJET TIME LINE

Merci de vous référer à la documentation PREDICTIF.

#### 6.6.8. CONFIGURATION D'UN OBJET WORKFLOW

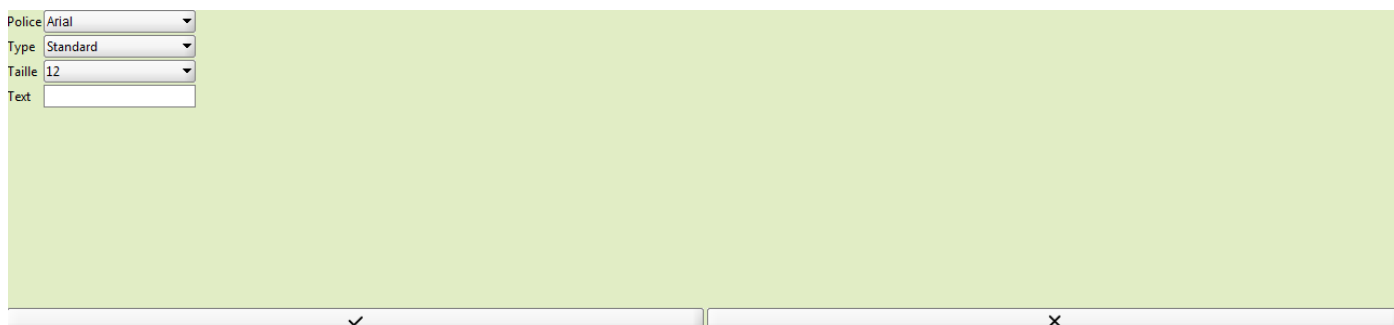
Merci de vous référer à la documentation PREDICTIF.

#### 6.6.9. CONFIGURATION D'UN OBJET PILE

Merci de vous référer à la documentation PREDICTIF.

#### 6.6.10. CONFIGURATION DES OBJETS DETAILS ET DETAILS PAGES

Faites un clic droit sur le composant que vous souhaitez configurer. La fenêtre ci-dessous vous permet de configurer les composants détails et détails page, vous pouvez modifier les paramètres du texte (position, taille, police...)



#### 6.6.11. LES VARIABLES D'AFFICHAGE



Ci-dessous la liste des variables que vous pouvez appliquer en remplacement du texte :

#### Variables d’affichage disponibles pour les composants rectangle et extrémité de liaison:

- [NAME] : Nom de l’host ou du service
- [OUTPUT] : Chaîne de caractère de sortie
- [LAST\_CHANGE] : Date du dernier changement d’état
- [LAST\_CHECK] : Date du dernier check (vérification)

#### Exemple

Vue de l’administration:

[NAME]	[NAME][OUTPUT]
[NAME][LAST_CHANGE]	[NAME][LAST_CHECK]

Rendu écran:

TSE 1	TSE 1 PING OK - Paquets perdus = 0%, RT...
TSE 12010-07-06 07:42:10	TSE 12010-07-12 14:42:54

#### Variables d’affichage disponibles pour les zones image, texte :

- [HOUR] : Heure au format 0-24
- [MINUTE] : Minute
- [DAY]: Jour au format 1-31
- [LONG\_DAY] : Jour au format « Mercredi 28 »
- [MONTH] : Mois au format 1-12
- [LONG\_MONTH] : Mois au format Janvier-Décembre
- [YEAR] : Année en chiffre

#### Exemple

Nous sommes le [DAY] [LONG\_MONTH] [YEAR] et il est [HOUR] h [MINUTE]

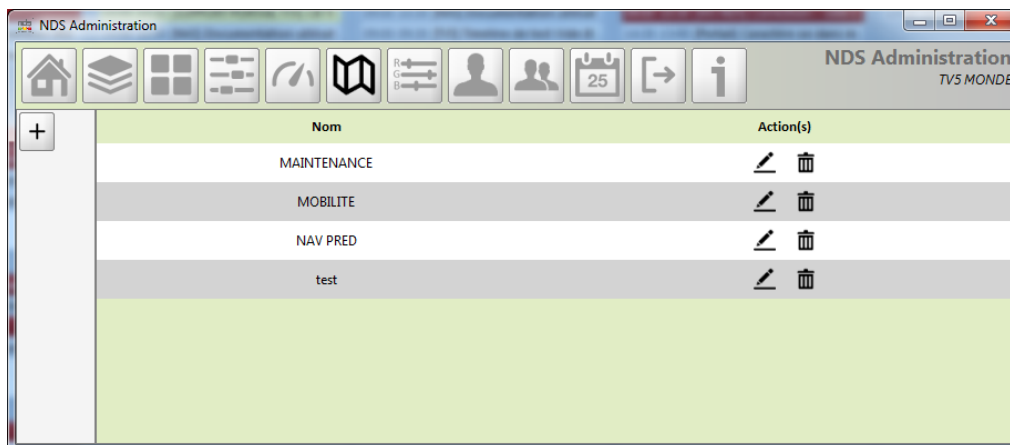
Rendu écran:



Nous sommes le 09 Juillet 2010 et il est 10h32



## 7. LES PLANS DE NAVIGATION

Les plans de navigation vont vous permettre de créer des arborescences de navigation entre vos vues, en déclarant des liens sur les objets graphiques des vues, permettant une redirection vers une autre vue. Ce mode est semblable au fonctionnement des sites web.





Action	Fonction
+	Ajouter un nouveau plan de navigation
	Editer le plan de navigation
	Supprimer le plan de navigation



## 7.1. PANNEAU PRINCIPALE

La vue ci-dessous vous permet de définir un plan de navigation entre vos vues précédemment créées.



Action du menu de gauche	Fonction
	Sauvegarder
	Quitter

Le panneau de gauche vous permet de visualiser le maillage des redirections entre vos vues.

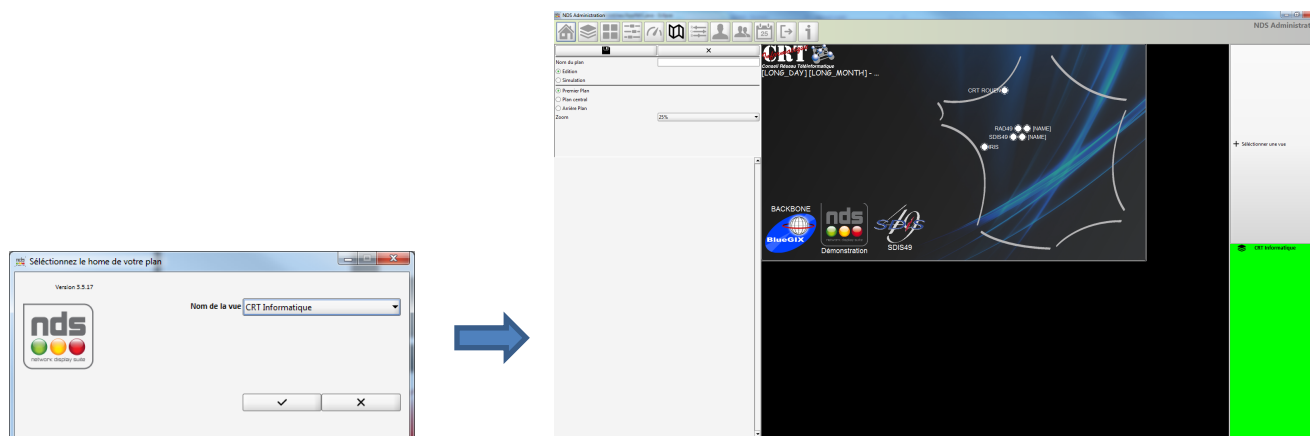
Le panneau de droite vous permet de visualiser l'ensemble des vues associées à votre plan de navigation (En vert la vue principale « Accueil ») ainsi que le maillage entre vues.

Le panneau central vous permet de visualiser la vue en cours d'édition sur laquelle vous allez pouvoir appliquer les actions de redirection. Les objets graphiques associés à une redirection sont encadrés en jaune (Seuls les objets info ou extrémité de liaison peuvent être associés à une redirection).



## 7.2. EDITER OU AJOUTER UN PLAN DE NAVIGATION

La première étape pour configurer votre plan de navigation est de sélectionner la vue principale (Accueil) en cliquant sur le bouton « Sélectionner l'accueil » (voir exemple ci-dessous).



Ensuite ajoutez l'ensemble des vues sur lesquelles vous souhaitez appliquer votre masque de navigation (Action : Sélectionner une vue).

Enfin, créez les liens entre vos différentes vues en suivant la procédure ci-dessous :

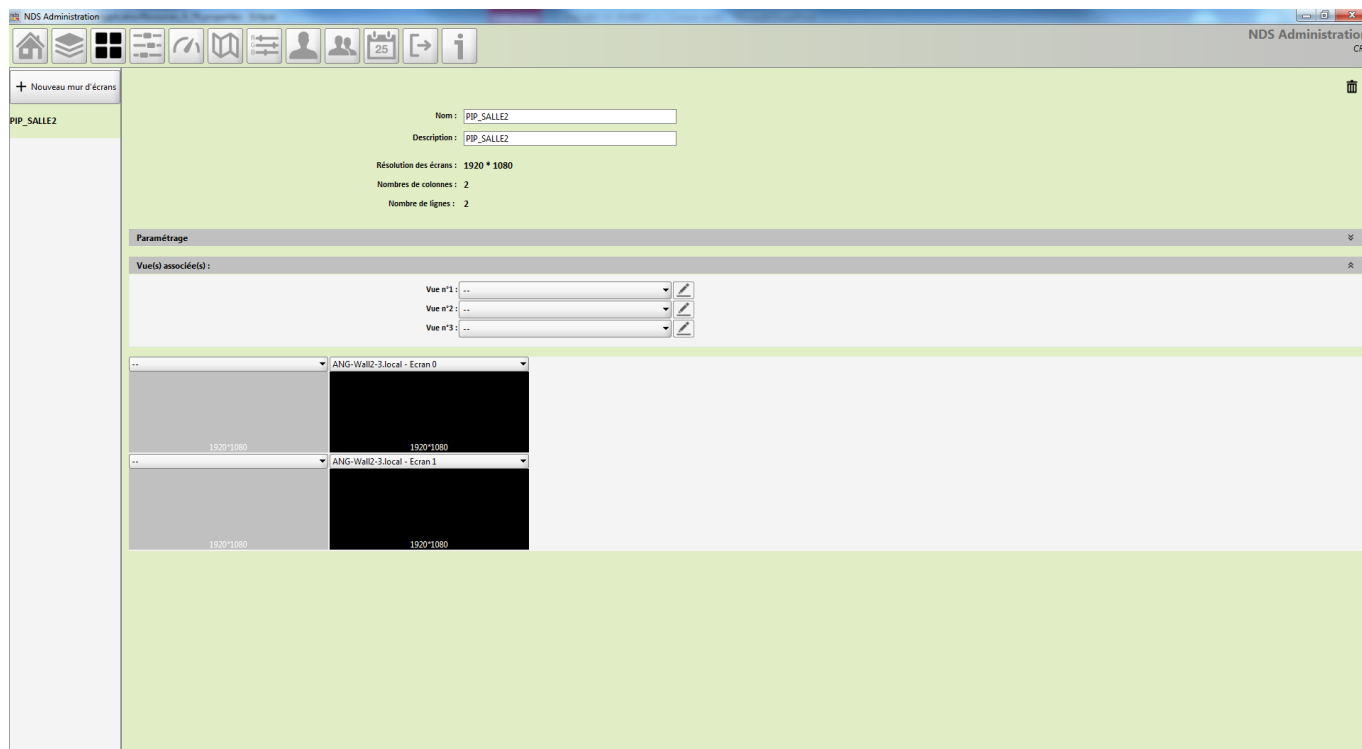
- 1- Sélectionnez la vue sur laquelle vous souhaitez ajouter l'action (Cliquez sur la vue dans le bandeau de droite)
- 2- Sélectionnez la vue vers laquelle vous souhaitez rediriger l'action (Maintenir le bouton de la souris enfoncé)
- 3- Puis par simple glissé/déposé, faites glisser la vue sur l'élément que vous souhaitez (Élément info ou rectangle).

Remarque : Penser à créer sur chacune de vos vues une redirection vers le niveau précédent ou vers l'accueil afin d'éviter de vous retrouver dans une impasse.



## 8. LES MURS DE PLAYERS

La création de mur d'écran va vous permettre d'unifier des écrans pour en former un seul, ainsi vous pourrez afficher sur ce mur une seule et même vue.



The screenshot shows the 'NDS Administration' window with a sidebar on the left containing a '+ Nouveau mur d'écrans' button and a list with 'PIP\_SALLE2'. The main area is for configuring this wall. It includes fields for 'Nom' (PIP\_SALLE2) and 'Description' (PIP\_SALLE2). Below these, it specifies 'Résolution des écrans : 1920 \* 1080', 'Nombre de colonnes : 2', and 'Nombre de lignes : 2'. A 'Paramétrage' section contains 'Vue(s) associée(s)' with three dropdown menus for 'Vue n°1', 'Vue n°2', and 'Vue n°3', each with an edit icon. At the bottom, a preview shows a 2x2 grid of screens. The top-left and bottom-right screens are labeled 'ANG-Wall2-3.local - Ecran 0' and 'ANG-Wall2-3.local - Ecran 1' respectively, with a resolution of '1920\*1080'.

Action	Fonction
--------	----------



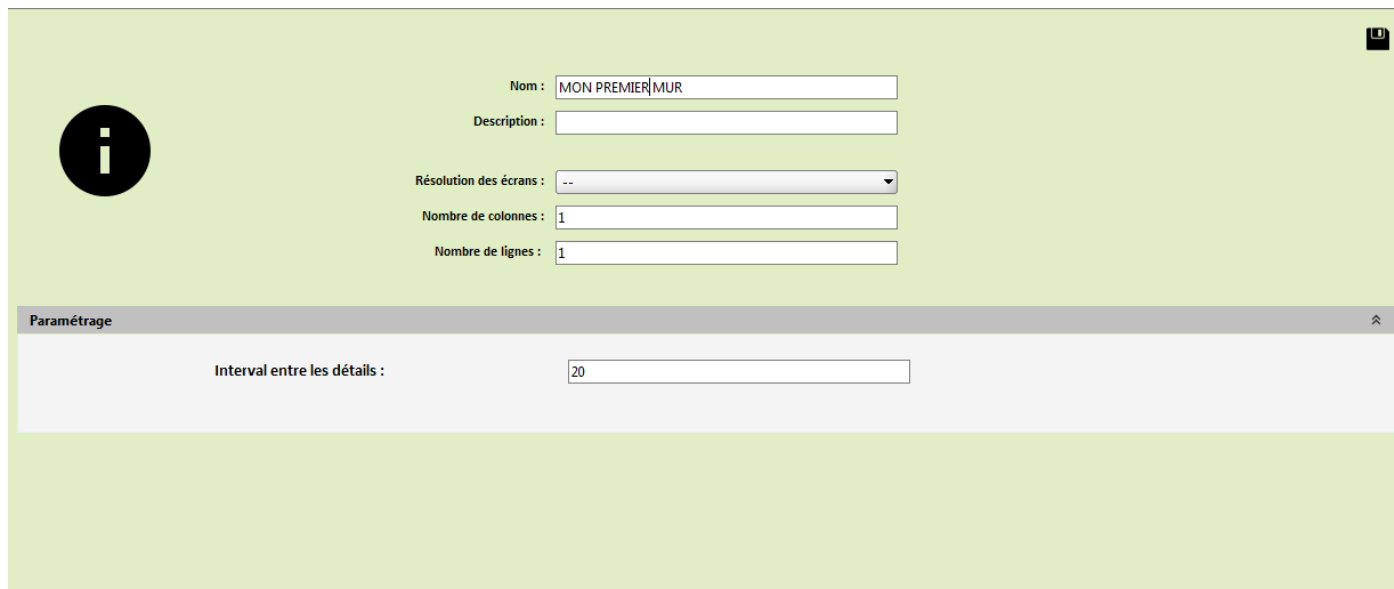
	Supprimer le plan de navigation
--	---------------------------------



## 8.1. AJOUTER UN MUR DE PLAYER

Pour créer un nouveau mur cliquez sur le bouton «+ Nouveau mur d'écran » dans le panneau de gauche, puis renseignez le formulaire ci –dessous.

Sélectionnez la résolution des écrans, le nombre d'écrans en hauteur et en largeur puis enregistrer.



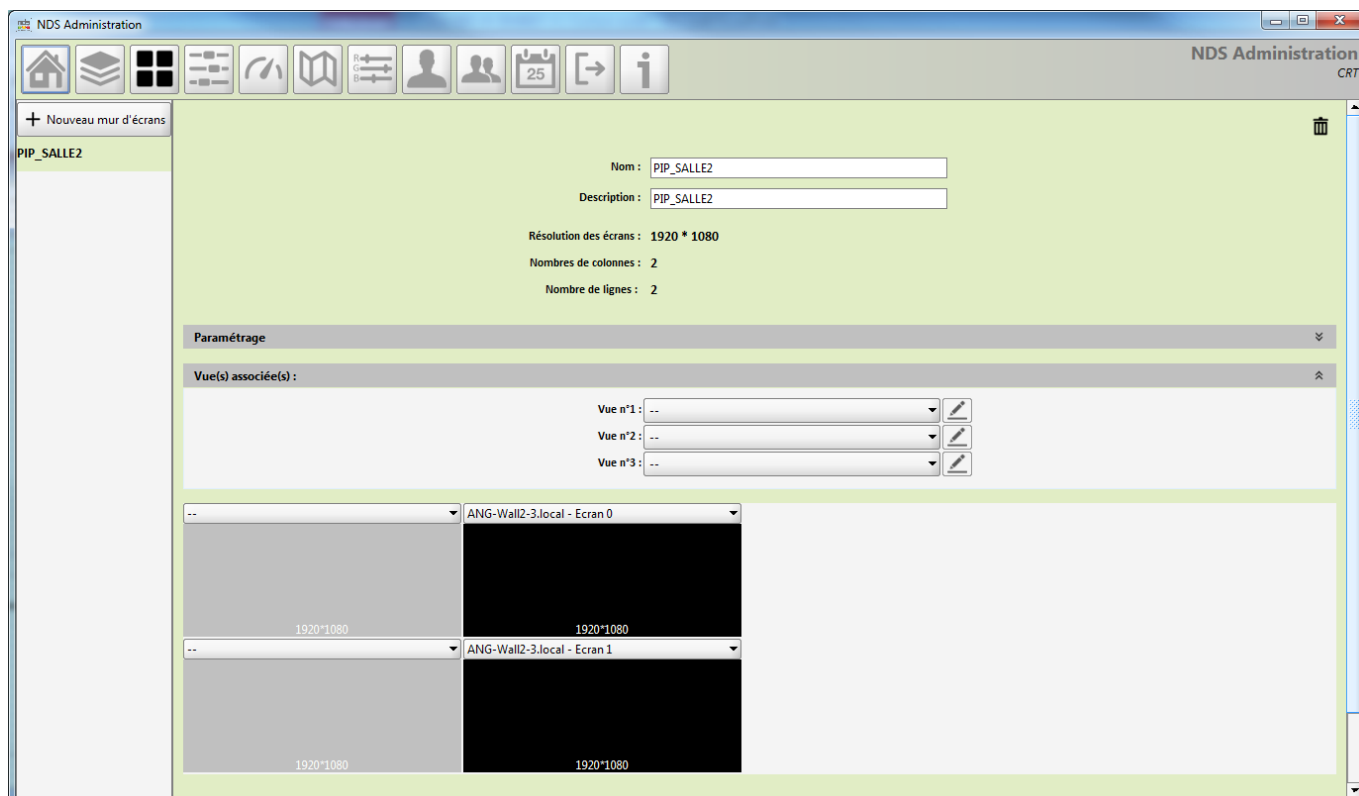
The screenshot shows a web form for adding a new screen wall. On the left is a sidebar with a home icon and a button labeled '+ Nouveau mur d'écran'. The main area contains the following fields:

- Nom :** A text input field containing 'MON PREMIER MUR'.
- Description :** An empty text input field.
- Résolution des écrans :** A dropdown menu currently showing '--'.
- Nombre de colonnes :** A text input field containing '1'.
- Nombre de lignes :** A text input field containing '1'.

Below these fields is a section titled 'Paramétrage' with a sub-section 'Interval entre les détails : 20'.

Une fois votre mur d'écran ajouté, sélectionnez les écrans physiques à associer à la matrice ainsi que la ou les vue(s) à lui associer.

Exemple d'un mur de 2 sur 2 :



This screenshot shows the NDS Administration interface with a 2x2 screen wall configuration. The sidebar on the left has a button '+ Nouveau mur d'écran' and a list containing 'PIP\_SALLE2'. The main form is filled with the following data:

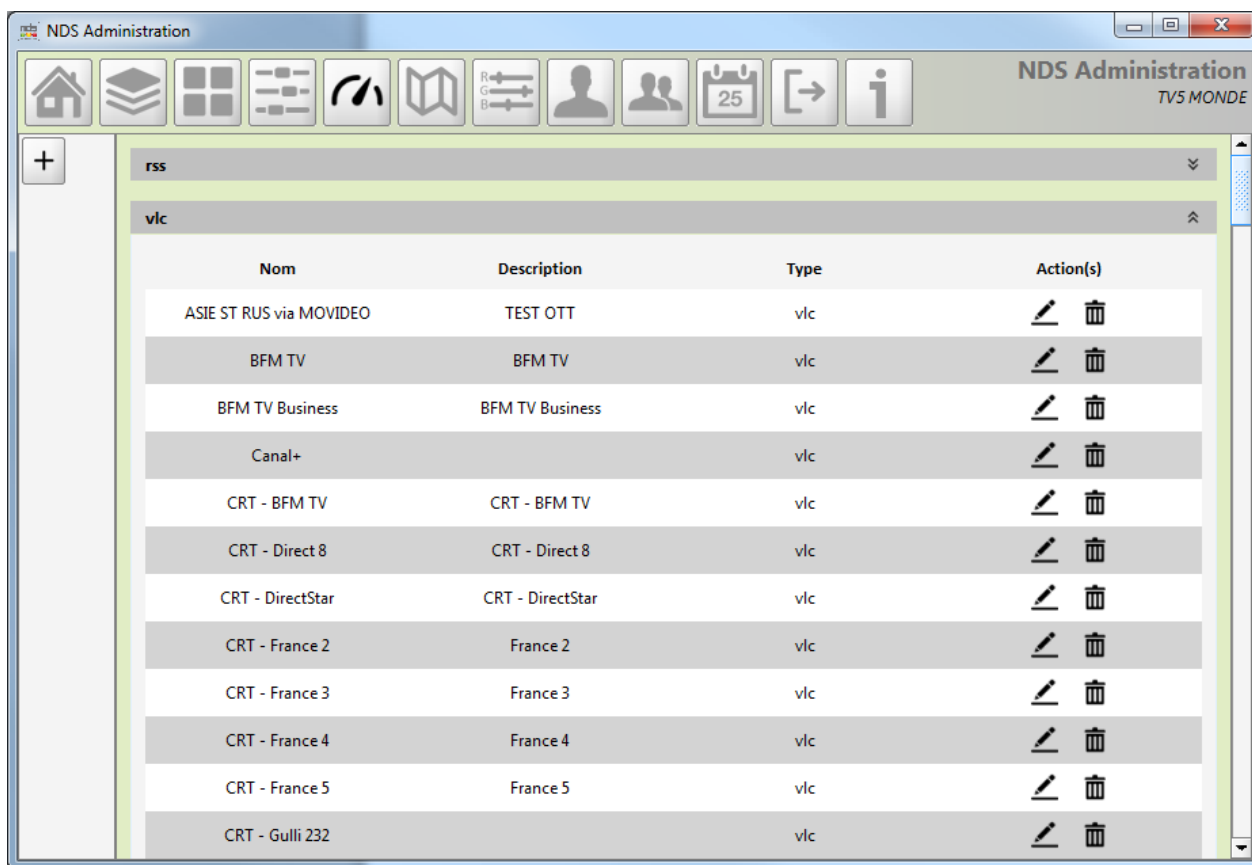
- Nom :** PIP\_SALLE2
- Description :** PIP\_SALLE2
- Résolution des écrans :** 1920 \* 1080
- Nombres de colonnes :** 2
- Nombre de lignes :** 2

The 'Paramétrage' section is expanded, showing 'Vue(s) associée(s) :'. It contains three dropdown menus for 'Vue n°1', 'Vue n°2', and 'Vue n°3', each with a pencil icon for editing. Below this, a 2x2 grid of screen thumbnails is displayed. Each thumbnail has a dropdown menu above it and a resolution label '1920\*1080' at the bottom. The dropdowns are set to 'ANG-Wall2-3.local - Ecran 0' and 'ANG-Wall2-3.local - Ecran 1'.



## 9. LES WIDGET

Ce menu vous permet de créer, modifier et supprimer des widgets et ainsi afficher des informations externes à la supervision comme des Flux RSS, des flux vidéo...



### Action Fonction

	Ajouter un nouveau widget
	Editer le widget
	Supprimer le widget

### 9.1. EDITER OU AJOUTER UN WIDGET

Pour créer ou éditer un widget il vous faut remplir les différents champs du formulaire ci-dessous, seuls les éléments ayant une étoile sont obligatoires.



NDS Administration

Modification du gadget

Nom \* Sport

Description

Type \* Flux RSS

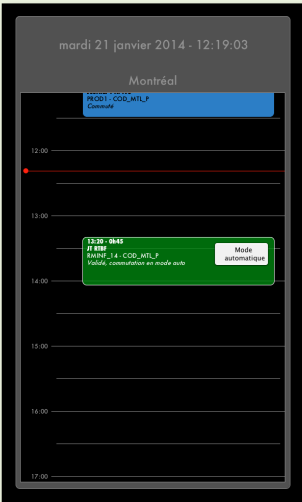

URL \* <http://www.tv5.org/TV5Site/rss/actualites.php>

Utilisateur

Mots de passe

Type de gadget	Description	Rendu visuel
Caméra IP	Affichage de caméra de vidéo surveillance	
Flux RSS		
vlc		
Image Viewer		

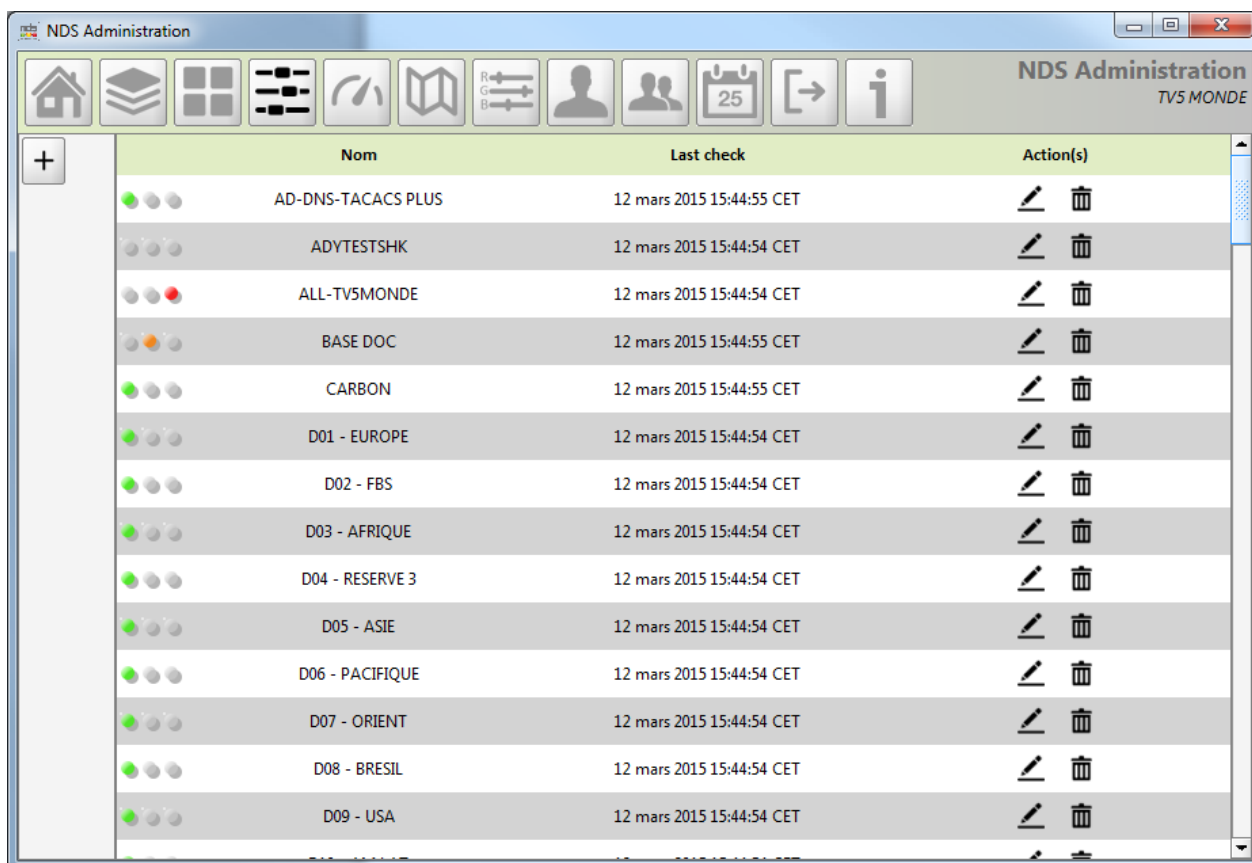




Calendrier Zimbra		
Module Partner (Affichage de pénalité et de calcul de GTR )		
RSS Défilant		
Horloge		
Horloge circulaire		



## 10. LES ELEMENTS VIRTUEL

L'élément virtuel va vous permettre de combiner des éléments supervisés et ainsi créer une représentation logique de votre activité métier.



Action	Fonction
+	Ajouter un nouvel élément
	Editer l'élément
	Supprimer l'élément






## 10.1. CONCEPT ET VOCABULAIRE

Vocabulaire	Fonction
<b>Élément</b>	Élément supervisé exemple : <b>serveur1</b>
<b>Poids</b>	Poids associé à un élément supervisé exemple : [serveur1 * <b>Poids</b> + serveur2 * <b>poids</b> ]

Opérande	Fonction
<b>&amp;→Et</b>	Opérande appliquée entre deux éléments exemple : [serveur1 * poids <b>&amp;</b> serveur2 * poids]
<b>  →Ou</b>	Opérande appliquée entre des ensembles d'éléments exemple : [serveur1 * poids & serveur2 * poids] <b>  </b> [serveur3 * poids & serveur4 * poids]

Séparateur	Fonction
<b>[...]</b>	Ensemble d'élément exemple : [serveur1 + serveur2]

Etat	Valeur	Représentation Visuel
<b>OK</b>	0	
<b>WARNING</b>	1	
<b>CRITICAL</b>	2	






## 10.2. CAS D'UTILISATIONS

## 10.2.1. CAS D'UTILISATION SIMPLE

**1 ensemble contenant 3 éléments supervisés = [3 serveurs DNS]**

**Formule: [Etat DNS1 \* 0.50 & Etat DNS2 \* 0.25 & Etat DNS3 \* 0.25]**

Poids appliqué à chacun des éléments

Cas	Etat DNS1	Etat DNS2	Etat DNS3	Calcul	Résultat
<b>Cas n°1</b>	0	1	0	$[0*0.75+1*0.25+0*0.25] = 0.25$	
<b>Cas n°2</b>	0	1	1	$[0*0.75+1*0.25+1*0.25] = 0.5$	
<b>Cas n°3</b>	0	2	2	$[0*0.75+2*0.25+2*0.25] = 1$	
<b>Cas n°4</b>	2	0	0	$[2*0.75+0*0.25+0*0.25] = 1,5$	
<b>Cas n°4</b>	2	2	0	$[2*0.75+2*0.25+2*0.25] = 2$	








## 10.2.2. CAS D'UTILISATION COMPLEXE

**2 ensembles = [3 serveurs DNS] et [1 serveur FTP]**

**Formule: [Etat DNS1 \* 0.50 & Etat DNS2 \* 0.25 & Etat DNS3 \* 0.25] || [Etat FTP4 \* 1]**

Poids appliqués à chacun des éléments

Cas	Etat DNS1	Etat DNS2	Etat DNS3	Etat FTP4	Calcul	Résultat
Cas n°1	0	1	1	0	$[0*0.75+1*0.25+1*0.25]    [0*1] = 0.50$	
Cas n°2	1	0	2	0	$[1*0.75+0*0.25+2*0.25]    [0*1] = 1,25$	
Cas n°3	2	1	1	0	$[2*0.75+1*0.25+1*0.25]    [0*1] = 2$	
Cas n°4	0	0	0	1	$[0*0.75+0*0.25+0*0.25]    [1*1] = 1$	
Cas n°4	0	0	0	2	$[0*0.75+0*0.25+0*0.25]    [2*1] = 2$	

## 10.3. EDITER OU AJOUTER UN ELEMENT VIRTUEL

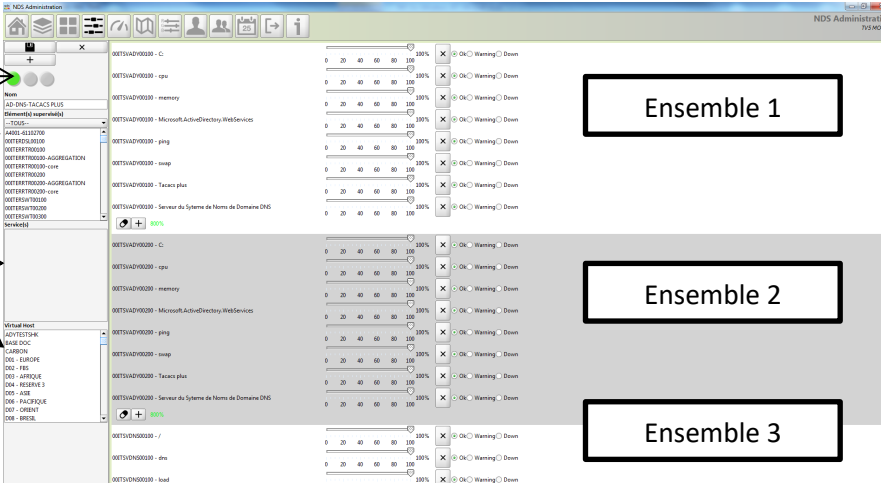
**Simulateur**




**Listes des éléments supervisés**

**Ensemble 1**

**Ensemble 2**

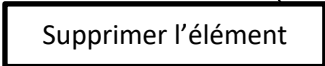
**Ensemble 3**



Action du menu de gauche	Fonction
	Sauvegarder
	Ajouter un ensemble
	Quitter

Edition d'un ensemble :

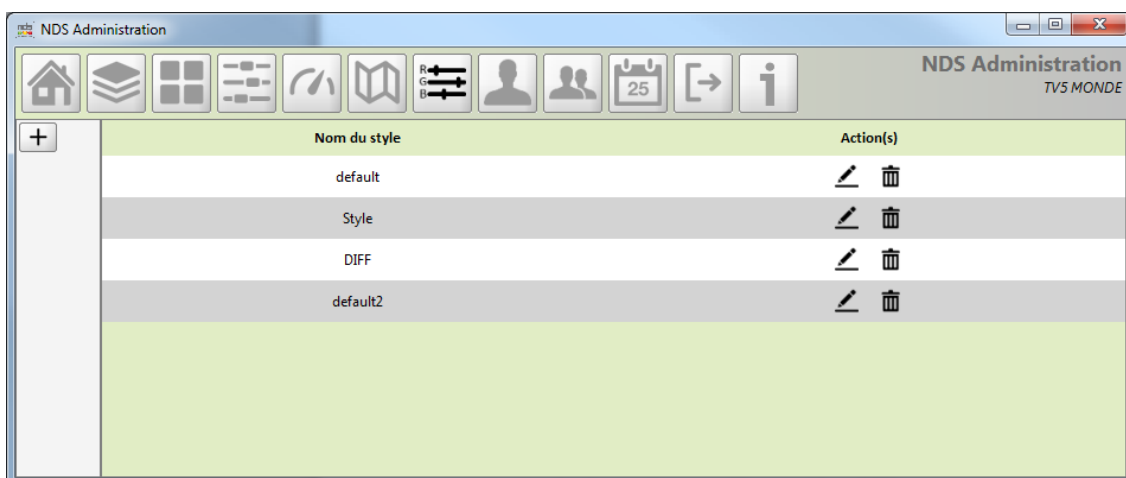






## 11. LES STYLES

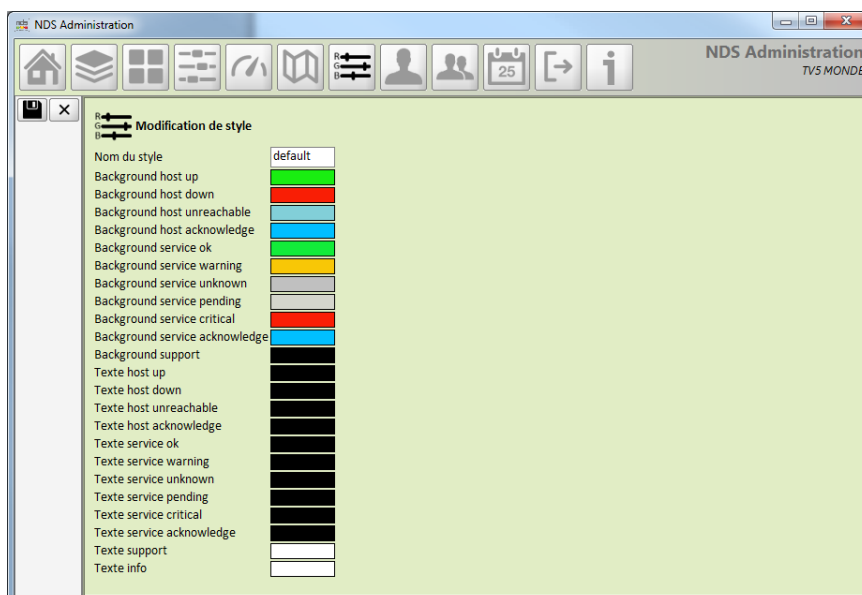
Ce menu va vous permettre de gérer les styles applicables à vos vues (Couleur de fond, couleur des états...)




Action	Fonction
	Ajouter un nouveau style
	Editer le style
	Supprimer le style

### 11.1. AJOUTER OU EDITER UN STYLE

Pour ajouter un nouveau style, il vous suffit de saisir un nom de style et de paramétrer chacune des couleurs associées.



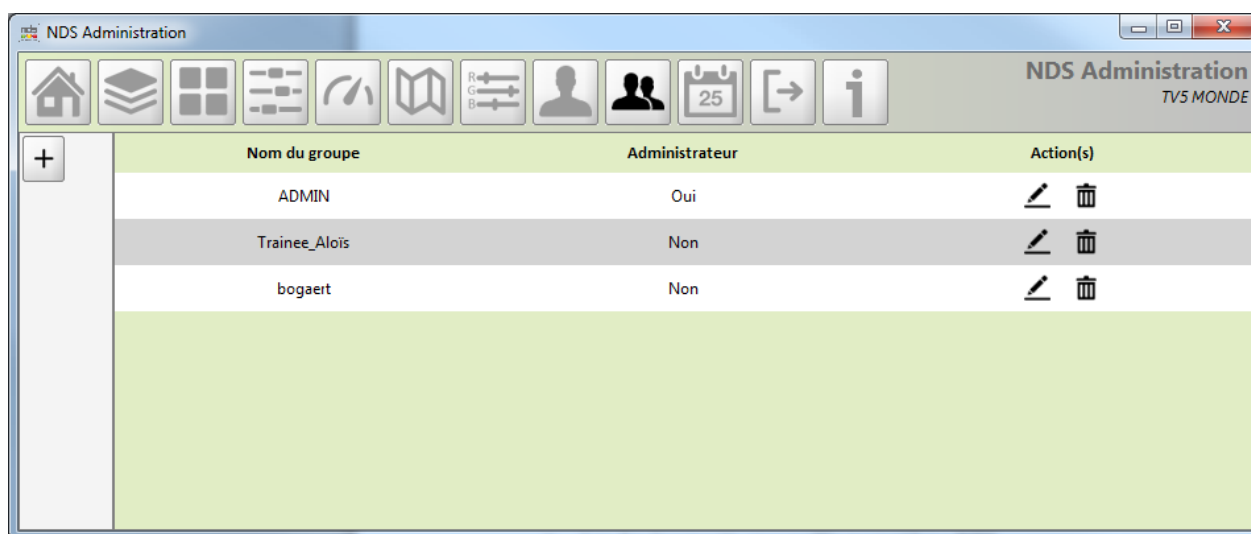





Action du menu de gauche	Fonction
	Sauvegarder
	Quitter

## 12. LES DROITS ET ACCES

### 12.1. LES GROUPES D'UTILISATEURS

Ce menu vous permet de gérer les droits des groupes d'utilisateurs.



Action	Fonction
	Ajouter un nouveau groupe
	Editer le groupe
	Supprimer le groupe

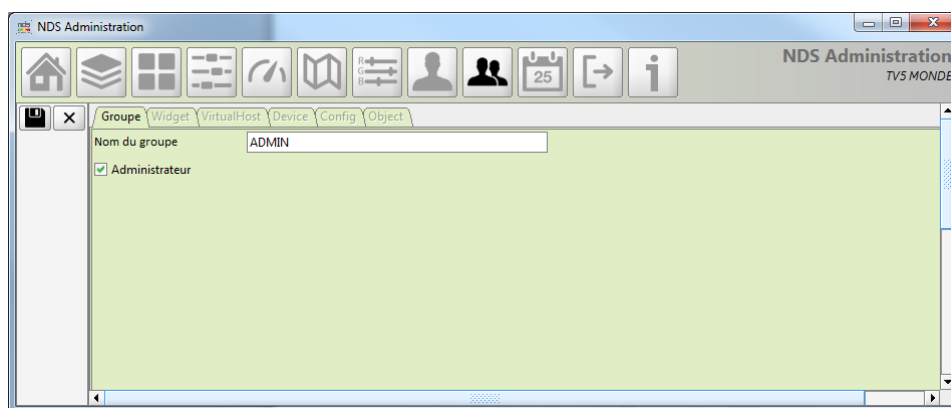
#### 12.1.1. EDITER OU AJOUTER UN GROUPE D'UTILISATEURS



Dans ce menu vous pouvez configurer les droits associés à un groupe d'utilisateurs en allant dans les différents onglets vous allez pouvoir associer les éléments auquel vous souhaitez donné accès:

- Les widgets
- Les éléments virtuels
- Les Player déclaré sur le serveur NDS
- Les vues
- Les éléments supervisés

L'option « Administrateur » donne les pleins droits au groupe.

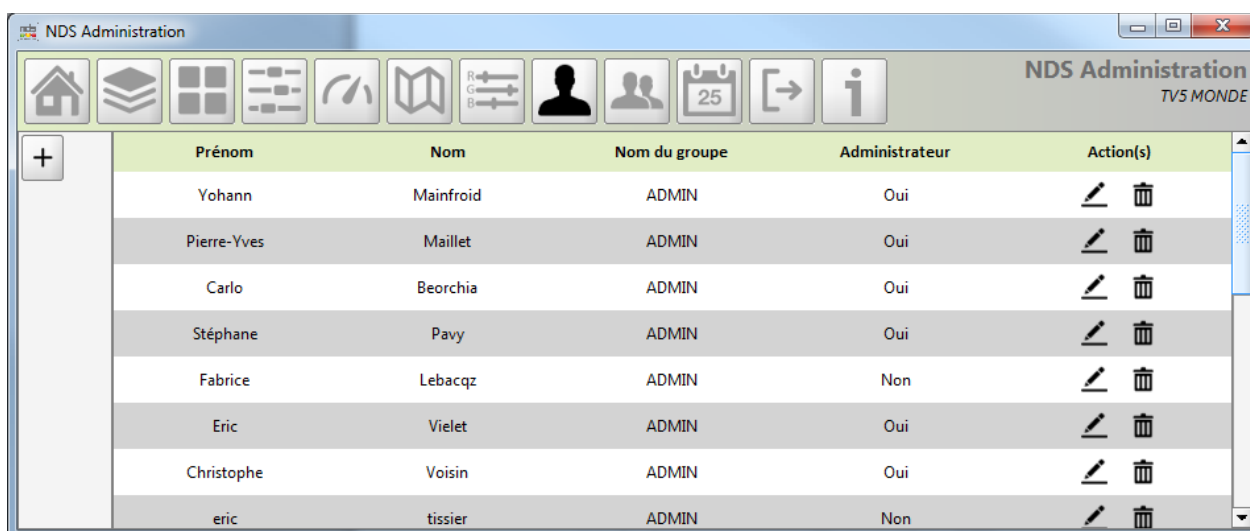







Action du menu de gauche	Fonction
	Sauvegarder
	Quitter

## 12.2. LES UTILISATEURS

Ce menu vous permet de gérer les comptes utilisateurs ayant accès au module d'administration, les comptes générés permettent également de s'authentifier sur les Players.

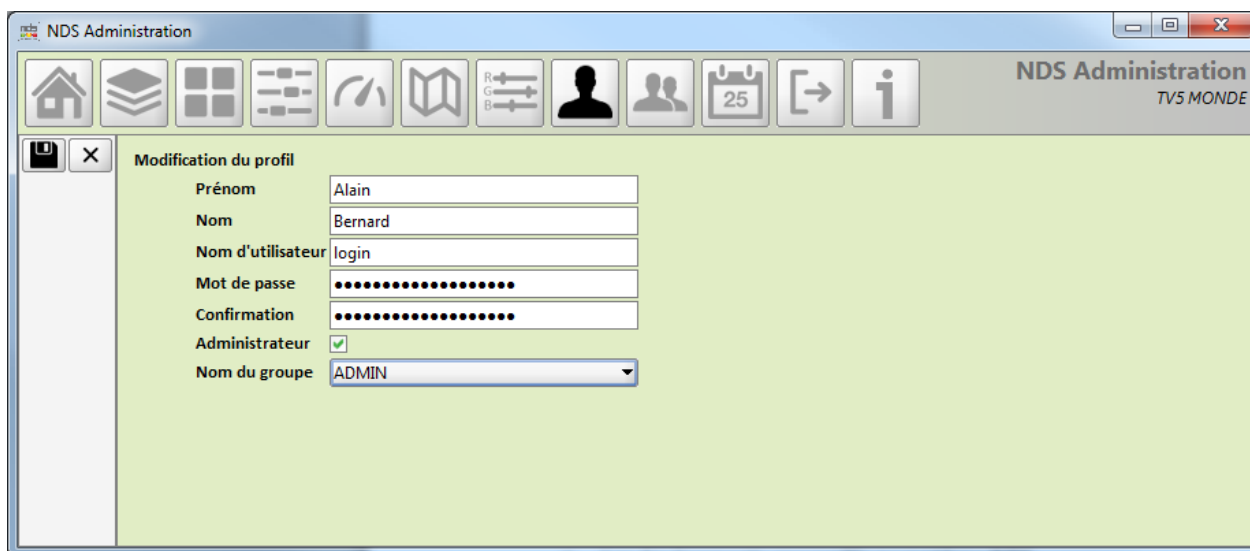


Action	Fonction
	Ajouter un nouvel utilisateur
	Editer l'utilisateur
	Supprimer l'utilisateur



## 12.2.1. EDITER OU AJOUTER UN UTILISATEUR



Pour ajouter ou éditer un utilisateur, il vous suffit de remplir le formulaire ci-dessous.



The screenshot shows the 'NDS Administration' window. The title bar says 'nds NDS Administration'. The menu bar includes icons for Home, Layers, Grid, Lists, Refresh, Map, RGB, User, Users, Calendar (25), Add, and Info. The main area is titled 'Modification du profil' and contains the following fields:

- Prénom: Alain
- Nom: Bernard
- Nom d'utilisateur: login
- Mot de passe: [masked]
- Confirmation: [masked]
- Administrateur: ☒
- Nom du groupe: ADMIN (dropdown menu)

L'option « Administrateur » permet à l'utilisateur de gérer les utilisateurs de son groupe (Ajout, suppression, modification de profil).

Action du menu de gauche	Fonction
	Sauvegarder
	Quitter

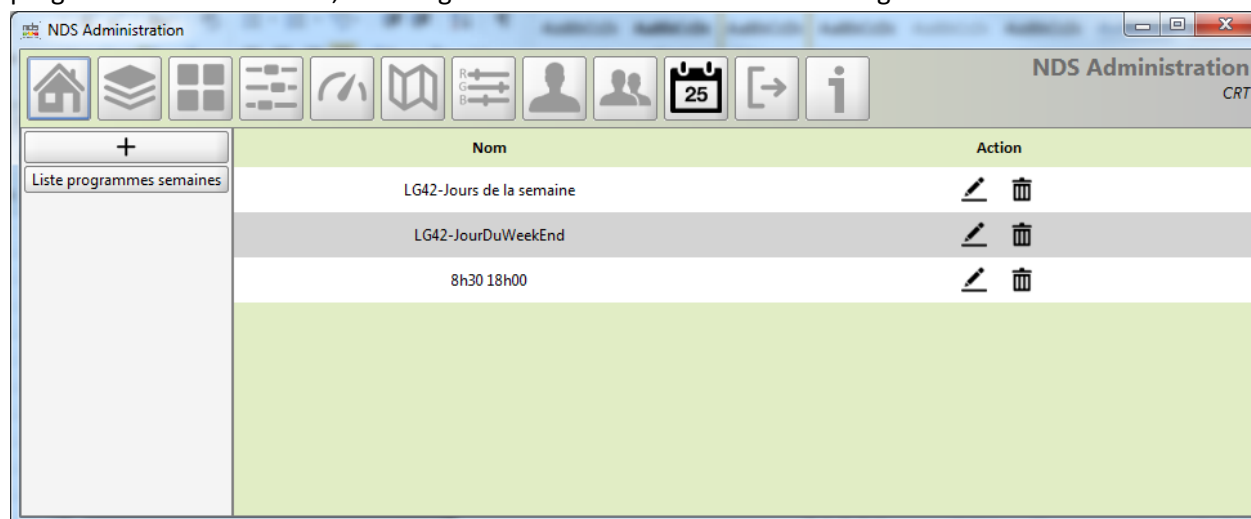



## 13. LES PROGRAMMATIONS HORAIRES

Ce menu vous permet de créer des programmes de gestion de plages horaires d'allumage et d'extinction de vos écrans.

### 13.1. LES PROGRAMMES JOURNALIERS

Cette interface vous permet de créer des programmes journaliers qui seront ensuite combinés afin de créer un programme hebdomadaire, et ainsi gérer au mieux les économies d'énergie.

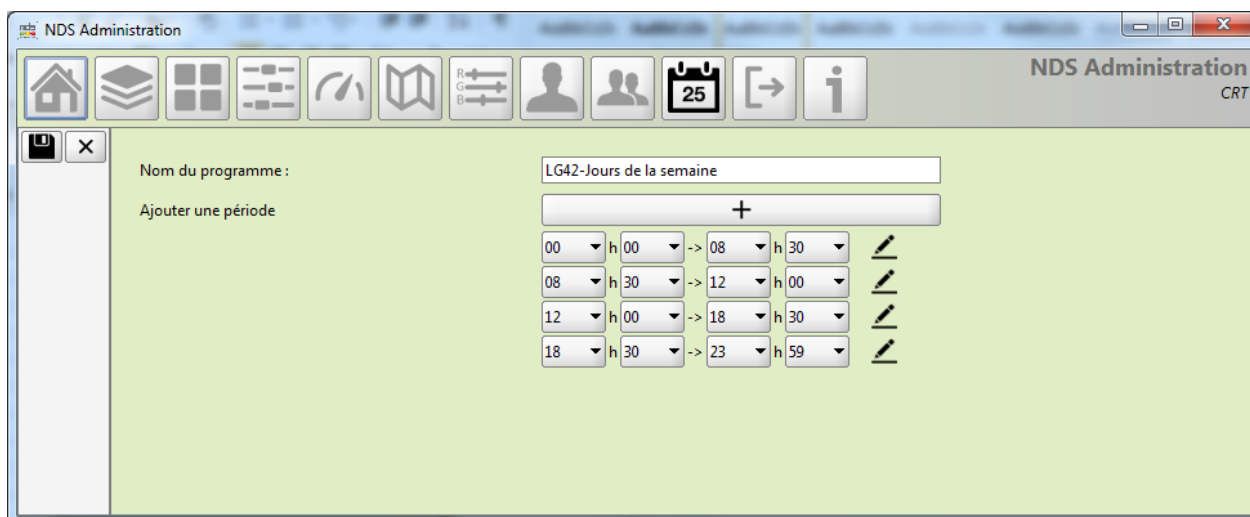


Action	Fonction
+	Ajouter un programme journalier
	Editer un programme journalier
	Supprimer un programme journalier
Liste programmes semaines	Accéder aux programmes hebdomadaires




## 13.1.1. EDITER OU AJOUTER UN PROGRAMME

Cette interface vous permet de gérer un modèle de plages horaires d'une journée.



Nom du programme :		LG42-Jours de la semaine	
Ajouter une période			
+			
00	h 00	->	08 h 30
08	h 30	->	12 h 00
12	h 00	->	18 h 30
18	h 30	->	23 h 59

Action	Fonction
+	Ajouter une période
	Modifier l'état d'un écran durant la période (Allumage, extinction)

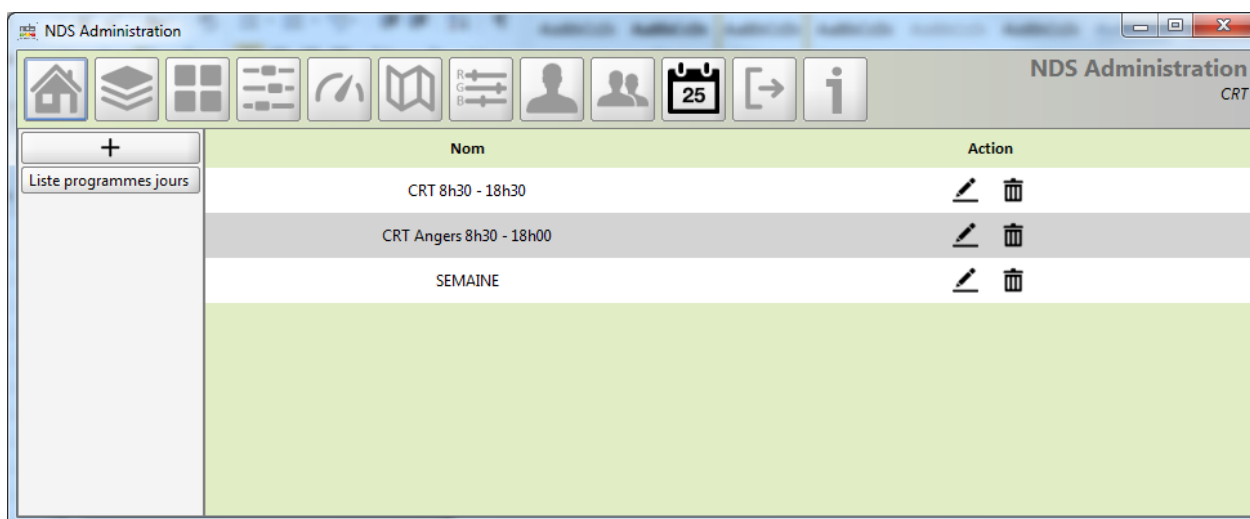
Note : les horaires doivent être chronologiques, une journée commence à 00h00 et fini à 23h59



Action du menu de gauche	Fonction
	Sauvegarder
X	Quitter



## 13.2. LES PROGRAMMES HEBDOMADAIRES

Une fois vos programmes journaliers créés il vous suffit de les combiner afin de créer un programme hebdomadaire.

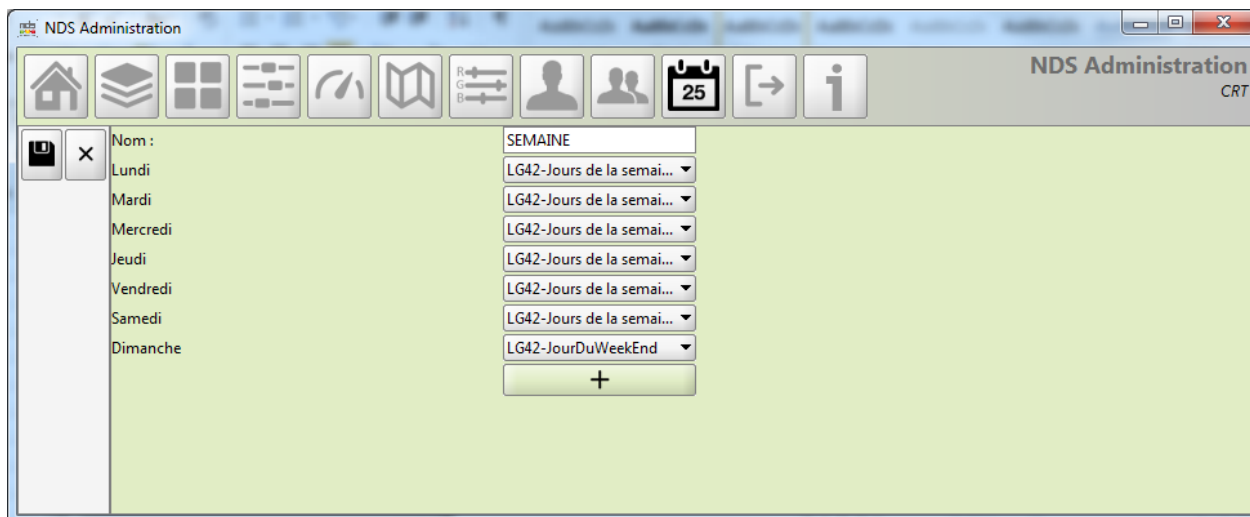



Action	Fonction
+	Ajouter un programme hebdomadaire
	Editer un programme hebdomadaire
	Supprimer un programme hebdomadaire
Liste programmes semaines	Accéder aux programmes journaliers



## 13.2.1. EDITER OU AJOUTER UN PROGRAMME

Sur cette interface, vous pouvez associer à chaque jour de la semaine un programme de journée créé précédemment.

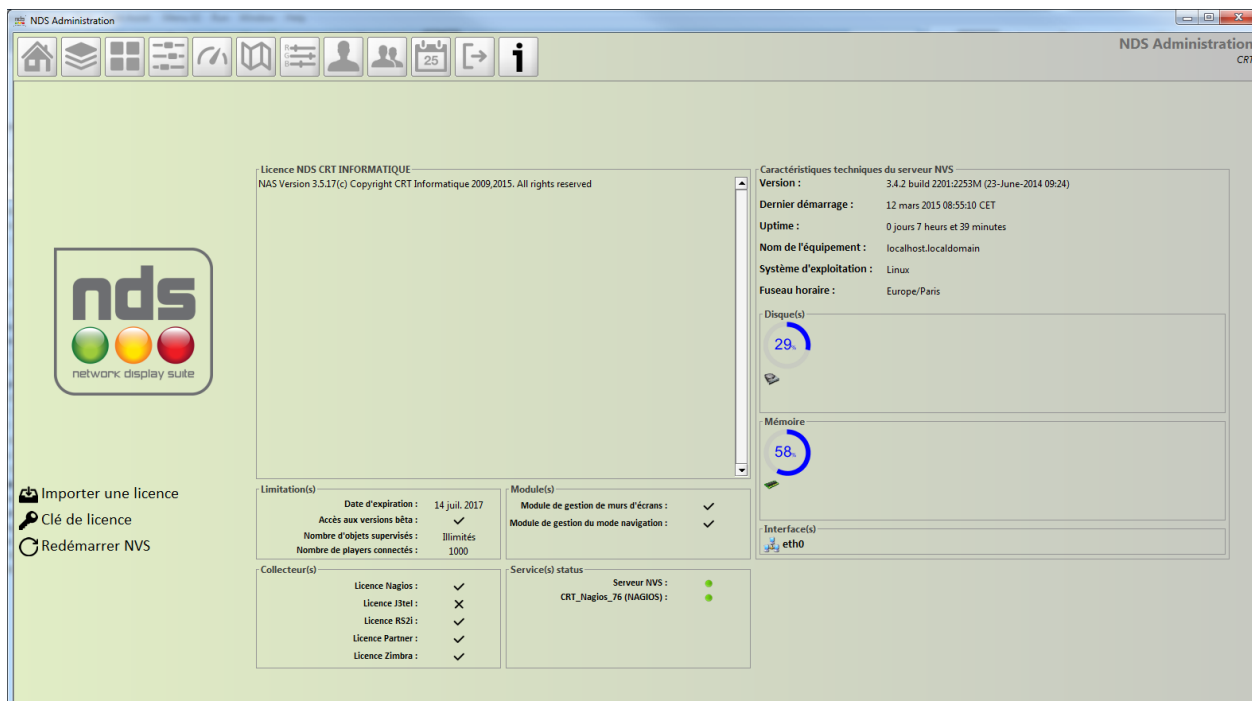





Action du menu de gauche	Fonction
	Sauvegarder
	Quitter



## 14. A PROPOS

Ce menu vous permet de visualiser l'état de votre service (Collecteur, serveur), ainsi que des indications concernant la licence souscrite (Date d'expiration, limitation...).



Action	Fonction
	Importer une licence
	Afficher la clé de licence
	Redémarrer le serveur NVS



## 15. VOCABULAIRE

Termes	Définition
<b>Vues</b>	Surface d’affichage paramétrable
<b>Objets</b>	
<b>Élément virtuel</b>	Combinaison d’éléments supervisés représentant une activité métiers.