

Crimson Manuel Utilisateur



Présentation

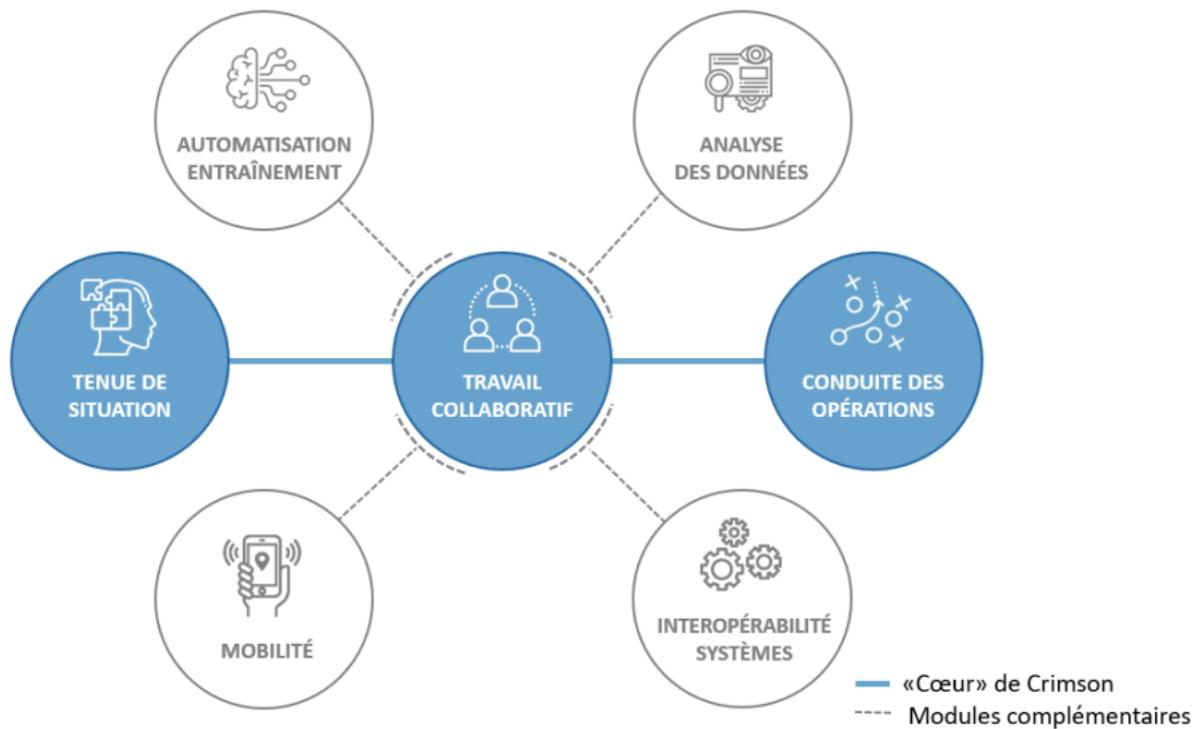
CRIMSON TACTIC est une **solution logicielle d'hypervision et de conduite des opérations** permettant aux acteurs de la sécurité de partager une vision commune de la situation opérationnelle, afin de faciliter la prise de décision et de fluidifier la transmission des ordres, ainsi que le suivi de leur exécution.

L'échange et le partage d'informations est possible entre différents sites distants et les intervenants sur le terrain, avec une gestion fine des droits d'accès, selon le rôle des utilisateurs.

La situation partagée est construite à partir de la fusion de données de systèmes hétérogènes pour en restituer l'information utile (capteurs, vidéosurveillance, systèmes externes, objets connectés, drones, etc.), et la saisie d'information circonstanciée remontée par un ou plusieurs opérateurs.

La solution CRIMSON TACTIC est une plateforme **modulaire** permettant de construire une solution adaptée aux besoins spécifiques de différents clients. Les modules de base offerts par la solution sont :

- la **tenue de situation** permettant de visualiser et construire la situation opérationnelle à partir des informations rentrées par les opérateurs et combinées avec les informations extraites des sous-systèmes connectés;
- le **travail collaboratif** permettant d'échanger l'information et la situation courante entre différents postes distants en temps réel, en fonction du droit d'en connaître de chacun;
- la **conduite des opérations** permettant de suivre les opérations en cours et d'échanger efficacement texte, photos et vidéos au travers d'une fiche événement innovante et ergonomique pour mieux organiser les opérations.



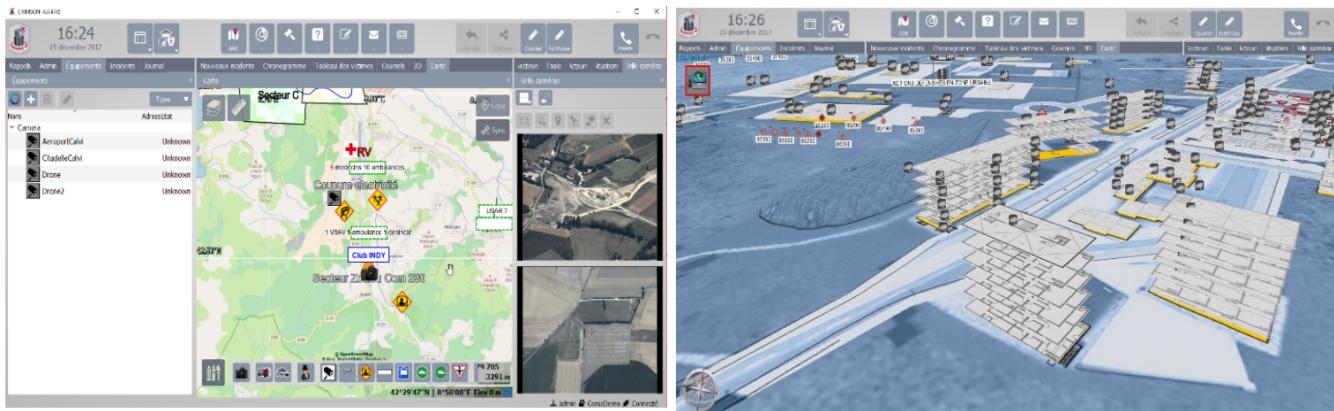
Plateforme modulaire

L'outil s'adresse aux différents acteurs de la gestion de la sécurité :

- les responsables de la sûreté et de la sécurité;
- les opérateurs dans un PC de sécurité;
- les primo-intervenants sur le terrain.

La solution CRIMSON TACTIC répond à différents cas d'utilisation :

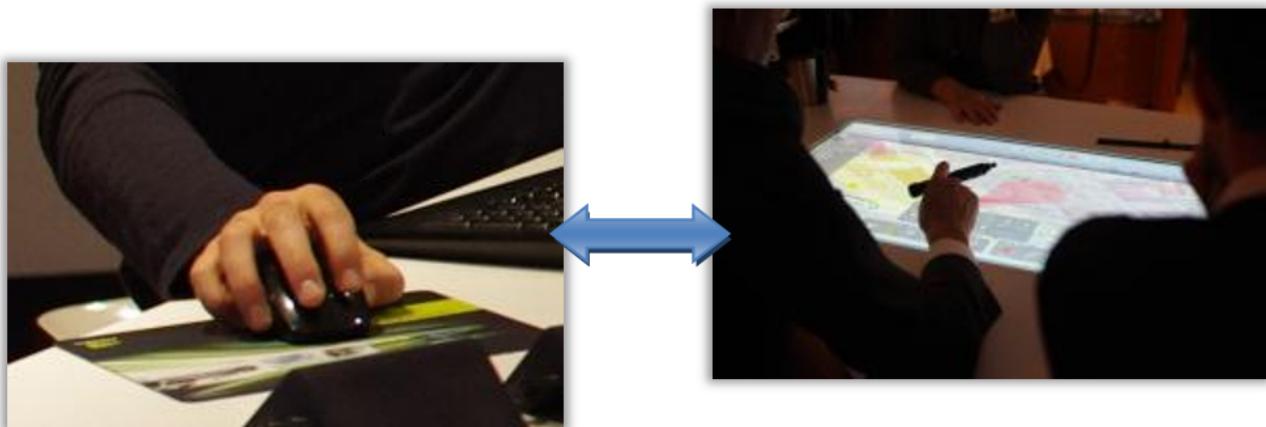
- **Hypervision (PSIM)** : surveillance opérationnelle d'un site/d'une zone, agrégation/fusion des données, gestion des alertes/interventions et des ressources affectées;
- **Gestion opérationnelle d'un événement/d'une crise** : partage de la situation pour aide à la décision, gestion des ressources d'une opération, remontée des informations terrain.



Exemples d'interface CRIMSON TACTIC

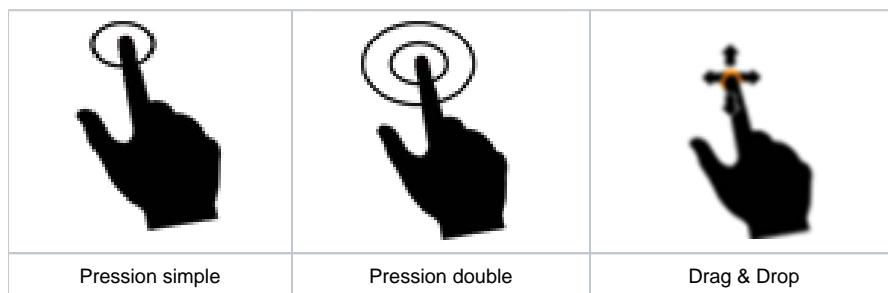
Interface utilisateur

L'utilisation de CRIMSON TACTIC se fait à partir du clavier intégré ou d'un clavier externe, ainsi qu'avec le pavé tactile ou une souris externe. CRIMSON TACTIC supporte l'utilisation d'une souris ou de l'écran tactile comme illustré ci-dessous.



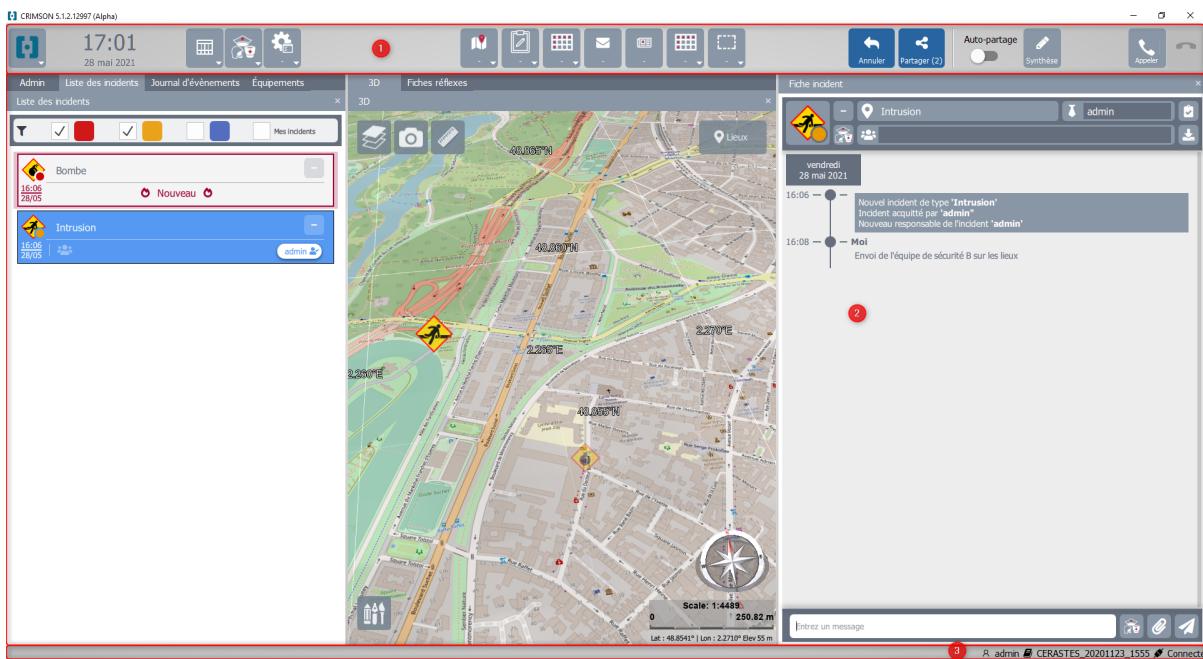
Utilisation d'une souris externe, des doigts ou d'un stylet

Les termes pression simple, pression double et glisser-déposer utilisé tout au long de ce document sont montrés ci-dessous.



L'interface utilisateur de CRIMSON TACTIC est composée de trois éléments principaux :

1. Une barre principale située sur la partie supérieure de l'application décrite dans [cette section](#).
2. Une partie centrale contenant un ensemble de fenêtre déplaçable et affichables. Des configurations existantes sont prédéfinis en fonction du rôle de l'utilisateur. Chaque fenêtre correspond à une fonctionnalité de l'application.
3. Une barre de statut pour indiquer l'état de connexion, l'évènement connecté et divers messages d'informations.



Interface graphique par défaut de CRIMSON TACTIC

Barre principale

- Menu général
- Disposition des fenêtres
- Groupes
- Indicateurs d'informations non-lues
- Travail collaboratif
- Synthèse

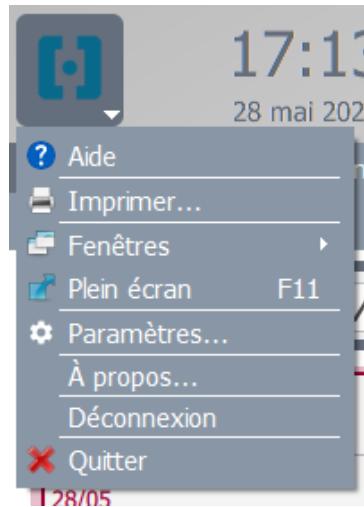
La barre principale contient des informations globales liées à la gestion de la crise et aux connexions des administrateurs et utilisateurs. La barre principale est située en haut de l'application et ne peut pas être déplacée.



Barre principale

Menu général

Cliquez sur le bouton CRIMSON TACTIC pour faire apparaître le menu général de l'application.

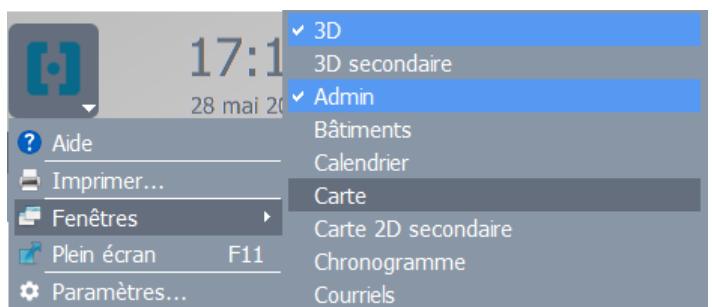


Appuyez sur **Aide** pour accéder au manuel utilisateur de CRIMSON TACTIC.

Appuyez sur **Imprimer...** pour imprimer un point de situation (résumé de la situation courante), ou l'envoyer sous forme de message interne (**Courriel**), ou encore l'exporter sous forme d'un fichier PDF ou HTML. Ce point de situation peut contenir :

- une capture d'écran de la vue 3D et de la carte en pièces jointes;
- les informations du tableau de bord;
- les informations du journal de rapports.

Appuyez sur **Fenêtres...** pour afficher la liste des fenêtres disponibles. Afficher ou cacher une fenêtre en cliquant sur son nom dans la liste.



Appuyez sur **Plein écran** pour passer la fenêtre principale en plein écran.

Appuyez sur le bouton **Paramètres...** pour gérer les [paramètres de l'application](#).

Appuyez sur **A propos...** pour voir la licence et les informations sur les plugins.

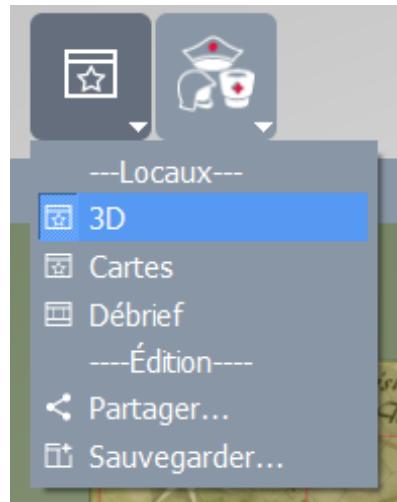
Appuyez sur **Déconnexion** pour vous déconnecter du profil utilisateur courant et revenir à l'interface d'identification.

Appuyez sur **Quitter...** pour quitter l'application.

Disposition des fenêtres

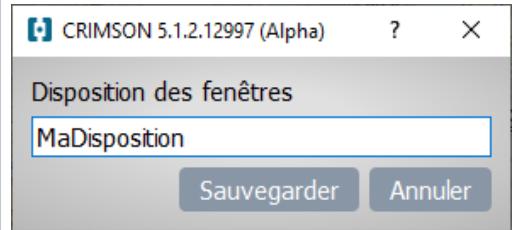
La disposition des fenêtres peut être changée, sauvegardée et partagée.

Pour changer la disposition, appuyez sur l'icône et sélectionnez la disposition à appliquer dans la barre latérale.



Toutes les fenêtres peuvent être déplacées et redimensionnées à volonté.

Pour sauvegarder une disposition personnalisée, appuyez sur l'icône et sélectionnez l'option **Sauvegarder....**. Saisissez le nom de la nouvelle disposition et cliquez sur **Sauvegarder**.

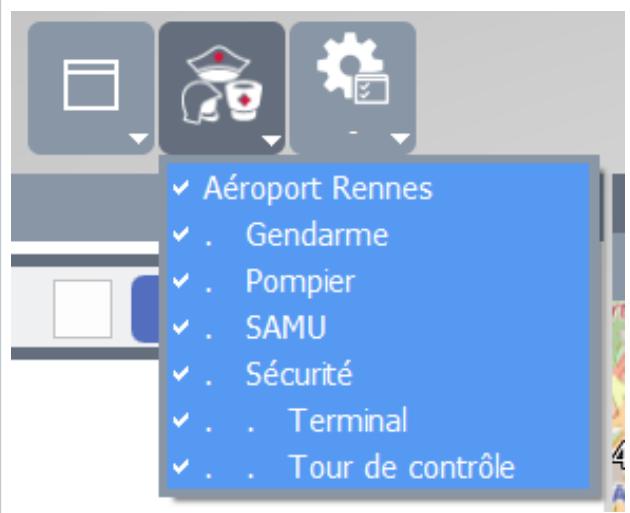


Groupes

Appuyez sur ce bouton pour accéder à la liste des groupes et au filtrage des informations.

Dans la liste de sélection, sélectionnez ou désélectionnez les groupes afin d'afficher ou cacher les informations partagées par ces groupes. Le filtrage affecte les cartes, le tableau de bord et les rapports. Par défaut, toutes les informations des groupes sont visibles.

Plus d'information sur le filtrage par groupe sont disponibles dans [cette section](#).



Indicateurs d'informations non-lues

Le nombre sous l'icône représente le nombre d'informations non-lues de chaque type.

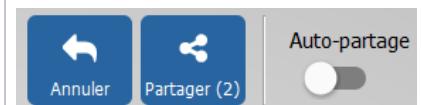
Appuyez sur une icône pour ouvrir le composant correspondant.

Lors de la sélection d'une icône, le journal des rapports est configuré pour afficher uniquement les messages correspondants au composant sélectionné.

Travail collaboratif

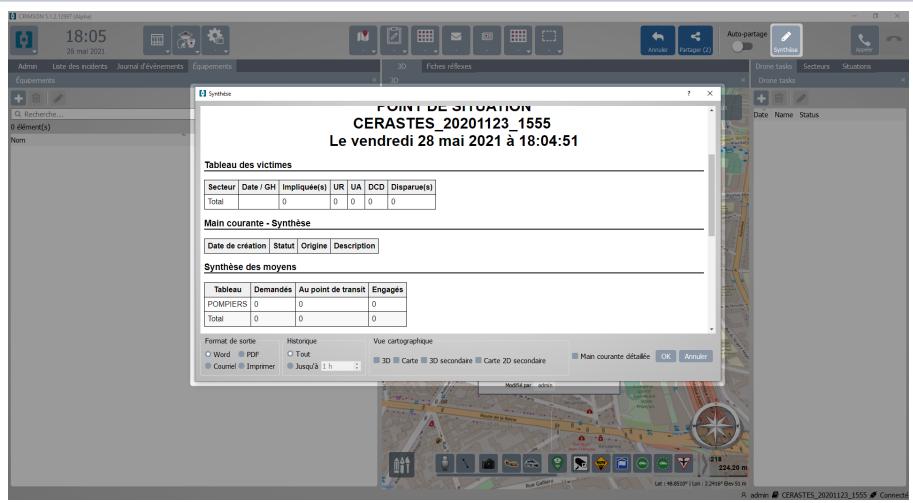
Ces boutons permettent de contrôler l'envoi et la manière dont sont envoyés les modifications locales aux autres opérateurs.

Plus d'information sur le fonctionnement du travail collaboratif sont disponibles dans [cette section](#).



Synthèse

Ce bouton permet, comme l'option **Imprimer** du menu général, de générer et imprimer/exporter un point de situation.



Notifications

Les notifications informent l'utilisateur de nouveaux éléments dans le réseau CRIMSON TACTIC.

Un bouton est présent dans l'interface pour afficher ou cacher la barre de notification. Il est représenté par :

- Un cercle de couleur qui indique la présence d'une nouvelle notification.
- Un numéro qui indique le nombre de nouvelles notifications présentes dans la liste.



Les notifications apparaissent dans la liste de la plus récente à la plus ancienne. Elles sont représentées de la façon suivante :

Une date	La date correspond au moment de l'événement notifié. Le format de la date est conçu de sorte qu'elle soit rapidement interprétable par l'utilisateur. exemples : <ul style="list-style-type: none">■ À l'instant■ Il y a 5 minutes■ Il y a 6 jours
Une icône	Il s'agit de l'icône de l'entité ou du tableau notifiant d'une modification.
Un nom	Le nom de l'entité ou de son tableau.
Un expéditeur	Le nom de l'utilisateur responsable de la notification.
Une description	Une description de la modification apportée à l'entité.
Une criticité	Les notifications ont plusieurs niveaux de criticité en fonction de la modification apportée à une entité.

The screenshot shows the 'Notifications' interface with the following data:

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

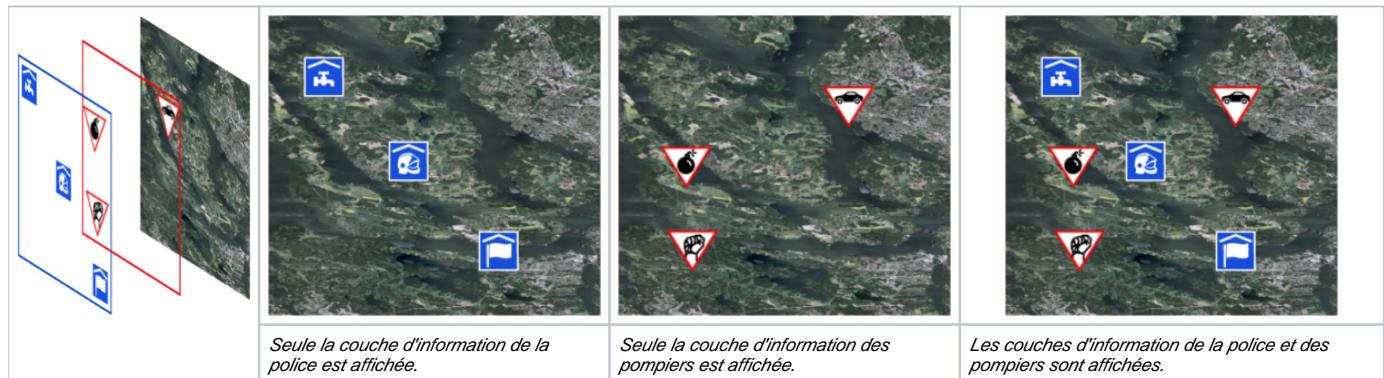
Clean notifications

Les notifications peuvent être filtrées via le panneau des paramètres en fonction de leur criticité.

Filtrer en fonction des groupes

Le filtrage en fonction des groupes permet de n'afficher que les informations diffusées par certains groupes. Chaque groupe est considéré comme une couche d'information.

Le tableau ci-dessous donne l'exemple des deux couches : la police (en bleu) et les pompiers (en rouge). La fonction de filtrage permet d'afficher uniquement les informations émises par la police, uniquement les informations émises par les pompiers, ou les deux.

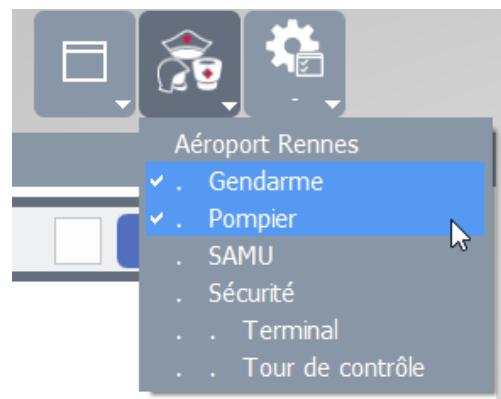


Filtrer en fonction des groupes :

Appuyez sur le bouton de **Filtrage par groupe**. Une liste de choix s'ouvre.



Dans la liste de choix, sélectionnez ou désélectionnez les groupes à afficher ou à cacher. Le filtrage s'applique aux cartes, au tableau de bord et au journal de rapports. Par défaut, les informations de tous les groupes sont visibles.



Le journal de rapports, les cartes et les tableaux n'afficheront que les informations émises par les groupes sélectionnés.



Configuration

Création de configuration de base

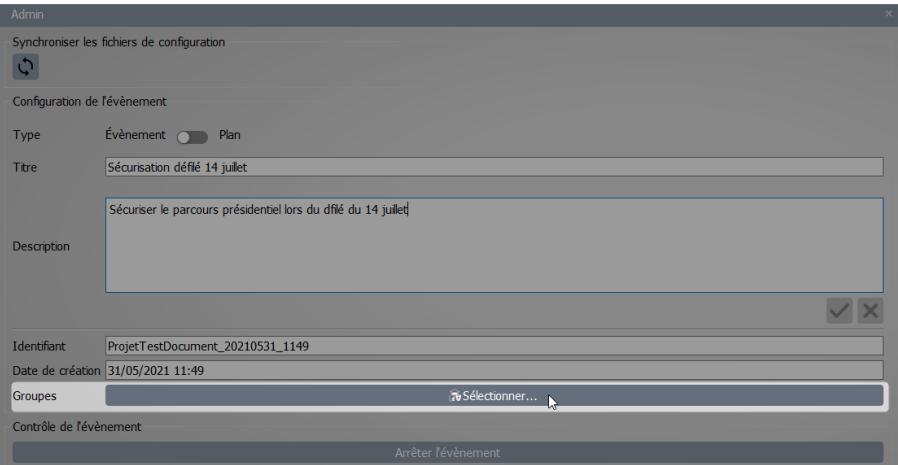
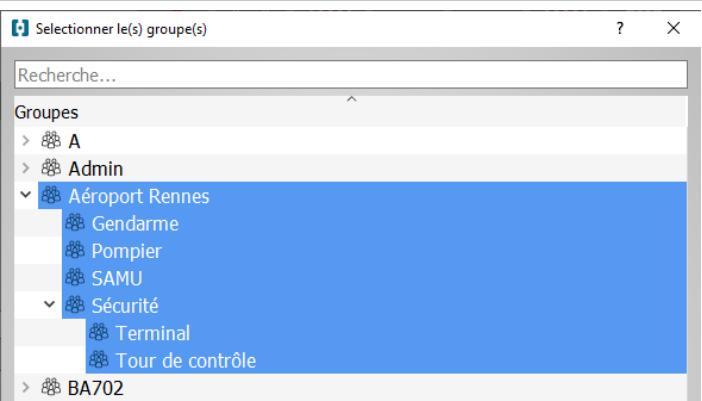
- Acteurs et groupes
 - Sélectionner les groupes
 - Accéder aux propriétés d'un acteur
- Outils des administrateurs
 - Synchroniser la configuration
 - Saisir des informations sur la configuration
 - Arrêter un évènement
- Plusieurs administrateurs

Le composant de création de configurations permet aux administrateurs de créer des configurations de crises composées d'acteurs, de groupes et de messages. Ces configurations peuvent être sauvegardées pour pouvoir être modifiés par la suite ou pour la création d'évènements.

Acteurs et groupes

Cette fonctionnalité permet aux administrateurs de sélectionner les groupes dans la configuration de crise.

Sélectionner les groupes

Dans la fenêtre Admin , appuyez sur le bouton Sélectionner...	
Sélectionnez les groupes à associer à la configuration puis cliquez sur OK .	

Accéder aux propriétés d'un acteur

Dans la fenêtre **Utilisateurs**, sélectionnez l'acteur à paramétriser, puis cliquez sur le bouton **Modifier** .

Dans l'interface CRIMSON TACTIC, on ne peut accéder qu'en lecture aux paramètres des groupes et des acteurs.

Utilisateurs				
	Nom	Rang	Téléph	
▼ Aéroport Rennes				
Gendarme				
> Pompier				
SAMU				
▼ Sécurité				
● responsable				
Terminal				
Téléphoniste				

La fenêtre des paramètres de l'acteur apparaît. Cliquez sur **OK** pour valider les changements.

Édition d'un acteur

Identifiant :	responsable				
Prénom :	Jean				
Nom :	Dupont				
Rang :					
Téléphone :					
Tél. Mobile :					
Courriel :					
Métadonnées :	<table border="1"> <tr> <td>Clé</td> <td>Valeur</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><input style="width: 100%; height: 100%;" type="button" value="+"/></td> </tr> </table>	Clé	Valeur	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="button" value="+"/>	
Clé	Valeur				
<input style="width: 100%; height: 100%;" type="button" value="+"/>					
<input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Annuler"/>					

Outils des administrateurs

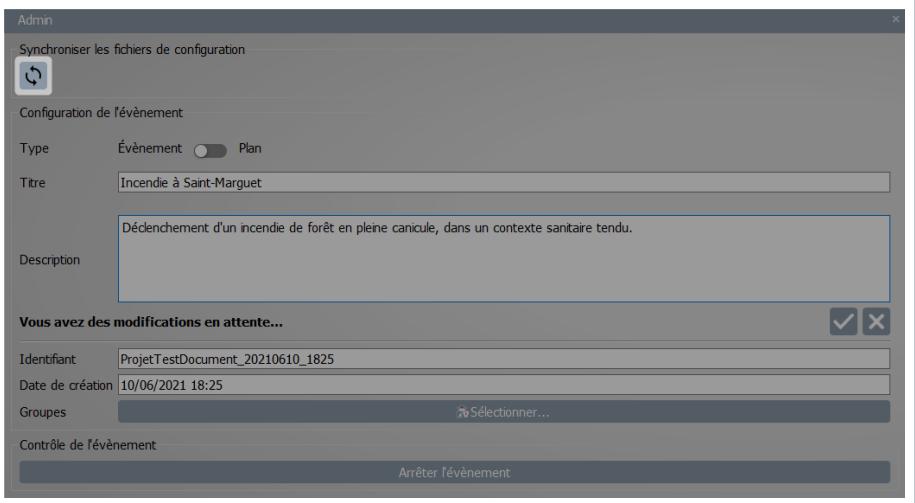
Les outils des administrateurs permettent des opérations spécifiques telles que :

- Synchroniser la configuration courante avec les autres acteurs
- Donner un résumé de la configuration qui est envoyé à chaque acteur
- Arrêter un évènement en cours

Synchroniser la configuration

Ouvrez la fenêtre **Admin**.

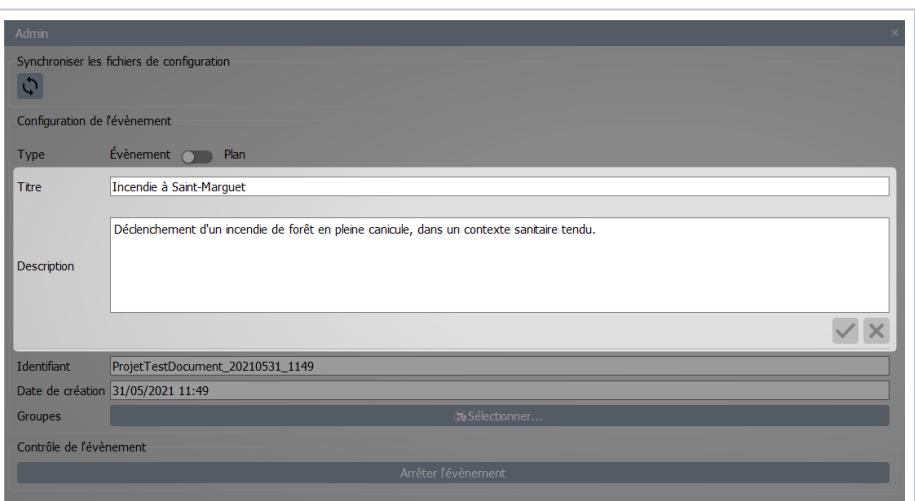
Cliquez sur le bouton **Synchroniser**  pour sauvegarder la configuration courante sur le serveur et ainsi partager vos modifications locales avec les autres acteurs.



Saisir des informations sur la configuration

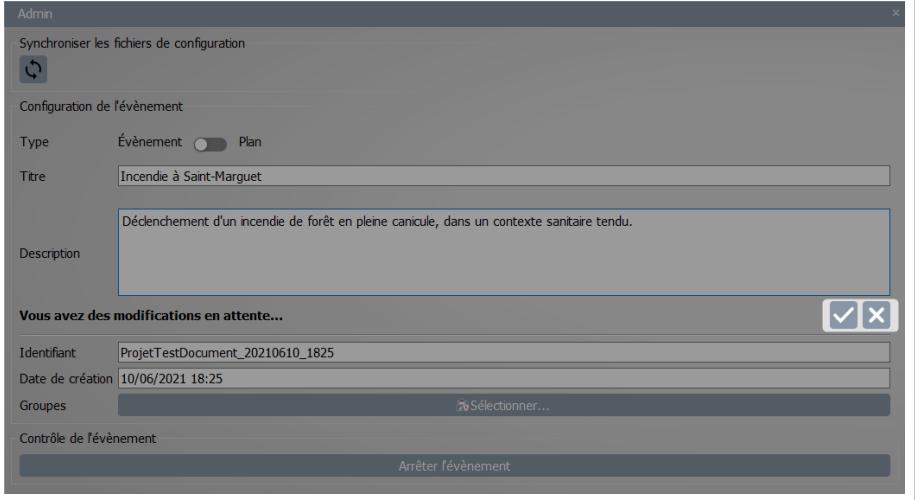
Ouvrez la fenêtre **Admin**.

Saisissez le titre de l'évènement ainsi qu'une description.



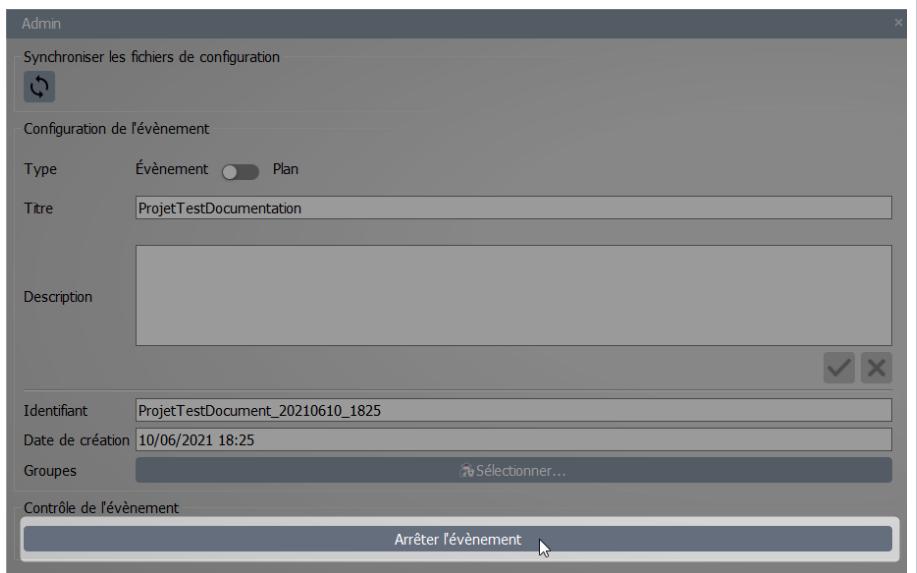
Appuyez sur le bouton  pour valider les changements et les partager aux autres acteurs, ou sur le bouton  pour les annuler.

Le descriptif de la configuration sera envoyé aux acteurs comme premier message.

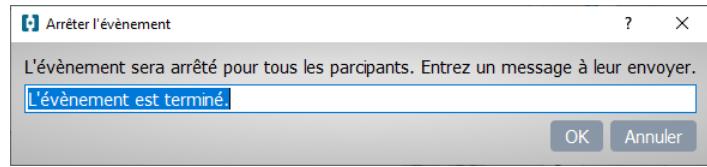



Arrêter un évènement

Alors que l'évènement est en cours, ouvrez la fenêtre **Admin** et appuyez sur **Arrêter l'évènement**.



Une fenêtre permet de saisir un message qui sera envoyé à tous les utilisateurs connectés à l'évènement. Appuyez sur **OK** pour arrêter l'évènement et envoyer le message.



Plusieurs administrateurs

Le système CRIMSON TACTIC permet à plusieurs administrateurs d'interagir en même temps sur un évènement en cours. Une fois qu'un des administrateurs a créé l'évènement, les autres peuvent le rejoindre. Dès lors, ils peuvent tous charger la configuration et avoir accès aux données préparées pour l'évènement.

Paramètres

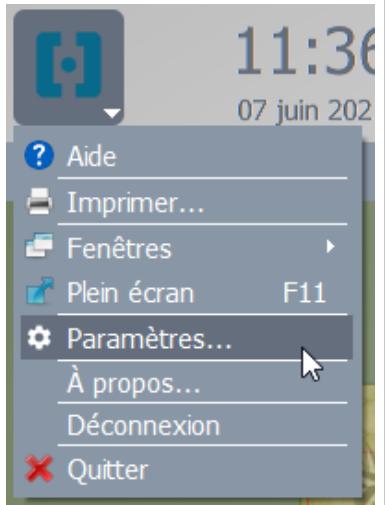
- Accéder aux paramètres de CRIMSON TACTIC
- Menu Général
- Menu Réseau
- Menu Performances
- Menu Paramètres de connexion

Accéder aux paramètres de CRIMSON TACTIC

Appuyez sur le bouton **CRIMSON TACTIC** de la barre principale. [Voir cette section](#) pour plus de détails sur la barre principale.



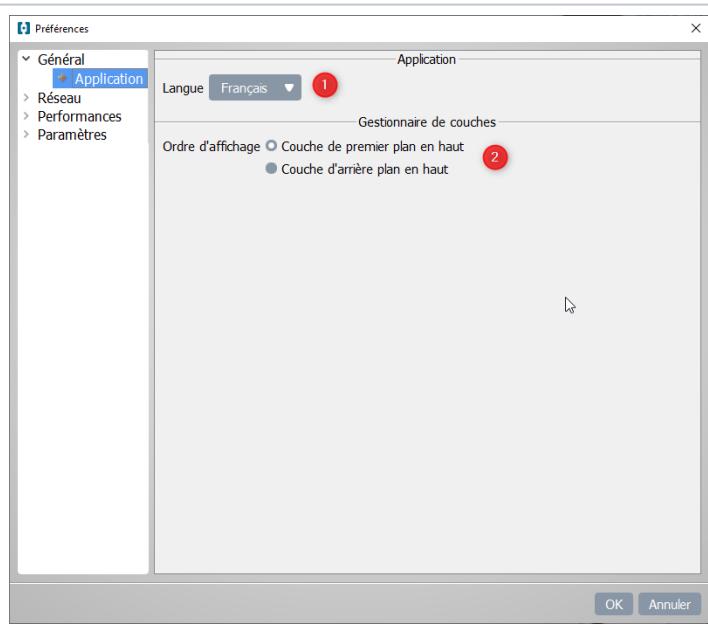
Appuyez sur **Paramètres...** dans le menu d'actions.



Menu Général

Ce menu permet de :

1. Sélectionner la langue de l'application.
2. Définir l'ordre d'affichage des [couches cartographiques](#).

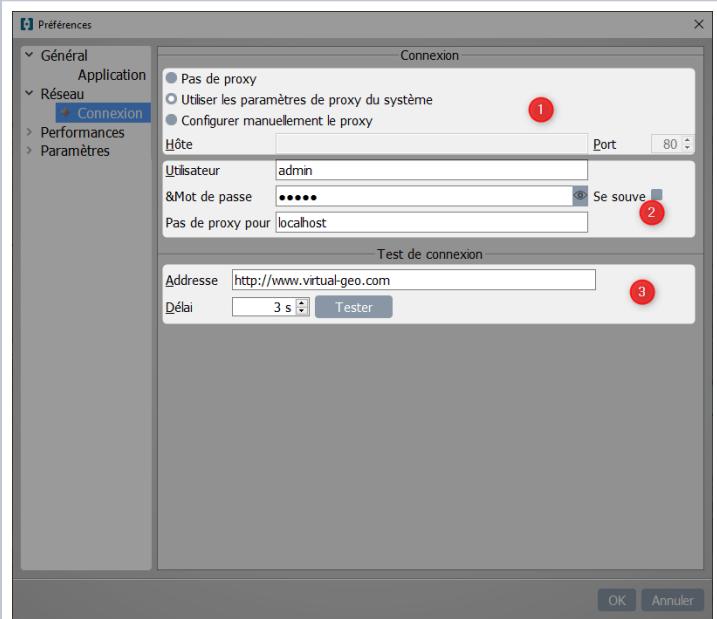


Menu Réseau

Ce menu permet de :

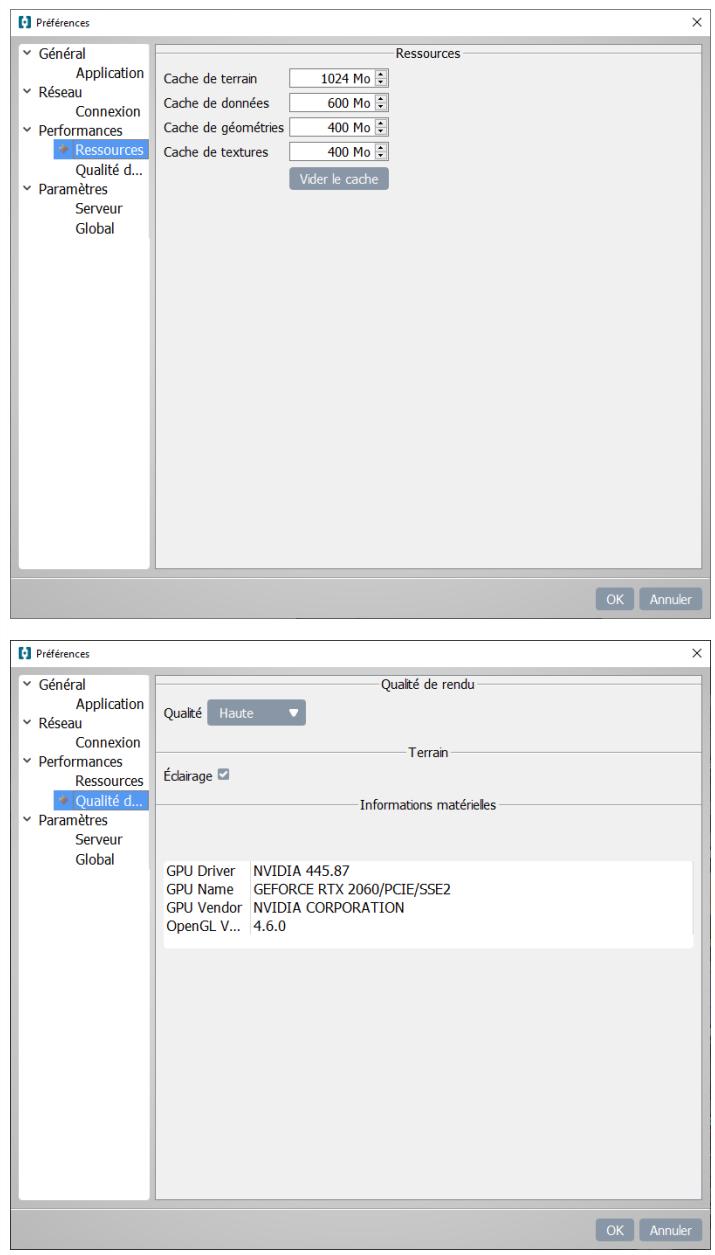
1. Définir la configuration du proxy à utiliser sur ce poste.
2. Saisir les informations de connexion à utiliser par défaut sur ce poste.
3. Faire un test de connexion vers un site Internet donné.

Si vous rencontrez des problèmes de connexion, veuillez contacter votre administrateur système.



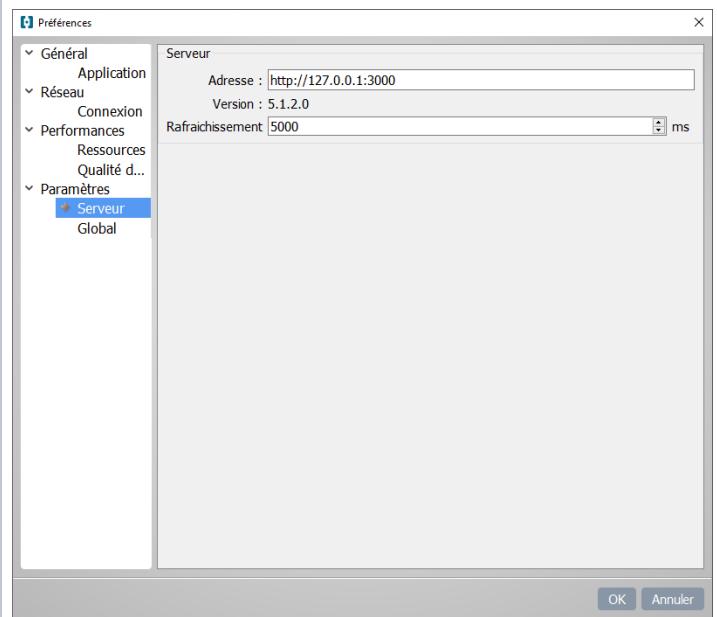
Menu Performances

Ce menu permet d'ajuster les paramètres pour modifier les performances des cartes 2D et 3D.

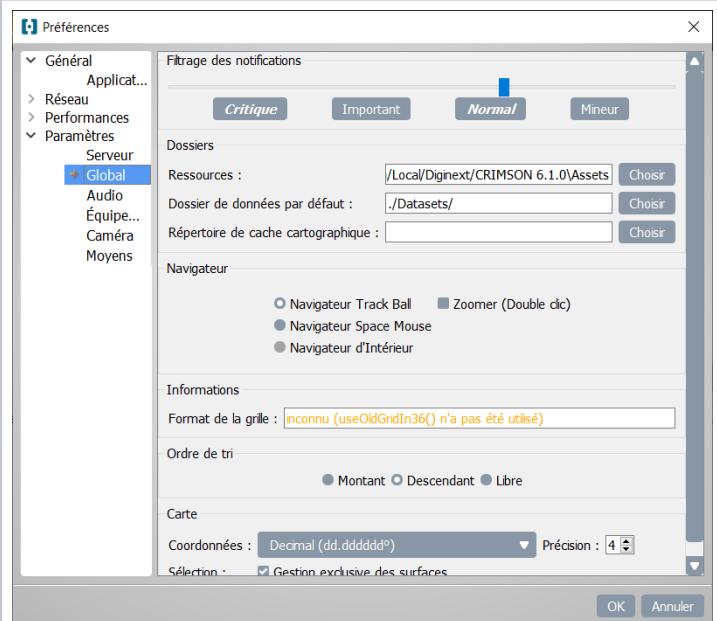


Menu Paramètres de connexion

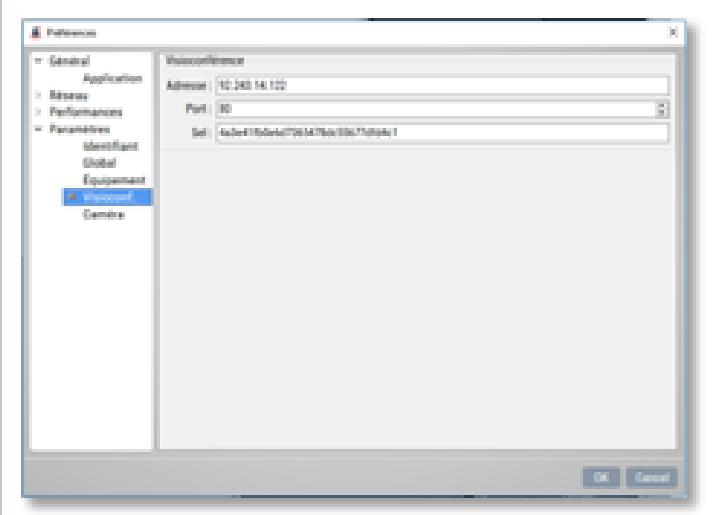
Paramètres serveur : configuration des paramètres du serveur Crimson.



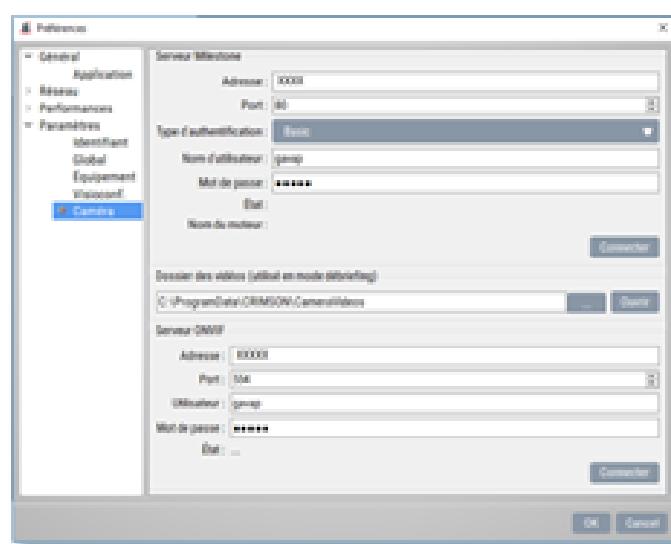
Paramètres globaux : configuration des répertoires de données et filtrage des notifications à afficher en fonction de leur priorité.



Visionconf : configuration du serveur de visio-conférence.



Camera : configurer le serveur Milestone et le répertoire de vidéo (utilisé pour le mode débriefing).



Travail collaboratif

- Partage des informations
- Utilisateurs du système
 - Utilisateurs, droits et habilitations
 - Création, modification et suppression d'utilisateurs et profils

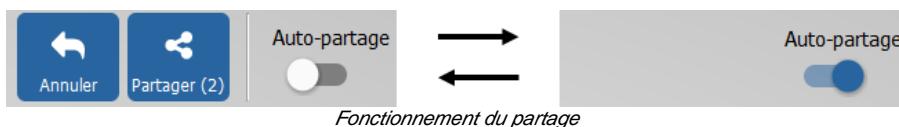
Partage des informations

La collaboration est au cœur de CRIMSON TACTIC. L'application a été entièrement pensée pour supporter et faciliter la communication entre opérateurs. Pour cela, toutes les informations relatives à une session sont partageables entre les utilisateurs.

La politique de partage des informations dans CRIMSON TACTIC fonctionne en deux modes :

- **Partage à la demande** : permet de travailler en local sur un élément sans en partager les modifications. L'utilisateur reçoit tout de même les informations en temps réel partagées par les autres. Il peut, à tout moment, partager toutes ses modifications locales avec un bouton dédié ;
- **Auto-partage** : partage automatiquement toutes les modifications afin d'avoir une situation commune mise à jour le plus rapidement possible.

L'utilisateur peut à tout moment basculer d'un mode à l'autre par simple activation/désactivation du switch **Auto-partage**.



Utilisateurs du système

Utilisateurs, droits et habilitations

CRIMSON TACTIC fournit un système d'authentification sécurisé, et tout utilisateur doit s'identifier pour se connecter au système. Le système d'authentification de CRIMSON TACTIC peut se connecter à un annuaire existant afin d'intégrer la base utilisateurs du client, ou il est possible de les ajouter manuellement dans le système.

CRIMSON TACTIC permet de définir les différents niveaux de hiérarchie au sein d'une organisation et de gérer les utilisateurs rattachés à chacun de ces niveaux. Chaque utilisateur dispose d'une liste de droits qui lui sont accordés ou dont il hérite à travers les groupes auxquels il appartient.

De plus, lorsqu'un utilisateur s'authentifie dans CRIMSON TACTIC, le système adapte les fonctionnalités et la disposition des fenêtres en fonction de son rôle. Une station de travail équipée avec le système n'est donc pas dédiée à un rôle particulier. Cette configuration est entièrement dynamique et accessible par l'administrateur afin de suivre les évolutions du personnel affecté aux centres d'opérations ou de crise.

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

Administration des utilisateurs

L'information gérée par CRIMSON TACTIC est visible par chaque utilisateur en fonction de son droit d'en connaître. Différents profils utilisateurs peuvent être créés afin de définir l'information visible par chacun. Un opérateur peut avoir des droits lui permettant de changer la visibilité d'une information, et ainsi la partager aussi bien horizontalement, en transmettant les données à un autre opérateur, que verticalement, en la transmettant à sa hiérarchie.

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

Création, modification et suppression d'utilisateurs et profils

Cette fonctionnalité est accessible uniquement aux utilisateurs ayant le droit associé de gestion des utilisateurs.

Cette fonctionnalité permet aux administrateurs de sélectionner les groupes dans la configuration.

À travers cette fonctionnalité, les administrateurs peuvent éditer les groupes et avoir accès aux acteurs composant le groupe.

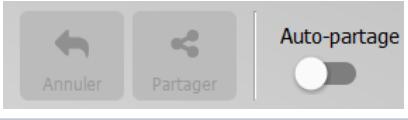
Lors de la suppression d'un utilisateur, les données qui lui sont liées sont conservées par le système.

Partage à la demande

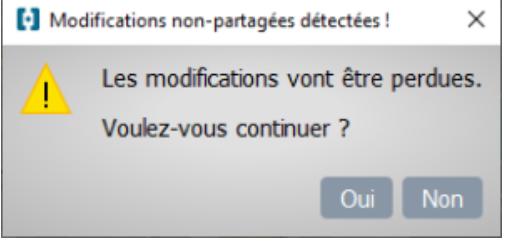
- Annuler les modifications non-partagées

En mode "partage à la demande", les modifications dans CRIMSON TACTIC peuvent être annulées ou partagées grâce aux boutons **Annuler** et **Partager** de la barre principale. Le nombre d'informations à partager est indiqué entre parenthèses sur le bouton **Partager**.

Lors du partage, les informations sont transmises sur le serveur et reçues sur tous les autres postes CRIMSON TACTIC connectés. Partager les modifications

Appuyez sur le bouton Partager dans la barre principale.	
Les modifications sont transmises au serveur. L'opération peut prendre plusieurs secondes en fonction de la quantité d'informations à transmettre.	
Le bouton Partager est désactivé. Toutes les modifications locales ont été envoyées aux autres opérateurs connectés à cet événement.	

Annuler les modifications non-partagées

Appuyez sur le bouton Annuler dans la barre principale.	
Une confirmation est demandée. Cliquez sur Oui pour effacer vos modifications non-partagées ou sur Non pour les conserver.	

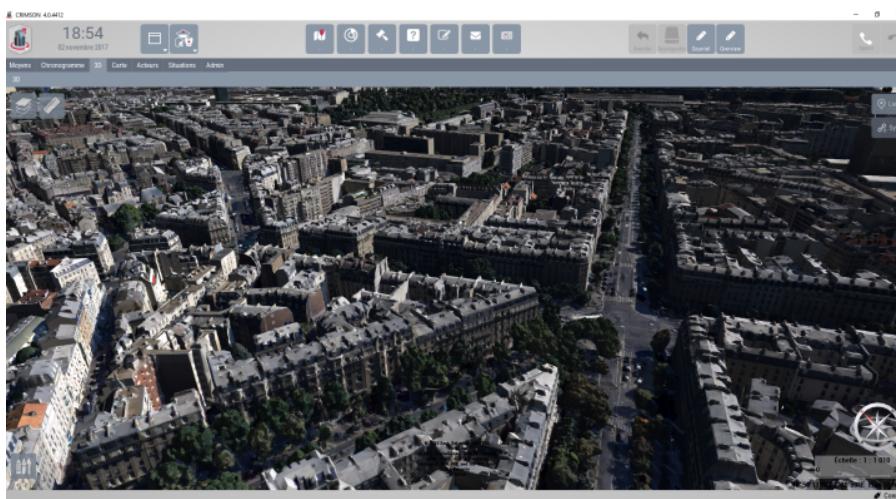
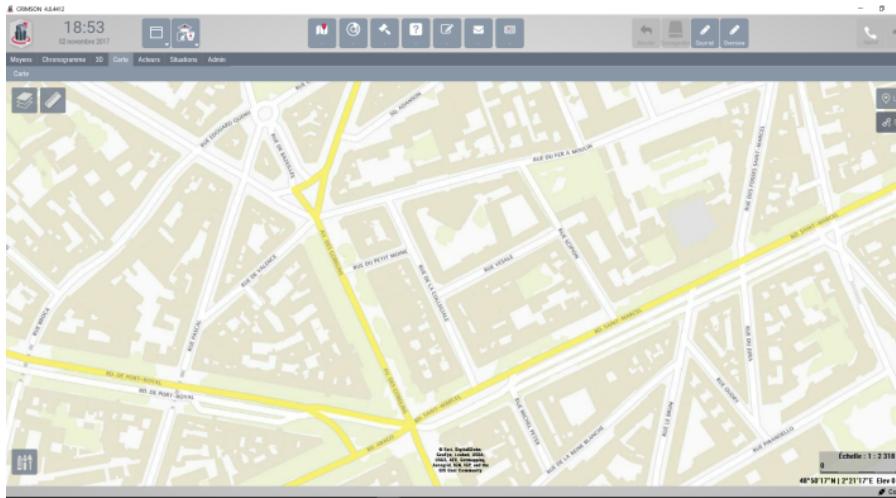
Cartographie

CRIMSON TACTIC fournit une vue cartographique 2D et 3D permettant la visualisation et la manipulation interactive des données cartographiques et géoréférencées (incidents, équipes, caméras, etc.). De plus, ce composant permet d'ajouter des informations circonstanciées sous forme de dessin sur les cartes et de les partager entre tous les utilisateurs connectés en fonction de leur droit d'en connaître.

CRIMSON TACTIC fournit une vue 3D de la situation lui permettant d'intégrer en sus des données cartographiques de base des modèles 3D précis d'un site : bâtiments, station de métro, stade de football, etc. Cela permet aux opérateurs de mieux appréhender et comprendre la situation sur le terrain.

La cartographie de CRIMSON TACTIC permet de définir l'environnement en important les systèmes d'information géographique (SIG) les plus fréquemment utilisés, comme les routes, l'imagerie satellite et aérienne, les terrains, les bâtiments et la végétation.

Les acteurs utilisant CRIMSON TACTIC sont automatiquement géolocalisés sur les cartes.



Carte 2D (en haut) et représentation 3D (en bas) d'une ville

Le contexte cartographique est défini au départ par l'administrateur ou l'intégrateur et comporte en général des couches ou données importées d'un système d'information géographique tels que les routes, l'imagerie satellite et aérienne, les terrains, les bâtiments et la végétation.

Un utilisateur peut aussi ajouter dynamiquement des données cartographiques et les partager entre les différents postes si un serveur cartographique est configuré dans le système.

La vue cartographique est composée de différents outils et éléments d'information permettant à l'utilisateur de manipuler la vue cartographique :



Interface utilisateur de la vue cartographique

Référez-vous aux sous-sections suivantes pour plus de détails :

- Gestion des données cartographiques
- Manipulation des vues cartographiques
- Utilisation de la barre d'annotation

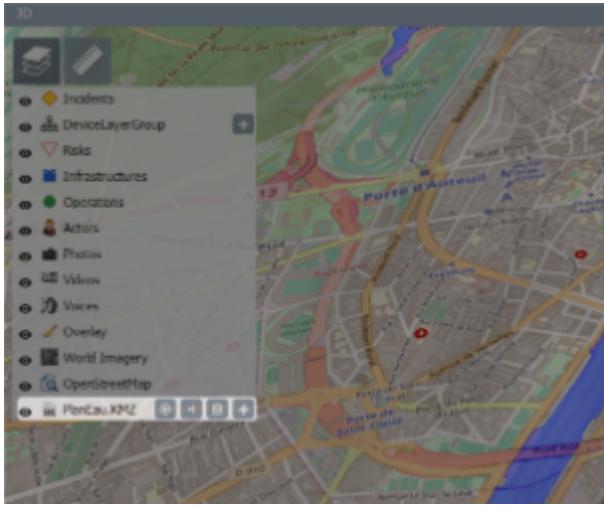
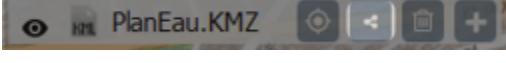
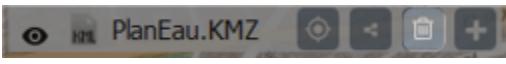
Gestion des données cartographiques

- Intégration d'une couche cartographique
- Afficher/masquer une couche cartographique

Les fonds cartographiques utilisés peuvent provenir de différentes sources. CRIMSON TACTIC s'appuie sur des protocoles standards pour se connecter à n'importe quel SIG ou source de données sur Internet. Un système de cache local permet aussi de fonctionner normalement, même en cas de connexion dégradée avec les serveurs cartographiques.

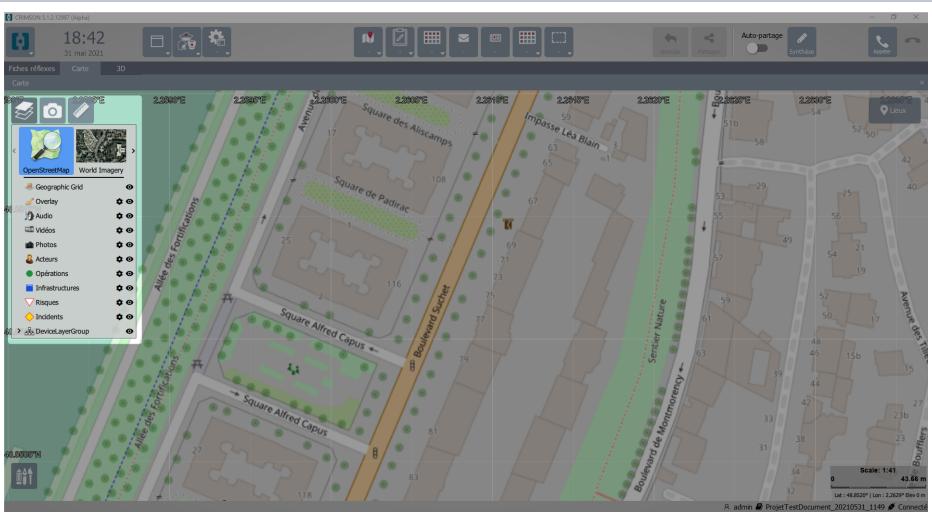
Des plans de sites peuvent être intégrés sur les fonds cartographiques afin de fournir un niveau de détail sur les zones d'intérêt. CRIMSON TACTIC supporte un grand nombre de formats (Autocad DXF, JPEG, PNG, GeoPDF, etc.) et offre des fonctionnalités de géoréférencement pour l'intégration sur le fond cartographique.

Intégration d'une couche cartographique

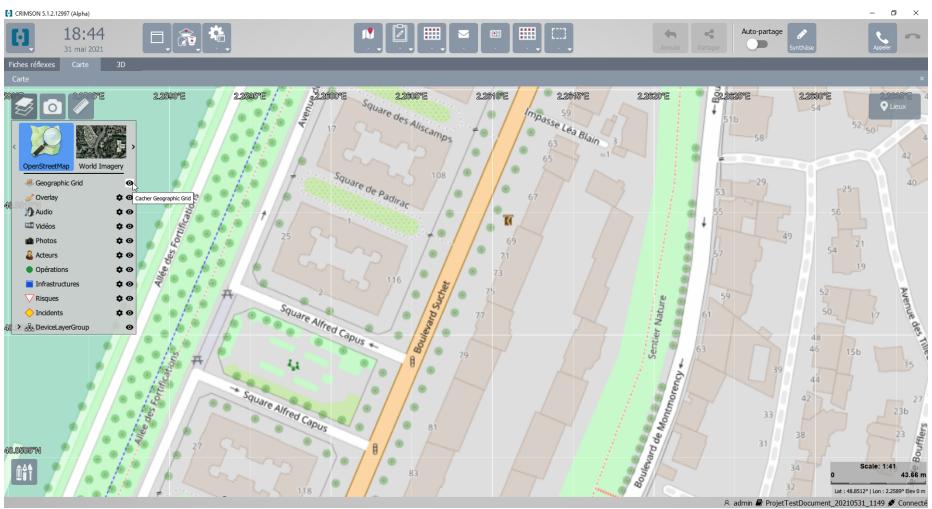
Glissez un fichier cartographique depuis l'explorateur de fichier vers la vue cartographique pour ajouter une nouvelle donnée.	
Les formats supportés sont les suivants :  • KML / KMZ • GeoTiff • JPEG2000 • Shapefile • DTED	
Cliquez sur le bouton Couches en haut à gauche de la carte pour ouvrir le menu de visibilité des couches. Si l'import a réussi, la nouvelle couche est ajoutée dans la liste des couches, en dernier. Cliquez sur le bouton Centrer à droite du nom de la couche pour se centrer sur la donnée importée.	
Cliquez sur le bouton Partager pour envoyer la donnée cartographique à tous les autres utilisateurs. Si cette action n'est pas réalisée, la donnée est affichée uniquement en local sur le poste de l'utilisateur.	
Cliquez sur le bouton Supprimer pour supprimer la donnée cartographique.	

Afficher/masquer une couche cartographique

Cliquez sur le bouton **Couches** en haut à gauche de la carte pour ouvrir le menu de visibilité des couches. La liste des couches est affichée.



Masquez ou affichez une couche en cliquant sur le bouton correspondant.



Manipulation des vues cartographiques

- Déplacement interactif
- Recherche de lieux et favoris
- Outils de mesure
- Capture d'écran

Déplacement interactif

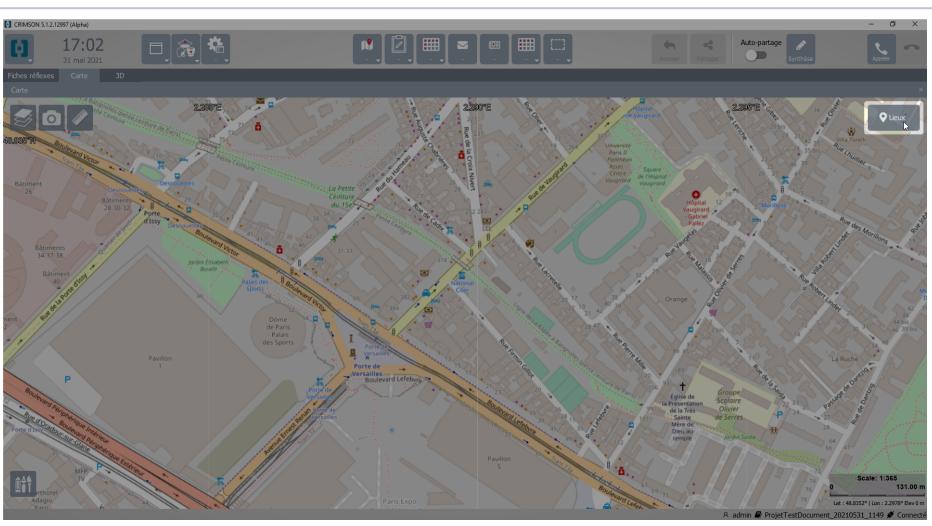
Les déplacements dans la vue cartographique avec la souris ou sur écran tactile sont résumés dans le tableau suivant :

Zoom avant/arrière	Translation	Rotation/Inclinaison (Carte 3D)	
		Rotation	Inclinaison

Recherche de lieux et favoris

CRIMSON TACTIC permet de rechercher rapidement un lieu dans le monde via sa barre de recherche intégrée.

Appuyez sur le bouton Lieux en haut à droite de la carte pour ouvrir le menu de gestion des lieux, qui permet de faire une recherche de lieu.



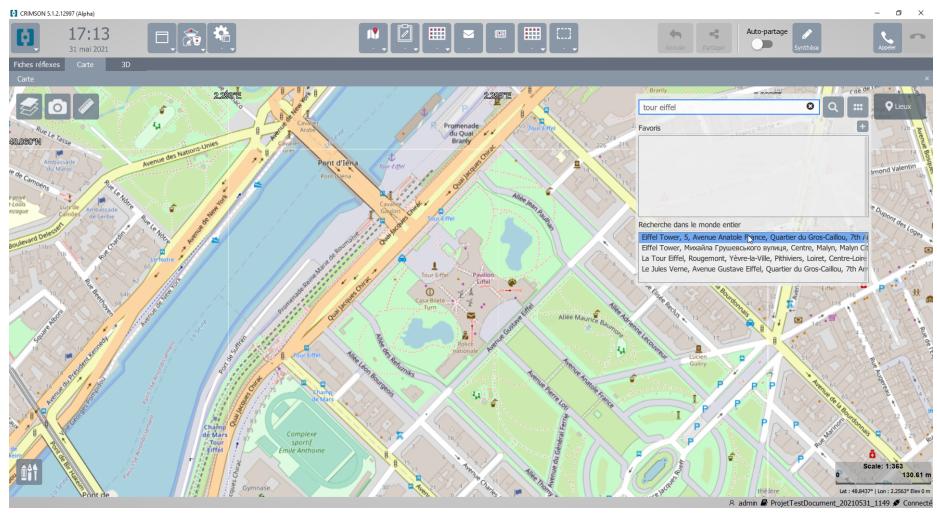
Entrez un nom de lieu ou une adresse dans la barre de recherche.

La recherche par adresse nécessite d'avoir une connexion avec un service de géocodage et peut dépendre de votre configuration.



La liste des résultats s'affiche, avec en haut les résultats issus de la liste des favoris, et en bas la liste des adresses.

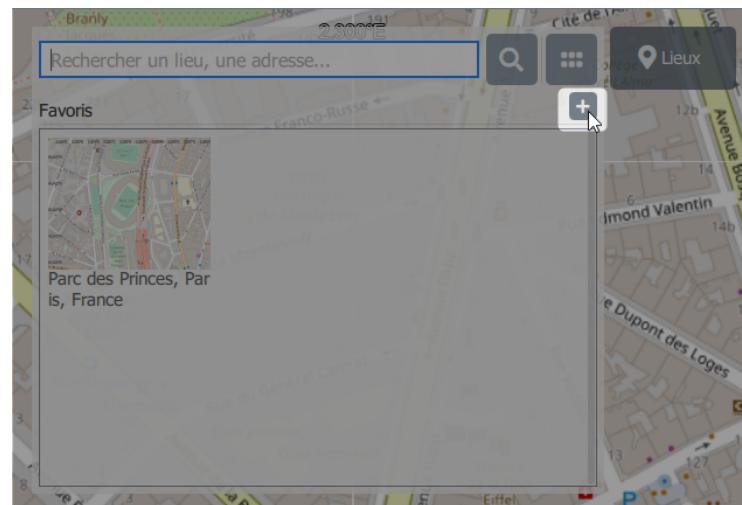
Cliquez sur un des résultats pour aller vers le lieu ou adresse indiqué.



La fonctionnalité de favoris vous permet d'enregistrer des lieux ou points d'intérêts afin d'y accéder rapidement plus tard.

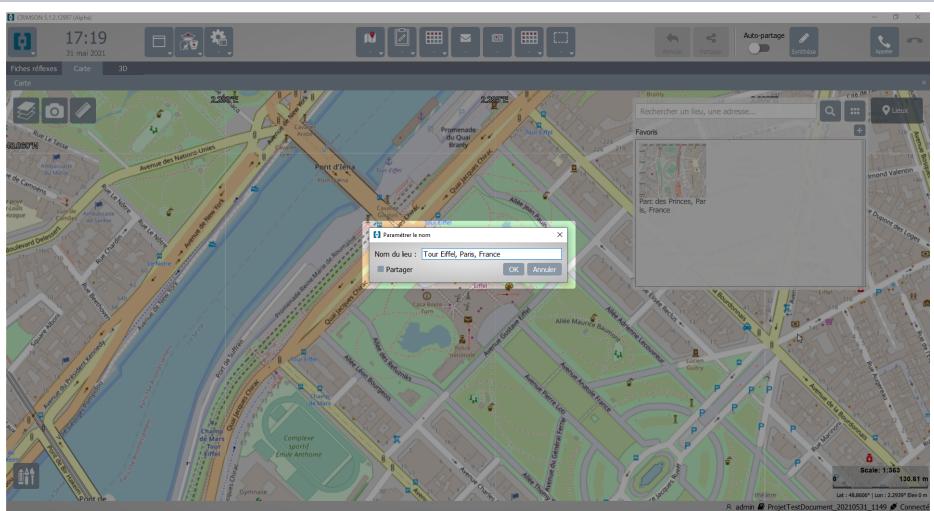
Dans le menu de gestion des lieux, appuyez sur le bouton + pour ajouter la position courante en tant que favoris.

Une capture de la vue actuelle sur la carte va être utilisée comme vignette pour illustrer le nouveau lieu favoris.



Une boîte de dialogue s'affiche. Entrez le nom du lieu à enregistrer. Cliquez sur **Partager** si vous voulez que ce lieu soit partagé avec tous les utilisateurs connectés à la même session ou événement.

Cette action nécessite d'avoir le droit de partager des lieux.

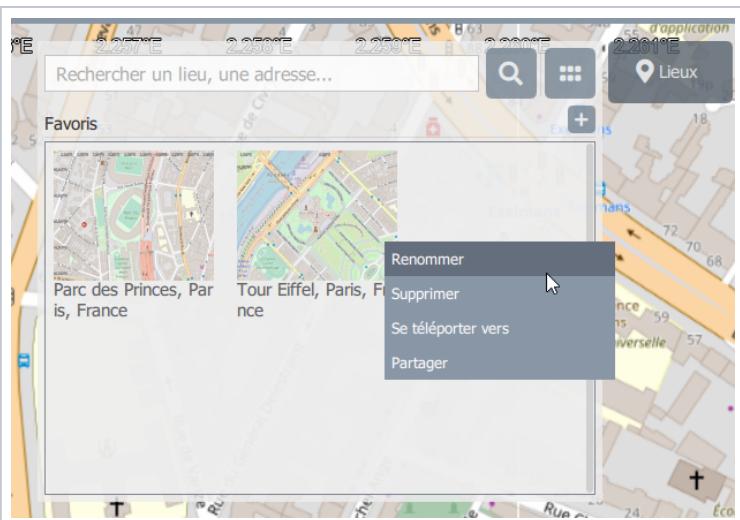


Cliquez sur une des vignettes pour vous amener directement sur un lieu favoris. La vue se déplace automatiquement jusqu'à la position enregistrée.

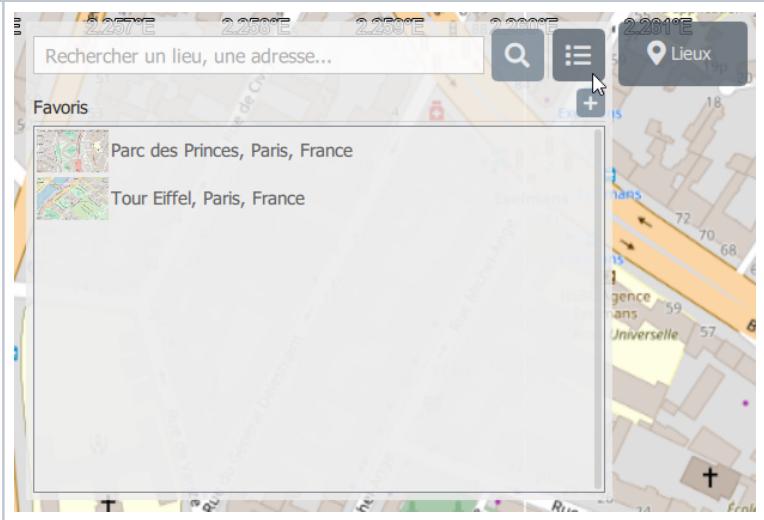


Cliquez avec le bouton droit sur la vignette du lieu pour faire apparaître un menu contextuel. Ce menu vous permet de renommer ou supprimer le lieu.

Si le lieu est partagé, vous pouvez aussi définir ce lieu comme le lieu par défaut, utilisé à la connexion sur la session.



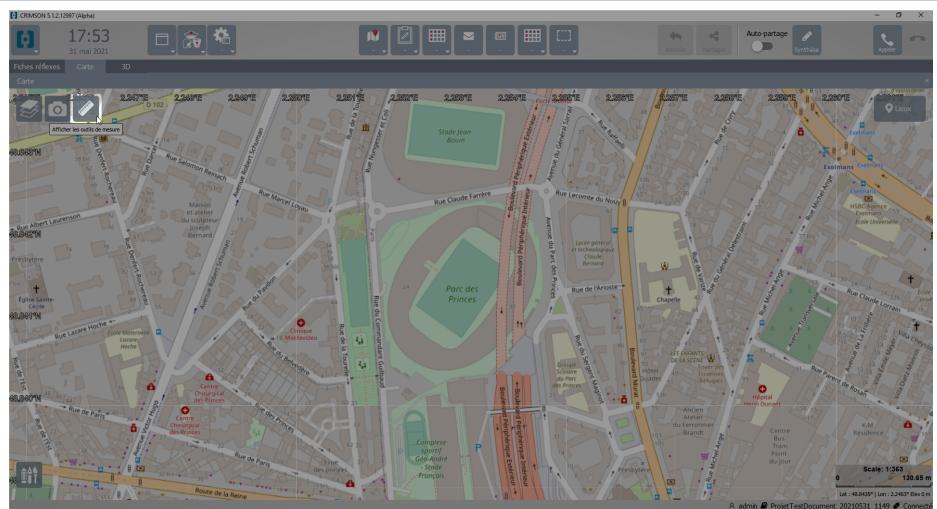
Cliquez sur le bouton en haut à droite pour changer de mode de représentation de la liste lieux favoris : soit en mode grille, soit en mode liste.



Outils de mesure

CRIMSON TACTIC met à la disposition des utilisateurs plusieurs outils pour réaliser des mesures directement sur la cartographie

Appuyez sur le bouton **Outils de mesure** en haut à gauche de la carte pour ouvrir la boîte à outils de mesure.

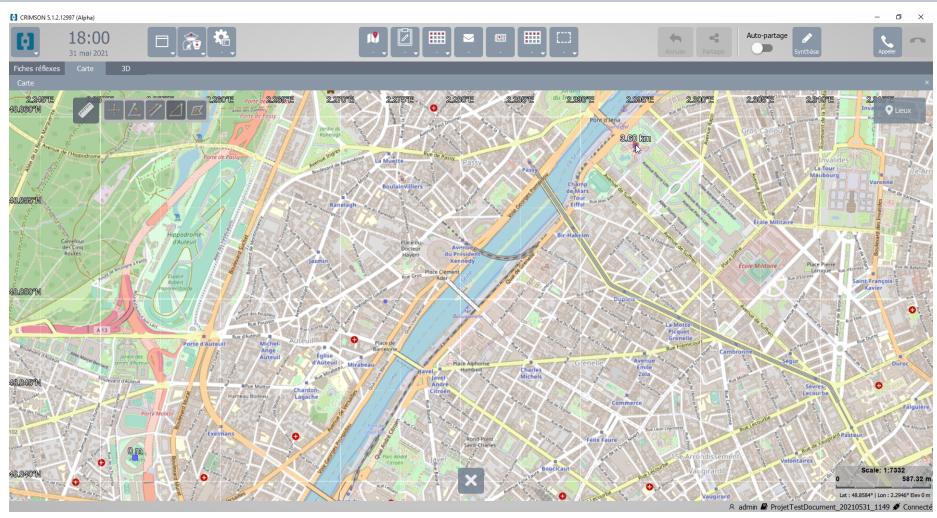


Cliquez pour choisir l'outil (de gauche à droite) :

- Coordonnées longitude /latitude + altitude (3D seulement)
- Azimuth
- Distance au sol entre deux points
- Distance directe entre deux points
- Aire

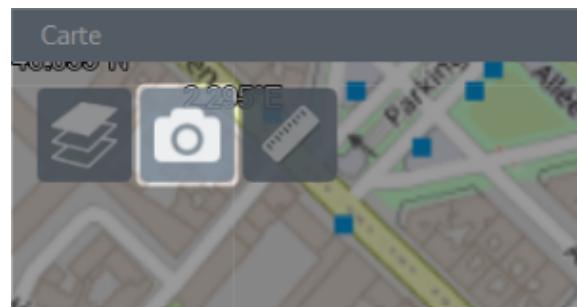


Cliquez sur la cartographie 2D ou 3D pour obtenir le résultat de la mesure (ici, la distance directe entre le Parc des Princes et la Tour Eiffel).



Capture d'écran

Le bouton **Capture d'écran** en haut à gauche de la carte permet d'enregistrer une capture de la vue de la carte courante dans le dossier de votre choix.



Annotations

En éditant les cartes, il est possible d'y dessiner des symboles, des courbes, du texte, des flèches et des incidents. La situation tactique est représentée sur la carte par des éléments graphiques (icônes, textes ...) appelés « annotations ».

Pour une communication efficace entre les utilisateurs, CRIMSON TACTIC met à disposition une barre dédiée, avec une grande variété d'annotations possibles, de la simple ligne ou texte flottant, jusqu'à l'information tactique spécifique au métier. Le placement des annotations se fait en deux clics maximum, par glisser-déposer depuis la barre sur la carte.

La barre d'annotation regroupe visuellement les différents types d'annotations pour renforcer la clarté des informations et permettre à l'utilisateur de rapidement sélectionner la bonne annotation, au bon moment. Elle permet également de placer des médias tels que des photos, des vidéos et des enregistrements audio.



Barre d'annotation rapide

Configuration de la barre d'annotation

La barre d'annotation est configurable. Il est possible d'ajouter, de modifier ou de supprimer des annotations lors de la phase configuration/intégration de la solution (types d'incidents, icônes, symboles, etc.).

Ainsi, la solution CRIMSON TACTIC est totalement adaptable aux spécificités métier du client, pour répondre au besoin initial mais aussi lié à son évolution.

La barre d'annotation permet également la prédéfinition d'un ensemble d'éléments de dessin métier. Ainsi des zones, barrières ou autre éléments peuvent être représentés avec un dessin reprenant la symbolique de l'élément métier.



Annotation en dessin basé sur une symbolologie

Utilisation de la barre d'annotation

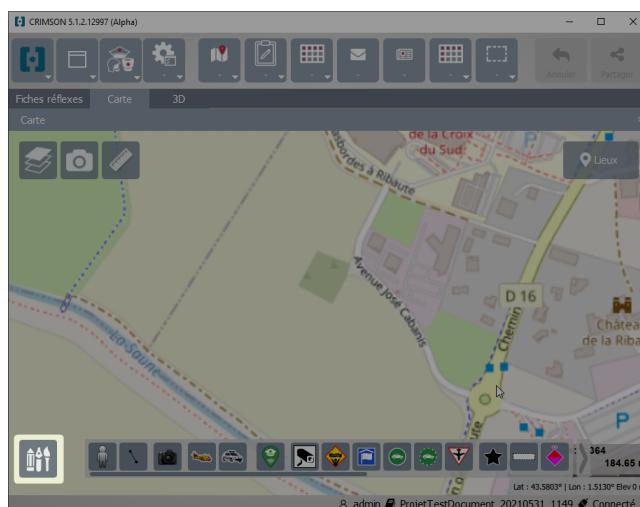
- Création d'une annotation
 - Symboles
 - Outils de dessin
- Modification sur la carte
 - Supprimer une annotation
 - Déplacer une annotation
 - Renommer une annotation
 - Modifier le trait d'une annotation
 - Editer la visibilité par groupe d'une annotation
 - Ouvrir un lien URL lié à une annotation

La barre d'annotation est utilisée pour ajouter des informations sur le composant de cartographie. La barre d'annotation est composée de deux parties : les symboles et les outils de dessin.



Barre d'annotation : symboles (encadré rouge) et outils de dessin (encadré bleu)

La barre d'annotation peut être affichée ou masquée en appuyant sur le bouton **Barre d'outils** situé en bas à gauche de la carte.

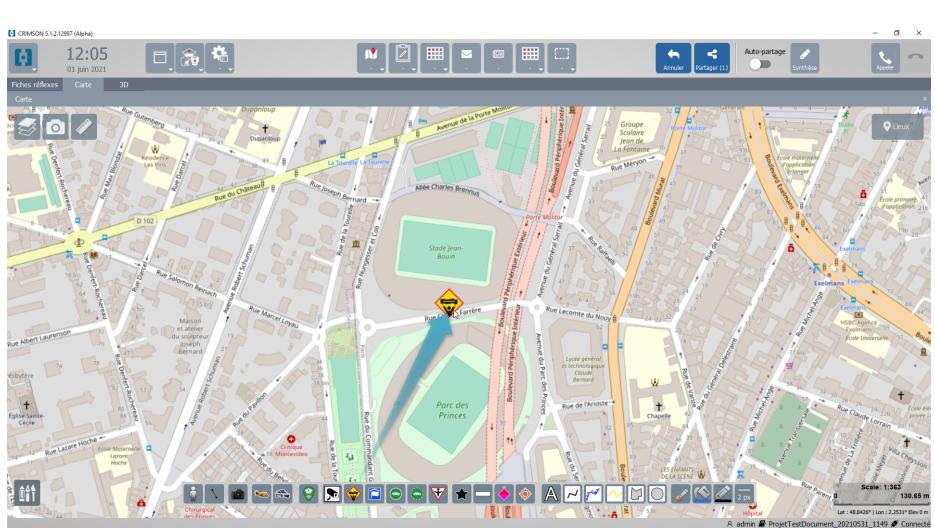


Bouton Barre d'outils

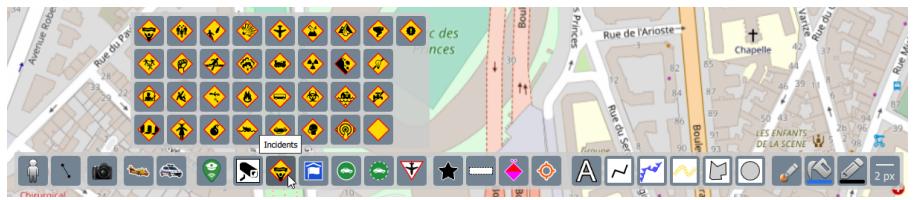
Création d'une annotation

Symboles

Si l'un des symboles présents dans la liste de la barre d'outils correspond à vos besoins, glissez-déposez ce symbole depuis la barre d'outils vers la carte.

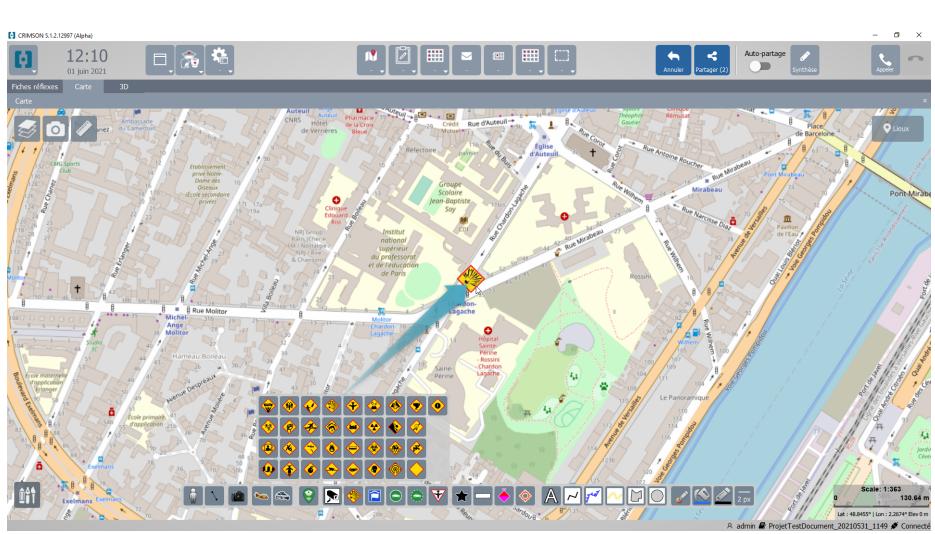


Si vous recherchez un symbole, cliquez sur la catégorie contenant le symbole. Une liste de symboles se présente.



Glissez-déposez le symbole désiré à l'emplacement prévu sur la carte.

- cas particulier de l'annotation "photo" : si la photo ajoutée contient des données de géolocalisation (altitude, latitude, longitude), elle sera automatiquement positionnée à la position contenue dans ses métadonnées (données EXIF). L'orientation de la photo est indiquée par une flèche rouge sur l'icône de l'appareil photo. Ces données de géolocalisation peuvent être ajoutées directement par l'appareil qui a pris la photo ou ajoutées manuellement grâce à des éditeurs de photos.

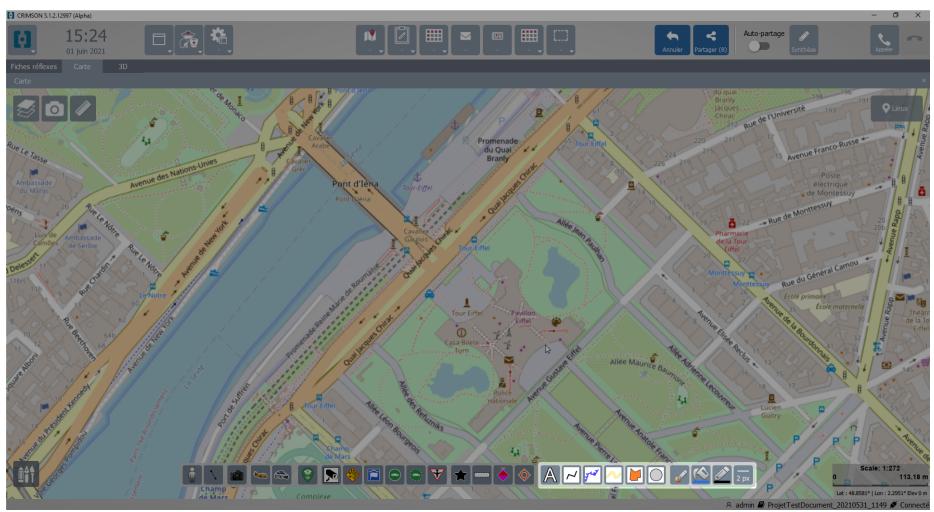


La dernière annotation choisie par catégorie est mise en accès rapide dans la barre : de cette manière, on peut facilement et rapidement placer plusieurs occurrences successives d'une même information.

Outils de dessin

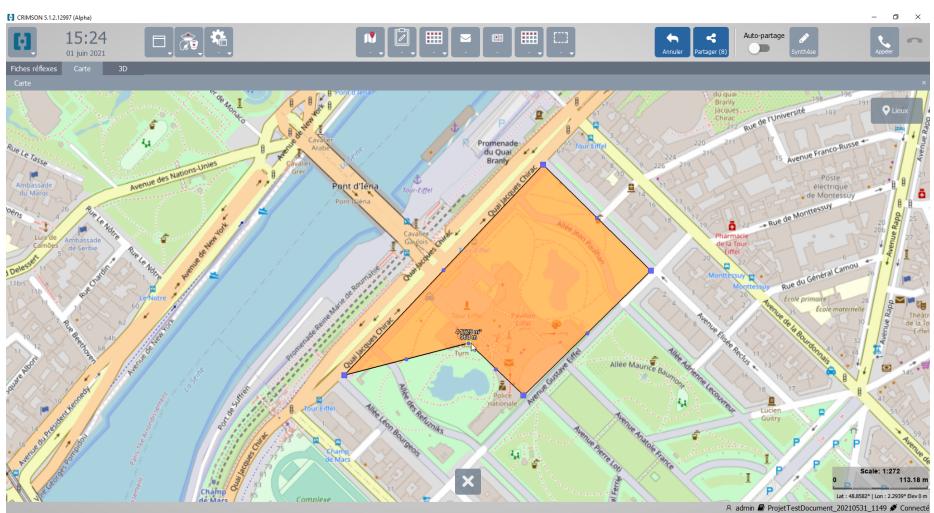
Utilisez cette interface pour dessiner des lignes ou des polygones sur la carte CRIMSON TACTIC.

Ouvrez l'ensemble des annotations disponibles en cliquant sur l'icône et choisissez dans cette liste l'annotation à dessiner.

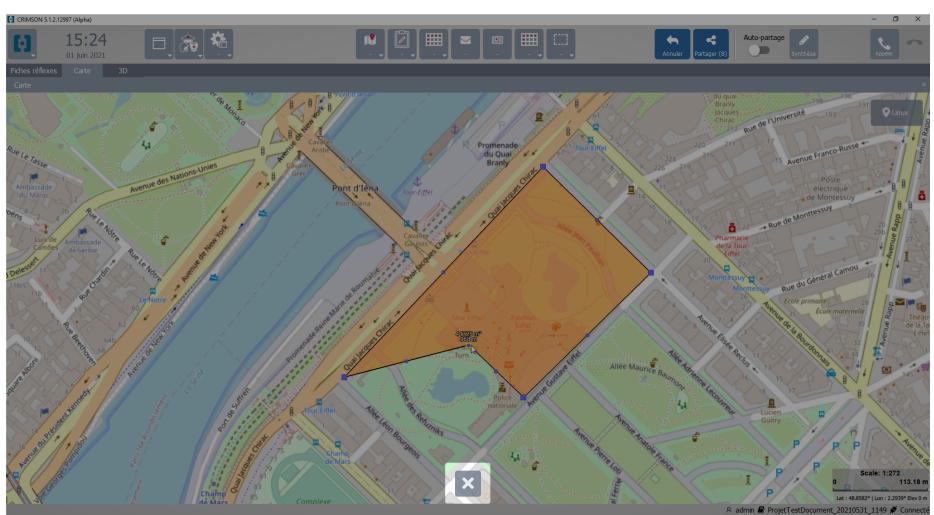


Dessinez sur la carte (2D ou 3D) avec le doigt ou la souris.

Appuyez sur **Entrée** pour valider la création du dessin.



Pour annuler le dessin en cours de tracé, cliquez sur la croix en en bas de la carte.

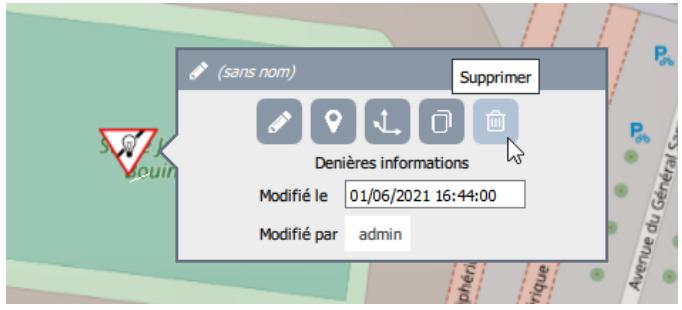


Modification sur la carte

Supprimer une annotation

Sélectionnez l'item à éditer avec un simple-clic ou une pression tactile.

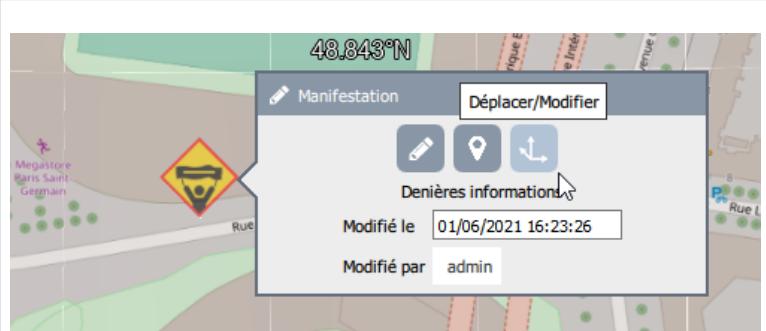
Une fenêtre s'ouvre, cliquez sur le bouton **Supprimer** .



Déplacer une annotation

Sélectionnez l'item à déplacer avec un simple clic ou une pression tactile simple. Une fenêtre s'ouvre, cliquez sur le bouton **Déplacer/Modifier** .

Faire un clic droit sur l'annotation permet de passer directement en mode "Déplacement".



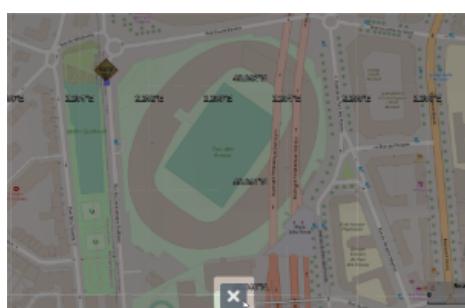
Un carré bleu apparaît sous l'annotation. Sélectionnez le carré et glissez l'annotation jusqu'à la position désirée.



Cliquez n'importe où sur la carte ou appuyez sur **Entrée** pour valider le déplacement.

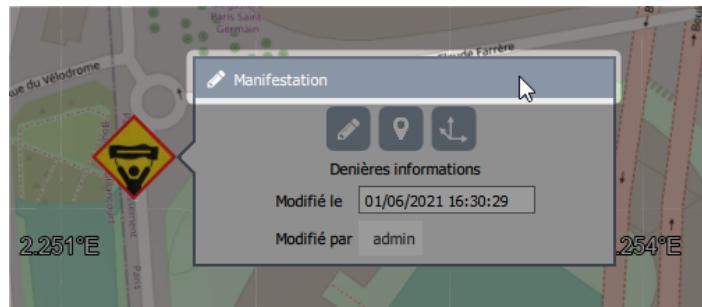


Vous pouvez annuler le déplacement en cours en appuyant sur le bouton **Annuler** situé en bas de la carte. L'annotation revient alors à sa position initiale.

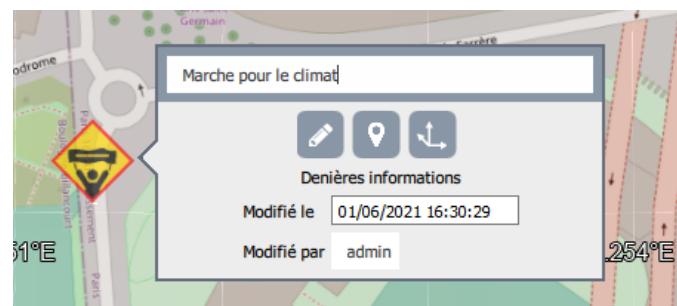


Renommer une annotation

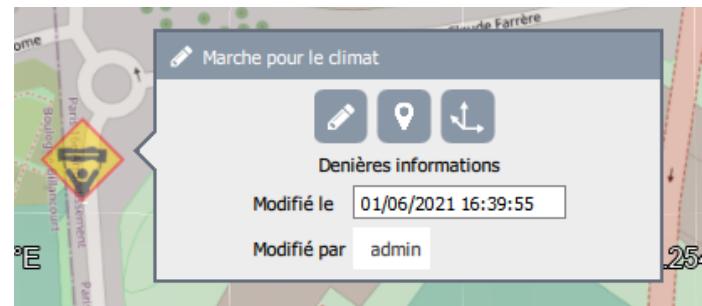
Sélectionnez l'item à modifier avec un simple clic ou une pression tactile. Dans la fenêtre qui s'ouvre, cliquez dans la zone d'affichage du nom.



Entrez le nouveau nom de l'annotation à l'aide du clavier virtuel ou du clavier physique. Possibilité d'écrire un nom sur plusieurs lignes avec le raccourci : "**shift + entrée**".



Appuyez sur **Entrée** pour valider la saisie ou sur **Echap** pour l'annuler et revenir au nom précédent.



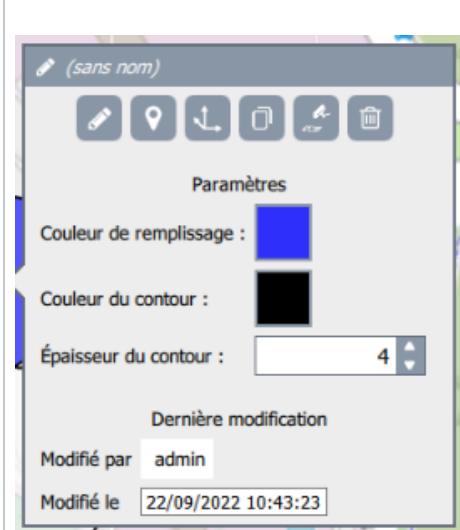
Modifier le trait d'une annotation

Cette fonctionnalité est disponible pour les géométries plumes.

Sélectionnez l'item à modifier avec un simple clic ou une pression tactile.

Cliquez sur les carrés de couleur pour modifier les couleurs du contour ou du remplissage de la géométrie.

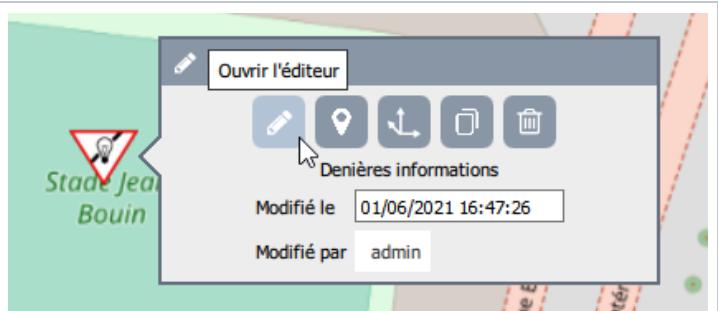
Sélectionner la valeur numérique de l'épaisseur du contour pour pouvoir la modifier.



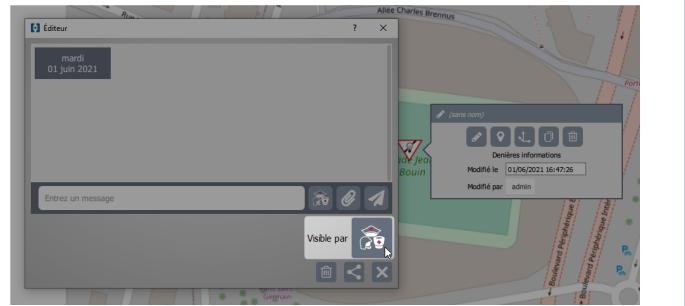
Editor la visibilité par groupe d'une annotation

Sélectionnez l'item à éditer avec un simple clic ou une pression tactile.

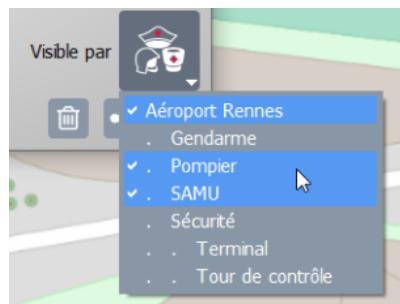
Une fenêtre s'ouvre, cliquez sur le bouton **Editor** pour afficher l'éditeur associé à ce type d'annotation.



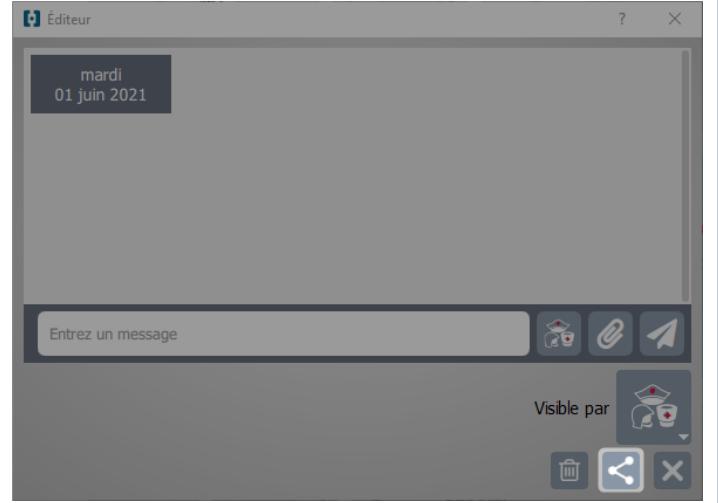
Dans la fenêtre d'édition qui apparaît, appuyez sur le bouton **Groupes**



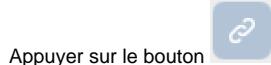
Sélectionnez le ou les groupes ayant la visibilité sur l'item dans la liste des groupes.



Appuyez sur le bouton Partager pour sauvegarder vos modifications et les transférer aux autres intervenants de l'événement.



Ouvrir un lien URL lié à une annotation



Appuyer sur le bouton permet d'ouvrir dans le navigateur par défaut le lien URL lié à l'annotation.

Configuration de la symbologie

- Configuration globale
- Configuration par groupe d'utilisateurs

Les outils de dessin accessibles depuis la barre de création d'annotations sont entièrement configurables.

La configuration des outils de dessin se trouve dans le répertoire *<Crimson Station Root Directory>/Resources/Symbols*.

Il est possible de définir un fichier pour la configuration globale et des fichiers par groupe d'utilisateurs.

Configuration globale

Le fichier de configuration racine est le fichier *Config_All.VrGIS* qui définit toutes les entrées de la barre d'outils. Ce fichier fait juste référence à des fichiers dans des sous-répertoires, et configure les outils de dessin à droite de la barre d'annotations.



Outils de dessin

A chaque élément racine dans la barre d'outils va correspondre un fichier XML de configuration, rangé dans un sous-répertoire. Le tableau ci-dessous décrit les éléments du fichier XML *Config_All.VrGIS* :

Eléments	Valeur	Description
PrimitivesGroupURL	Liste d'URLs	Permet de définir les éléments de la barre d'outils. Chaque élément <attr> corresponds à une URL vers un fichier de configuration des outils. Si cet élément est vide, cela permet de rajouter un espace vide dans la barre d'outils.
DisplayStyleEditingTools	0 ou 1	Active l'affichage des outils de choix de couleur pour les outils d'édition « libre » (à droite sur la barre)
EditingToolFillColor	Couleur RGBA (4 valeurs entre 0 et 1)	Définit la couleur de remplissage par défaut pour les outils d'édition libre.
EditingToolOutlineColor	Couleur RGBA (4 valeurs entre 0 et 1)	Définit la couleur de contour par défaut pour les outils d'édition libre.
EditingToolWidth	> 0	Définit la taille des lignes par défaut pour les outils d'édition libre.
DisplayEraserTool	0 ou 1	Active l'affichage d'un outil pour supprimer les annotations.
DisplayStylePickerTool	0 ou 1	Active l'affichage d'un outil pour récupérer le style d'une annotation sur la carte.
DisplayGeometryEditorTool	0 ou 1	Active l'affichage d'un outil pour éditer la géométrie d'une annotation sur la carte.

Configuration par groupe d'utilisateurs

Pour définir une configuration pour un groupe donné d'utilisateurs, il suffit de créer un fichier *Config_NOM_DU_GROUPE.VrGIS*, par exemple par copie du fichier *Config_All.VrGIS*, et de le modifier selon le comportement souhaité.

L'application tente de charger en premier lieu le fichier de configuration du groupe de l'utilisateur connecté, la configuration globale étant chargée lorsque le fichier de configuration du groupe est inexistant.

Lorsque l'utilisateur appartient à un ensemble de groupes, la configuration chargée est la première trouvée parmi la liste de ses groupes triés par ordre alphabétique. Si aucun fichier n'est trouvé pour un de ces groupes, la configuration globale est chargée.

Outils

Dans chaque sous-répertoire référencé par le fichier racine, un fichier de configuration (généralement *Config.VrGIS*) va indiquer les *outils* à utiliser. Un *outil* est indiqué dans le fichier XML par un élément **VrPrimitiveObject**. L'élément racine du fichier XML est un *VrPrimitivesGroupObject* qui a une liste de *VrPrimitiveObjet*, un nom (*Name*), un nombre de lignes (*NbRows*) et un style par défaut (*DefaultStyle*), à utiliser si les *VrPrimitiveObjet* ne définissent pas le style.

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de *PrimitiveObject* dans le fichier XML :

Balises	Valeur	Description
Description	Texte	Décrit l'outil, ce texte est affiché lorsqu'on survole l'outil.
IconURL	URL	Permet de spécifier l'icône utilisé pour identifier l'outil dans la barre
FeatureTool	Un élément de type ToolCreator	Permet de spécifier l'outil de création de VirtualGeo à utiliser
Style	Un élément de type Style	Permet de spécifier le style utilisé pour l'annotation. Si aucun style n'est indiqué, on utilise le DefaultStyle du parent (<i>VrPrimitivesGroupObject</i>).
PreviewStyle	Un élément de type Style	Permet de spécifier le style utilisé lors de la création de l'annotation, si aucun style n'est donné, le style normal est utilisé.
StyleAttributes	Liste d'éléments de type VrViewDependant-StyleAttribute	Permet de modifier des valeurs du style par défaut affecté à un <i>PrimitiveObject</i>

Il existe différents styles dans VirtualGeo : pour les icônes, pour les polygones, pour les lignes, etc. Les styles VirtualGeo sont décrits dans [cette section](#).

Pour l'intégration des annotations dans CRIMSON TACTIC, il existe certains éléments communs à tous les styles. Ces éléments permettent de donner un « comportement » à l'annotation créé (incident ou moyen par exemple), et permettent de la « ranger » dans une couche cartographique.

Balises	Valeur	Description
IdLayerTag	Texte	Permet d'associer par un texte l'annotation avec une couche dans laquelle va être « rangée »
IdVrType	Texte	Permet de spécifier le « comportement » ou type de l'annotation qui va être créée.
IdTags	Texte	Permet de « marquer » l'annotation comme appartenant à un certain type, pour la rétrocompatibilité.
SectorLevel	Entier	Définit le niveau hiérarchique d'un secteur, si l'annotation est de type « IdNf399GeoSector »
MeanType	Texte	Définit le type d'un moyen, si l'annotation est de type « IdMean »
MeanCategory	Texte	Définit la catégorie d'un moyen, si l'annotation est de type « IdMean »
IncidentType	Texte	Définit le type de l'incident si l'annotation est de type « IdIncident »

Au niveau des couches, les couches suivantes sont définies par défaut (avec les *layertags* associés) :

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

Règles d'affichage

La représentation de certains types est définie par des fichiers de règles qui définissent l'apparence de l'entité en fonction de ses attributs.

Voir *<Crimson Station Root Directory>\Resources\Symbols\Devices\Rules.xml* pour un exemple de fichier de règles.

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

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

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

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

Un fichier de règle est un document XML avec les balises suivantes :

Eléments	Valeur	Description
ifType	Elements	Permet de définir à quel type d'entité le fichier s'applique

setTemplate	Vide	Permet de définir l'URL vers le fichier de style VirtualGeo (.VrGS), qui va servir de référence
setStyleAttr	Vide	Permet de modifier un attribut du style « template »
ifAttr	setStyleAttr, setFeatureAttr	Permet de modifier des valeurs du style en fonction de la valeur d'un attribut
setFeatureAttr	Vide	Permet de modifier les valeurs du vecteur utilisé pour représenter l'entité à partir d'un attribut de l'entité. Utile pour modifier le texte affiché par le style.

Styles VirtualGeo

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

Pour les règles d'affichages et la symbologie il est nécessaire de configurer les styles VirtualGeo. Cette section présente les différents styles utilisables dans le cadre de CRIMSON TACTIC.

VrFeatureStyle

Il s'agit du style de base dont hérite tous les autres styles.

Balises	Valeur	Description
AltitudeOffset	Number	Un décalage en altitude à appliquer sur la représentation visuelle du style.
ZManagement	Enum	Indique comment la représentation visuelle est adaptée au terrain, soit <i>eKeep</i> (utilisation de l'altitude de l'élément), <i>eOnTerrain</i> (utilise l'altitude du terrain en chaque point de l'élément), <i>eMinAltitude</i> (utilise l'altitude minimale sur la zone)
DepthOffset	Number	Un décalage appliqué lors de l'affichage pour éviter les problèmes de recouvrement entre des éléments coplanaires.

VrlconStyle

Ce style permet de représenter un élément de type ponctuel par une icône sur la carte. Hérite de *VrFeatureStyle*.

Balises	Valeur	Description
IconURL	Texte	Une URL vers une image pour représenter l'icône
Color	Number [4]	Une couleur à moduler avec l'icône défini par un triplet (R,G,B,A) avec des valeurs entre 0 et 1. Par défaut vaut (0,0,0,1).
Size	Number [2]	La taille de l'icône. Si égal à zéro, la taille de l'image est utilisée
Scale	Number [2]	Un facteur d'échelle appliquée sur la taille de base de l'icône.
Offset	Number [2]	Un décalage en pixel pour positionner l'icône par rapport aux points.
ZIndex	Entier	Une valeur entière pour définir l'ordre d'affichage entre plusieurs icônes. Défaut est 0.
SizeUnit	Enum	L'unité de la taille de l'icône. Soit <i>ePixel</i> pour une taille donnée en pixel, <i>eGeo</i> pour une taille donnée en mètres.
UseHeading	Bool	Indique si l'icône est orientée en fonction de la propriété « heading » de l'élément affiché. Par défaut vaut 0.
AcceptOnlyPoint	Bool	Indique si le style est appliqué seulement sur des points. Défaut est 0. Permet d'associer une icône au centre d'un polygone par exemple.

VrTextStyle

Ce style permet d'associer un texte à un élément. Hérite de *VrFeatureStyle*.

Balises	Valeur	Description
FontFace	Texte	La police à utiliser (ex : Arial).
Flags	Enum	Le type de la police : <i>eStandard</i> , <i>eItalic</i> , <i>eBold</i> , <i>eItalicAndBold</i> .
Size	Entier	La taille de la police.

Color	Number [4]	La couleur du texte défini par un triplet (R,G,B,A) avec des valeurs entre 0 et 1. Par défaut vaut (1,1,1,1).
OutlineColor	Number [4]	La couleur du contour du texte.
OutlineSize	Entier	La taille du contour du texte. Défaut est 0.
Text	Texte	Le texte à afficher.
TextAttribute	Texte	L'attribut de l'élément à utiliser pour afficher le texte. Utilisé uniquement si Text est vide.
GeographicSize	Number	La taille du texte en mètres. Défaut est 0, le texte est affiché en taille pixel.
Offset	Number [2]	Un décalage à appliquer sur la position du texte par rapport au point de l'élément.
OffsetUnit	Enum	L'unité du décalage. Soit <i>ePixel</i> pour une taille donnée en pixel, <i>eGeo</i> pour une taille donnée en mètres.
ZIndex	Entier	Une valeur entière pour définir l'ordre d'affichage entre plusieurs textes. Par défaut vaut 0.
Alignment	Enum	L'alignement du texte : <i>eLeftAlign</i> , <i>eRightAlign</i> , <i>eCenterAlign</i> .
Justification	Enum	La justification du texte : <i>eLeftAlign</i> , <i>eRightAlign</i> , <i>eCenterAlign</i> .
LineSpacing	Number	L'espacement entre chaque ligne.
BorderEnabled	Bool	Indique si un bords est dessiné autour du texte.
BorderColor	Number [4]	La couleur du bords.
BorderSize	Number	La taille du bords en pixel.
BorderLineDrawingMode	Enum	Le mode de dessin des bordures du texte : <i>eNoPen</i> (pas de bordure), <i>eSolidLine</i> (solide i.e normal), <i>eDashLine</i> (un trait séparé par quelques pixels), <i>eDotLine</i> (un point séparé par quelques pixels), <i>eDashDotLine</i> (alterne entre un trait et un point), <i>eDashDotDotLine</i> (un trait et deux points)
BorderStippleFactor	Entier	Le facteur à appliquer sur le mode de dessin qui contrôle l'écart et la taille du trait.
BackgroundEnabled	Bool	Indique si une couleur de fond est utilisée derrière le texte
BackgroundColor	Number [4]	La couleur de fond.
FramePadding	Number	L'espace entre la bordure et le texte.

VrSurfaceStyle

Ce style permet de représenter un élément de type polygone. Hérite de *VrFeatureStyle*.

Balises	Valeur	Description
Color	Number [4]	La couleur du polygone défini par un triplet (R,G,B,A) avec des valeurs entre 0 et 1. Par défaut vaut (1,1,1,1).
Opacity	Number	La transparence de la ligne. Par défaut vaut 1.0.
OutlineWidth	Number	La taille des contours en pixel. Par défaut vaut 0.
OutlineColor	Number [4]	La couleur des contours.
OutlineDrawingMode	Enum	Le mode de dessin du contour : <i>eNoPen</i> (pas de contour), <i>eSolidLine</i> (solide i.e normal), <i>eDashLine</i> (un trait séparé par quelques pixels), <i>eDotLine</i> (un point séparé par quelques pixels), <i>eDashDotLine</i> (alterne entre un trait et un point), <i>eDashDotDotLine</i> (un trait et deux points).
OutlineStippleFactor	Entier	Le facteur à appliquer sur le mode de dessin qui contrôle l'écart et la taille du trait.
Extrusion	Number	Une extrusion à appliquer sur le polygone pour lui donner une hauteur en 3D.
SideColor	Number [4]	La couleur du côté si l'extrusion est positive.
TextureURL	Texte	Une URL vers une texture, c'est-à-dire une image qui va être appliquée sur le dessus du polygone.

TextureMetrics	Number [2]	La taille de la texture en mètre à appliquer sur le dessus du polygone. Si égale à 0, couvre tout le polygone.
TextureOffset	Number [2]	Un décalage à appliquer sur le début de l'application de la texture.
SideTextureURL	Texte	Une URL vers une texture, c'est-à-dire une image qui va être appliquée sur les côtés du polygone.
SideTextureMetrics	Number [2]	La taille de la texture à appliquer sur le côté du polygone. Si égale à 0, couvre tout le polygone.
SideTextureOffset	Number [2]	Un décalage à appliquer sur le début de l'application de la texture.
TextureRepeat	Bool	Indique si la texture est répétée sur le polygone. Par défaut vaut 1.
PixelSizeTexture	Bool	Indique si la taille de la texture est exprimée en pixel. Par défaut vaut 0.
TransparencyColor	Number [4]	Permet de remplacer une couleur de la texture par de la transparence.
TransparencyThreshold	Number	Un seuil de tolérance sur la comparaison avec la couleur de transparence.

VrCurveStyle

Ce style permet de représenter un élément de type ligne ou poly-ligne sur la carte. Hérite de *VrSurfaceStyle*.

Balises	Valeur	Description
Width	Number	La taille de la ligne.
WidthUnit	Enum	L'unité à utiliser pour la taille de la ligne. Soit <i>ePixel</i> pour une taille donnée en pixel, <i>eGeo</i> pour une taille donnée en mètres.
LineDrawingMode	Enum	Le mode de dessin de la ligne : <i>eNoPen</i> (pas de dessin), <i>eSolidLine</i> (solide i.e normal), <i>eDashLine</i> (un trait séparé par quelques pixels), <i>eDotLine</i> (un point séparé par quelques pixels), <i>eDashDotLine</i> (alterne entre un trait et un point), <i>eDashDotDotLine</i> (un trait et deux points).
StippleFactor	Entier	Le facteur à appliquer sur le mode de dessin qui contrôle l'écart et la taille du trait.
Smoothed	Bool	Indique si la ligne est lissée. Par défaut vaut 0.
HeadTip	CurveTip	Décrit la représentation en fin de ligne.
TailTip	CurveTip	Décrit la représentation en début de ligne.

CurveTip : permet de définir par une liste de points la forme en début ou en fin de ligne.

Le point (0,0) correspond à l'origine, c'est-à-dire le début ou la fin de la ligne. L'axe X est perpendiculaire à la ligne, et l'axe Y est colinéaire avec la ligne.
La valeur de 1 correspond à une taille de *Width*.

Par exemple pour dessiner une flèche : (2,0), (0,2), (-2,0).

VrModelStyle

Ce style permet de représenter un élément de type ponctuel avec un modèle 3D. Hérite de *VrFeatureStyle*.

Balises	Valeur	Description
ModelURL	Texte	Une URL vers un modèle 3D à utiliser pour représenter le point.
OverrideColor	Number [2]	Remplace la couleur du modèle 3D, pour désactiver le remplacement mettre une valeur de 0,0,0,0. Par défaut vaut (0,0,0,0).
Position	Number [3]	Une translation à appliquer sur le modèle 3D par rapport à la position du point.
Scale	Number [3]	Un facteur d'échelle à appliquer sur le modèle 3D.
Center	Number [3]	La position du center à utiliser pour appliquer une rotation sur le modèle 3D.

Orientation	Number [4]	Une rotation à appliquer sur le modèle 3D.
ScaleOrientation	Number [4]	Une rotation à appliquer sur le facteur d'échelle à appliquer sur le modèle 3D.
Optimized	Bool	Indique si le modèle 3D va être optimisé lors du chargement.
Asynchronous	Bool	Indique si le chargement du modèle 3D va se faire en asynchrone.

VrProjectionLineStyle

Ce style permet d'afficher une ligne entre le point et le sol pour mieux indiquer sa position en 3D. Hérite de *VrFeatureStyle*.

Balises	Valeur	Description
Color	Number[4]	La couleur de la ligne défini par un triplet (R,G,B,A) avec des valeurs entre 0 et 1. Par défaut vaut (1,1,1,1).

VrCompositeStyle

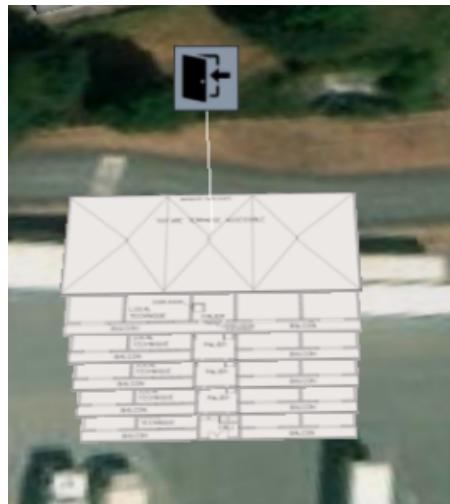
Ce style permet d'agréger différents styles pour représenter un élément. Hérite de *VrFeatureStyle*.

Balises	Valeur	Description
Styles	FeatureStyle*	Une liste de style à appliquer sur l'élément

Navigateur de bâtiments

Depuis la vue cartographique (2D ou 3D), Crimson permet de naviguer à l'intérieur de bâtiments, explorer les différents étages et filtrer les différents éléments du bâtiments (portes, fenêtres, escaliers, etc.) dans la vue 3D.

Different buildings can be present on the map view, they are visible by an icon representing an open door. By clicking on it, it is possible to enter the building.



En cliquant sur l'icône de porte, l'info-bulle est affichée. Le premier bouton permet d'activer le navigateur de bâtiment.



Le navigateur de bâtiment rajoute différents éléments sur la vue cartographique :

- Au centre en haut, le nom et la description du bâtiment sont affichés pour indiquer que le navigateur de bâtiment est actif
- Sur la droite :



- Un bouton en haut permet de quitter le navigateur



- Un bouton en bas permet de centrer la vue sur le bâtiment

- Une barre de défilement à droite permet de sélectionner l'étage à visualiser*

- Les entités liées à l'étage sont affichés lorsque le l'étage correspondant est sélectionné

- Sur la gauche un panneau permet d'afficher/cacher les éléments du bâtiment :

- Soit par type d'élément

- Murs
- Portes
- Fenêtres
- Escaliers
- Balcons
- Plancher
- Plafond



- Soit en cliquant sur le bouton en bas pour accéder à une vue détaillée des éléments du bâtiment

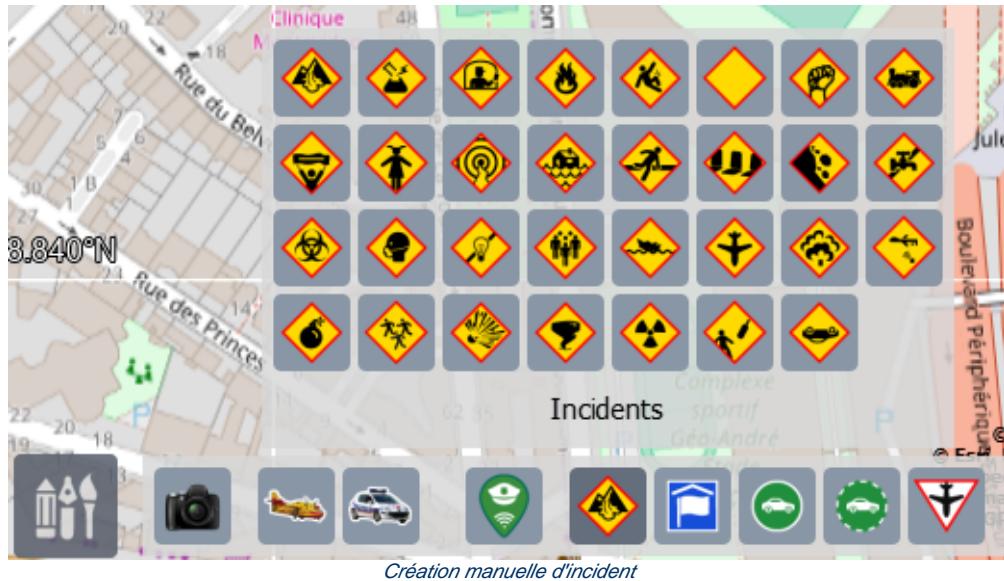


Le navigateur de bâtiment modifie la visibilité des entités liés aux bâtiments. Les entités sont affichées en fonction de l'étage sélectionné, permettant par exemple de positionner précisément un incident sur l'étage et la pièce correspondante à sa localisation.

Conduite des opérations

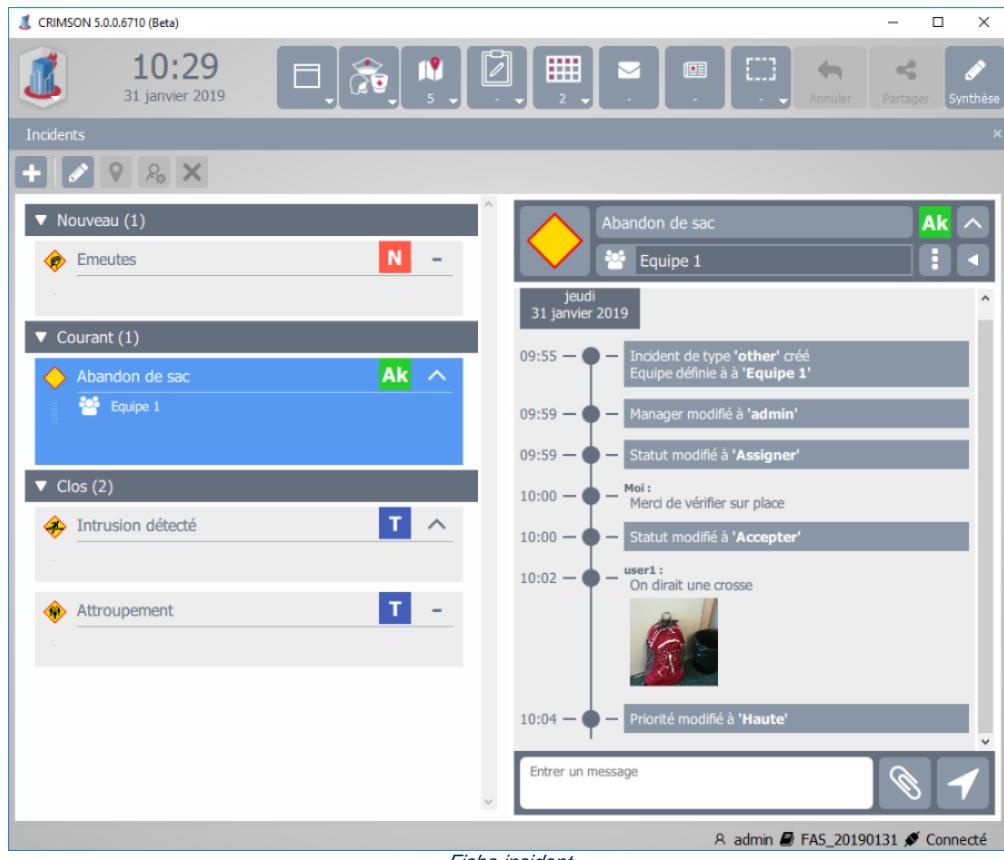
CRIMSON TACTIC fournit différents outils ergonomiques afin de simplifier la gestion des incidents ou des alertes reçus par les différents systèmes intégrés dans CRIMSON TACTIC. La configuration des incidents reçus des systèmes sont configurables grâce à un moteur de règles graphiques flexible et puissant.

Les incidents peuvent aussi être déclenchés manuellement par un opérateur depuis son poste de supervision, en fonction d'informations reçues par un autre canal : radio, téléphone, etc. Les incidents disponibles peuvent être créés facilement sur la situation cartographique avec la barre d'annotation décrite dans [cette section](#).



Le déclenchement d'un incident peut aussi entraîner des procédures automatisées (diffusion de message, association de fiche réflexe, envoi d'e-mail, etc.), cette automatisation étant entièrement paramétrable avec l'outil Crimson Synapse.

Le système permet d'affecter des équipes terrain composées d'un ou plusieurs utilisateurs, et caractérisées par leur capacité opérationnelle pour gérer un incident. Les équipes sur le terrain peuvent géolocaliser l'incident et suivre son déroulement grâce à l'[application mobile](#).



Fiche incident

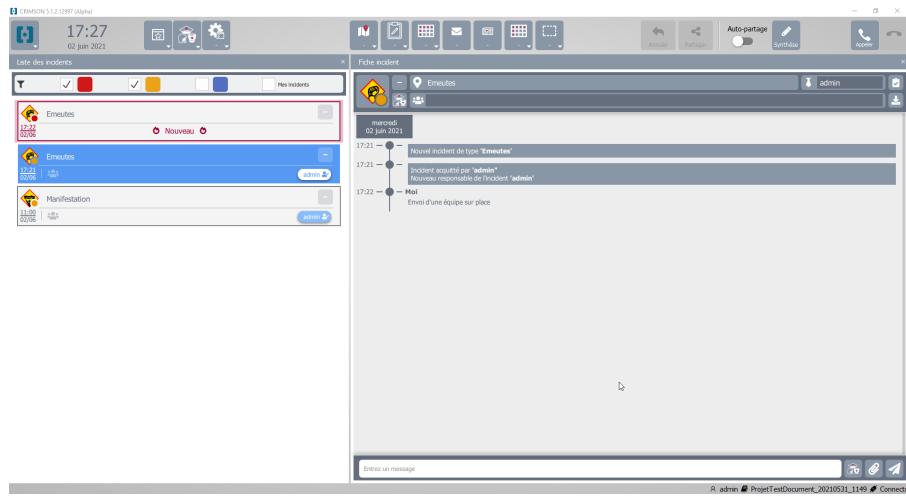
L'opérateur a accès à une interface dédiée pour la tenue opérationnelle de gestion d'un incident. Il peut aussi dédier une équipe à la gestion de cette alerte, et grâce à un « chat » spécifique, suivre l'avancement de l'équipe pour gérer cette alerte.

Cette gestion des incidents est entièrement configurable et peut être simplifiée afin de répondre au mieux à la doctrine de gestion des incidents.

Gestion des incidents

- Voir les incidents en cours
- Gérer un incident
- Gérer un incident VSI
- Créer un nouvel incident
- Créer une nouvelle équipe

Les composants **Liste des incidents** et **Fiche incident** fournissent différents outils ergonomiques afin de simplifier la gestion des incidents (ou alertes, alarmes, événements) reçues par les différents systèmes intégrés dans CRIMSON TACTIC.



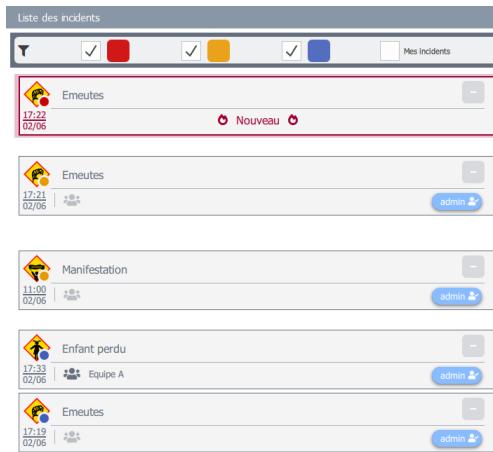
Gestion des incidents

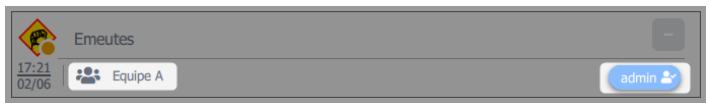
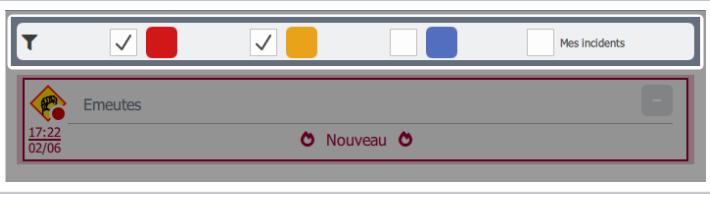
L'opérateur a ainsi accès à une interface dédiée pour la conduite opérationnelle de gestion d'un incident. Il peut aussi dédier une équipe à la gestion de cette alerte, et suivre grâce à un « chat » spécifique l'avancement de l'équipe pour gérer cette alerte.

Voir les incidents en cours

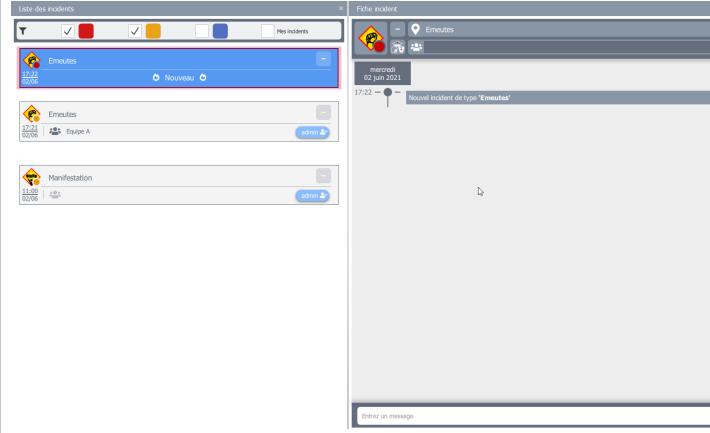
Ouvrez le composant **Liste des incidents** pour voir les différents incidents en cours.

Un code couleur permet d'identifier les états de l'incident : rouge (Nouveau), orange (Assigné), vert (Acquitté par l'équipe d'intervention), bleu (Terminé).



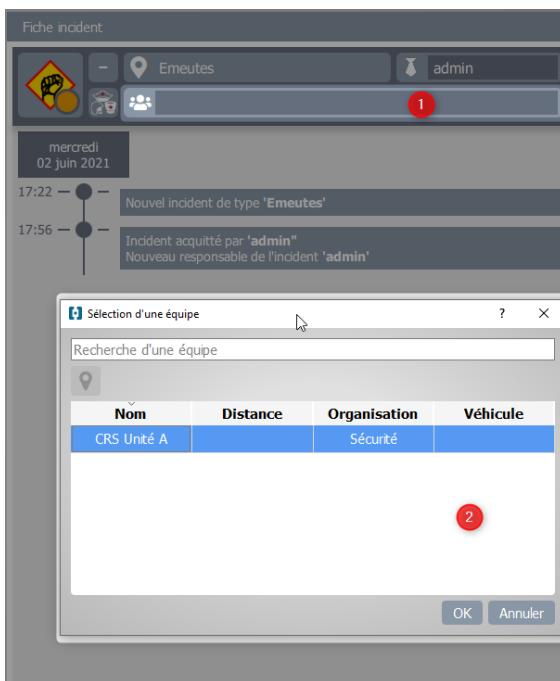
<p>La priorité est affichée sous forme d'icône et peut prendre les valeurs suivantes :</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> Aucune - Basse ▼ Normale ▼ Haute ▲ </div>	
<p>Le nom de l'incident est affiché. Il peut être modifié par l'opérateur, ou il est généré automatiquement à partir des équipements qui ont provoqué l'incident.</p> <p>Si l'incident a été émis depuis un équipement (caméra, portique, bouton poussoir), le nom de l'équipement est indiqué en dessous du nom de l'incident.</p>	
<p>Le nom du superviseur qui est en charge de l'incident est indiqué en bas à droite.</p> <p>Le nom de l'équipe qui est assignée à l'incident est en indiqué en bas à gauche.</p>	
<p>L'utilisateur peut choisir de filtrer les incidents visibles dans la liste.</p> <p>A noter que les incidents sont aussi filtrés en fonction de leur groupe d'appartenance.</p>	
<p>Les nouveaux incidents apparaissent en surbrillance sur un fonds rouge, avec une notification afin de les mettre en valeur.</p>	

Gérer un incident

<p>Les nouveaux incidents apparaissent en surbrillance sur un fonds rouge, avec une notification afin de les mettre en valeur.</p> <p>Un nouvel incident doit avoir un superviseur pour être traité.</p> <p>Pour cela, cliquez sur l'incident pour afficher sa fiche dans le composant Fiche incident.</p>	
<p>Pour prendre la supervision sur l'incident, cliquez sur le bouton Prendre en charge sur la fiche incident.</p>	

Vous pouvez assigner une équipe d'intervention pour traiter l'incident sur le terrain en cliquant sur le bouton d'assignation d'équipe (1), puis en sélectionnant une équipe dans la fenêtre qui apparaît (2).

CRIMSON TACTIC indique les équipes les plus proches de l'incident pour le choix de l'équipe.



Le superviseur peut communiquer avec l'équipe ou d'autres opérateurs sur le « chat » dédié de la fiche incident.

Il a aussi la possibilité de joindre des documents, images ou vidéos.



Zone de texte du message

Lorsque les shortcuts sont activés : la touche "**entrée**" permet d'envoyer le message, le shortcut "**shift+entrée**" permet de faire un retour à la ligne.

Lorsque les shortcuts sont désactivés : la touche "**entrée**" permet de faire un retour à la ligne.

Envoi d'une pièce jointe.

Envoi d'un enregistrement audio.

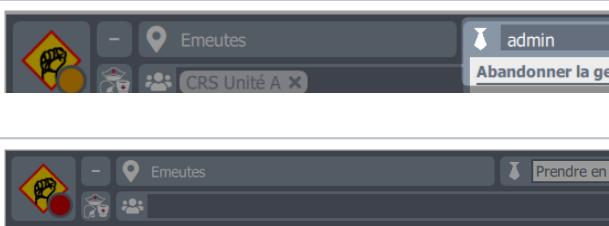
Envoi du message.



Le superviseur peut choisir de relâcher l'incident pour permettre la prise en main par un nouveau responsable.

Pour cela, cliquez à nouveau sur le bouton **Prendre en charge** et sélectionnez **Abandonner la gestion**.

Le superviseur peut aussi clore l'incident une fois qu'il considère qu'il a été traité en appuyant sur le bouton **Clôre**.

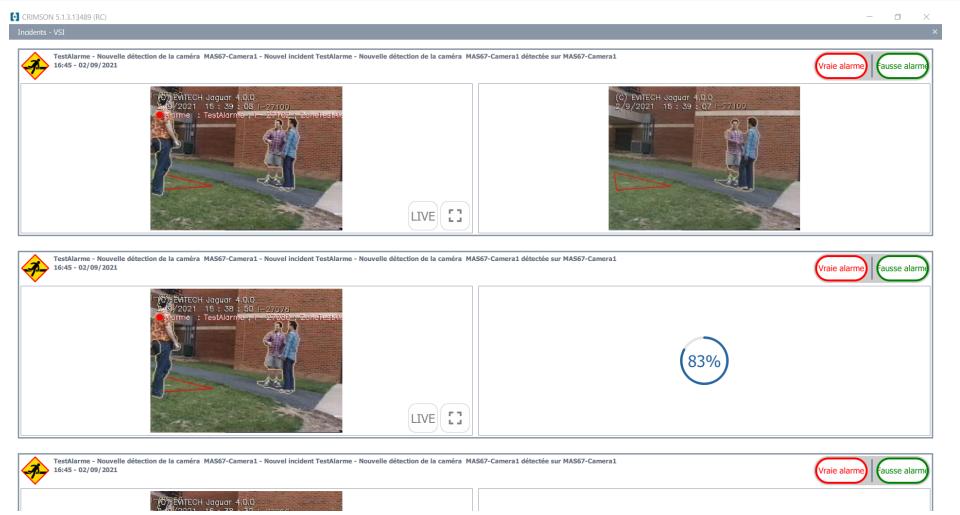


Gérer un incident VSI

Les nouveaux incidents VSI (Vidéosurveillance Intelligent) apparaissent dans la liste des incidents comme un incident classique, mais également dans la fenêtre Incidents - VSI.

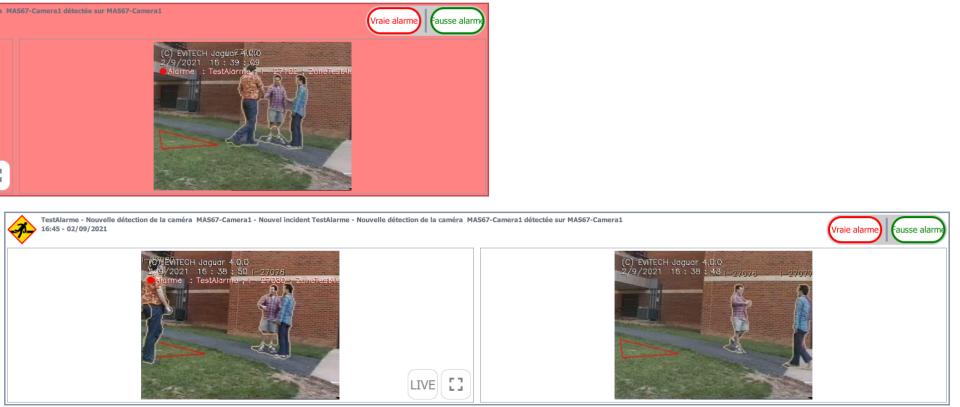
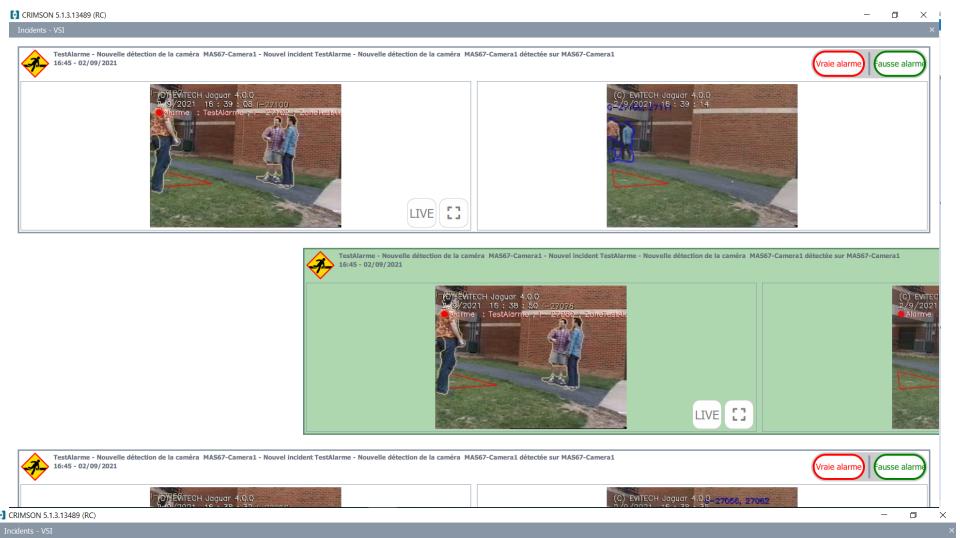
Les incidents peuvent être vérifiés et classifiés en fonction de leur cause.

Vous pouvez y visualiser une photo et une vidéo associées. En cliquant sur "Live", vous pourrez voir la caméra associée à l'incident si il y en a une, et le bouton "plein écran" permet d'ouvrir l'image ou la vidéo avec l'application native de votre poste client.



Pour indiquer que l'incident est issu d'une fausse détection, vous pouvez cliquer sur le bouton vert "fausse détection", ou balayer la ligne de la gauche vers la droite.

Si l'incident est justifié, vous pouvez cliquer sur le bouton rouge "vraie détection", ou balayer la ligne de la droite vers la gauche.



Une fois que vous avez appuyé ou balayé la ligne, une pop-up apparaît dans laquelle vous devez sélectionner la raison de votre choix et écrire une description si vous désirez vous expliquer.

Une fois votre sélection terminée, vous pouvez valider en appuyant sur le bouton OK.

Si l'incident est classifié comme une fausse détection, il sera automatiquement fermé et marqué comme traité.



Créer un nouvel incident

Un incident peut être créé par un utilisateur ou bien créé automatiquement par le système en fonction du moteur de règles sur le serveur.

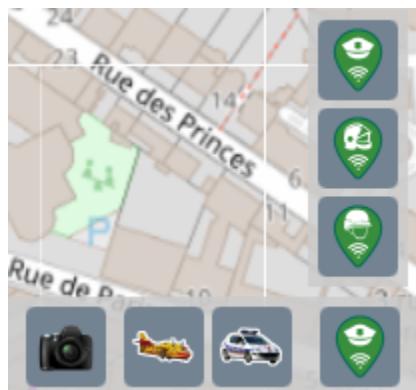
Pour créer un incident manuellement, il est possible de le créer depuis la carte avec la [barre d'annotations](#).



Créer une nouvelle équipe

Les équipes peuvent être configurés dans le système automatiquement ou bien être créés manuellement.

Pour créer une équipe manuellement, il est possible de le créer depuis la carte avec la [barre d'annotations](#).



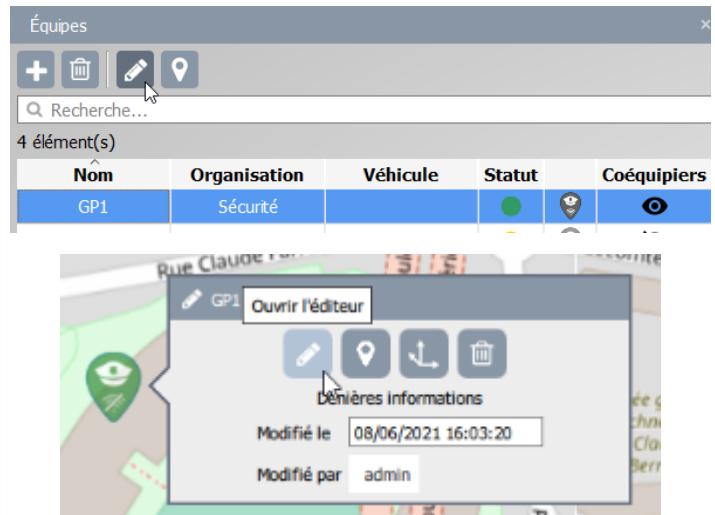
Le composant **Équipes** affiche toutes les équipes disponibles (et visibles par l'utilisateur en fonction de son droit d'en connaître).

Le statut de l'équipe est affiché par une couleur : disponible (vert), occupé (jaune), et non disponible (rouge).

Équipes								
Recherche...								
4 élément(s)								
Nom	Organisation	Véhicule	Statut	Coéquipiers				
GP1	Sécurité							
GP2	Sécurité							
GP3	Pompier							
GP4	Militaire							

Pour éditer une équipe, il faut cliquer sur l'équipe dans le tableau, puis cliquer sur le bouton **Modifier**.

Il est possible d'accéder à l'éditeur en passant par la carte.



L'éditeur d'équipes permet de choisir le personnel qui va être affecté à l'équipe.

La première personne à être affecté à une équipe en devient le chef, marqué en gras.

Éditeur d'équipe

Nom : GP1

Position

Latitude, longitude : 48.84189173°, 2.25229729°

Altitude : 0,000 m

Type : Sécurité

Véhicule :

Personnel disponible :

Recherche

qm2_secard
qm2_serrot
qm2_valetti
qm2_verrat

Personnel affecté :

qm1_pallet
qm1_roublet

Mission

Démarrer

Visible par

Fiches réflexes

CRIMSON TACTIC dispose d'un système de gestion de fiches réflexes (ou fiches incidents) fournissant à l'opérateur une liste d'action réflexes à effectuer ou une "checklist" lors d'un incident. Cette checklist permet de guider les opérateurs dans la prise en charge des incidents.

Les checklists peuvent être créées par l'intégrateur de la mise en place du logiciel, et/ou par les utilisateurs par la suite, s'ils souhaitent modifier ou ajouter de nouvelles fiches. Les nouvelles fiches réflexes peuvent être directement créées par les utilisateurs sur un poste de supervision en fonction de leur droits d'accès.

Des pièces jointes peuvent être ajoutées aux fiches réflexes pour mettre des documents pratiques à disposition des utilisateurs.

Les fiches réflexes pouvant être associées à des types d'incident, l'utilisateur a immédiatement accès aux supports documentaires utiles au contexte de la situation en cours.

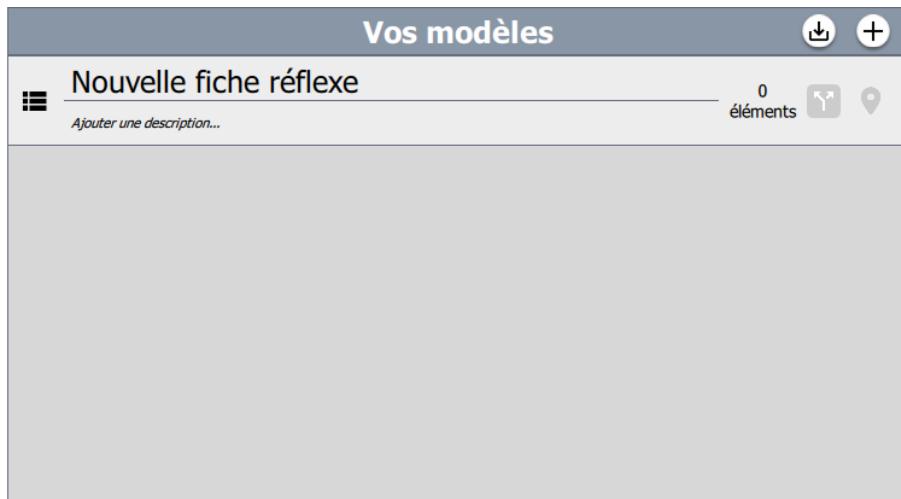
The screenshot shows a software interface titled 'Incidents - Detail'. At the top, there's a header bar with icons for location ('Intrusion - Bâtiment Administration'), user ('admin'), and download ('download'). Below the header, a reflex card is displayed for an incident. The card has a title 'Prévenir les forces de police' and a status indicator 'Fait' (Done). The date is listed as 'mardi 10 mars 2020'. A timeline of events follows:

- 17:04 - New Incident of type 'intrusion'
- 17:04 - Title modified to 'Intrusion - Bâtiment Administration'
- 17:05 - Moi: Je m'occupe de coordonner cet incident
- 17:32 - pompier: Très bien
- 17:32 - pompier: Je suis en route pour une constatation de visu
- 17:36 - pompier: Photo sur place

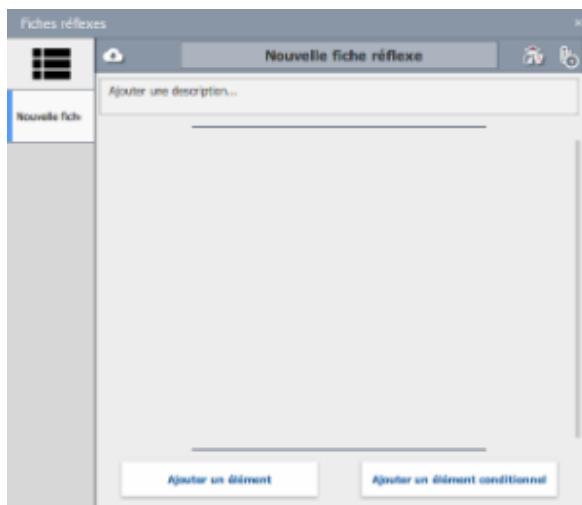
A small thumbnail image of a photo is shown next to the last message. At the bottom of the reflex card, the text 'Exemple de fiche réflexe intégrée dans un incident' is written.

Création de fiches réflexes

Depuis la fenêtre des fiches réflexes, il est possible de créer un nouveau modèle de fiche réflexe, qui va être associée par la suite à un incident.



Vous pouvez créer un nouveau modèle de liste de contrôle en cliquant sur le bouton "plus" à droite. Cela ajoutera un nouvel élément à la liste ci-dessous. Pour éditer le nouveau modèle, il suffit de cliquer sur la fiche.



Vous pouvez modifier le nom de la liste de contrôle en cliquant sur l'étiquette en haut et en validant votre modification avec "Entrée".

Vous pouvez ajouter 2 types d'éléments à la fiche :

Un élément normal

- Cliquez sur le bouton "Ajouter un article" pour en ajouter un.
- Vous pouvez modifier la description de l'élément en cliquant dans le rectangle, ajouter votre question et valider en appuyant sur "Entrée".

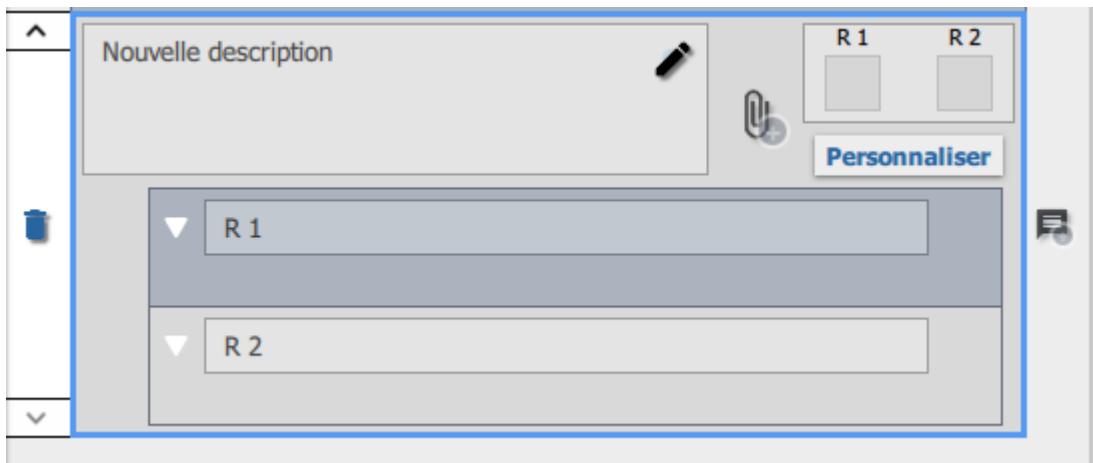


Les choix par défaut pour un élément sont "Fait" et "Ignoré". Pour modifier ces réponses :

- Cliquez sur "personnaliser".
- Cela ouvre une nouvelle fenêtre qui vous permet de choisir les différentes réponses possibles que vous souhaitez proposer pour cette question. Vous avez un aperçu des réponses en bas de la fenêtre.

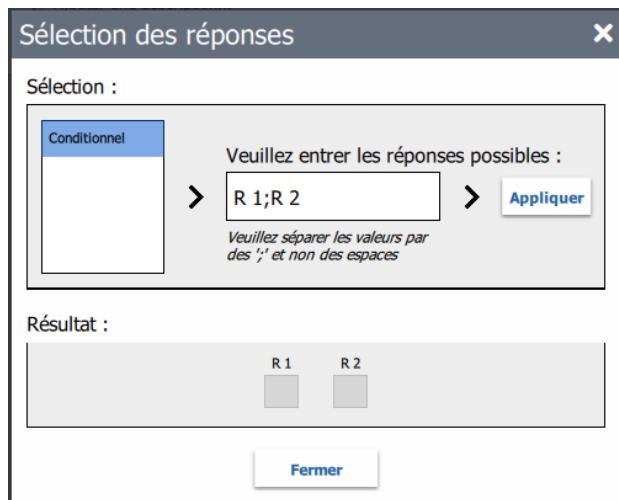
Un élément conditionnel

- Cliquez sur le bouton "Ajouter un élément conditionnel" pour en ajouter un.
- Vous pouvez modifier la description de l'article en cliquant dans le rectangle, ajouter votre question et valider en appuyant sur "Entrée".



Les choix par défaut pour un élément sont "R1" et "R2". Pour modifier ces réponses :

- Cliquez sur "personnaliser".
- Cela ouvre une nouvelle fenêtre qui vous permet de renommer et d'ajouter ou de supprimer les conditions disponibles pour cette question. Vous avez un aperçu des réponses en bas de la fenêtre.



Le nombre d'éléments créés automatiquement correspond au nombre de conditions sélectionnées.

Pour chaque élément créé automatiquement, on peut voir à quelle condition il est assigné avec le nom de la condition sur la gauche. Si l'utilisateur choisit une réponse, il verra alors la question correspondante à la réponse choisie s'afficher dans la fiche réflexe.



À tout moment, vous pouvez modifier l'ordre des questions à l'aide des flèches situées à gauche de la question.

La flèche vers le haut fait monter votre question d'un niveau et la flèche vers le bas la fait descendre d'un niveau. Vous pouvez également supprimer la question à l'aide du bouton "Corbeille" situé à gauche de la question.



Vous pouvez modifier la visibilité du groupe en utilisant le bouton situé à droite du nom de la fiche réflexe.



Le bouton à droite de ce dernier bouton vous permet d'ajouter une pièce jointe à cet élément.

Main courante

- Ajouter une ligne au tableau
- Supprimer une ligne du tableau
- Synthèse
 - Ajouter une ligne au tableau de synthèse
 - Supprimer une ligne du tableau de synthèse

Le **Tableau des mains courantes** permet de connaître les actions, évènements et décisions ayant eu lieu au cours de l'évènement. Quatre tableaux sont disponibles pour les quatre d'items : **incidents, actions, faits/évènements, décisions**. Cette main courante est entièrement configurable pour répondre au besoin et à la façon de travailler de l'opérateur.

Il est possible de configurer une main courante par organisation permettant d'échanger les informations entre organisations, puis de mettre certains éléments dans une synthèse qui regroupe les informations importantes de chaque organisation.

Actions					
Nº	Date de création	Statut	Origine	Description	Récap
3	08/06 16:30:26	➔	admin	Mise en place du périmètre de sécurité	
2	08/06 16:29:35	➔	admin	Coupe des connexions externes	
1	08/06 16:27:35	➔	admin	Rédaction d'un communiqué de presse	

Tableau des mains courantes

Ajouter une ligne au tableau

Cliquez sur Ajouter

Une nouvelle ligne bleue apparaît.

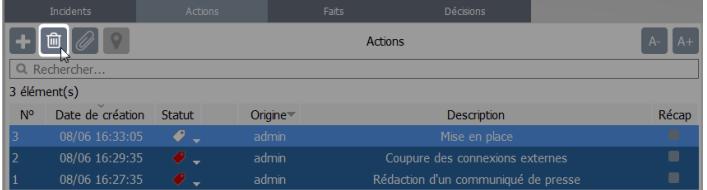
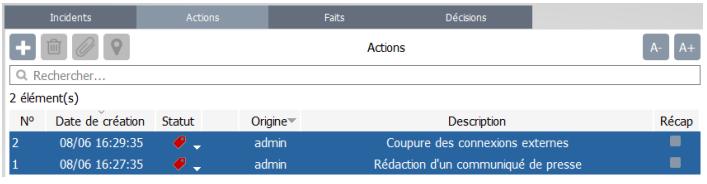
Double cliquez dans chaque cellule de la nouvelle ligne pour en modifier la valeur.

Actions					
Nº	Date de création	Statut	Origine	Description	Récap
3	08/06 16:33:05	➔	admin		
2	08/06 16:29:35	➔	admin	Coupe des connexions externes	
1	08/06 16:27:35	➔	admin	Rédaction d'un communiqué de presse	

Supprimer une ligne du tableau

Sélectionnez la ligne à supprimer.

Actions					
Nº	Date de création	Statut	Origine	Description	Récap
3	08/06 16:33:05	➔	admin	Mise en place	
2	08/06 16:29:35	➔	admin	Coupe des connexions externes	
1	08/06 16:27:35	➔	admin	Rédaction d'un communiqué de presse	

<p>Cliquez sur Supprimer </p>	
<p>La ligne est supprimée.</p>	

Synthèse

Le **Tableau de synthèse des mains courantes** permet de regrouper les items des tableaux spécialisés (actions, faits, décisions) dans une seule et même vue.

Main courante - Synthèse				
Nº	Date de création	Statut	Origine	Description
2	08/06 17:45:14	↑	admin	Incendie au Parc des Expositions
1	08/06 16:27:35	↓	admin	Rédaction d'un communiqué de presse
<i>Main courante de synthèse</i>				

Ajouter une ligne au tableau de synthèse

Depuis le composant **Main Courante**, cochez la case **Récap** de la ligne à ajouter dans le tableau de synthèse.

Main courante				
Actions				Récap
<input type="checkbox"/> Rechercher...				
2	08/06 16:29:35	↓	admin	Coupure des connexions externes
1	08/06 16:27:35	↓	admin	Rédaction d'un communiqué de presse

La ligne apparaît dans le tableau du composant **Main Courante - Synthèse**.

Main courante - Synthèse				
Nº	Date de création	Statut	Origine	Description
2	08/06 17:45:14	↑	admin	Incendie au Parc des Expositions
1	08/06 16:27:35	↓	admin	Rédaction d'un communiqué de presse

Supprimer une ligne du tableau de synthèse

Depuis le composant **Main Courante**, décochez la case **Récap** de la ligne à supprimer du tableau de synthèse.

Main courante				
Actions				Récap
<input type="checkbox"/> Rechercher...				
2	08/06 16:29:35	↓	admin	Coupure des connexions externes
1	08/06 16:27:35	↓	admin	Rédaction d'un communiqué de presse

La ligne est supprimée du tableau du composant **Main Courante - Synthèse**.

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

Suivi des ressources

CRIMSON TACTIC propose plusieurs outils pour assurer le suivi des ressources humaines et matérielles déployées lors d'un évènement. Ces modules sont présentés dans les sections suivantes :

- [Tableau des victimes](#)
- [Tableau des moyens](#)
- [Personnels engagés](#)

Tableau des victimes

- Ajouter une ligne au tableau
- Supprimer une ligne du tableau

Le **Tableau des victimes** permet de connaitre les impacts humains de l'évènement en cours.

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

Tableau des victimes

Chaque ligne du tableau comporte cinq colonnes :

- UA (victimes en état d'urgence relative)
- UR (victimes en état d'urgence absolue)
- DCD (victimes décédées)
- Disparus
- Impliqués

La dernière ligne présente le total de chaque colonne et permet une vue globale des impacts humains.

Ajouter une ligne au tableau

Cliquez sur Ajouter		
Une nouvelle ligne se crée en bleu.		
Double-cliquez dans chaque cellule de la nouvelle ligne pour en modifier la valeur.		
Les totaux sont mis à jour automatiquement à chaque modification de cellule.		

Supprimer une ligne du tableau

Sélectionnez la ligne à supprimer.

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

Cliquez sur Supprimer .

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

La ligne est supprimée et les totaux sont recalculés.

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

Tableau des moyens

- Tableau des moyens par groupe de métier
 - Ajouter une ligne à un tableau
 - Supprimer une ligne d'un tableau
 - Afficher le tableau d'un groupe d'acteurs
- Synthèse des moyens

Tableau des moyens par groupe de métier

Le **Tableau des moyens** permet de suivre le déploiement des moyens par métier au cours de l'évènement.

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

Tableau des moyens

Chaque moyen a quatre états possibles devant respecter l'ordre chronologique :

- Demandé à
- Point de transit
- Engagé à
- Désengagé à

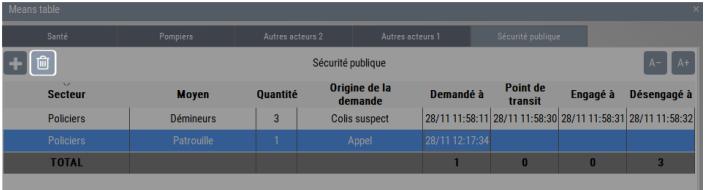
Les transitions entre ces états sont définies par des temps dans le référentiel de l'exercice.

La ligne Total donne le total des moyens pour chacun des états.

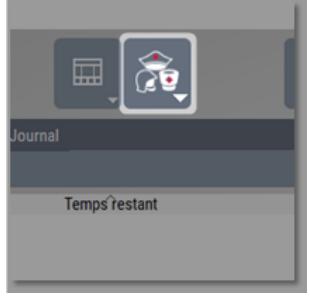
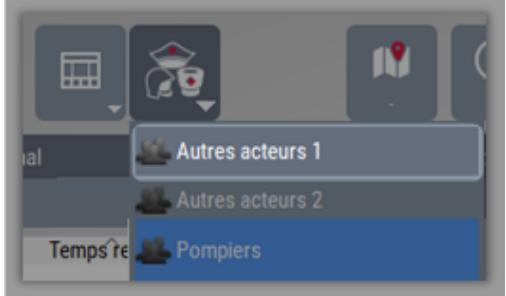
Ajouter une ligne à un tableau

Cliquez sur Ajouter	
Une nouvelle ligne se crée en bleu.	
Double-cliquez dans chaque cellule de la nouvelle ligne pour en modifier la valeur.	
Les totaux sont mis à jour automatiquement à chaque modification de cellule.	

Supprimer une ligne d'un tableau

Sélectionnez la ligne à supprimer.	
Cliquez sur Supprimer 	
La ligne est supprimée et les totaux sont recalculés.	

Afficher le tableau d'un groupe d'acteurs

Cliez sur le bouton de sélection des groupes	
La liste des groupes s'affiche. Sélectionnez les groupes dont le tableau est à afficher.	
Les tableaux sont affichés dans de nouveaux onglets.	

Synthèse des moyens

Le **Tableau de synthèse des moyens** permet d'avoir une vue de synthèse de l'état des moyens pour chacun des groupes de métier en affichant le total de chacun des états des moyens, ainsi que le total global pour chaque état.

Synthèse des moyens

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

Tableau de synthèse des moyens

Le tableau de synthèse est généré automatiquement en fonction des tableaux des moyens de chacun des métiers, il n'est pas possible d'y ajouter ou d'en supprimer une ligne.

Personnels engagés

- Tableau des personnels engagés
 - Ajouter une ligne à un tableau
 - Supprimer une ligne d'un tableau
 - Afficher le tableau d'un groupe d'acteurs
- Synthèse des personnels engagés

Tableau des personnels engagés

Le **Tableau des personnels engagés** offre une vue sur le personnel mobilisé par groupe de métier.

Personnels engagés				
Santé	Sécurité publique			
Secteur	Officier	Maîtrise (S/Off)	Exécution (HDR)	Autres
TOTAL	0	0	0	0

Tableau des personnels engagés

Ajouter une ligne à un tableau

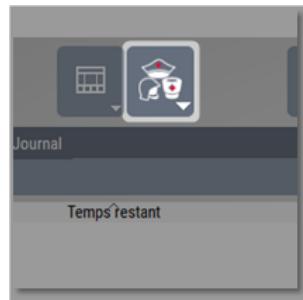
Cliquez sur Ajouter	
Une nouvelle ligne se crée en rouge.	
Double-cliquez dans chaque cellule de la nouvelle ligne pour en modifier la valeur.	
Les totaux sont mis à jour automatiquement à chaque modification de cellule.	

Supprimer une ligne d'un tableau

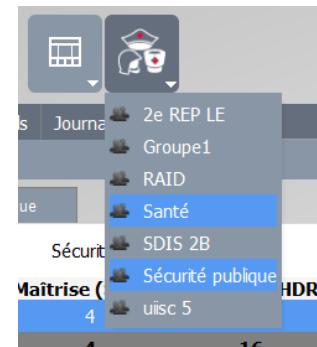
Sélectionner la ligne à supprimer	
Cliquez sur Supprimer	
La ligne est supprimée et le total est recalculé.	

Afficher le tableau d'un groupe d'acteurs

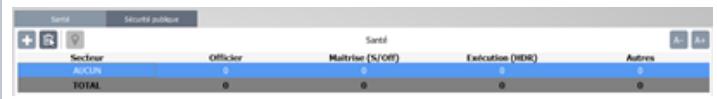
Cliquez sur le bouton de sélection des groupes



La liste des groupes s'affiche. Sélectionnez les groupes dont le tableau est à afficher.



Les tableaux sont affichés dans de nouveaux onglets.



Synthèse des personnels engagés

Le **Tableau de synthèse des personnels engagés** permet d'avoir une vue globale sur les personnels engagés.

Synthèse	
Tableau	Personnels engagés
Sécurité publique	21
Santé	12
Pompiers	0
Autres acteurs 2	0
Autres acteurs 1	0
TOTAL	33

Tableau de synthèse des personnels engagés

Ce tableau est généré automatiquement en fonction des informations des tableaux des personnels engagés, il n'est pas possible de le modifier manuellement.

Relevé de décision

- Ajouter une ligne au tableau
- Supprimer une ligne du tableau

Le tableau de **Relevé de décision** offre une vue sur les décisions prise au cours de l'exercice.

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

Tableau de relevé de décision

Ajouter une ligne au tableau

Cliquez sur Ajouter	<p>Relevé de décision</p> <table border="1"><thead><tr><th>Date / GH</th><th>Décision</th><th>Lieu d'intervention</th><th>Autorité</th></tr></thead><tbody><tr><td>10/06 18:42:51</td><td>Etablissement d'un périmètre de sécurité autour de la gare</td><td>Gare de l'Est</td><td>Police/Pompier</td></tr><tr><td>10/06 18:39:58</td><td>Evacuation de la gare suite à une alerte attentat</td><td>Gare de l'Est</td><td>GIGN</td></tr></tbody></table>	Date / GH	Décision	Lieu d'intervention	Autorité	10/06 18:42:51	Etablissement d'un périmètre de sécurité autour de la gare	Gare de l'Est	Police/Pompier	10/06 18:39:58	Evacuation de la gare suite à une alerte attentat	Gare de l'Est	GIGN				
Date / GH	Décision	Lieu d'intervention	Autorité														
10/06 18:42:51	Etablissement d'un périmètre de sécurité autour de la gare	Gare de l'Est	Police/Pompier														
10/06 18:39:58	Evacuation de la gare suite à une alerte attentat	Gare de l'Est	GIGN														
Une nouvelle ligne se crée en bleu. La colonne "Date / GH" de la nouvelle ligne est remplie automatiquement avec la date et heure courante.	<p>Relevé de décision</p> <table border="1"><thead><tr><th>Date / GH</th><th>Décision</th><th>Lieu d'intervention</th><th>Autorité</th></tr></thead><tbody><tr><td>10/06 18:47:08</td><td>Etablissement d'un périmètre de sécurité autour de la gare</td><td>Gare de l'Est</td><td>Police/Pompier</td></tr><tr><td>10/06 18:42:51</td><td>Evacuation de la gare suite à une alerte attentat</td><td>Gare de l'Est</td><td>GIGN</td></tr></tbody></table>	Date / GH	Décision	Lieu d'intervention	Autorité	10/06 18:47:08	Etablissement d'un périmètre de sécurité autour de la gare	Gare de l'Est	Police/Pompier	10/06 18:42:51	Evacuation de la gare suite à une alerte attentat	Gare de l'Est	GIGN				
Date / GH	Décision	Lieu d'intervention	Autorité														
10/06 18:47:08	Etablissement d'un périmètre de sécurité autour de la gare	Gare de l'Est	Police/Pompier														
10/06 18:42:51	Evacuation de la gare suite à une alerte attentat	Gare de l'Est	GIGN														
Double-cliquez dans chaque cellule de la nouvelle ligne pour en modifier le contenu.	<p>Relevé de décision</p> <table border="1"><thead><tr><th>Date / GH</th><th>Décision</th><th>Lieu d'intervention</th><th>Autorité</th></tr></thead><tbody><tr><td>10/06 18:47:08</td><td>Intervention d'une unité</td><td>Gare de l'Est</td><td>Police/Pompier</td></tr><tr><td>10/06 18:42:51</td><td>Etablissement d'un périmètre de sécurité autour de la gare</td><td>Gare de l'Est</td><td>Police/Pompier</td></tr><tr><td>10/06 18:39:58</td><td>Evacuation de la gare suite à une alerte attentat</td><td>Gare de l'Est</td><td>GIGN</td></tr></tbody></table>	Date / GH	Décision	Lieu d'intervention	Autorité	10/06 18:47:08	Intervention d'une unité	Gare de l'Est	Police/Pompier	10/06 18:42:51	Etablissement d'un périmètre de sécurité autour de la gare	Gare de l'Est	Police/Pompier	10/06 18:39:58	Evacuation de la gare suite à une alerte attentat	Gare de l'Est	GIGN
Date / GH	Décision	Lieu d'intervention	Autorité														
10/06 18:47:08	Intervention d'une unité	Gare de l'Est	Police/Pompier														
10/06 18:42:51	Etablissement d'un périmètre de sécurité autour de la gare	Gare de l'Est	Police/Pompier														
10/06 18:39:58	Evacuation de la gare suite à une alerte attentat	Gare de l'Est	GIGN														

Supprimer une ligne du tableau

Sélectionnez la ligne à supprimer.

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

Cliquez sur Supprimer 

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

La ligne est supprimée.

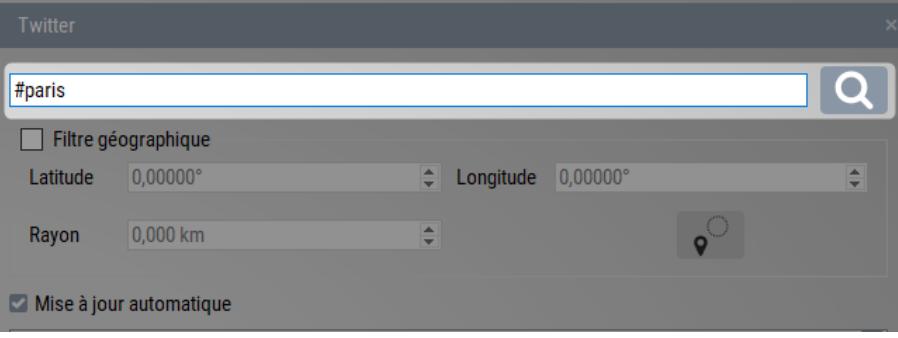
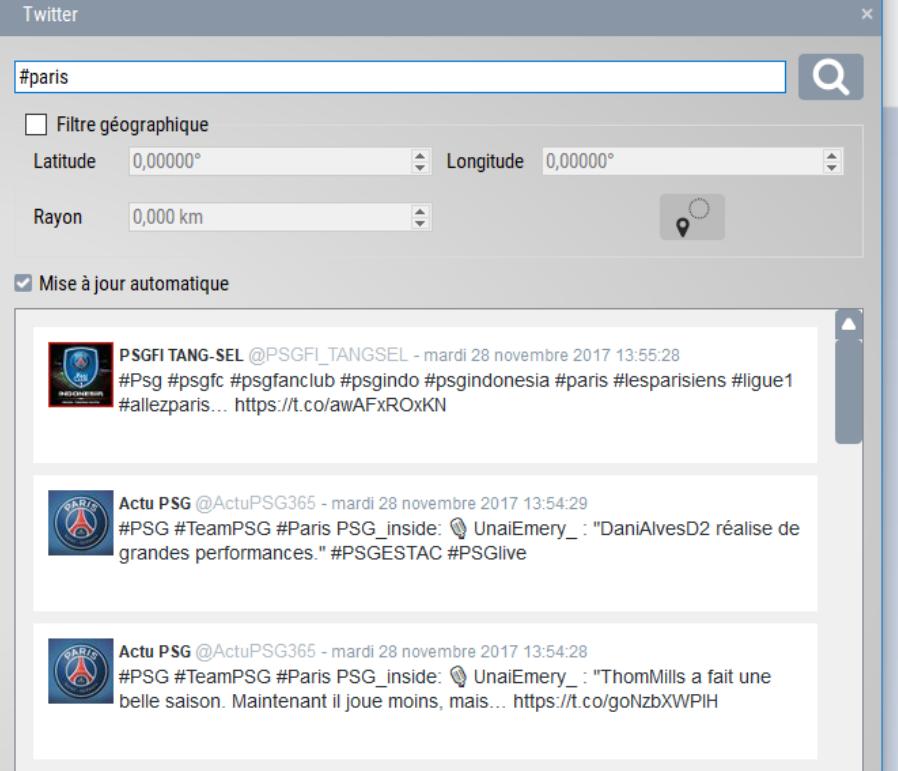
Relevé de décision			
Date / GH	Décision	Lieu d'intervention	Autorité
10/06 18:39:58	Evacuation de la gare suite à une alerte attentat	Gare de l'Est	GIGN

Recherche sur Twitter

- Afficher les messages suivant un mot-clé
- Filtrer les messages suivant une position géographique

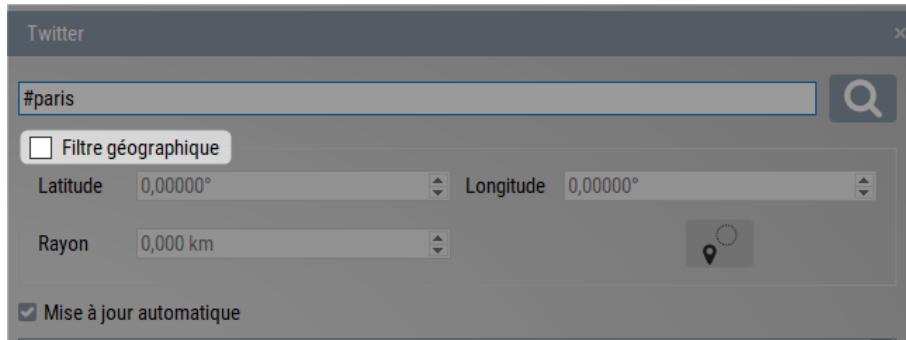
Le module **Twitter** permet d'afficher les tweets (messages Twitter) récents contenant un mot-clé donné. Il est possible d'affiner le filtre en précisant une position géographique d'origine.

Afficher les messages suivant un mot-clé

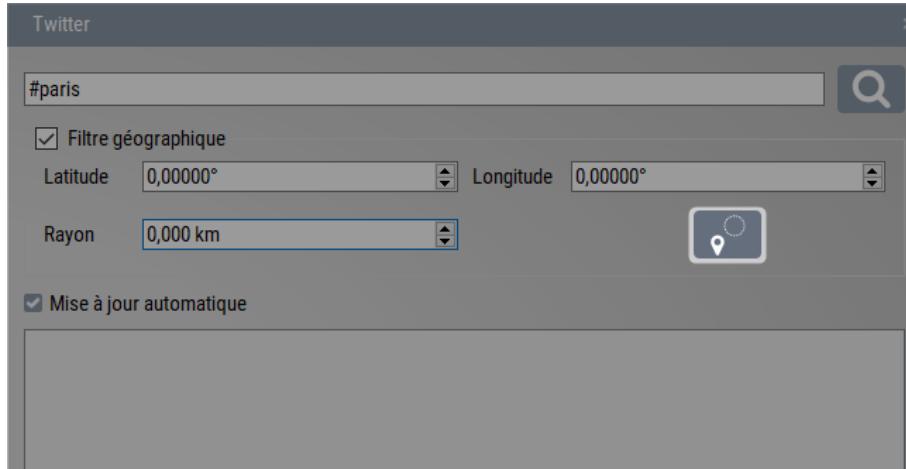
Dans la fenêtre Twitter , entrez le mot-clé à rechercher (avec ou sans « # ») puis cliquez sur Rechercher 	
Les tweets correspondants s'affichent dans la fenêtre.	

Filtrer les messages suivant une position géographique

Dans la fenêtre Twitter, activez l'option **Filtre géographique**.



Cliquez sur le bouton Localiser . La carte apparaît.

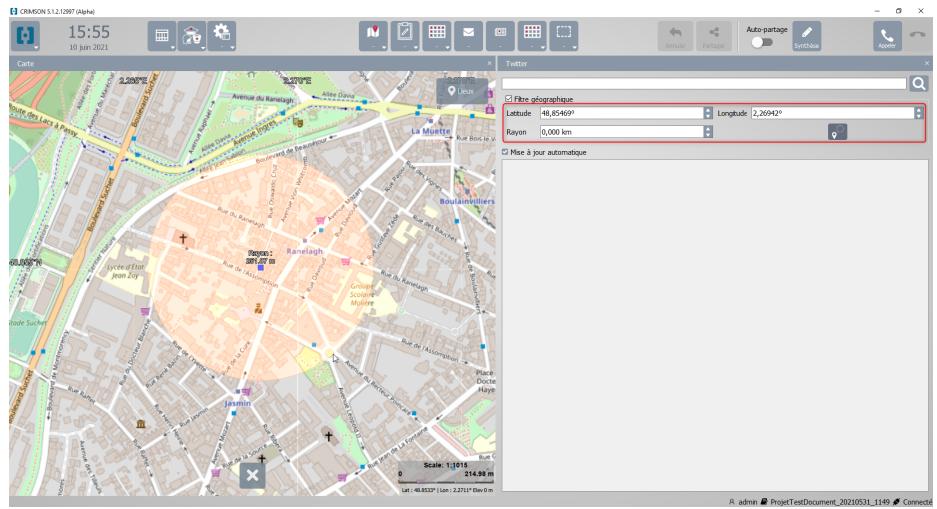


Cliquez sur la carte pour sélectionner la position autour de laquelle on souhaite filtrer les messages.

Maintenez le clic enfoncé pour tracer le rayon de la zone de recherche.

Les champs **Latitude**, **Longitude** et **Rayon** se remplissent automatiquement.

Vous pouvez également remplir ces champs manuellement.



Cliquez sur **Rechercher** 

Le flux s'affiche en prenant en compte les deux critères (mot-clé et position).

Twitter

#paris 

Filtre géographique

Latitude 2,29412° Longitude 48,85820°

Rayon 10,000 km 

Mise à jour automatique

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

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

 **Darie Iiha** @liaha_narie - mardi 28 novembre 2017 14:11:12

Analyse des données

CRIMSON TACTIC propose de nombreuses fonctionnalités permettant de passer en revue la chronologie des événements survenus au cours de la gestion d'un incident, ou encore de générer des rapports au contenu personnalisé.

Les différents modules d'affichage et d'analyse de données sont décrits dans les sections suivantes :

- [Rapport de situation](#)
- [Journal d'événements](#)
- [Débriefing](#)

Rapport de situation

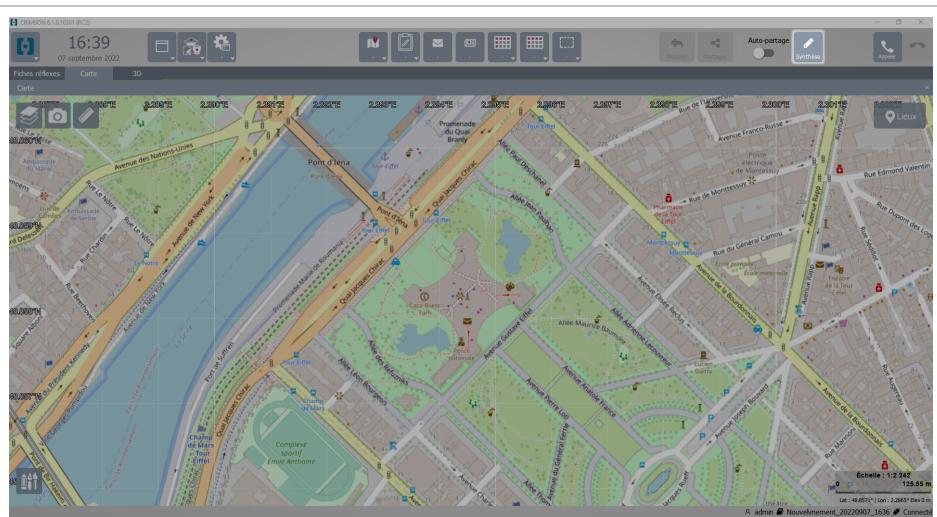
Le composant **Rapport de situation** ou **Synthèse** permet de générer un rapport automatiquement à partir des informations stockées dans CRIMSON TACTIC.

L'édition d'une synthèse peut être globale à l'en-cours (tous les évènements en cours) ou à un incident en particulier.

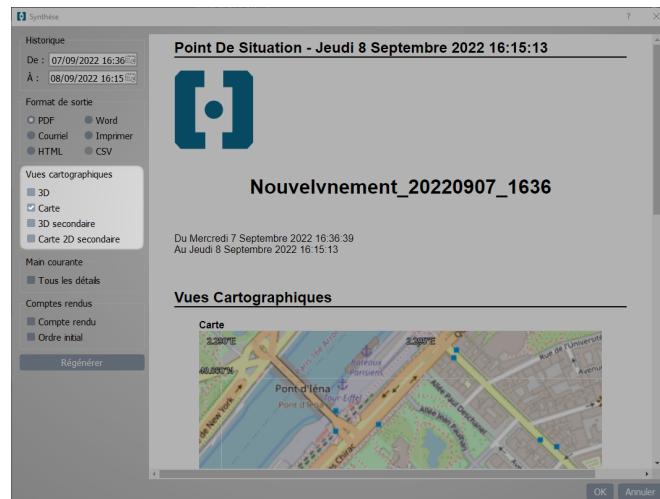
Le rapport peut être créé dans différents formats : Word, PDF, courriel, imprimé, HTML ou CSV.

La structure du rapport est configurable par un administrateur pour suivre un modèle prédéfini.

Cliquez sur le bouton **Synthèse** dans la barre principale pour ouvrir la boîte de dialogue permettant de générer un rapport.



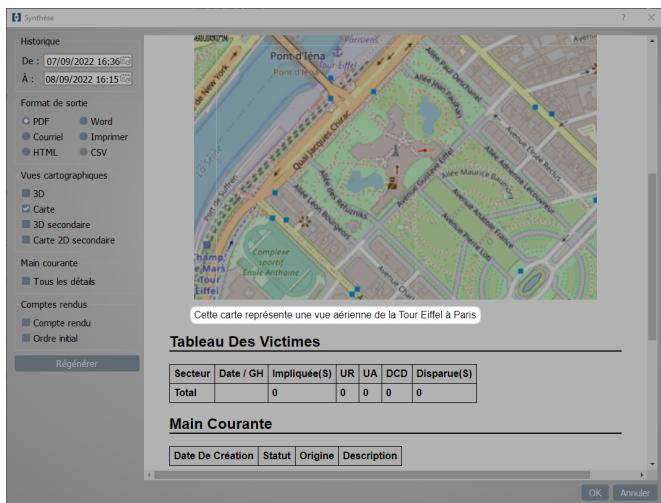
Cochez l'une des cases de la section **Vue cartographique** pour insérer dans le rapport une capture d'écran de la vue courante de la cartographie sélectionnée.



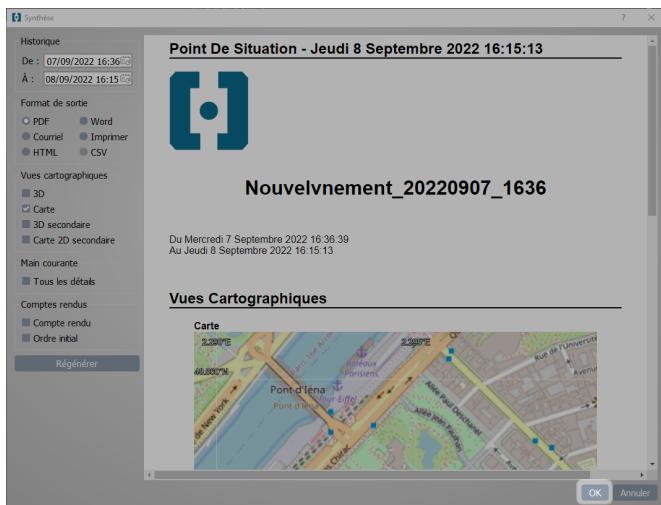
Sélectionnez le format de sortie : Word, PDF, Courriel, Imprimer, HTML ou CSV.



La fenêtre de prévisualisation est modifiable interactivement pour pouvoir rajouter du texte personnalisé.



Cliquez sur **Ok** pour générer le document en fonction du format de sortie préalablement sélectionné.



Journal d'évènements

Toute les informations ajoutées, supprimées ou modifiées sont tracées dans la base de données de CRIMSON TACTIC et peuvent être interrogées, consultées ou bien utilisées pour générer des tableaux de bords configurables.

L'objectif de ce composant est de disposer de l'ensemble des événements qui ont été rapportés lors de la session CRIMSON TACTIC.

Les filtres en haut du composant permettent d'affiner la recherche d'événement en fonction de divers critères : la période pendant laquelle l'évènement a eu lieu (date de début/de fin), le type d'action de l'évènement (ajout, suppression, modification), l'utilisateur à l'origine de l'évènement, etc.

The screenshot shows the CRIMSON TACTIC software interface. On the left, a sidebar titled 'Journal d'évènements' displays a log of 17 events from June 1st to June 2nd, 2021. The log includes columns for Date, Source, Action, Type, Nom, and Description. Key entries include modifications to 'Manifestation Paris' and various incidents and geo-symbols being added or removed. On the right, a 3D map of a city area, likely Paris, shows geographical features like the Seine River and landmarks like the Eiffel Tower and Trocadero. A compass rose and scale information (Scale: 1:6876, 384.34 m) are visible at the bottom right of the map.

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

Journal d'évènements

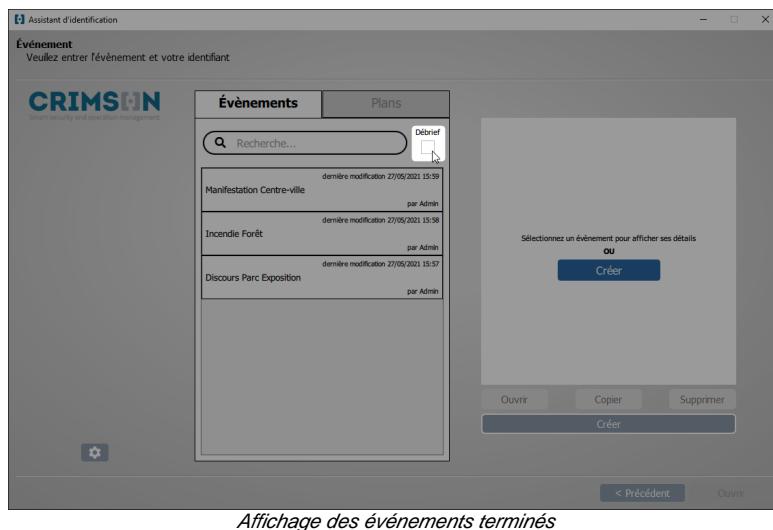
Débriefing

- Passer en mode "Débriefing"
- Fonctionnement de la "Ligne de temps"
 - Visualiser la vue opérationnelle à un temps donné
 - Rejouer l'évènement
 - Mettre en pause le rejeu d'un évènement

Le composant **Débriefing** est utilisé pour rejouer un évènement afin d'analyser les actions a posteriori. L'administrateur peut effectuer des sauts dans le temps et afficher la vue opérationnelle commune au temps choisi. Il est ainsi possible d'analyser les conséquences de chaque action effectuée lors de l'évènement en pas à pas.

Passer en mode "Débriefing"

Pour entrer dans le mode « Débriefing », veuillez, lors de la connexion, cochez la case **Débrief** afin d'afficher la liste des événements terminés. Choisissez ensuite l'événement à débriefier.



Lors d'un debriefing, l'administrateur peut ajouter des informations dans le système, comme par exemple dessiner une information sur la carte. Cependant, les actions effectuées dans le mode débriefing ne peuvent pas être partagées puisque l'évènement est fini.

Fonctionnement de la "Ligne de temps"

Le debriefing s'articule autour de la fonctionnalité « **Ligne de temps** » qui résume le déroulement de l'évènement et permet le rejeu de celui-ci en temps contrôlé.

Un curseur bleu indique à quel instant de l'évènement correspond la vue opérationnelle courante. La ligne de temps présente les incidents en cours, ainsi que les différentes actions faites par les groupes ou les utilisateurs durant la période de temps "active". Les actions utilisateurs sont représentés par un losange bleu ou rouge dans la ligne de temps. Toutes les actions des utilisateurs ne sont pas affichées dans la ligne de temps mais dépendent de la configuration de la ligne de temps. Par défaut, seuls les actions faites sur les incidents et les mains courantes sont affichés.

La période de temps active est affichée en gris clair dans la ligne de temps. Les incidents et les actions utilisateurs sont affichés en fonction de cette période de temps. La zone en bleu clair corresponds à une période où l'historique est disponible mais hors de la période active. La zone en bleu foncé corresponds à une période où il n'y a pas d'historique disponible. La durée de la période active peut être modifiée par l'utilisateur.



Ligne de temps

Visualiser la vue opérationnelle à un temps donné

Se positionner sur l'en-tête du curseur (date et heure) : le pointeur de la souris se transforme en double-flèche

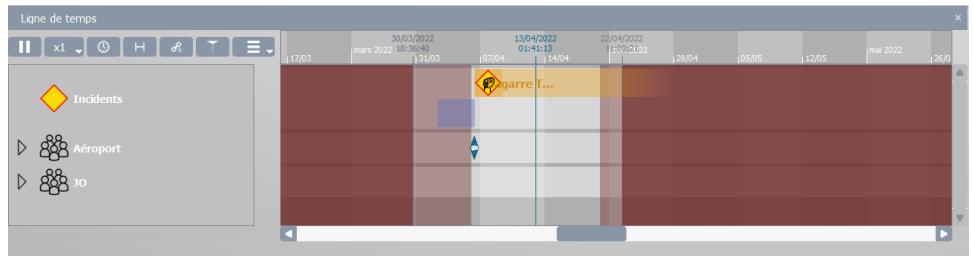


Faites un clic-gauche et, en maintenant le clic, déplacer le curseur pour le positionner à la date voulue.

Relâchez le clic.

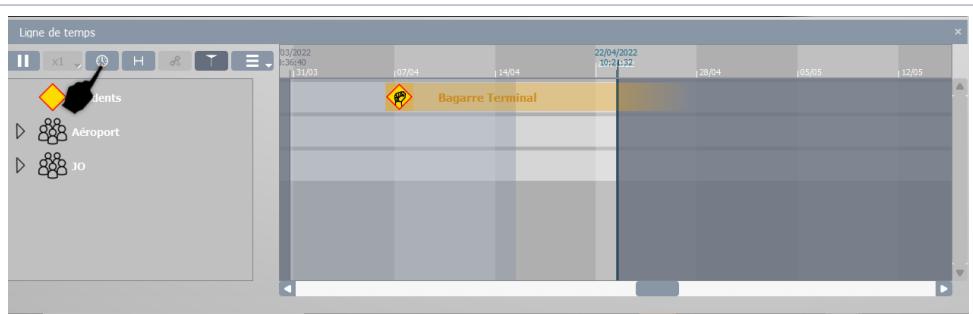
La vue opérationnelle (carte et onglets) correspond à présent à la nouvelle date du curseur.

La période de temps active est affichée en gris clair dans le ligne de temps. La zone en rouge clair corresponds à une période où l'événement courant était actif et l'historique est disponible en modifiant le temps courant. La zone en rouge foncé corresponds à une période où il n'y pas d'historique disponible. La durée de la période active peut être modifiée par l'utilisateur.



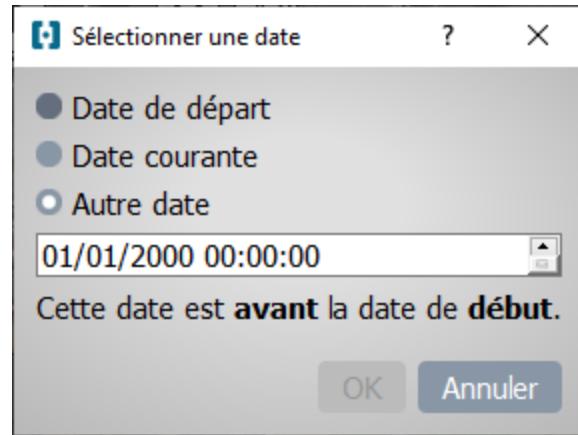
Alternativement :

Cliquez sur



Entrez la date et l'heure à atteindre.

Cliquez sur OK.

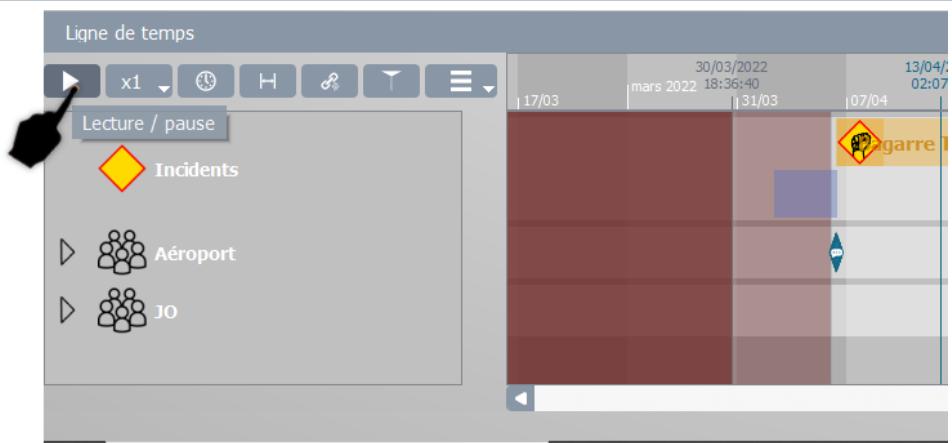


Rejouer l'évènement

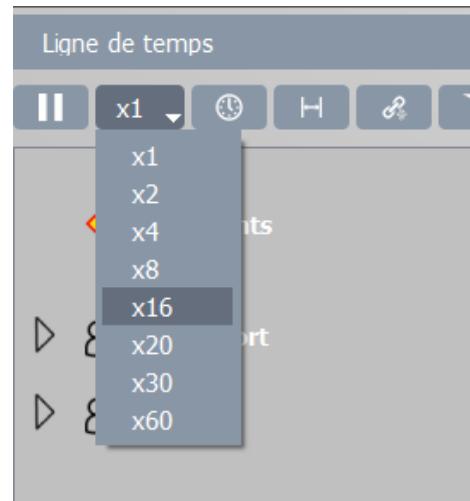
Cliquez sur le bouton Lecture/Pause



Par défaut l'événement est en lecture, donc le temps avance lors du rejou.

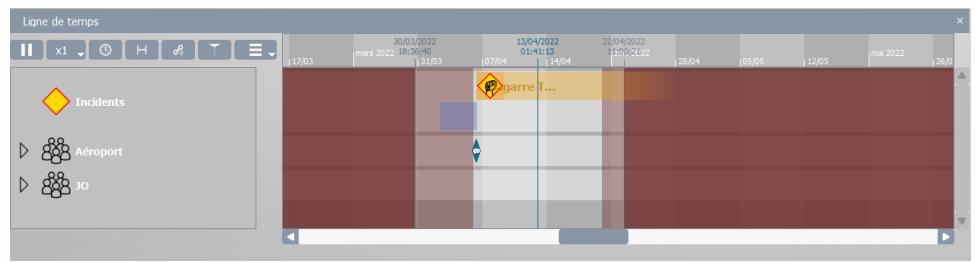


Choisissez la vitesse de rejou (x1 à x60).

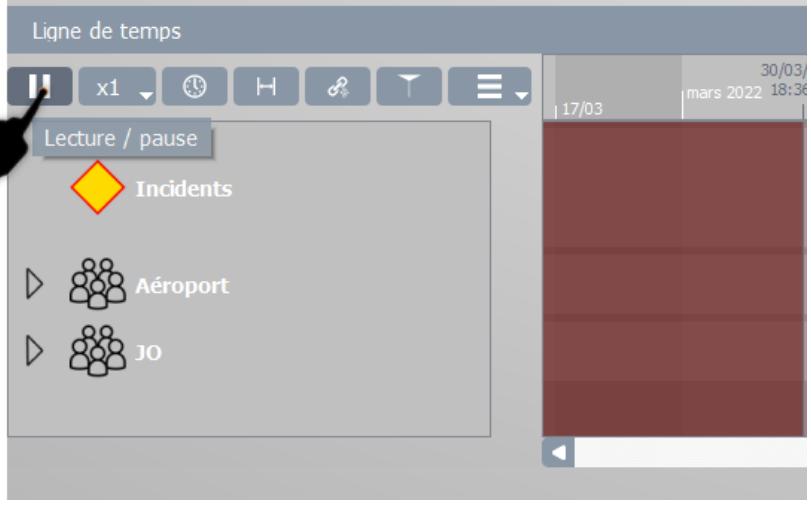
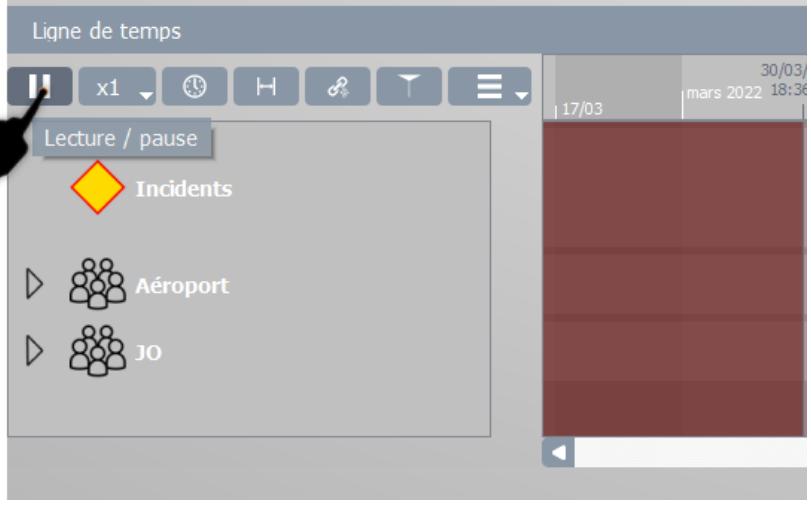


Le curseur de la ligne de temps se déplace à la vitesse choisie.

La vue opérationnelle (carte et onglets) évolue en conséquence.



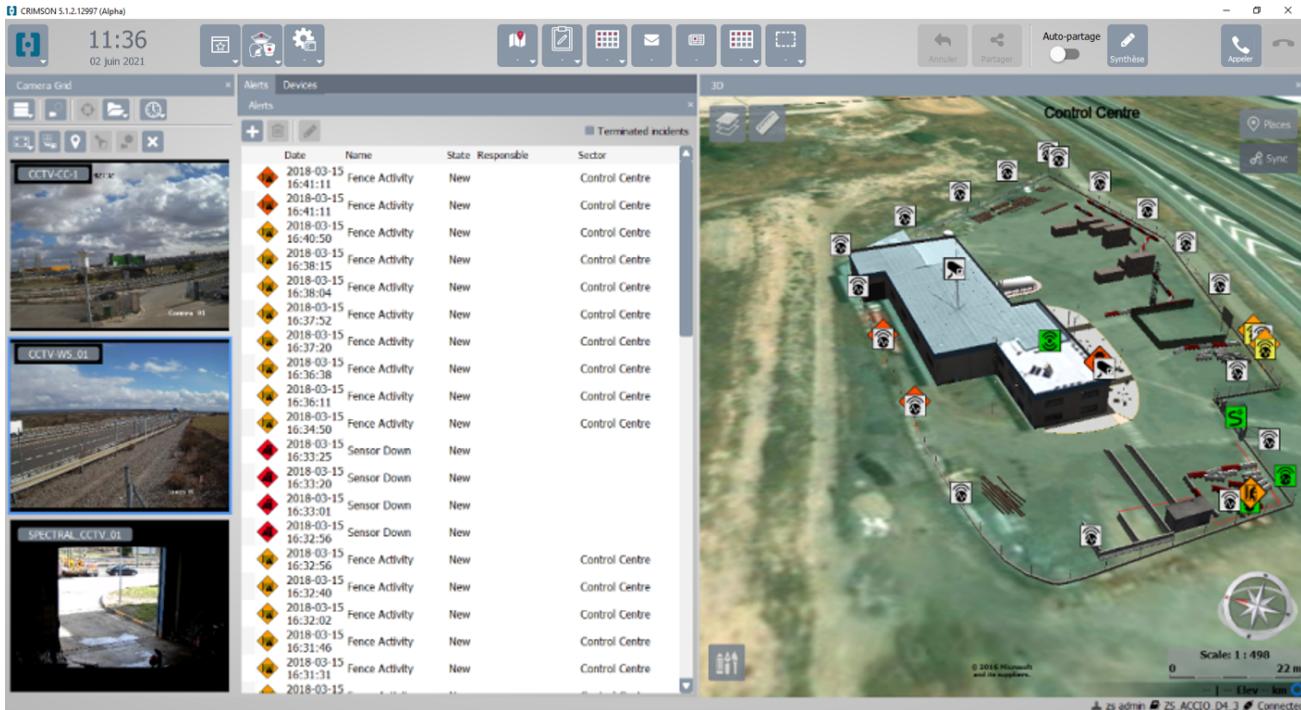
Mettre en pause le jeu d'un évènement

Cliquez sur le bouton Pause  <td data-bbox="616 185 1506 703"><p>Ligne de temps</p><p>Lecture / pause</p><p>Incidents</p><p>Aéroport</p><p>JO</p><p>30/03 mars 2022 18:36</p><p>17/03</p><p>A hand cursor is pointing at the 'Lecture / pause' button.</p></td>	 <p>Ligne de temps</p> <p>Lecture / pause</p> <p>Incidents</p> <p>Aéroport</p> <p>JO</p> <p>30/03 mars 2022 18:36</p> <p>17/03</p> <p>A hand cursor is pointing at the 'Lecture / pause' button.</p>
Le curseur s'arrête.	
La vue opérationnelle est figée à l'instant choisi.	

Interopérabilité des systèmes

CRIMSON TACTIC permet de se connecter à divers capteurs sur le terrain : contrôle d'accès, détection d'intrusion, alarme incendie, etc.

Les informations remontées par ces capteurs sont fusionnées dans CRIMSON TACTIC et visibles par l'opérateur en fonction de son droit d'en connaître. Les changements d'état des capteurs ainsi intégrés permettent de déclencher des actions automatiques ou manuelles en fonction de la configuration réalisée lors de l'intégration.



Agrégation de capteurs au centre de contrôle autoroutier

Gestion des caméras

- Ajouter une caméra à l'évènement
- Afficher le flux d'une caméra
- Fonctionnalités sur la liste de caméras
- Fonctionnalités de la grille de caméra

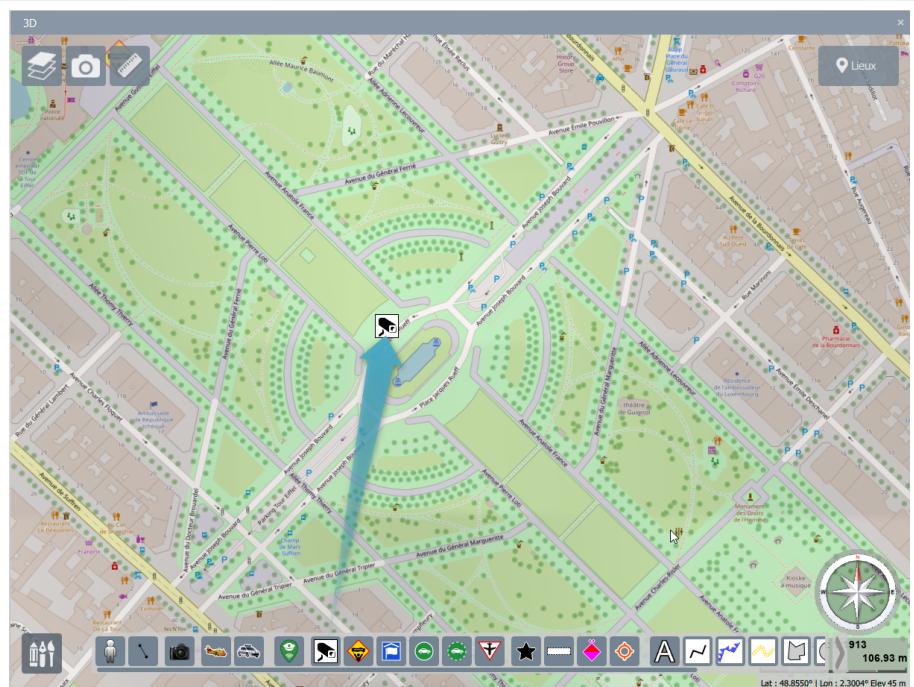
Le module « Caméra » permet de visionner des flux vidéo issus de caméras. L'ensemble des caméras disponibles est présenté dans une liste d'équipements et le flux vidéo est affiché dans une grille au sein de laquelle il est possible d'afficher le flux de plusieurs caméras simultanément.

Le module caméra permet de se connecter à un ou des systèmes VMS via le SDK fourni par le VMS, ou à travers un protocole de connexion ouvert, ONVIF (accès, lecture direct, pilotage PTZ, Rejeu). CRIMSON TACTIC supporte les VMS standard du marché comme Milestone ou Genetec.

CRIMSON TACTIC permet aussi de se connecter directement aux caméras sans passer par un VMS en se basant sur les flux vidéos standards type RTSP.

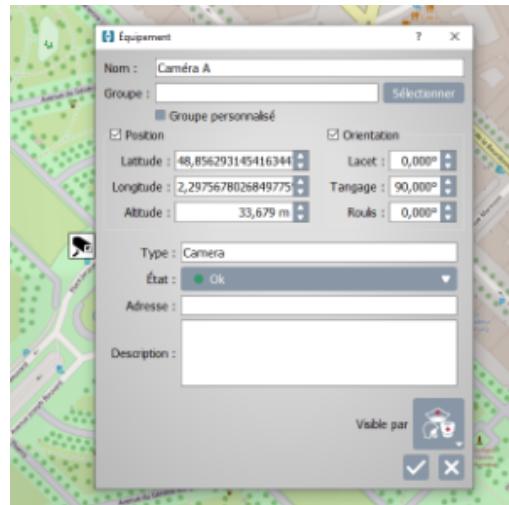
Ajouter une caméra à l'évènement

Depuis la barre des annotations, glissez-déposez le symbole de la caméra à la position souhaitée sur la carte.

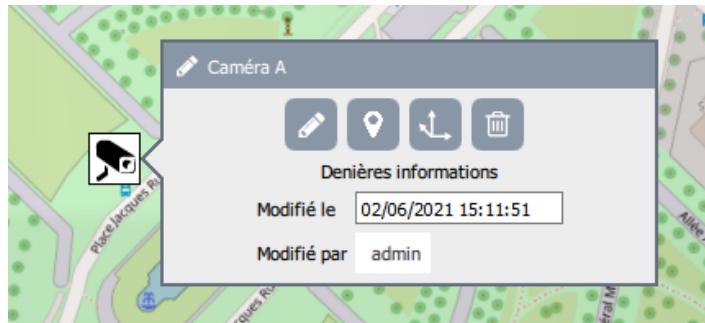


L'éditeur de caméra apparaît. Saisissez un nom pour votre caméra et paramétrez le dispositif.

Appuyez sur **Ok** une fois le paramétrage est terminé.

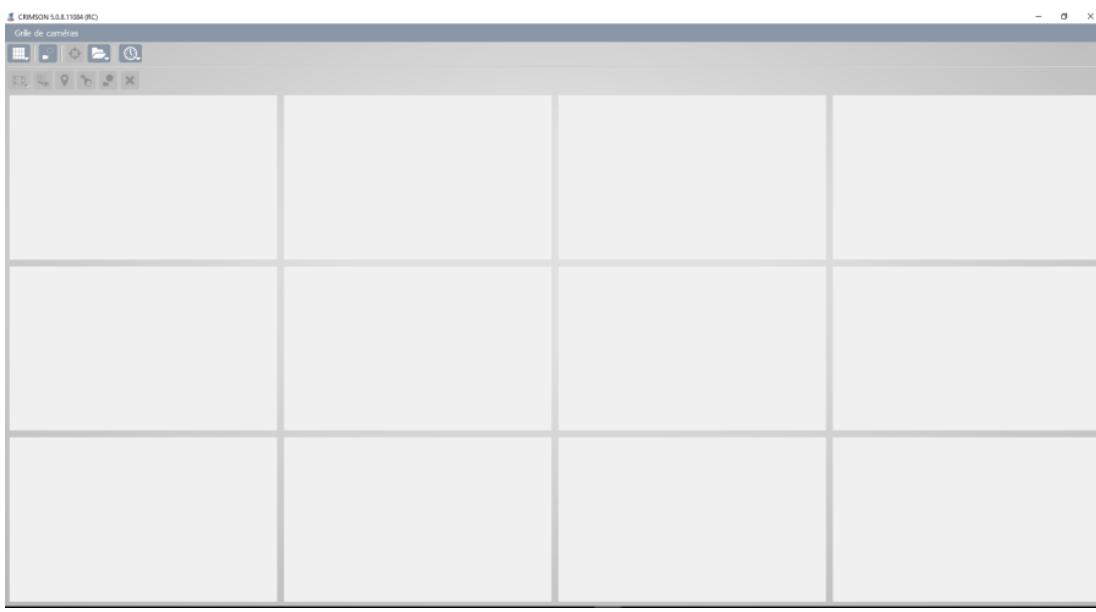


Comme pour n'importe quelle annotation, vous pouvez rouvrir l'éditeur de la caméra depuis la carte en sélectionnant l'annotation caméra et en cliquant sur le bouton **Ouvrir l'éditeur** .



Afficher le flux d'une caméra

La grille d'affichage des caméras permet de disposer un ensemble de flux vidéos issus de caméras dans une grille de visualisation organisée par l'utilisateur en fonction de son besoin pour répondre au mieux à la situation.

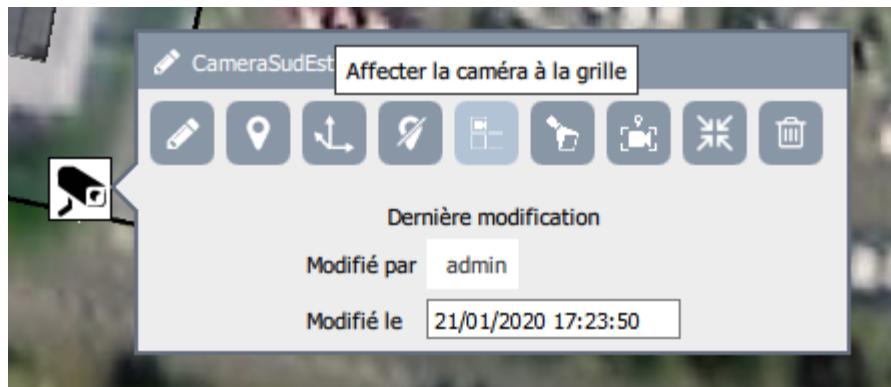


Grille de caméras

Pour afficher un flux vidéo dans la grille de caméras, il est possible de le faire soit depuis la vue cartographique soit depuis le composant équipements qui donne la liste des équipements disponibles.

Depuis la **vue cartographique**, cliquez sur une caméra pour faire apparaître son info-bulle.

Puis cliquer sur le bouton "Affecter la caméra à la grille" pour assigner le flux vidéo de la caméra à la grille.



<p>Dans le composant Equipement, cliquez sur la caméra que vous voulez afficher puis appuyez sur le bouton d'assignement de la caméra à une zone de la grille.</p> <p>Vous pouvez filtrer par nom dans le champ "Recherche", ou choisir le type "Caméra" dans la liste de choix en haut à droite pour trouver votre équipement.</p>	
<p>Une fois l'action "Assigner" réalisé soit dans la vue cartographique soit dans la liste des équipements, dans le composant Grille Caméra, appuyez sur la zone dans laquelle le flux de la caméra choisie doit s'afficher. Les zones clignotent durant l'opération.</p> <p>Le flux de la caméra est alors affiché dans la zone choisie.</p>	
<p>Depuis la vue cartographique il est aussi possible d'assigner automatiquement les caméras les plus proches. Pour cela cliquer sur n'importe quel élément sur la vue, par exemple un incident pour afficher son info-bulle. Puis cliquer sur le bouton "Affectation des caméras".</p>	

Une fenêtre s'ouvre avec la liste des caméras les plus proches. Cliquer sur les caméras que vous voulez assigner, puis cliquer sur le bouton "Assigner". Le bouton "Pointer et assigner" permet aussi de diriger les caméras sur l'élément initial sélectionné, par exemple l'incident. Les caméras doivent être contrôlables, i.e PTZ, dans Crimson pour pouvoir être réellement orientés vers l'élément.



Fonctionnalités sur la liste de caméras

Cliquez sur le bouton de localisation à côté du nom de la caméra pour voir son emplacement sur la carte 3D.



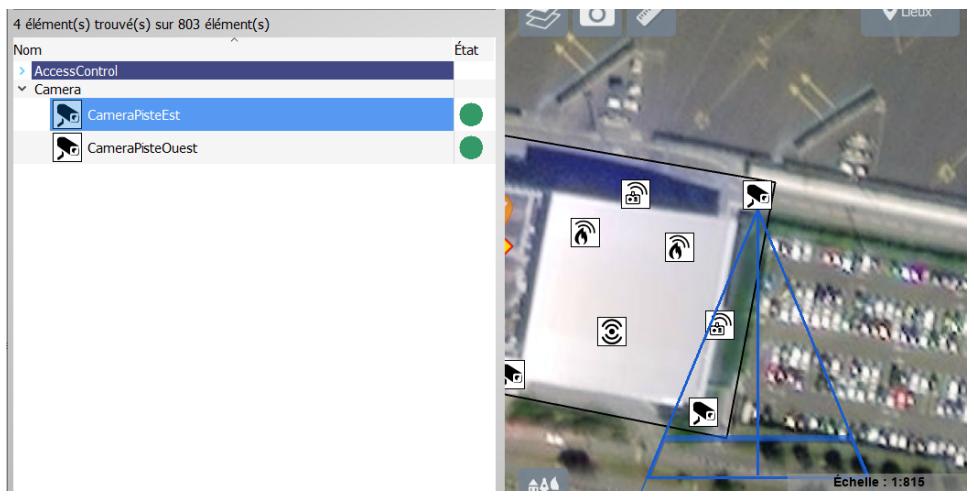
Cliquez sur le bouton de projection pour visualiser sur la carte le flux vidéo de la caméra.



Cliquez sur le bouton d'assignation de la caméra pour choisir dans la grille la zone d'affichage du flux vidéo.

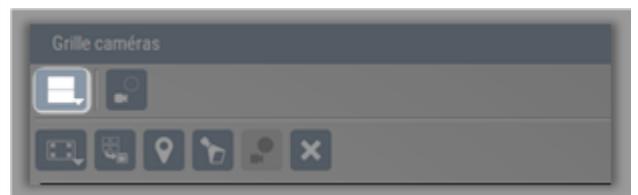


Cliquez sur une caméra pour visualiser le champ de vision de la caméra sur la carte ou la vue 3D.



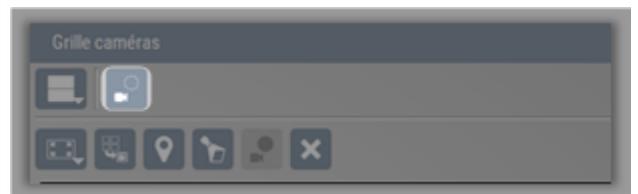
Fonctionnalités de la grille de caméra

Cliquez sur le bouton de disposition pour sélectionner une disposition des zones dans la grille. Différentes dispositions sont disponibles : 2x2, 3x3, 4x3, etc.

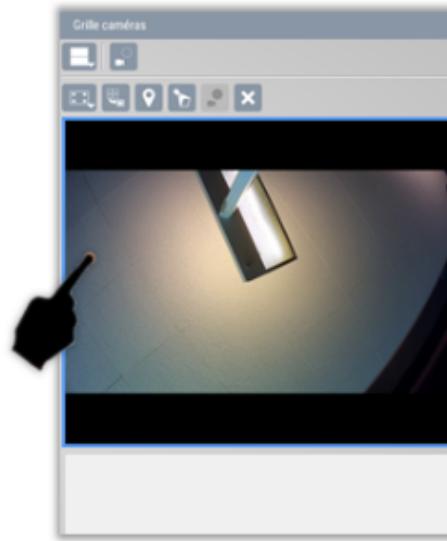


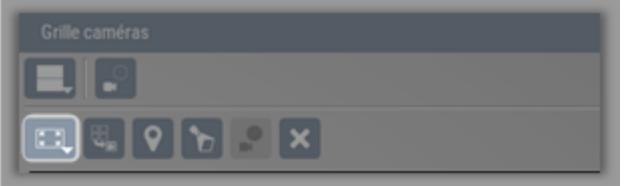
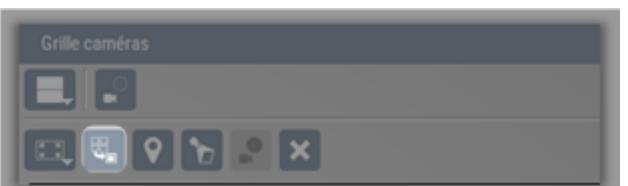
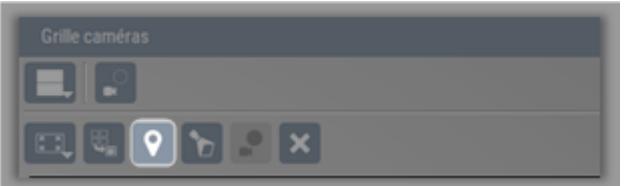
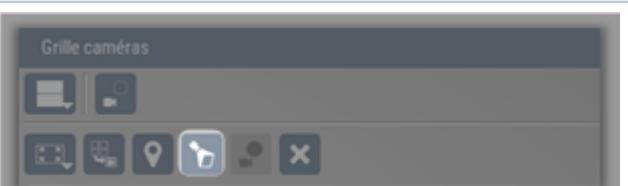
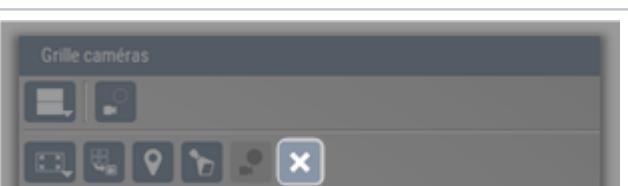
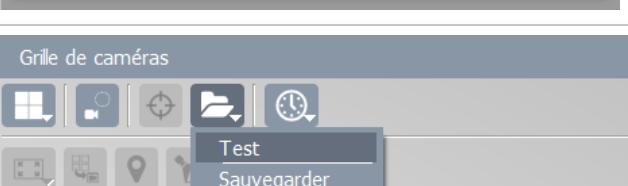
Cliquez sur le bouton de sélection d'une zone géographique afin de tracer un cercle sur la vue 2D ou la vue 3D.

Toutes les caméras situées à l'intérieur du cercle seront affichées dans la grille.



Sélectionnez une zone de la grille diffusant un flux vidéo.



<p>Cliquez sur le bouton de mise en plein écran pour afficher le flux vidéo sélectionné en mode plein écran.</p>	
<p>Cliquez sur le bouton d'externalisation pour afficher la zone dans une fenêtre externe.</p>	
<p>Cliquez sur le bouton de location pour voir l'emplacement géographique de la caméra sur la carte 2D ou 3D.</p>	
<p>Cliquez sur le bouton de projection pour afficher la projection du flux vidéo sur la carte.</p>	
<p>Cliquez sur la croix pour fermer la zone sélectionnée.</p>	
<p>Cliquez sur le bouton "Dossier" pour sauvegarder la configuration complète de la grille, la disposition, ainsi que les caméras assignées à la grille.</p>	
<p>Cliquez sur l'horloge pour choisir un cycle d'affichage de configuration de caméra sur la grille.</p>	

Communication entre opérateurs

CRIMSON TACTIC propose plusieurs modules permettant d'assurer la communication entre les différents acteurs lors de la gestion d'un incident.

- [Messagerie](#)
- [Tchat](#)
- [Visioconférence](#)

Messagerie

- [Lire un message](#)
- [Créer un nouveau message](#)

Le composant **Courriel** permet de communiquer une information à travers des messages. Il est possible d'envoyer des messages uniquement aux acteurs CRIMSON TACTIC de l'évènement en cours. De plus, ce système de message supporte les pièces jointes.

Lire un message

Ouvrez les messages soit en cliquant sur l'icône des messages, soit en ouvrant la fenêtre Courriels .																																					
<p>Selectionnez le répertoire des messages entrants et choisir le message à lire. Le contenu du message est affiché sur la droite du panneau.</p> <p>Dans le répertoire des courriers entrants, un nombre indique la quantité de messages non-lus.</p> <p>Appuyez sur Répondre pour répondre au message.</p> <p>Pour les administrateurs uniquement :</p> <p>Les administrateurs ont accès aux boîtes de réception des utilisateurs, listées par nom. Sélectionner l'utilisateur désiré pour voir sa boîte de réception.</p>	<p>Courriels</p> <p>agent1 received</p> <table border="1"><thead><tr><th></th><th></th><th></th><th></th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td>Boîte de réception</td><td>6</td><td> jamain test 04/06</td></tr><tr><td></td><td>Eléments envoyés</td><td></td><td> jamain gdfgfdgfd 01/06</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td> jamain ttt 01/06</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td> agent1 RE: test groupes 01/06</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td> agent1 test groupes 01/06</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td> anita test 01/06</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td> Admin ... 02/05/2018</td></tr></tbody></table> <p>NOUVEAU MESSAGE</p> <p>RÉPONDRE RÉPONDRE À TOUS</p> <p>TRANSFÉRER</p> <p>test de jamain à agent1</p> <p>gfdgfdgdfgfdgfd</p>						Boîte de réception	6	jamain test 04/06		Eléments envoyés		jamain gdfgfdgfd 01/06				jamain ttt 01/06				agent1 RE: test groupes 01/06				agent1 test groupes 01/06				anita test 01/06				Admin ... 02/05/2018				
	Boîte de réception	6	jamain test 04/06																																		
	Eléments envoyés		jamain gdfgfdgfd 01/06																																		
			jamain ttt 01/06																																		
			agent1 RE: test groupes 01/06																																		
			agent1 test groupes 01/06																																		
			anita test 01/06																																		
			Admin ... 02/05/2018																																		
<p>Pièces jointes</p> <p>Pour ouvrir une pièce jointe, cliquez sur le bouton de la pièce jointe.</p> <p>Une fenêtre s'ouvre permettant de sauvegarder la pièce-jointe en locale.</p>	<p>Courriels</p> <p>agent1 received</p> <table border="1"><thead><tr><th></th><th></th><th></th><th></th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td>Boîte de réception</td><td>6</td><td> anita test 16:03</td></tr><tr><td></td><td>Eléments envoyés</td><td></td><td> jamain test 04/06</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td> jamain gdfgfdgfd 01/06</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td> jamain ttt 01/06</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td> agent1 RE: test groupes 01/06</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td> agent1 test groupes 01/06</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td> anita test 01/06</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td> Admin ... 02/05/2018</td></tr></tbody></table> <p>NOUVEAU MESSAGE</p> <p>RÉPONDRE RÉPONDRE À TOUS</p> <p>TRANSFÉRER</p> <p>test de anita à agent1</p> <p>2018-04-04 14_24_10-CRIMSON 4.1.5522.PNG</p>						Boîte de réception	6	anita test 16:03		Eléments envoyés		jamain test 04/06				jamain gdfgfdgfd 01/06				jamain ttt 01/06				agent1 RE: test groupes 01/06				agent1 test groupes 01/06				anita test 01/06				Admin ... 02/05/2018
	Boîte de réception	6	anita test 16:03																																		
	Eléments envoyés		jamain test 04/06																																		
			jamain gdfgfdgfd 01/06																																		
			jamain ttt 01/06																																		
			agent1 RE: test groupes 01/06																																		
			agent1 test groupes 01/06																																		
			anita test 01/06																																		
			Admin ... 02/05/2018																																		

Créer un nouveau message

Ouvrez les messages soit en cliquant sur l'icône des messages, soit en ouvrant la fenêtre **Courriels**.



Appuyez sur le bouton **Nouveau message**.

Courriels

NOUVEAU MESSAGE

agent1	received	
Boîte de réception	6	J jamain test 04/06
Eléments envoyés		J jamain gdfgfdgfd 01/06
		J jamain ttt 01/06
		A agent1 RE: test groupes 01/06
		A agent1 test groupes 01/06
		A anita test 01/06
		A Admin ... 02/05/2018

RÉPONDRE **RÉPONDRE À TOUS**

TRANSFÉRER

test
de jamain
à agent1

gfdgfdgdfgfdgd

Destinataires

Tapez le nom des acteurs destinataires du message ou sélectionnez les dans la liste de contacts.

X **ENVOYER**

A

Utilisateurs

- admin**
- agent1**
- agent2**
- agent3**
- agent4**
- agent5**
- anita**
- cod**

Saisissez le contenu du message.

X **ENVOYER**

A agent1

Objet

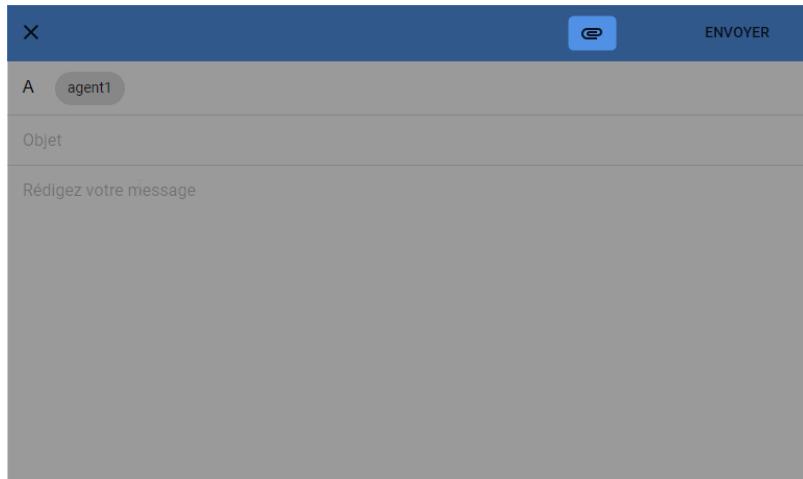
Rédigez votre message

Pièces jointes

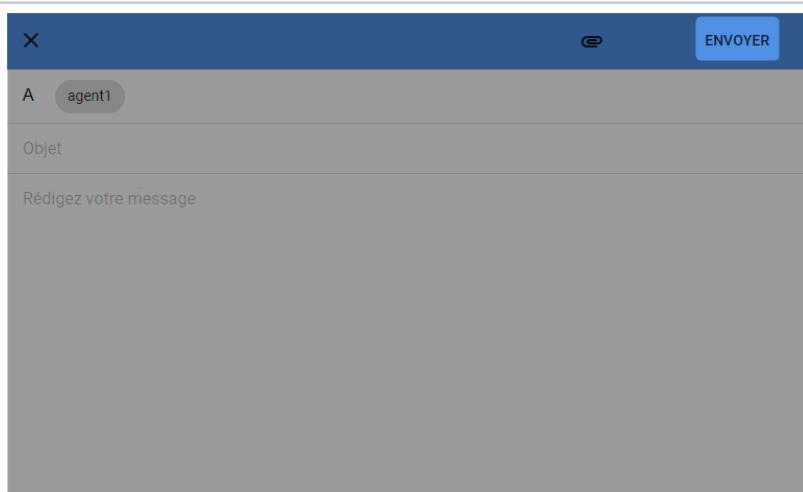
Pour ajouter une pièce jointe, cliquez sur le bouton **Ajout de pièces jointes**.

L'explorateur de fichier apparaît. Sélectionnez la pièce jointe.

Pour supprimer une pièce jointe, cliquer sur l'icône en forme de croix à droite de la pièce jointe.



Appuyez sur **Envoyer** pour envoyer le message.



Tchat

- Onglet Tchat
- Crédation d'une discussion
- Accès à une discussion
- Modification des paramètres d'une discussion
- Lier des incidents

Crimson Station propose un système de tchat entre utilisateurs.

Il est possible de créer des discussions avec plusieurs utilisateurs sélectionnés, d'envoyer des messages, enregistrements audios et fichiers grâce à cette fonctionnalité.

Onglet Tchat

L'onglet Tchat se décompose en deux partie. Une liste permettant d'accéder aux différentes discussions, et la vue de la discussion sélectionnée.

The screenshot shows the Tchat section of the Crimson Station interface. On the left, a sidebar titled "Discussions" lists several conversations with their creation date, last message timestamp, and the user who created them. A red circle with the number "1" indicates a new message in the first conversation. On the right, a large panel displays the selected conversation, which is currently empty. A message box at the bottom says "Aucune discussion sélectionnée". At the bottom of the screen, there is a toolbar with icons for creating a new discussion, sending a message, and other communication functions.

Date	Nom de la discussion	Utilisateur
09:45	Discussion 6	admin
09:35	Discussion 7	user1.1
09:34	Discussion 3	admin
13/07/2023	Discussion 2	admin
12/07/2023	Discussion 1	admin
12/07/2023	Discussion 4	admin
12/07/2023	Discussion 5	admin

Seules les discussions accessibles par l'utilisateur sont affichées, et sont triées par ordre de dernière modification (date de création, modification de sa liste d'utilisateurs ou du dernier message envoyé) .

Chaque discussion correspond à une ligne comme présenté ci-dessous :

A detailed view of a single discussion entry from the list. It shows the creation date (09:45), the discussion name (Discussion 6), the user who created it (admin), and a red circle with the number "1" indicating a new message. Below the list, there is a "Discussion rapide" button and a message input field.

Les différents éléments permettent d'afficher des informations concernant la discussion:

Elément	Fonction
Nom	Nom de la discussion

12/04/2023 12:34	Date et heure de dernière modification (création du tchat, modification de ses paramètres ou envoi du dernier message).
14:10	Si la dernière modification a eu lieu au jour présent, seule l'heure est affichée.
admin user1.1	Auteur de la discussion (utilisateur à l'origine de sa création). En bleu lorsqu'il correspond à l'utilisateur, en gris dans le cas contraire.
1	Nombre de nouveaux messages.

Création d'une discussion

Afin de créer une nouvelle discussion, appuyer sur le bouton suivant situé au sommet de la liste:

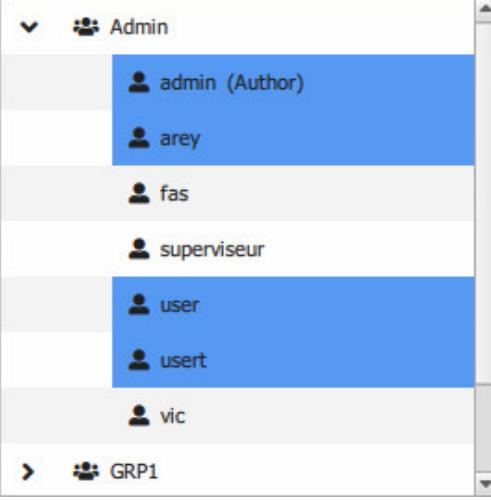


Une fois fait, une fenêtre « Ajouter une nouvelle discussion » va apparaître

Ajouter une nouvelle discussion

Nom	<input type="text" value="default name"/>
Utilisateurs	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> ▼ » <ul style="list-style-type: none"> ▼ » Admin <ul style="list-style-type: none"> ● admin (Author) ● arey ● fas ● superviseur ● user ● userst ● vic </div>
	▼ »
	+ (Ajouter)

Elément	Fonction
Nom <input type="text" value="default name"/>	Permet d'indiquer le nom de la discussion. Ce dernier peut compter jusqu'à 25 caractères.
▼	Permet de déplier tous les groupes
»	Permet de replier tous les groupes

	<p>Liste des utilisateurs ayant accès à la discussion. Chaque utilisateur peut être sélectionné ou désélectionné. Les utilisateurs sélectionnés pourront accéder au système de tchat (envoi/réception des messages, enregistrements audio et fichiers) et voir le nom des autres utilisateurs qui y ont accès. Afin de désélectionner un utilisateur, réappuyer sur son nom.</p> <p>Les utilisateurs sont placés dans des groupes et chaque groupe est précédé d'un symbole qui indique si il est déplié ou replié. Appuyer sur ce symbole change cet état.</p> <p>Seul l'auteur a accès à cette fonctionnalité.</p> <p>Le nom de cet auteur est sélectionné par défaut et ne peut être désélectionné. Un commentaire (Auteur) succède son nom :</p> <p>admin (Auteur)</p>
	Permet de sélectionner tous les utilisateurs
	Permet de désélectionner tous les utilisateurs
	Validation de la création de la discussion. Une nouvelle ligne correspondante apparaîtra dans la liste des discussions de l'onglet Tchat.

Il est aussi possible de créer rapidement une discussion avec un autre utilisateur. Pour ça, cliquer sur le bouton suivant situé en bas de la liste des discussions:

Discussion rapide >

Ensuite cliquer sur l'utilisateur souhaité dans la liste pour démarrer une nouvelle conversation avec lui.

Accès à une discussion

Afin d'accéder à une discussion, cliquer sur son bandeau. La partie de droite de l'onglet se modifie comme suit :

Discussions

Discussion 1 admin

jeudi 29 juin 2023

mercredi 12 juillet 2023

15:02 — Moi Hey!

Hello

Discussion rapide > Entrez un message

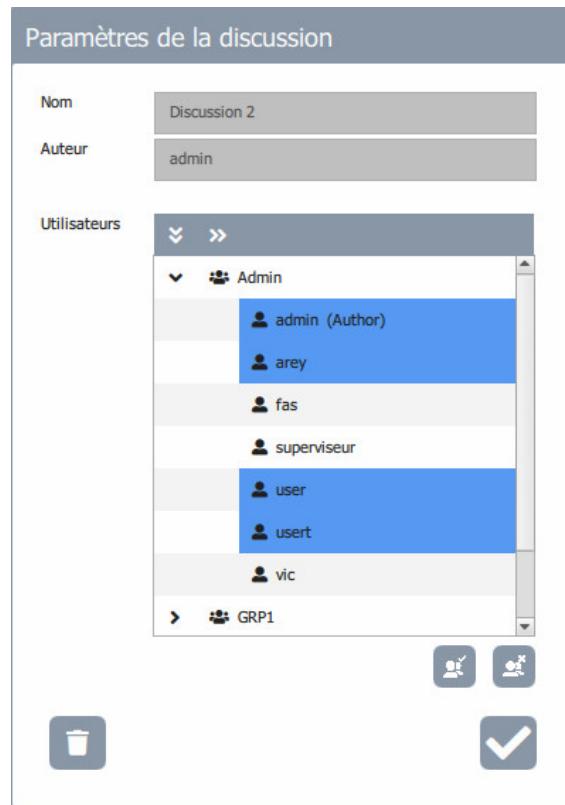
Elément	Fonction
Discussion 1	Nom de la discussion
admin	Auteur de la discussion (utilisateur à l'origine de sa création). Comme pour la liste des discussions, le nom de l'auteur est indiqué en bleu s'il correspond à celui de l'utilisateur, en gris sinon.
⋮	Affichage des options de la discussion. Appuyer dessus pour afficher la popup suivante: Editer Utilisateurs Supprimer Cliquer sur "Editer" pour modifier les paramètres de la discussion. Ce bouton n'est accessible que par l'auteur de la discussion. Cliquer sur "Utilisateurs" pour afficher la liste des utilisateurs de la discussion. Cliquer sur "Supprimer" pour supprimer la discussion. Ce bouton n'est accessible que par l'auteur de la discussion.
	Exportation de la discussion. L'export d'une discussion fonctionne comme le rapport de situation .
Entrez un message	Zone de texte du message Lorsque les raccourcis sont activés : la touche " Entrée " permet d'envoyer le message, le raccourci " Shift+Entrée " permet de faire un retour à la ligne. Lorsque les raccourcis sont désactivés : la touche " Entrée " permet de faire un retour à la ligne.

	Affichage d'une fenêtre d'édition du message plus lisible
	Envoi d'une pièce jointe
	Envoi d'un enregistrement audio
	<p>Envoi du message. Un message est automatique envoyé même lorsque la fonctionnalité d'auto-partage n'est pas activée.</p> <p>Une fois le message envoyé, il sera visible dans la fenêtre pour tous les utilisateurs ayant accès à cette discussion.</p>

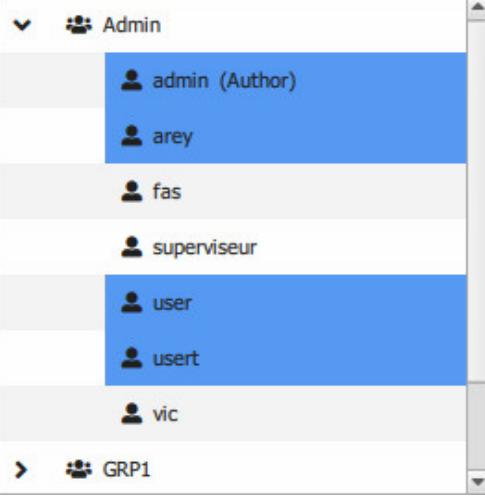
Modification des paramètres d'une discussion

Afin de modifier les paramètres d'une discussion, appuyer sur le bouton après l'avoir sélectionné puis cliquer sur "Editer". Ce bouton n'est accessible que par l'auteur de la discussion.

Une fois fait, une fenêtre « Paramètres de la discussion » va apparaître



Elément	Fonction
Nom	Nom de la discussion non modifiable
Auteur	Auteur de la discussion (utilisateur à l'origine de sa création)
	Permet de déplier tout les groupes
	Permet de replier tout les groupes

	<p>Liste des utilisateurs ayant accès à la discussion. Chaque utilisateur peut être sélectionné ou désélectionnée. Les utilisateurs sélectionnés pourront accéder au système de tchat (envoi/réception des messages, enregistrements audio et fichiers) et voir le nom des autres utilisateurs qui y ont accès. Afin de désélectionner un utilisateur, réappuyer sur son nom.</p> <p>Les utilisateurs sont placés dans des groupes et chaque groupe est précédé d'un symbole qui indique si il est déplié ou replié. Appuyer sur ce symbole change cet état.</p> <p>Seul l'auteur a accès à cette fonctionnalité.</p> <p>Le nom de cet auteur est sélectionné par défaut et ne peut être désélectionné. Un commentaire (Auteur) succède son nom :</p> <p>admin (Auteur)</p>
	Permet de sélectionner tous les utilisateurs
	Permet de désélectionner tous les utilisateurs
	<p>Ce bouton accessible uniquement par l'auteur de la discussion, permet de supprimer définitivement celle-ci. Appuyer une première fois sur ce bouton</p>  <p>Appuyer ensuite sur le bouton rouge pour valider la suppression</p>  <p>Appuyer sur le</p>  <p>pour annuler la suppression</p>
	Validation de la modification de la discussion.

Lier des incidents

Il est possible de lier des incidents aux discussions. Toute discussion liée avec un incident affichera tous ses messages utilisateur et tous ses messages système.

Pour lier des incidents à une discussion, cliquer sur le bouton  après avoir sélectionné la discussion, puis sur "Incidents". Une liste d'incident apparaît alors:

Incidents liés



Risque chimique / BREAU-ET-SALAGOSSE / 30

Accident d'avion / CAZES-MONDENARD / 82

robbery / BURZET / 07

Incendie / COMIAC / 46

Placement / CALONGES / 47

Manifestation / FAUSSERGUES / 81

Tous Aucun

OK

Elément	Fonction
Risque chimique / BREAU-ET-SALAGOSSE / 30	Liste des incidents disponibles. Chaque ligne correspond à un incident.
Accident d'avion / CAZES-MONDENARD / 82	Risque chimique / BREAU-ET-SALAGO
robbery / BURZET / 07	Les incidents sélectionnés sont affiché en bleu. A l'ouverture de la liste, les incidents actuellement lié à la discussion sont sélectionnés.
Incendie / COMIAC / 46	Accident d'avion / CAZES-MONDENAR
Placement / CALONGES / 47	
Manifestation / FAUSSERGUES / 81	
Tous	Sélectionne tous les incidents
Aucun	Désélectionne tous les incidents
OK	Valide la sélection.

Visioconférence

- Créer une conférence
- Rejoindre une conférence

Le module de visioconférence permet une communication audio et vidéo à distance avec les autres acteurs connectés à l'évènement en cours.



Utilisation du module de visio-conférence lors d'une session d'entraînement de la sécurité civile

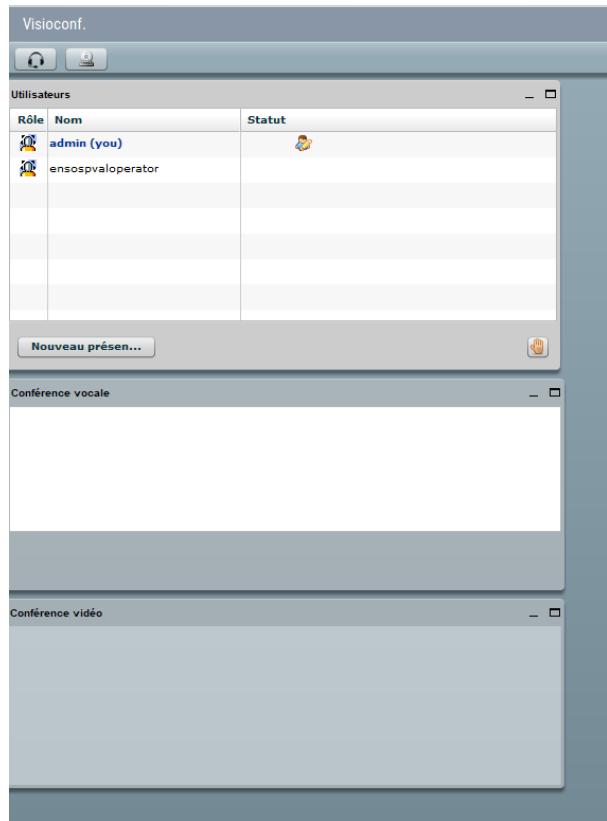
Créer une conférence

CRIMSON TACTIC crée automatiquement une conférence par évènement. Tous les utilisateurs qui se connectent à l'évènement sont automatiquement connectés à cette conférence. La communication se fait par transmission réseau audio/vidéo. Si une erreur réseau apparaît, le système se reconnecte automatiquement dès que le réseau est rétabli.

Rejoindre une conférence

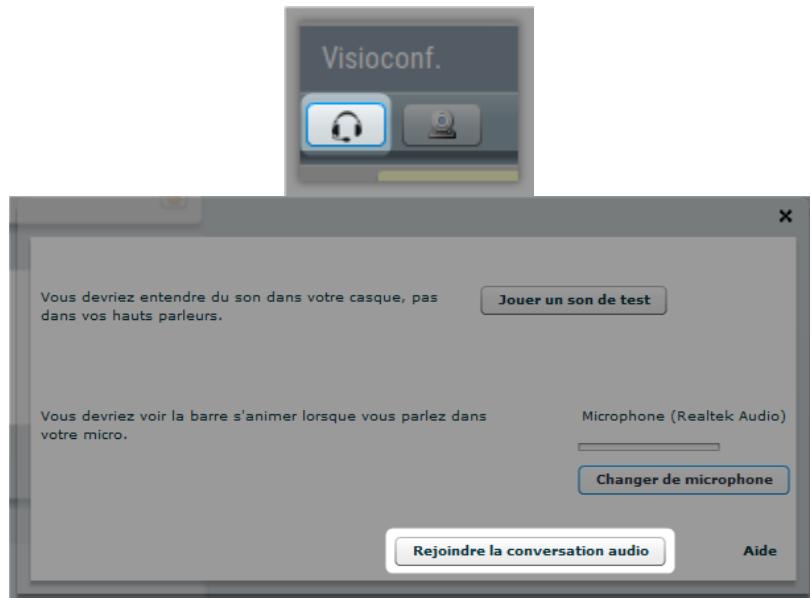
Ouvrez la fenêtre Visioconf.	
La connexion au serveur de visioconférence peut prendre une à deux minutes	

Vous êtes connecté et vous pouvez apercevoir votre nom d'acteur en gras et bleu parmi la liste des participants connectés à la visioconférence de l'évènement. Vous pouvez également voir le statut de chaque participant.



Configuration de l'audio

Cliquez sur le bouton **Casque** pour ouvrir la fenêtre de configuration audio. Vous pouvez sélectionner et surveiller le niveau de votre micro et de votre haut-parleur. Une fois la configuration effectuée, appuyez sur **Rejoindre la conversation audio**.



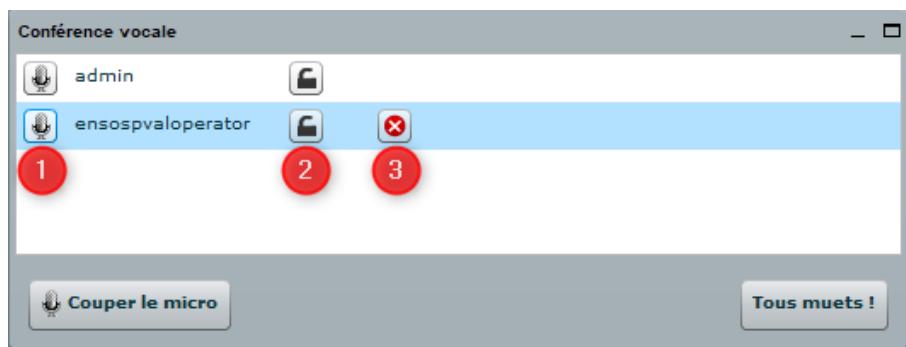
Tous les participants sont sur le même canal audio.

Vous pouvez couper ou activer le son d'un participant en cliquant sur son icône **Microphone** (1).

Pour les administrateurs uniquement :

Vous pouvez empêcher un participant de couper son micro en cliquant sur l'icône **Verrou** (2).

Vous pouvez éjecter un participant en cliquant sur l'icône **Ejecter** (n'apparaît que quand le participant est sélectionné) (3).

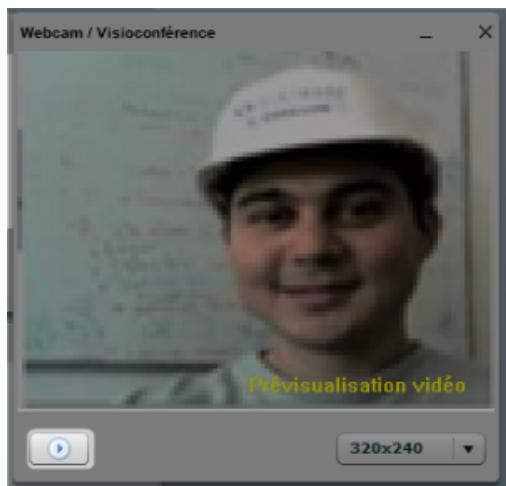
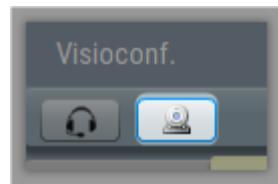


Configuration de la vidéo

Appuyez sur le bouton **Webcam** : une fenêtre de prévisualisation de la caméra s'ouvre.

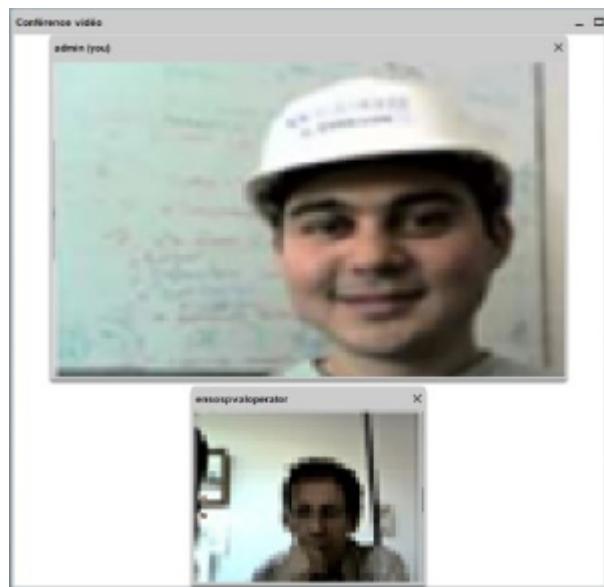
Vous pouvez sélectionner une caméra à partager ainsi que la qualité de la vidéo.
Appuyez sur l'icône **Play** pour partager la vidéo.

Un partage de vidéo de haute qualité demande une large bande-passante sur le réseau.



Le flux vidéo est partagé. Vous pouvez redimensionner la fenêtre ainsi que la taille d'affichage dans la fenêtre.

Lorsqu'une vidéo est sélectionnée, la disposition est réorganisée pour mettre en avant cette vidéo.



Appuyez sur le bouton **Réinitialiser disposition** en bas à droite pour réafficher la disposition par défaut.



Gestion des passerelles

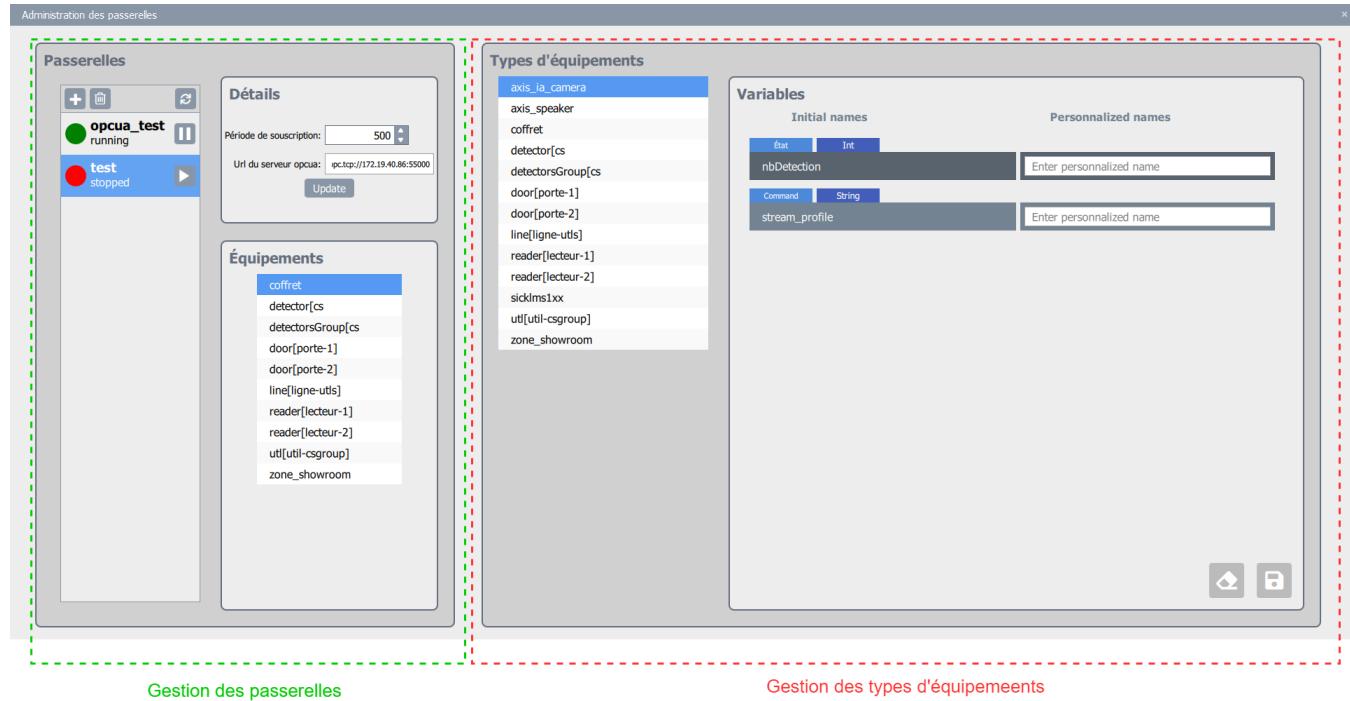
CRIMSON propose un système de gestion de passerelles. Ces passerelles permettent de connecter des équipements externes à la station.

Les passerelles ainsi que les équipements liés à celle-ci sont paramétrables dans le module "Administration des passerelles".

Présentation de l'Interface

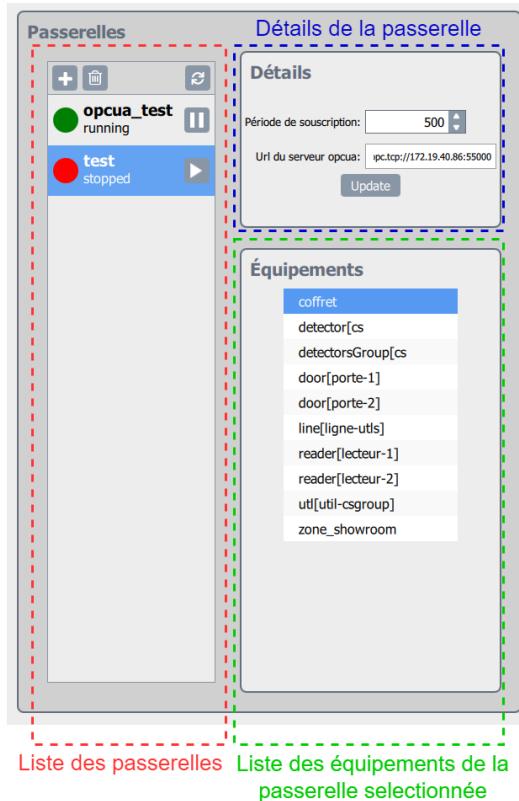
Le module "Administration des passerelles" se présente en deux parties :

- Partie "Passerelles" : dédiée à la gestion des passerelles et de leurs équipements
- Partie "Types d'équipements" : dédiée à la gestion des types d'équipements



Gestion des passerelles

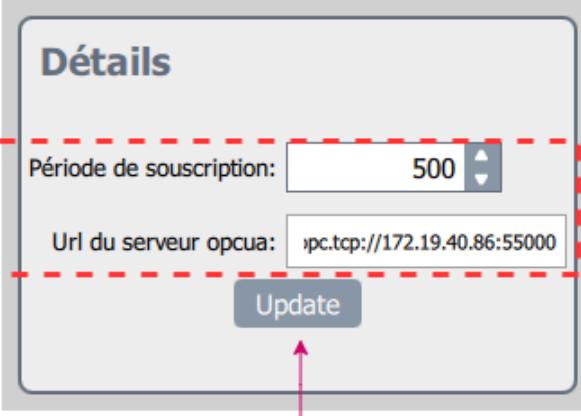
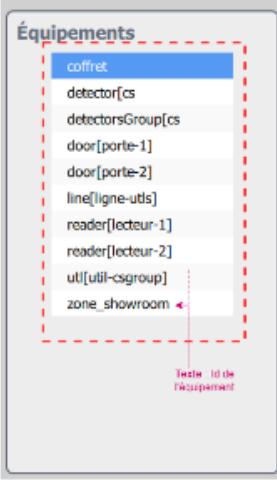
La gestion des passerelles s'effectue par le biais de la partie "passerelles" du gestionnaire. L'utilisateur retrouvera dans cette partie toutes les informations les concernant.



Liste des passerelles Liste des équipements de la passerelle sélectionnée

La partie "passerelles" se décompose en 3 parties :

<p>La liste des passerelles : cette partie liste les différentes passerelles disponibles dans la session. Elle permet à l'utilisateur d'en sélectionner une particulière afin de pouvoir la manipuler et afficher ses informations dans les deux parties suivantes. Cette partie permet de plus à l'utilisateur d'ajouter de nouvelles passerelles ou de supprimer la passerelle sélectionnée.</p>	<p>The diagram illustrates the components of the gateway list section:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bouton : Ajout de passerelle (Orange arrow): Add gateway button. Indicateur : Etat de la passerelle (Green arrow): Gateway status indicator (green circle). Texte : Etat de la passerelle (Blue arrow): Text label for gateway status. opcua_test (Black arrow): Gateway name. running (Black arrow): Status text "running". test (Red arrow): Gateway name. stopped (Blue arrow): Status text "stopped". Bouton : Suppression passerelle select. (Red arrow): Delete selected gateway button. Bouton : Rafraîchissement de la liste (Pink arrow): Refresh list button. Bouton : Play / Pause passerelle (Purple arrow): Play/Pause gateway button. Texte : Nom de la passerelle (Black arrow): Text label for gateway name.
---	--

<p>Les détails de la passerelle sélectionnée : Cette partie présente les détails spécifiques à la passerelle sélectionnée. Suivant le type de passerelle et ses attributs, cette partie est amenée à changer et à présenter des informations différentes.</p>	<p style="color: red; border: 2px dashed red; padding: 5px;">Liste des détails pour une passerelle OPCUA</p>  <p style="color: red; margin-top: 10px;">Bouton : Mise à jour de la passerelle</p>
<p>La liste des équipements de la passerelle sélectionnée : Cette partie présente la liste de tous les équipements dont dispose la passerelle. En double-cliquant sur chacun d'eux, l'utilisateur peut ouvrir l'éditeur d'équipements de ce dernier.</p>	<p style="color: red; border: 2px dashed red; padding: 5px;">Liste des équipements pour une passerelle OPCUA</p>  <p style="color: red; margin-top: 10px;">Testez - Id de l'équipement</p>

Gestion des types d'équipements

Chaque équipements disponible dans la session appartient à un type d'équipement. Le type de l'équipement va définir son fonctionnement ainsi que ses attributs. Plusieurs équipements peuvent appartenir au même type (exemple: il est possible d'avoir plusieurs composants de type "camera"). Deux équipement de même types auront donc les même type de variables.

CRIMSON donne la possibilité de gérer les différents types d'équipements disponibles dans une session et de changer les noms des types de variables afin de les adapter aux besoins de l'utilisateur.

Types d'équipements

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

Liste des types d'équipements présents dans la session

Variables

Initial names	Personnalized names
État	Int
nbDetection	<input type="text" value="Enter personnalisé name"/>
Command	String
stream_profile	<input type="text" value="Enter personnalisé name"/>

Liste des variables du type sélectionné

La partie "Gestion des types d'équipements" se compose de 2 parties :

<p>La liste des types d'équipements : cette partie liste les différents types d'équipement disponible dans la session</p>	<table border="1"> <tr><td>axis_ia_camera</td></tr> <tr><td>axis_speaker</td></tr> <tr><td>coffret</td></tr> <tr><td>detector[cs]</td></tr> <tr><td>detectorsGroup[cs]</td></tr> <tr><td>door[porte-1]</td></tr> <tr><td>door[porte-2]</td></tr> <tr><td>line[ligne-utls]</td></tr> <tr><td>reader[lecteur-1]</td></tr> <tr><td>reader[lecteur-2]</td></tr> <tr><td>sicklms1xx</td></tr> <tr><td>utl[util-csgroup]</td></tr> <tr><td>zone_showroom</td></tr> </table>	axis_ia_camera	axis_speaker	coffret	detector[cs]	detectorsGroup[cs]	door[porte-1]	door[porte-2]	line[ligne-utls]	reader[lecteur-1]	reader[lecteur-2]	sicklms1xx	utl[util-csgroup]	zone_showroom
axis_ia_camera														
axis_speaker														
coffret														
detector[cs]														
detectorsGroup[cs]														
door[porte-1]														
door[porte-2]														
line[ligne-utls]														
reader[lecteur-1]														
reader[lecteur-2]														
sicklms1xx														
utl[util-csgroup]														
zone_showroom														

Texte : Id du type d'équipement

La liste des variables du type d'équipement : cette partie liste les différentes variables proposées pas le type d'équipement sélectionné dans la partie précédente. Elle se présente sous la forme d'un tableau en 2 parties :

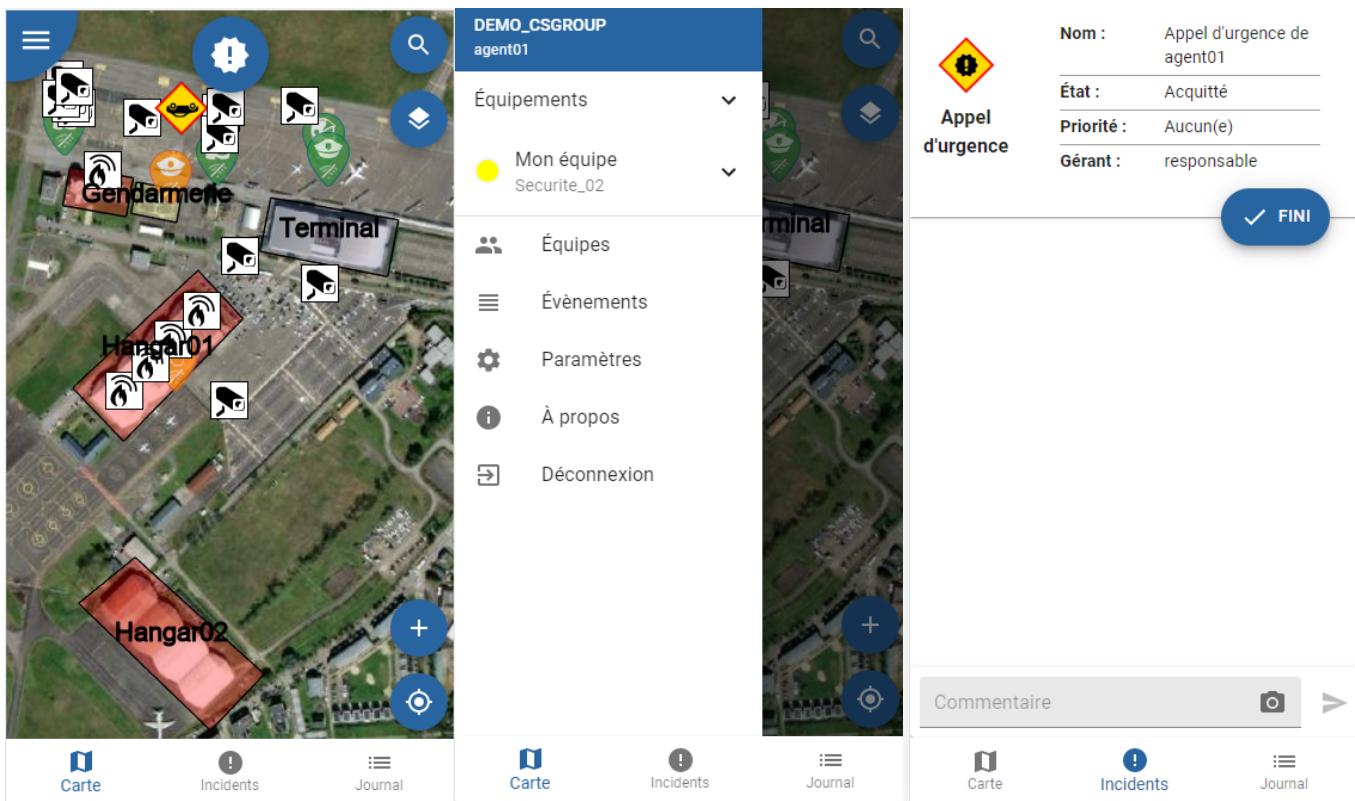
- Partie "Noms initiaux" (Gauche) : Présente la variable avec son nom de base, ainsi que son type d'accès (commun de ou état) et son type de donnée.
- Partie "Noms personnalisés" (Droite) : Cette partie propose une zone de texte permettant à l'utilisateur de définir un nom personnalisé pour la variable en question. Ce nom sera utilisé à la place du nom de base dans les différentes interfaces de CRIMSON.

Sans modification	Avec modifications																																
<p>Variables</p> <p>Initial names Personnalized names</p> <table border="1"> <tr> <td>État</td> <td>Bool</td> <td>coffret.battery</td> <td>Enter personalized name</td> </tr> <tr> <td>État</td> <td>Bool</td> <td>coffret.fuse</td> <td>Enter personalized name</td> </tr> <tr> <td>État</td> <td>Bool</td> <td>coffret.ps</td> <td>Enter personalized name</td> </tr> <tr> <td>État</td> <td>Bool</td> <td>coffret.tamper</td> <td>Enter personalized name</td> </tr> </table> <p>• • •</p> <p>Bouton : Suppression des modification non-sauvegardées (Inactif)</p> <p>Bouton : Enregistrement des modifications (Inactif)</p>	État	Bool	coffret.battery	Enter personalized name	État	Bool	coffret.fuse	Enter personalized name	État	Bool	coffret.ps	Enter personalized name	État	Bool	coffret.tamper	Enter personalized name	<p>Texte : Type d'accès</p> <p>Texte : Type de donnée</p> <p>Zone de texte: Nom personnalisé (Vide)</p> <p>Variables</p> <p>Initial names Personnalized names</p> <table border="1"> <tr> <td>État</td> <td>Bool</td> <td>coffret.battery</td> <td>Enter personalized name</td> </tr> <tr> <td>État</td> <td>Bool</td> <td>coffret.fuse</td> <td>Enter personalized name</td> </tr> <tr> <td>État</td> <td>Bool</td> <td>coffret.ps</td> <td>Enter personalized name</td> </tr> <tr> <td>État</td> <td>Bool</td> <td>coffret.tamper</td> <td>Enter personalized name</td> </tr> </table> <p>• • •</p> <p>Bouton : Suppression des modification non-sauvegardées (Actif)</p> <p>Bouton : Enregistrement des modifications (Actif)</p> <p>Zone de texte: Nom personnalisé (Non-enregistré)</p> <p>Zone de texte: Nom personnalisé (Enregistré)</p> <p>Double click</p> <p>Liste type d'équipement</p> <p>Please save or remove your modifications before changing tab</p> <p>Texte: Alert sortie sans sauvegarde</p>	État	Bool	coffret.battery	Enter personalized name	État	Bool	coffret.fuse	Enter personalized name	État	Bool	coffret.ps	Enter personalized name	État	Bool	coffret.tamper	Enter personalized name
État	Bool	coffret.battery	Enter personalized name																														
État	Bool	coffret.fuse	Enter personalized name																														
État	Bool	coffret.ps	Enter personalized name																														
État	Bool	coffret.tamper	Enter personalized name																														
État	Bool	coffret.battery	Enter personalized name																														
État	Bool	coffret.fuse	Enter personalized name																														
État	Bool	coffret.ps	Enter personalized name																														
État	Bool	coffret.tamper	Enter personalized name																														

Crimson Mobile

Une application mobile est dédiée aux personnes sur le terrain. Elle permet de suivre en temps réel la position des primo-intervenants qui ont la capacité d'échanger avec leur hiérarchie au travers d'une interface simplifiée. Ils peuvent ainsi signaler des incidents, intervenir selon les instructions du poste de commandement (PC) auquel ils sont rattachés, et plus généralement alimenter le centre d'opérations au travers de messages texte (mains courantes), de photos ou de séquences vidéos géo localisées prises sur le terrain (et donc positionnées sur la carte).

La version complète de l'application mobile comporte une vue cartographique multi couches, plusieurs mains courantes, un onglet de saisie et de caractérisation des incidents intégrant une micro main courante dédiée (fonctionnement en C2 avec le poste de commandement) ainsi qu'un onglet prise de photos géo localisées et commentées.



Interface de l'application mobile

L'application Crimson Mobile est un équipement léger qui peut être facilement transporté sur le terrain tout en étant connecté au réseau CRIMSON TACTIC. Elle permet l'affichage de la situation sur une représentation cartographique 2D ou 3D.

Communication avec Crimson Station

L'application Crimson Station communique en permanence avec le serveur Crimson afin d'échanger les informations de visualisation de l'évènement en cours.

En plus de la réception d'une mise à jour régulière de la part du serveur, la communication comporte un ensemble d'échanges spécifiques permettant aux opérateurs travaillant sur Crimson Station, et aux agents de terrain disposant de l'application mobile, de coordonner leur travail tout en optimisant les remontées et le partage des informations.

Réception d'ordre

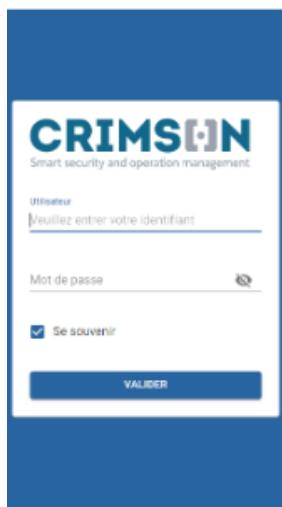
Lorsqu'un opérateur de Crimson Station affecte un incident à un agent, l'application Crimson Mobile déclenche une notification pour informer l'agent de la réception d'une nouvelle mission.

L'agent peut alors utiliser la visualisation de la situation en cours disponible sur son smartphone pour prendre connaissance du type d'incident et du contexte d'intervention. La visualisation cartographique lui permet de localiser le lieu d'intervention par rapport à sa propre position, également affichée sur la carte.

Connexion à l'application

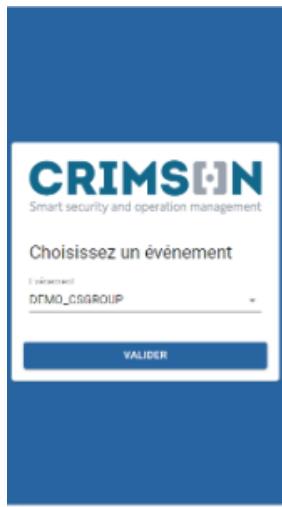
Lancez l'application Crimson Mobile depuis le lanceur d'applications de votre équipement.

Entrez le nom d'utilisateur et le mot de passe puis cliquez sur **Valider**.



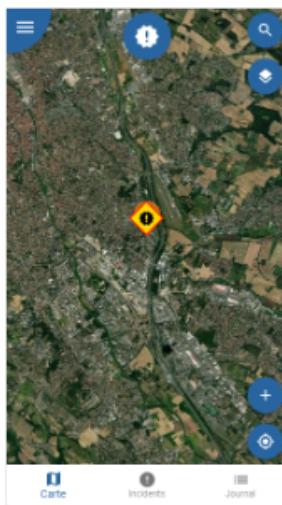
Sélectionnez l'événement voulu.

Appuyez sur **Valider** pour se connecter.



L'écran d'accueil de l'application Crimson Mobile apparaît. Il présente la cartographie locale avec l'emplacement de la position actuelle de l'appareil mobile (symbole 🚗).

Le choix de la représentation cartographique est au choix de l'utilisateur dans les paramètres de l'application afin de changer de mode lorsqu'il le souhaite.



Remontée d'informations terrain

- Appel d'urgence
- Créer un incident
- Créer une surface
- Créer un point
- Rapporter une photo ou vidéo géo-localisée

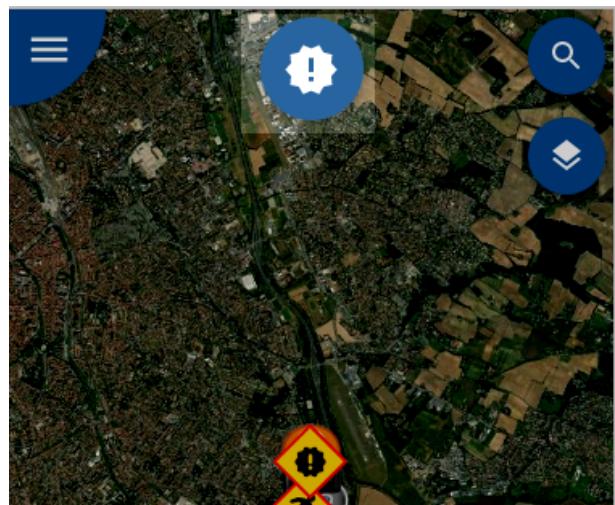
L'application Crimson Mobile permet de remonter des informations depuis le terrain qui seront ensuite partagés par tous les utilisateurs connectés à l'événement.

Il existe différents types d'informations :

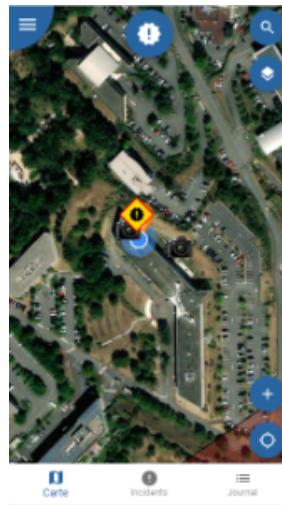
- Créer un incident à partir d'un constat fait sur le terrain (ex : une intrusion, une fuite de gaz, etc.)
- Créer une surface servant à indiquer par exemple un danger sur une zone
- Créer un point pouvant servir à indiquer différentes informations
- Rapporter une photo ou une vidéo géolocalisé

Appel d'urgence

Appuyez sur le bouton Appel d'urgence pendant 3 secondes pour remonter un incident de type "Appel d'urgence".

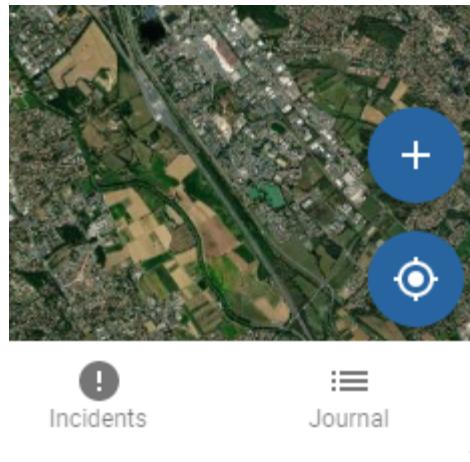


Un incident "Appel d'urgence" est remonté au niveau de la géolocalisation du terminal.

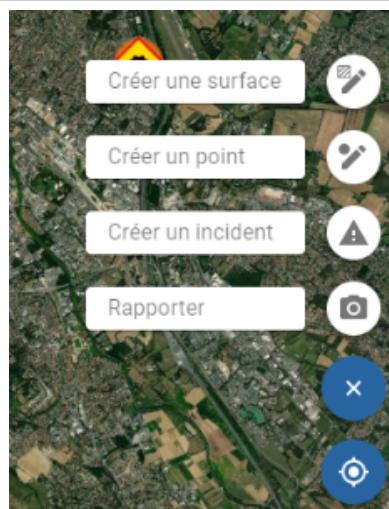


Créer un incident

Appuyez sur le bouton + depuis l'écran d'accueil.



Sélectionnez "Créer un incident"



Cliquez un point sur la carte où se situe l'incident.

Une fenêtre de paramétrage apparaît.

Nouvel incident

Nom
Untitled incident

Type
Appel d'urgence

ANNULER **VALIDER**

Remplissez les champs et cliquez sur **Valider**.

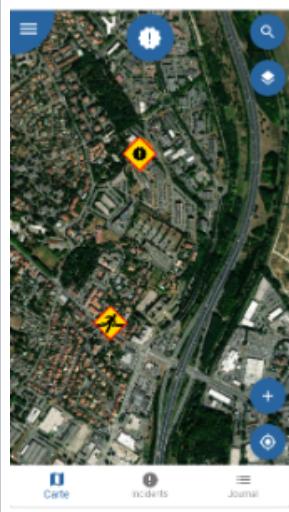
Nouvel incident

Nom
Grillage découpé

Type
Intrusion

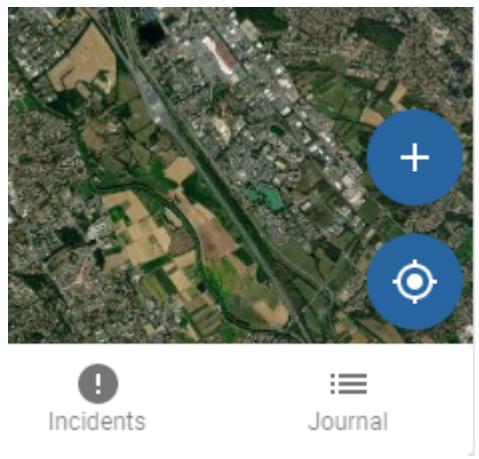
ANNULER **VALIDER**

L'incident apparaît sur la carte à l'endroit indiqué.

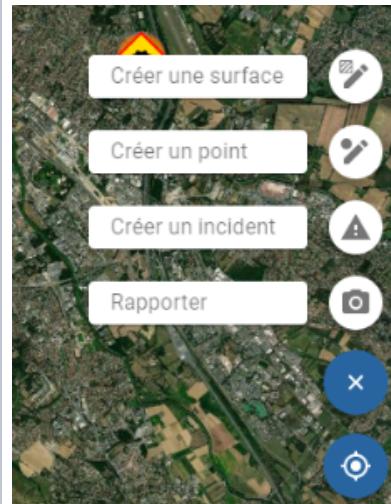


Créer une surface

Appuyez sur le bouton + depuis l'écran d'accueil.



Sélectionnez "Créer une surface"



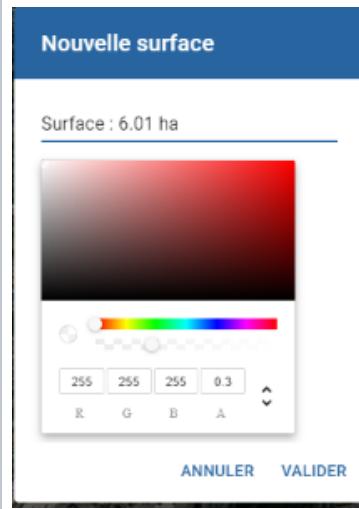
Cliquez sur la carte pour identifier les sommets du secteur. L'aire et le périmètre de la surface sont indiqués.

Double cliquez pour le dernier sommet.

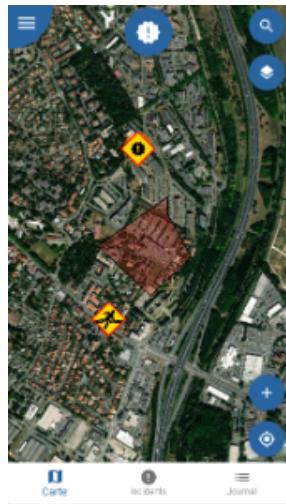


Une fenêtre de paramétrage de la surface apparaît.

Remplissez le champ "Nom", choisissez la couleur et cliquer sur **Valider**.

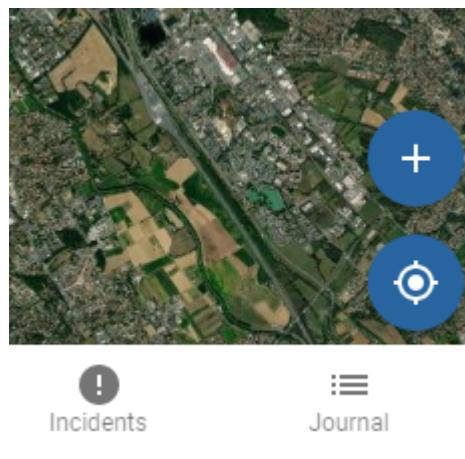


La surface apparaît sur la carte.



Créer un point

Appuyez sur le bouton + depuis l'écran d'accueil.



Sélectionnez "Créer un point"



Cliquez un point où se situe l'information à remonter
Entrer un nom sur le point pour indiquer la remontée.

Nouveau point

Untitled point

ANNULER VALIDER

Le point apparaît sur la carte.

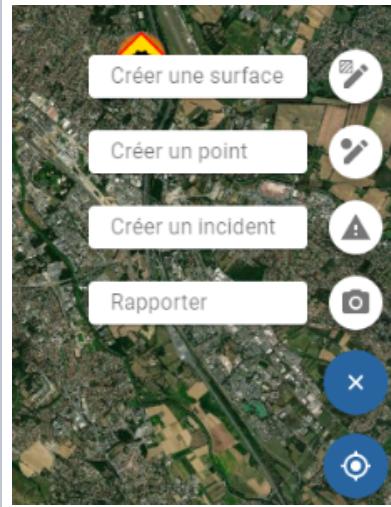


Rapporter une photo ou vidéo géo-localisée

Appuyez sur le bouton + depuis l'écran d'accueil.



Sélectionnez "Rapporter"



Une page s'ouvre, différents choix sont possibles :

- Cliquez sur "**Prendre une photo**" pour ouvrir l'application de prise de photo du terminal, et envoyez cette photo à Crimson
- Cliquez sur "**Importer depuis la galerie**" pour sélectionne un photo ou vidéo déjà prise
- Cliquez sur "**Prendre une vidéo**" pour ouvrir l'application de prise de vidéo du terminal, et envoyez cette photo à Crimson



Une fois le choix effectué, une page est affichée montant la photo ou vidéo sélectionnée.

Vous pouvez rajouter un message puis cliquez sur "**Envoyer**".



Une confirmation d'envoi s'affiche. Appuyez sur **Fermer**.



Une icône apparaît sur la carte indiquant qu'une photo géolocalisée est présente.

Cette photo apparaît sur les instances CRIMSONCRIMSON PLATFORMCRIMSON TACTIC CRIMSON SANDBOXCRIMSON SENTINEL de tout utilisateur connecté à l'événement.



Suivi des incidents

L'application Crimson Mobile permet d'intégrer les primo-intervenants directement dans la gestion d'un incident : sa déclaration, son suivi et rapporter en temps réel les informations sur le traitement de l'incident depuis le terrain.

<p>Pour suivre les incidents en cours, cliquez sur l'ongle "Incidents" en bas de l'écran :</p>	
<p>Si un incident ne vous pas été affecté, une page s'ouvre avec la liste des incidents en cours et leur date de création. Si vous avez été affecté à un incident, vous arrivez directement sur l'incident qui vous a été affecté.</p>	

Cliquez sur un incident pour avoir le détail des informations échangées sur la gestion de cet incident :

Grillage découpé

Intrusion

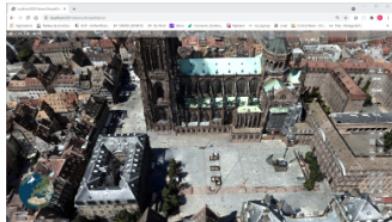
Nom :	Grillage découpé
État :	Assigné
Priorité :	Moyen
Gérant :	responsable

Mercredi 19 octobre 2022

responsable 18:33
Départ en cours

agent01 18:34
On y va

agent01 18:39



Commentaire  

Entrez un message dans le champ commentaire en bas pour remonter une information sur l'incident.

Cliquez sur le bouton "photo" pour rajouter une photo ou vidéo lié à l'incident en cours.

Si vous êtes affecté à un incident, vous êtes notifié à la réception de l'incident. Et vous devez acquitter sa bonne réception en cliquant sur le bouton **Reçu**.

Accident de voiture

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

Lundi 24 octobre 2022

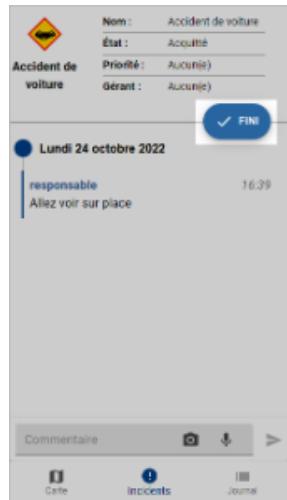
responsable 16:39
Allez voir sur place

REÇU

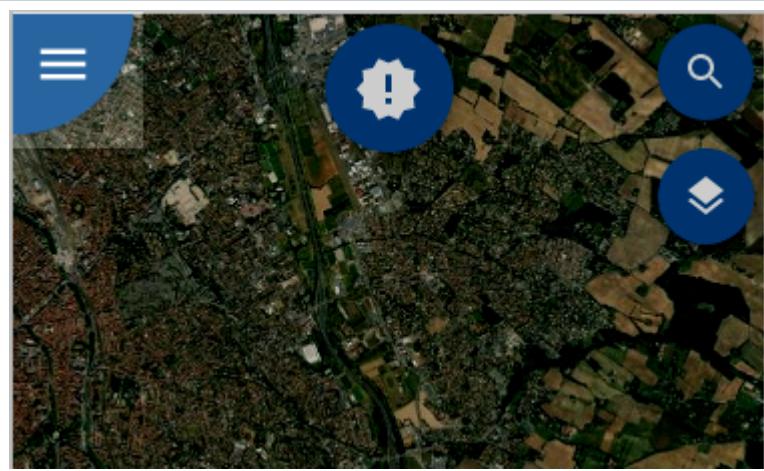
Commentaire  

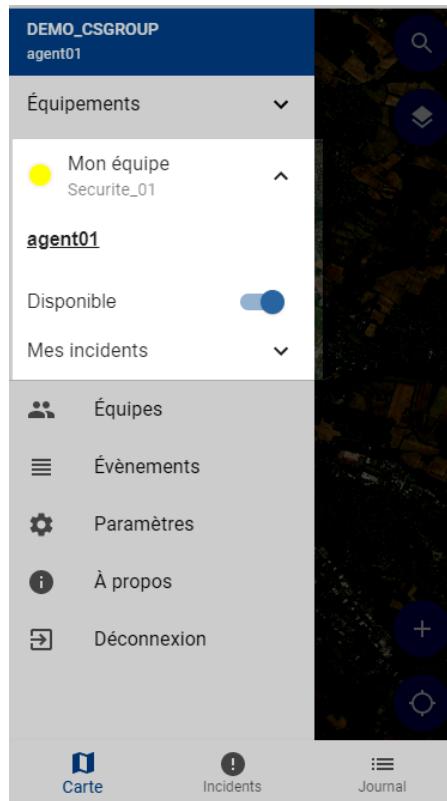
Une fois l'incident acquitté, cliquez sur **Fini** pour indiquer que vous avez fini de traiter l'incident sur le terrain.



Pour accéder à des informations sur votre équipe, cliquez sur le bouton Menu en haut à gauche de la vue cartographique.



Cliquez sur la flèche à droite de mon équipe pour voir les détails sur votre équipe, son responsable (en gras surligné), sa disponibilité, et les incidents qui lui ont été affectés.



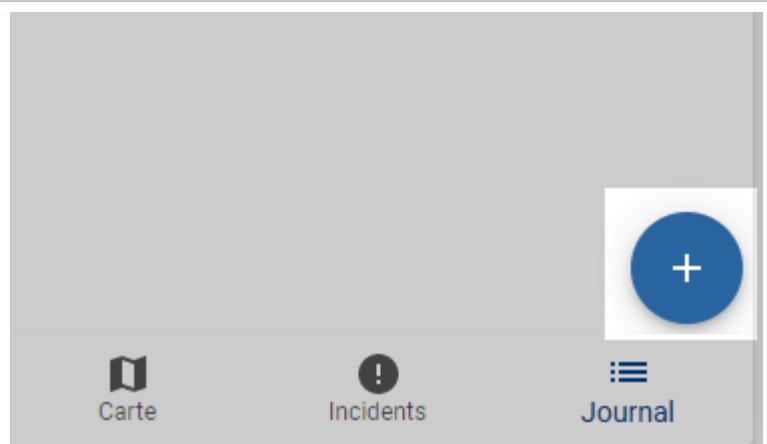
Suivi main courante

L'application mobile permet de consulter voir de remonter des informations dans la main courante. Tout échange est enregistré dans CRIMSON TACTIC et peut être consulté par les utilisateurs de Crimson Station.

Appuyez sur le bouton Journal de l'écran d'accueil.	
Une page s'affiche avec les différents tableaux de main courante accessible à l'utilisateur.	

Si vous avez les droits, vous pouvez aussi ajouter une entrée de main courante depuis l'application mobile.

Cliquez sur +.



Sélectionnez la catégorie de l'entrée (dépend de votre configuration de main courante) et saisissez le message.

Cliquez sur **Envoyer**.

L'utilisateur dispose d'une fonctionnalité de saisie vocale pour insérer un message dans la main courante.

Le message apparaît parmi la main courante de l'évènement (sur tous les utilisateurs connectés à l'évènement).

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

Crimson Server

La gestion des groupes et utilisateurs se fait directement sur le serveur sécurisé.

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

Interface Crimson Server

Pour se connecter à cette interface, cliquez sur **Gestion du compte** sur la fenêtre de connexion de CRIMSON TACTIC.

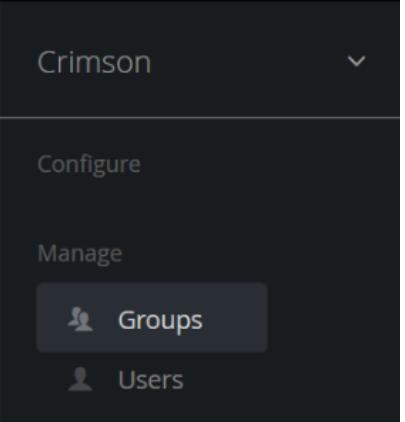
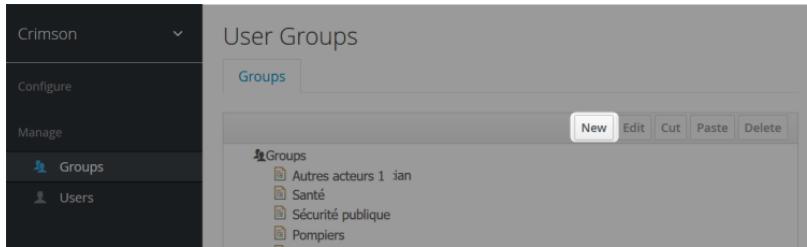
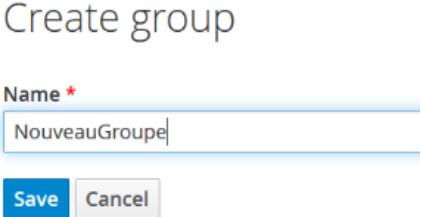
The screenshot shows the CRIMSON TACTIC connection window. The title bar reads "CRIMSON 5.1.2.10997 (Alpha)" with the time "17:00" and date "15 juin 2021". The main area displays a dashboard with "Liste des incidents" and "Fiches réflexes". A modal dialog box titled "Assistant d'identification" is open, prompting the user to "Veuillez vous identifier". It shows fields for "Identifiant" (set to "admin") and "Mot de passe". At the bottom of the dialog are buttons for "Gestion du compte" (highlighted in blue), "Suivant >", and "Annuler".

Fenêtre de connexion de CRIMSON TACTIC

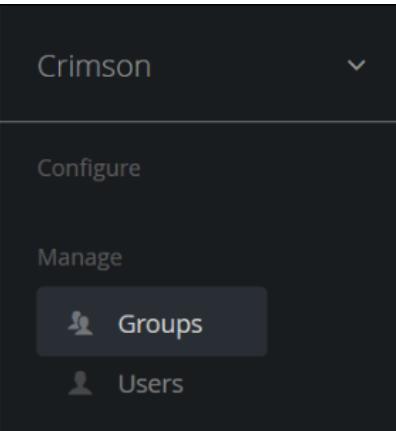
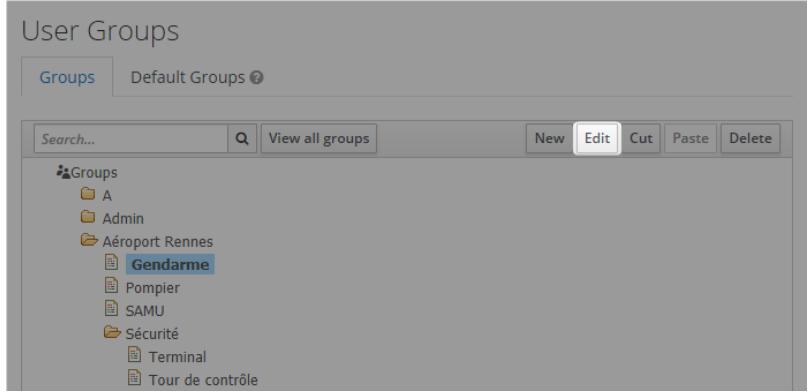
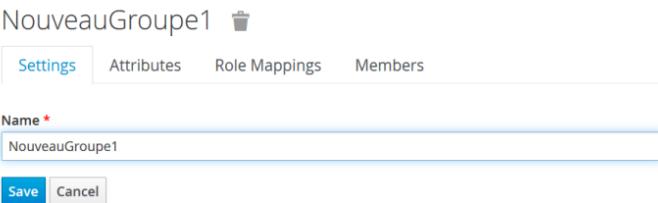
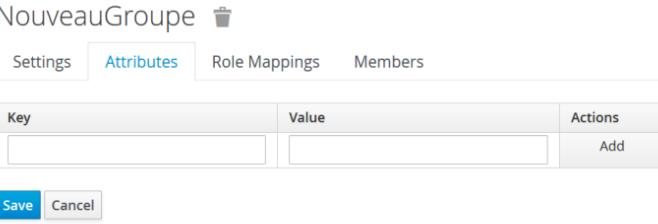
Gestion des groupes

- Création d'un groupe
- Edition d'un groupe
- Supprimer un groupe

Création d'un groupe

Sélectionnez l'item Groups du menu Manage .	
Cliquez sur le bouton New .	
Remplissez le champ Name avec le nom du groupe. Cliquez sur Save .	
L'interface d'édition du nouveau groupe s'affiche (voir ci-dessous).	

Edition d'un groupe

Sélectionnez l'item Groups du menu Manage .	
Sélectionnez le groupe à éditer et cliquez sur le bouton Edit	
L'interface d'édition de groupe s'affiche, avec quatre onglets :	
<ul style="list-style-type: none"> • Settings • Attributes • Role Mappings • Members 	
Onglet " Settings " : permet de renommer le groupe.	
<ul style="list-style-type: none"> • Modifiez le nom du groupe dans le champ Name. • Cliquez sur Save. 	
Onglet " Attributes " : permet de définir des attributs par défaut aux groupes.	
<ul style="list-style-type: none"> • Remplissez les champs Key (nom de l'attribut) et Value (valeur de l'attribut). • Cliquez sur Add. • Cliquez sur Save. 	

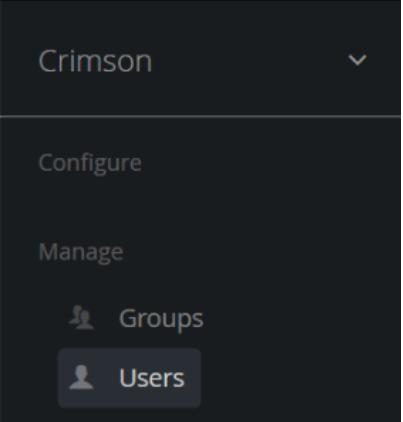
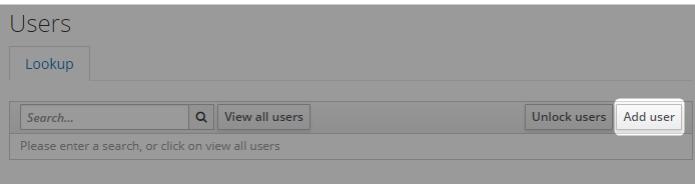
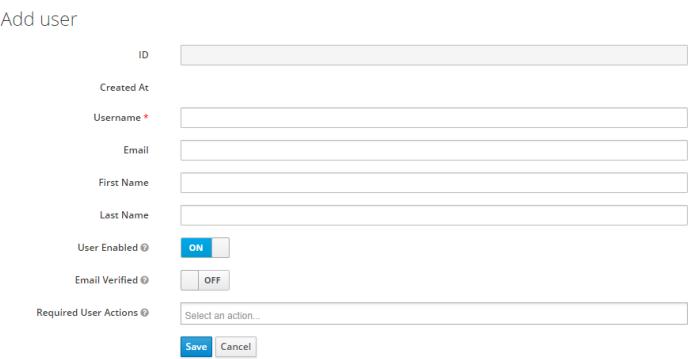
<p>Onglet "Role Mappings" : permet de définir des rôles et des autorisations aux groupes.</p> <ul style="list-style-type: none"> Pour définir un groupe "Administrateur", sélectionnez le rôle "admin" puis cliquez sur Add selected. 	
<p>Onglet "Members" : contient la liste des utilisateurs membres du groupe.</p>	

Supprimer un groupe

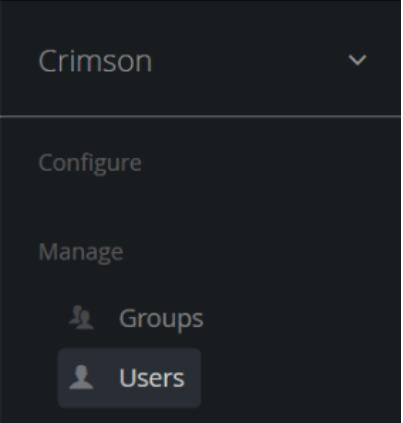
<p>Sélectionnez l'item Groups du menu Manage.</p>	
<p>Sélectionnez le groupe à supprimer et cliquez sur le bouton Delete.</p>	
<p>Confirmez la suppression en cliquant sur Delete.</p>	

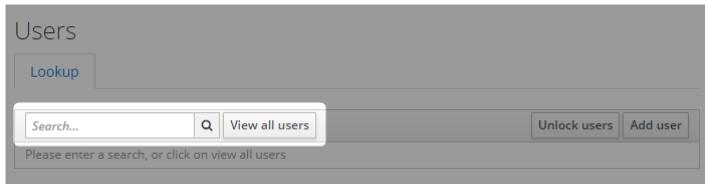
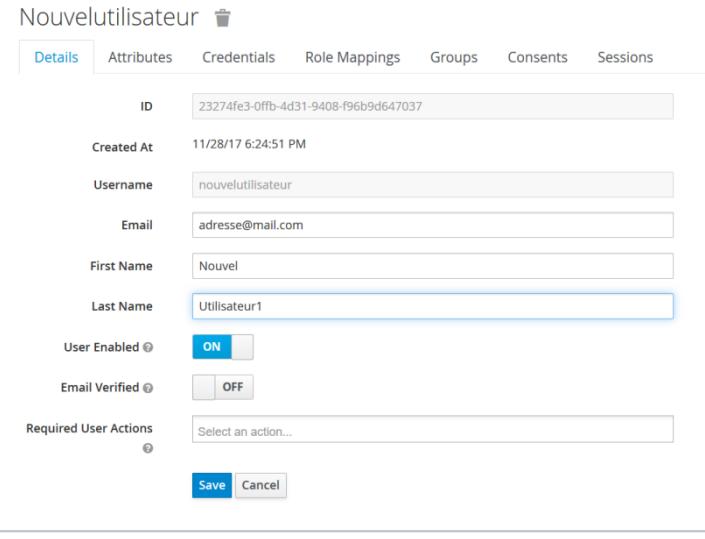
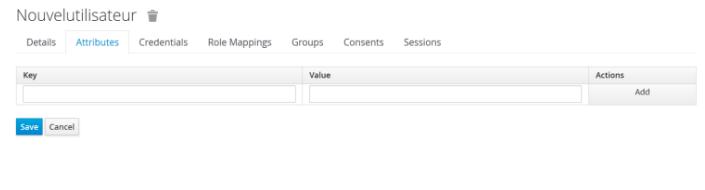
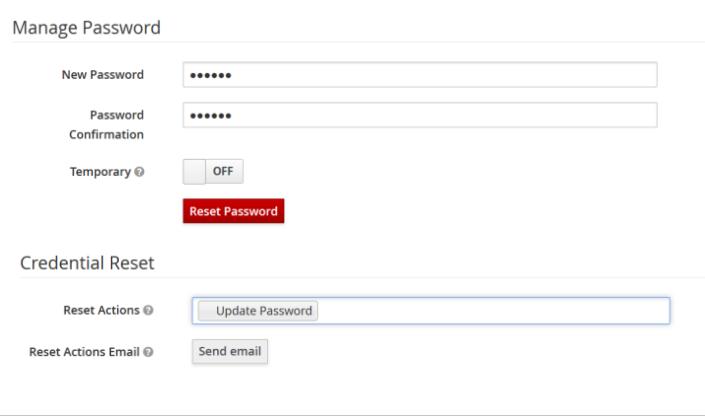
Gestion des utilisateurs

Création d'un nouvel utilisateur

Sélectionnez l'item Users du menu Manage .	
Cliquez sur le bouton Add User .	
Remplissez les champs :	
Vous pouvez positionner "Required User Action" sur "Require Password" pour forcer le nouvel utilisateur à entrer un nouveau mot de passe.	L'interface d'édition du nouvel utilisateur s'affiche (voir ci-dessous).

Édition d'un utilisateur

Sélectionnez l'item Users du menu Manage .	
--	--

<p>Entrez le nom de l'utilisateur à éditer OU Cliquez sur View All Users et sélectionnez l'utilisateur dans la liste.</p>	
<p>L'interface d'édition de groupe s'affiche, avec sept onglets :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Details • Attributes • Credentials • Role Mappings • Groups • Consents • Sessions 	
<p>Onglet "Details" : permet de modifier le nom et l'adresse de l'utilisateur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modifiez la valeur du champ correspondant. • Cliquez sur Save. 	
<p>Onglet "Attributes" : permet de définir des attributs par défaut aux groupes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Remplissez les champs Key (nom de l'attribut) et Value (valeur de l'attribut). • Cliquez sur Add. • Cliquez sur Save. 	
<p>Onglet "Credentials" : permet de définir un mot de passe ou de demander à l'utilisateur de mettre à jour son mot de passe.</p> <p><u>Définir un mot de passe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrez le mot de passe dans New Password et dans Password confirmation. • Si le mot de passe est définitif : positionnez Temporary sur Off. • Cliquez sur Reset Password. <p><u>Forcer le changement du mot de passe par l'utilisateur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Positionnez Reset Actions à Update Password. • Cliquez sur Send email pour envoyer un mail de changement de mot de passe à l'utilisateur. 	

Onglet "Role Mappings" : permet de définir des rôles et des autorisations aux groupes.

Pour définir un utilisateur "Administrateur" :

- Sélectionnez le rôle "admin" puis cliquez sur **Add selected**.

Pour éditer les droits d'un utilisateur relatifs aux différentes fonctionnalités de CRIMSON TACTIC :

- Sélectionnez "CrimsonServer" dans le menu déroulant **Client roles**.
- Sélectionnez les fonctionnalités et le niveau de droit associé dans la liste **Available Roles** (ex : "UR_Chronogram_DIS" pour désactiver l'onglet Chronogramme, "UR_Chronogram_RO" pour avoir les droits en lecture et "UR_Chronogram_RW" pour avoir les droits en lecture et écriture).
- Cliquez sur **Add selected** : l'item sélectionné passe dans la colonne **Assigned Roles**.

Onglet "Groups" : contient la liste des groupes auxquels l'utilisateur appartient.

- Pour rejoindre un groupe, sélectionnez le groupe dans la liste **Available Groups** et cliquez sur **Join**.
- Pour quitter un groupe, sélectionnez le groupe dans la liste **Group Membership** et cliquez sur **Leave**.

Onglet "Consent" : non utilisé.

Onglet "Sessions" : liste l'ensemble des sessions ouvertes par l'utilisateur sur le serveur.

Définitions des droits utilisateurs

- Groupes de droits
- Priorité des droits
- Les droits utilisateurs
- Liste des propriétés

Le logiciel CRIMSON TACTIC utilise des droits utilisateurs divers pour définir différents profils d'utilisateur leur donnant accès à la lecture ou à l'édition de données sur CRIMSON TACTIC.

Les droits utilisateurs sont souvent divisés en trois catégories qui sont généralement définies de la façon suivante :

- **DIS (Disabled)** : les données sont désactivées.
- **RO (Read-Only)** : les données peuvent être lues mais pas ajoutées, modifiées ou supprimées.
- **RW (Read-Write)** : les données peuvent être lues, ajoutées, modifiées ou supprimées.

Par défaut, si un droit n'est pas spécifié pour son utilisateur alors il est dans l'état **désactivé**.

Un utilisateur a une liste de droits qui provient :

- de sa propre liste de droits ;
- d'un groupe de droits ;
- des groupes d'utilisateurs contenant cet utilisateur.

Groupes de droits

Il existe des groupes de droits afin de faciliter l'assignation des droits. Ces groupes de droits utilisateurs sont décrits dans la table suivante :

Groupes	Droits utilisateurs associés
admin	Ce droit permet l'administration complète du logiciel.
Disabled	Ce droit regroupe tous les droits utilisateurs dans l'état "désactivé".
ReadOnly	Ce droit regroupe tous les droits utilisateurs dans l'état "lecture seule".
ReadWrite	Ce droit regroupe tous les droits utilisateurs dans l'état "lecture écriture".

Priorité des droits

Si sur un même utilisateur, il y a plusieurs droits d'une même fonctionnalité, alors le droit pris en compte est le droit le plus restrictif.

Par exemple, si on donne à un utilisateur les droits *ReadWrite* et *UR_Cartography_Dis*, cet utilisateur aura les droits *UR_Cartography_Dis* et *UR_Cartography_RW* (provenant de *ReadWrite*). Le droit effectif sera *UR_Cartography_Dis* (le plus restrictif).

Le groupe de droit admin ne suit pas cette règle et donne tous les droits RW quel que soit les autres droits appliqués.

Les droits utilisateurs

- *UR_Cartography*:

DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder aux cartes et ne peut pas modifier leurs données.
RO	L'utilisateur peut accéder aux cartes mais ne peut pas modifier leurs données.
RW	L'utilisateur peut accéder aux cartes et peut modifier leurs données.

- *UR_CasualtiesTable*:

DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder au tableau des victimes.
RO	L'utilisateur peut accéder au tableau des victimes mais ne peut pas le modifier.
RW	L'utilisateur peut accéder au tableau des victimes et peut le modifier.

- *UR_Chronogram*:

DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder au chronogramme.
RO	L'utilisateur peut accéder au chronogramme mais ne peut pas le modifier.

RW	L'utilisateur peut accéder au chronogramme et peut le modifier.
• <i>UR_ChronogramTime</i> :	
DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder aux fonctionnalités liées au temps sur le chronogramme (jouer, stop, saut dans le temps).
RO	L'utilisateur ne peut pas accéder aux fonctionnalités liées au temps sur le chronogramme.
RW	L'utilisateur peut accéder aux fonctionnalités liées au temps sur le chronogramme.
• <i>UR_CollaborativeRecordsSummary</i> :	
DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder à la colonne résumé de la main courante.
RO	L'utilisateur ne peut pas accéder à la colonne résumé de la main courante.
RW	L'utilisateur peut accéder à la colonne résumé de la main courante.
• <i>UR_CollaborativeRecordsSummaryTable</i> :	
DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder au tableau résumé de la main courante.
RO	L'utilisateur peut accéder au tableau résumé de la main courante mais ne peut pas le modifier.
RW	L'utilisateur peut accéder au tableau résumé de la main courante et peut le modifier.
• <i>UR_CollaborativeRecordsTable</i> :	
DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder au tableau de la main courante.
RO	L'utilisateur peut accéder au tableau de la main courante mais ne peut pas le modifier.
RW	L'utilisateur peut accéder au tableau de la main courante et peut le modifier.
• <i>UR_DecisionsStatementPlugin</i> :	
DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder au tableau de relevés de décisions.
RO	L'utilisateur peut accéder au tableau de relevés de décisions mais ne peut pas le modifier.
RW	L'utilisateur peut accéder au tableau de relevés de décisions et peut le modifier.
• <i>UR_Device</i> :	
DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder au tableau des périphériques.
RO	L'utilisateur peut accéder au tableau des périphériques mais ne peut pas le modifier.
RW	L'utilisateur peut accéder au tableau des périphériques et peut le modifier.
• <i>UR_GroupVisibility</i> :	
DIS	L'utilisateur peut seulement voir et éditer les données dans les groupes auxquels il appartient.
RO	L'utilisateur peut voir les données de tous les groupes mais peut seulement éditer les données dans les groupes auxquels il appartient.
RW	L'utilisateur peut voir les données de tous les groupes et peut les modifier.
• <i>UR_Incident</i> :	
DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder au tableau des incidents.
RO	L'utilisateur peut accéder au tableau des incidents mais ne peut pas en modifier.
RW	L'utilisateur peut accéder au tableau des incidents et peut en modifier.
• <i>UR_InternalMail</i> :	
DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder à la messagerie.
RO	L'utilisateur peut accéder à la messagerie mais ne peut pas communiquer.
RW	L'utilisateur peut accéder à la messagerie et peut communiquer.
• <i>UR_LayoutSharing</i> :	
DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder aux layouts partagés et ne peut pas en partager.
RO	L'utilisateur peut accéder aux layouts partagés mais ne peut pas en partager.
RW	L'utilisateur peut accéder aux layouts partagés et peut en partager.

- *UR_Mean*:

DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder aux moyens.
RO	L'utilisateur peut accéder aux moyens mais ne peut pas les modifier.
RW	L'utilisateur peut accéder aux moyens et peut les modifier.

- *UR_MeansSummaryTable*:

DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder au tableau résumé des moyens.
RO	L'utilisateur peut accéder au tableau résumé des moyens mais ne peut pas le modifier.
RW	L'utilisateur peut accéder au tableau résumé des moyens et peut le modifier.

- *UR_MeansTable*:

DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder au tableau des moyens.
RO	L'utilisateur peut accéder au tableau des moyens mais ne peut pas le modifier.
RW	L'utilisateur peut accéder au tableau des moyens et peut le modifier.

- *UR_Media*:

DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder aux médias.
RO	L'utilisateur peut accéder aux médias mais ne peut pas les modifier.
RW	L'utilisateur peut accéder aux médias et peut les modifier.

- *UR_Sector*:

DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder aux secteurs.
RO	L'utilisateur peut accéder aux secteurs mais ne peut pas les modifier.
RW	L'utilisateur peut accéder aux secteurs et peut les modifier.

- *UR_StaffInvolvedSummaryTable*:

DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder au tableau synthèse des personnels engagés.
RO	L'utilisateur peut accéder au tableau synthèse des personnels engagés mais ne peut pas le modifier.
RW	L'utilisateur peut accéder au tableau synthèse des personnels engagés et peut le modifier.

- *UR_StaffInvolvedTable*:

DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder au tableau des personnels engagés.
RO	L'utilisateur peut accéder au tableau des personnels engagés mais ne peut pas le modifier.
RW	L'utilisateur peut accéder au tableau des personnels engagés et peut le modifier.

- *UR_Timeline*:

DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder à la ligne de temps.
RO	L'utilisateur peut accéder à la ligne de temps et ne peut pas la modifier.
RW	L'utilisateur peut accéder à la ligne de temps et peut la modifier.

- *UR_TwitterTraining*:

DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder à la page de twitter training.
RO	L'utilisateur peut accéder à la page de twitter training mais ne peut pas la modifier.
RW	L'utilisateur peut accéder à la page de twitter training et peut la modifier.

- *UR_ViewPoint*:

DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder aux points de vue partagés et ne peut pas en partager.
RO	L'utilisateur peut accéder aux points de vue partagés mais ne peut pas en partager.
RW	L'utilisateur peut accéder aux points de vue partagés et peut en partager.

- *UR_WebComm*:

DIS	L'utilisateur ne peut pas accéder aux communications web.
RO	L'utilisateur peut accéder aux communications web mais ne peut pas communiquer.
RW	L'utilisateur peut accéder aux communications web et peut communiquer.

Liste des propriétés

En plus de trouver des droits utilisateurs dans la gestion des différents utilisateurs, il est également possible d'y trouver des propriétés. Une fois la propriété assignée à son utilisateur ce dernier bénéficiera de celle-ci.

- *PR_CanHaveTeam*:
L'utilisateur aura la possibilité d'intégrer une équipe et ainsi d'être visible dans l'interface associée aux équipes.
- *PR_Trainee*:
L'utilisateur bénéficiant de cette propriété sera considéré comme quelqu'un bénéficiant d'un entraînement et pourra être limité à certaines fonctionnalités ou au contraire bénéficier de fonctionnalité supplémentaires ou étendues.

Glossaire

Acteur	Un acteur est une personne qui jouera un rôle soit durant une crise soit dans un contexte de formation.
Auteur	Un auteur est un utilisateur qui va créer la configuration et démarrer l'évènement. Dans le cas d'une session de formation, il s'agira en général du formateur et dans le cas d'une gestion de crise ce sera la tâche des gestionnaires de la crise.
Configuration	Une configuration définit le contexte de l'évènement (environnement, acteurs, objectifs dans le cas d'une formation ...)
COP	Common Operation Picture, vue commune de situation en français, il s'agit d'une représentation générale de situation courante. Cela comprend souvent une carte de la zone avec des symboles et des annotations. Dans CRIMSON TACTIC, cela inclut la cartographie et le tableau de bord.
DMU	Digital MockUp ou DMU, il s'agit d'une technologie permettant de remplacer une entité physique par sa représentation virtuelle en utilisant des techniques de graphisme 3D.
Evènement	Un évènement est une configuration en cours de déroulement avec des acteurs
SIG	Un Système d'Information Géographique (SIG) ou Système d'Information Géospatial désigne tout type de système permettant de manipuler des informations localisées dans l'espace en prenant la terre comme référence.
IHM	Interface Homme Machine, il s'agit de l'ensemble des composants graphiques (fenêtre, menus, barres d'outils) permettant à l'utilisateur d'interagir avec le système.
SDK	Software Development Kit : ensemble d'outils logiciels permettant d'ajouter des fonctionnalités à une application.
SITREP	SITuation REPort. Il s'agit d'un rapport de la situation courante rapporté par les intervenants lors d'une crise à leur hiérarchie.