

# Crimson Manuel Utilisateur



# Présentation

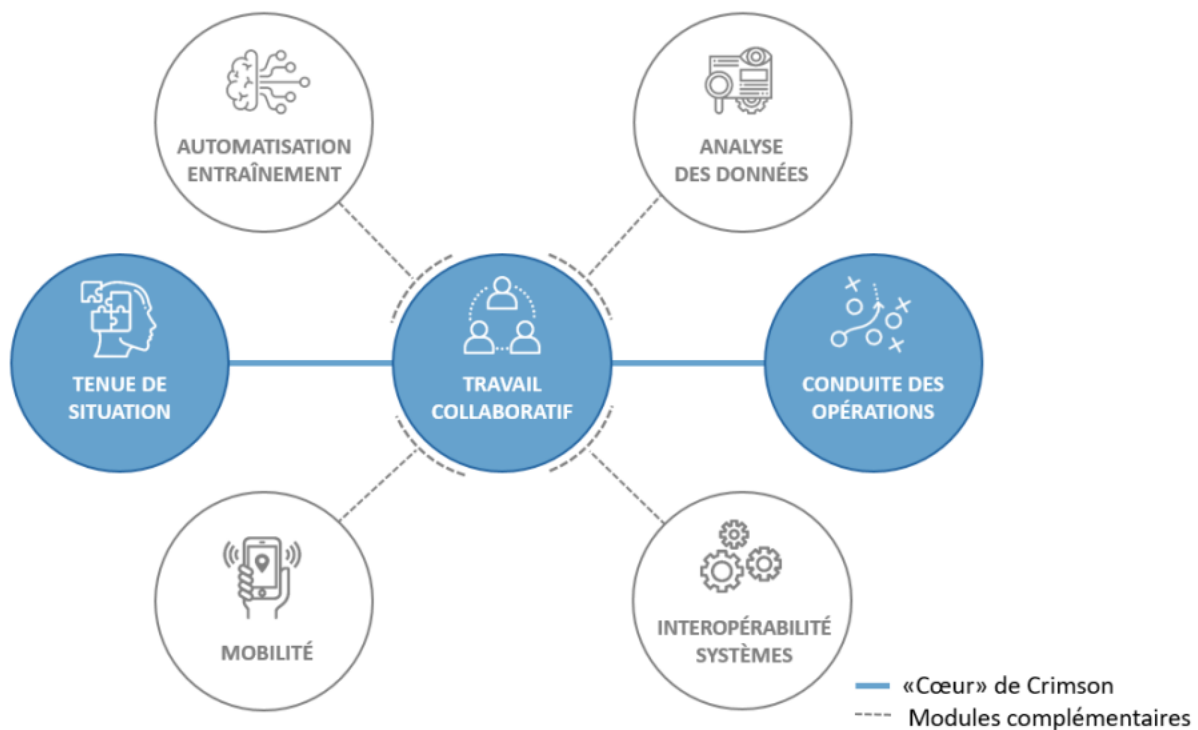
CRIMSON TACTIC est une **solution logicielle d'hypervision et de conduite des opérations** permettant aux acteurs de la sécurité de partager une vision commune de la situation opérationnelle, afin de faciliter la prise de décision et de fluidifier la transmission des ordres, ainsi que le suivi de leur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

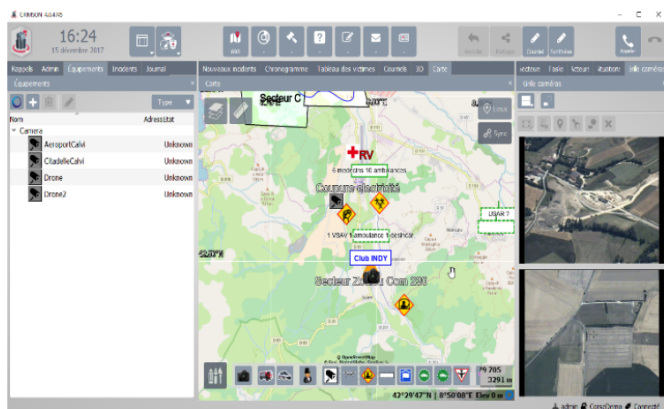
L'outil s'adresse aux différents acteurs de la gestion de la sécurité :

- 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.



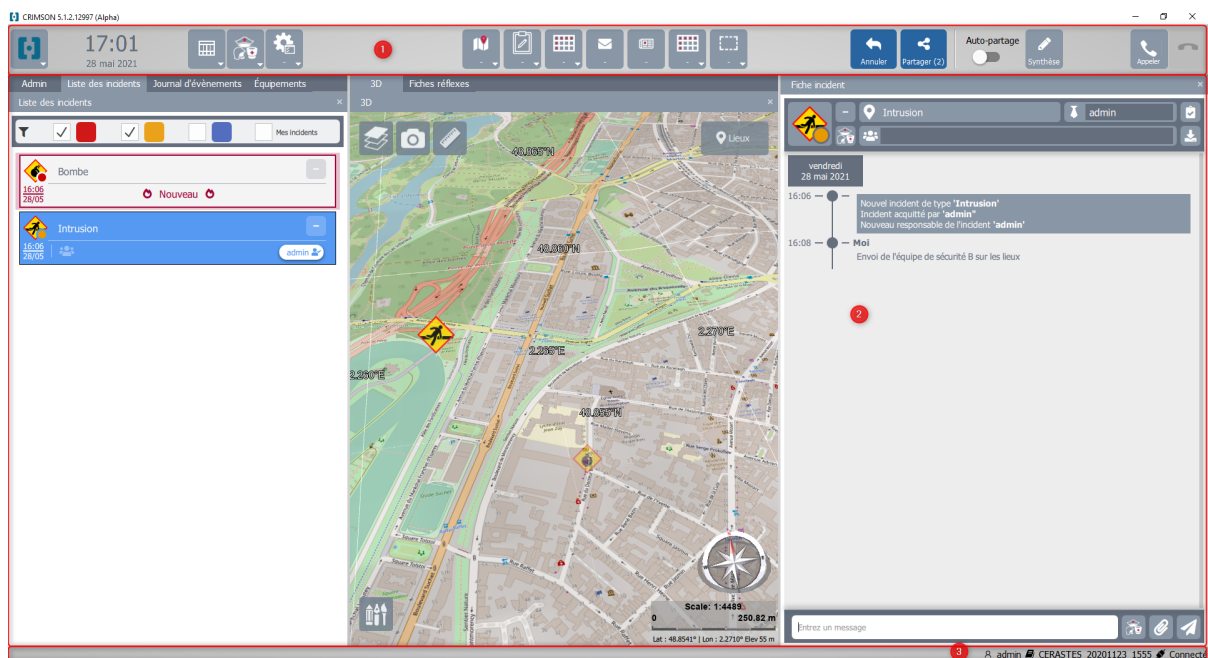
*Utilisation d'une souris externe, des doigts ou d'un stylet*

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

		
Pression simple	Pression double	Drag & Drop

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 fenêtres déplaçables et affichables. Des configurations existantes sont prédéfinies 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'événement 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](#)

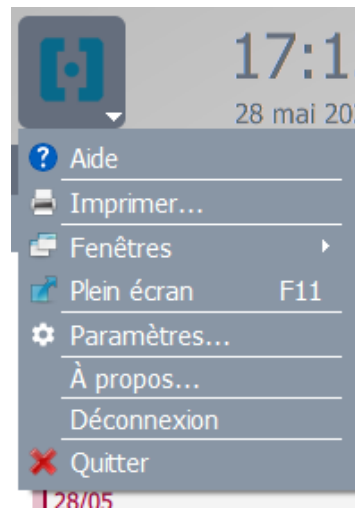
La barre principale contient des informations globales liées à la gestion de la crise et aux connexions des administrateurs et utilisateurs. La barre principale est située en haut de l'application et ne peut pas être déplacée.



Barre principale

## Menu général

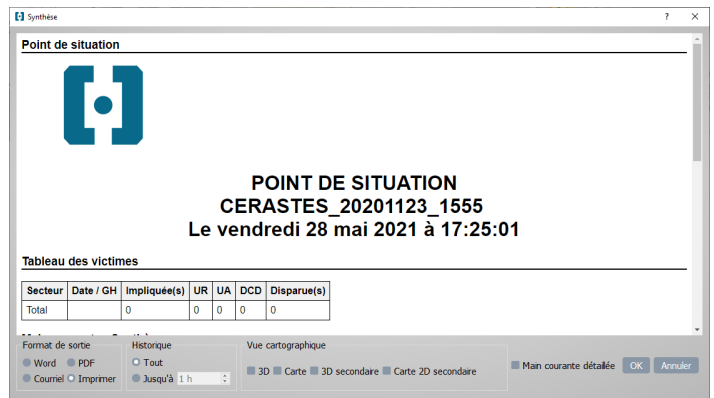
Cliquez sur le bouton CRIMSON TACTIC pour faire apparaître le menu général de l'application.

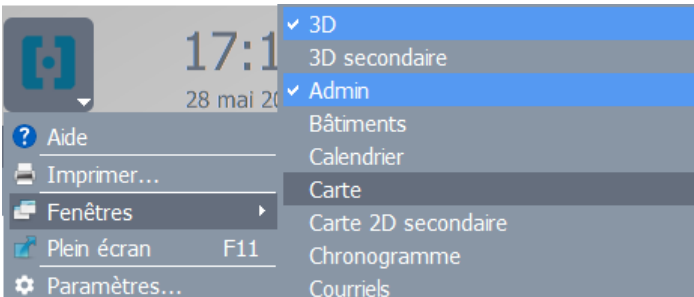


Appuyez sur **Aide** pour accéder au manuel utilisateur de CRIMSON TACTIC.

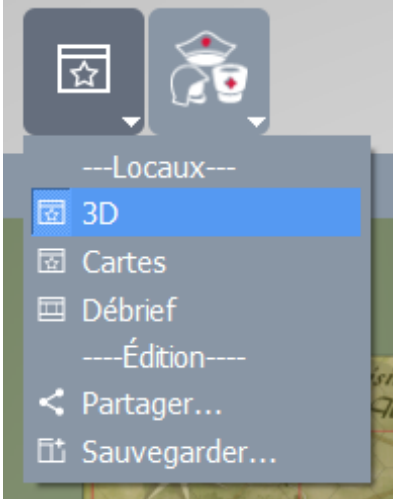
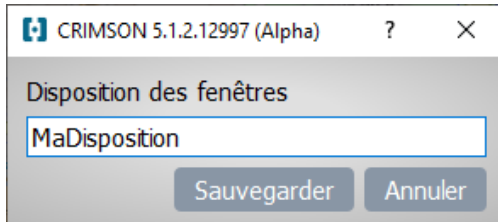
Appuyez sur **Imprimer...** pour imprimer un point de situation (résumé de la situation courante), ou l'envoyer sous forme de message interne (**Courriel**), ou encore l'exporter sous forme d'un fichier PDF ou HTML. Ce point de situation peut contenir :

- 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 <b>Fenêtres...</b> pour afficher la liste des fenêtres disponibles. Afficher ou cacher une fenêtre en cliquant sur son nom dans la liste.	
Appuyez sur <b>Plein écran</b> pour passer la fenêtre principale en plein écran.	
Appuyez sur le bouton <b>Paramètres...</b> pour gérer les <a href="#">paramètres de l'application</a> .	
Appuyez sur <b>A propos...</b> pour voir la licence et les informations sur les plugins.	
Appuyez sur <b>Déconnexion</b> pour vous déconnecter du profil utilisateur courant et revenir à l'interface d'identification.	
Appuyez sur <b>Quitter...</b> pour quitter l'application.	

## Disposition des fenêtres

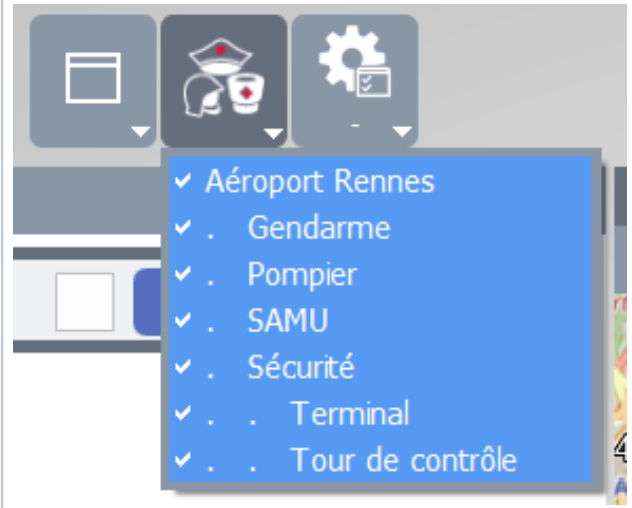
<p>La disposition des fenêtres peut être changée, sauvegardée et partagée.</p> <p>Pour changer la disposition, appuyez sur l'icône et sélectionnez la disposition à appliquer dans la barre latérale.</p>	
<p>Toutes les fenêtres peuvent être déplacées et redimensionnées à volonté.</p> <p>Pour sauvegarder une disposition personnalisée, appuyez sur l'icône et sélectionnez l'option <b>Sauvegarder....</b> Saisissez le nom de la nouvelle disposition et cliquez sur <b>Sauvegarder</b>.</p>	

## 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.

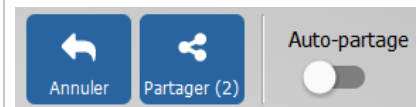
Lors de la sélection d'une icône, le journal des rapports est configuré pour afficher uniquement les messages correspondants au composant sélectionné.



## Travail collaboratif

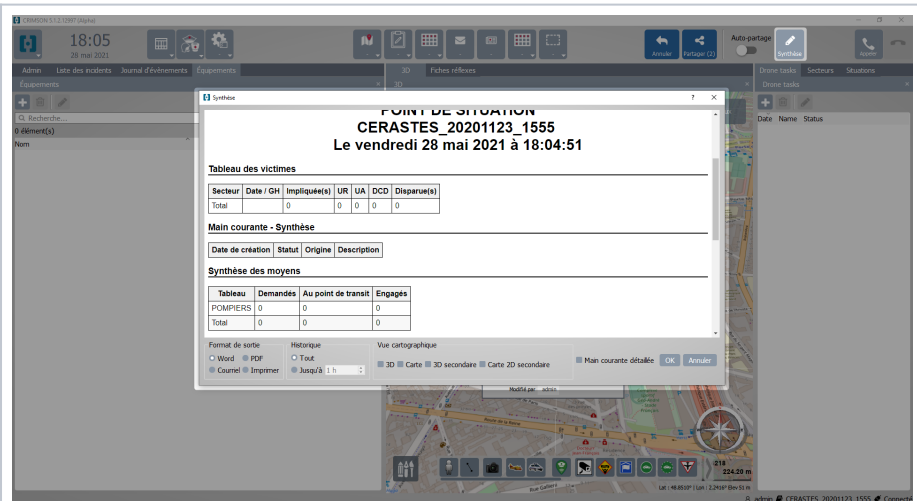
Ces boutons permettent de contrôler l'envoi et la manière dont sont envoyés les modifications locales aux autres opérateurs.

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.

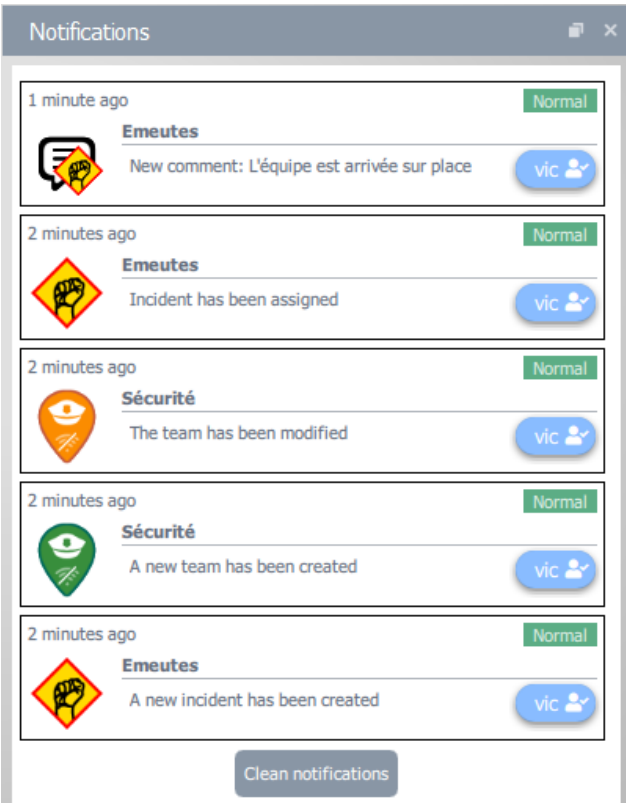
Un bouton est présent dans l'interface pour afficher ou cacher la barre de notification. Il est représenté par :

- 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"><li>▪ À l'instant</li><li>▪ Il y a 5 minutes</li><li>▪ Il y a 6 jours</li></ul>
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.



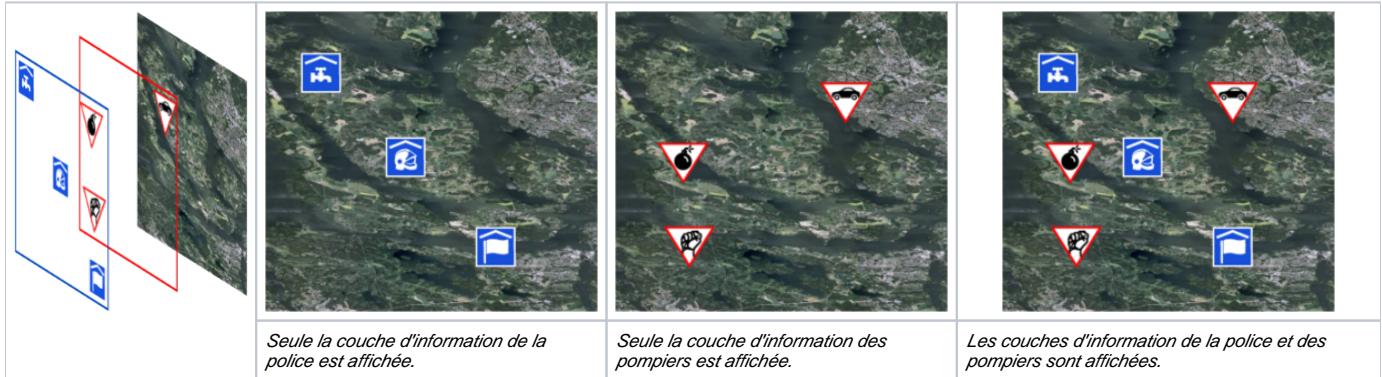
Les notifications peuvent être filtrées via le panneau des paramètres en fonction de leur criticité.




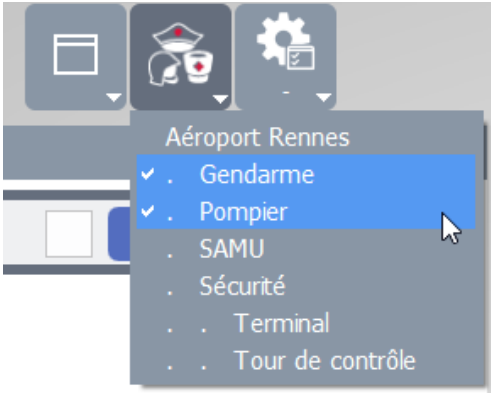
# Filtrer en fonction des groupes

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 <b>Filtrage par groupe</b> . 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

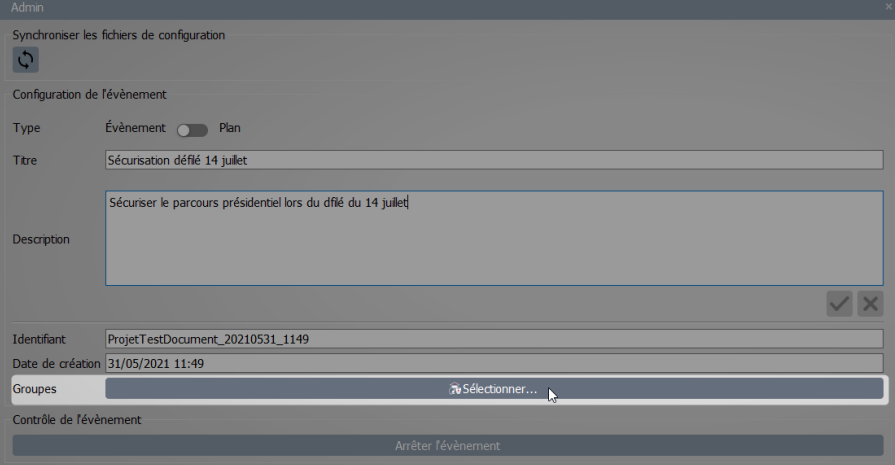
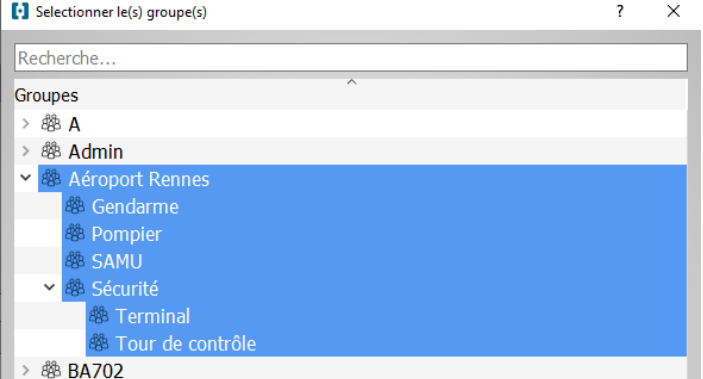
- [Acteurs et groupes](#)
  - [Sélectionner les groupes](#)
  - [Accéder aux propriétés d'un acteur](#)
- [Outils des administrateurs](#)
  - [Synchroniser la configuration](#)
  - [Saisir des informations sur la configuration](#)
  - [Arrêter un évènement](#)
- [Plusieurs administrateurs](#)

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 modifiées 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.

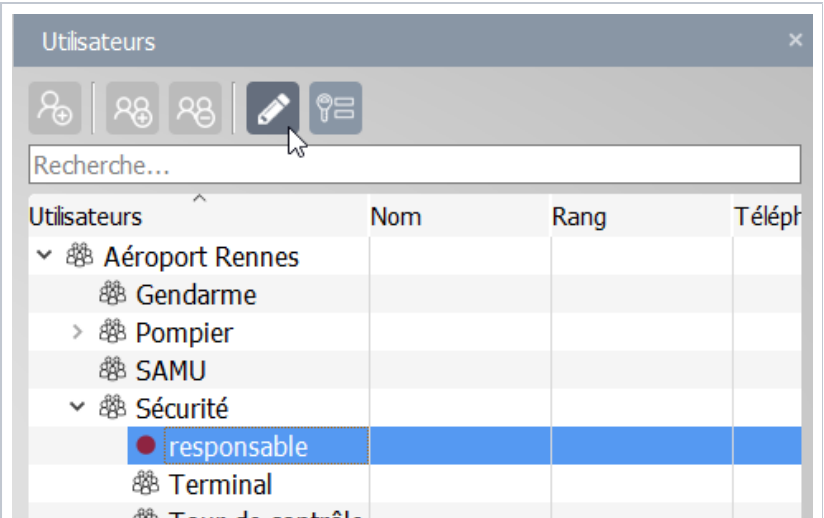
### Sélectionner les groupes

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

### Accéder aux propriétés d'un acteur

Dans la fenêtre **Utilisateurs**, sélectionnez l'acteur à paramétrer, 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.



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


## Outils des administrateurs

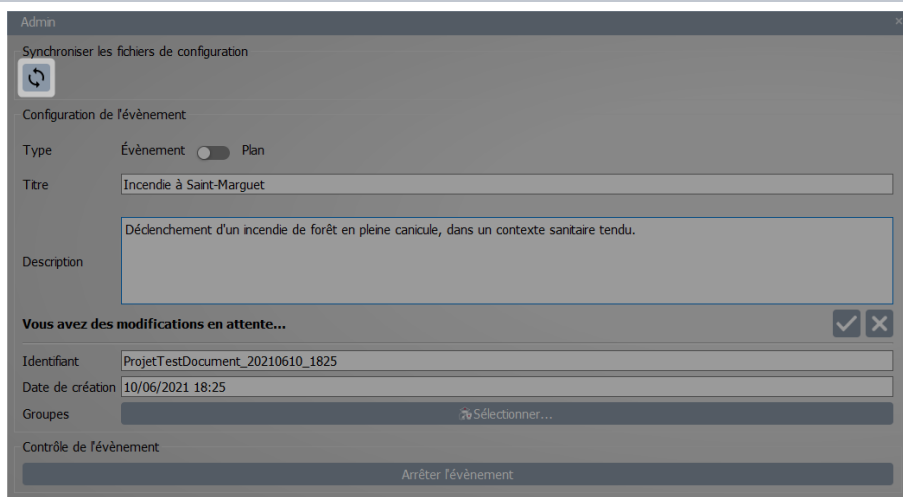
Les outils des administrateurs permettent des opérations spécifiques telles que :

- 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.



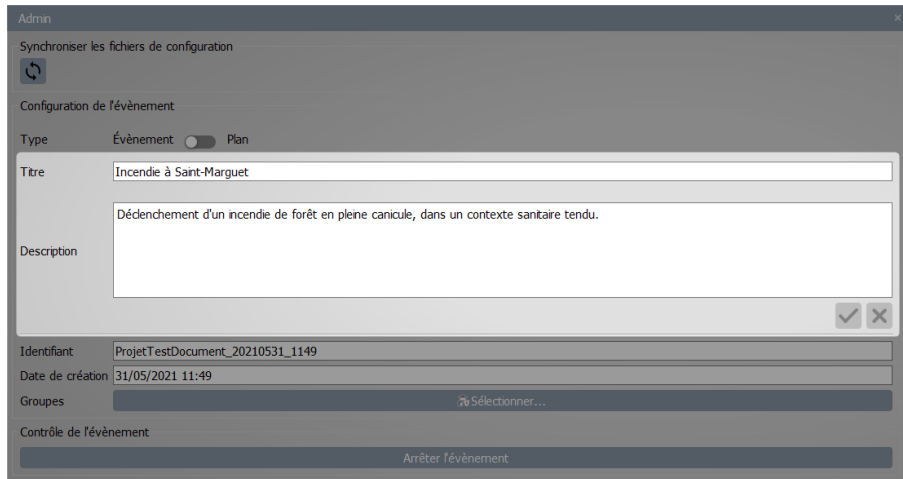
The screenshot shows the 'Admin' window with the following elements:

- Synchroniser les fichiers de configuration:** A button with a refresh icon.
- Configuration de l'évènement:**
  - Type:** A toggle switch set to 'Évènement' (Event) instead of 'Plan' (Plan).
  - Titre:** A text field containing 'Incendie à Saint-Marguet'.
  - Description:** A text area containing 'Déclenchement d'un incendie de forêt en pleine canicule, dans un contexte sanitaire tendu.'
- Vous avez des modifications en attente...** A status bar with a green checkmark and a red X icon.
- Identifiant:** A text field with 'ProjetTestDocument\_20210610\_1825'.
- Date de création:** A text field with '10/06/2021 18:25'.
- Groupes:** A button labeled 'Sélectionner...'.
- Contrôle de l'évènement:** A button labeled 'Arrêter l'évènement'.



## Saisir des informations sur la configuration

Ouvrez la fenêtre **Admin**.

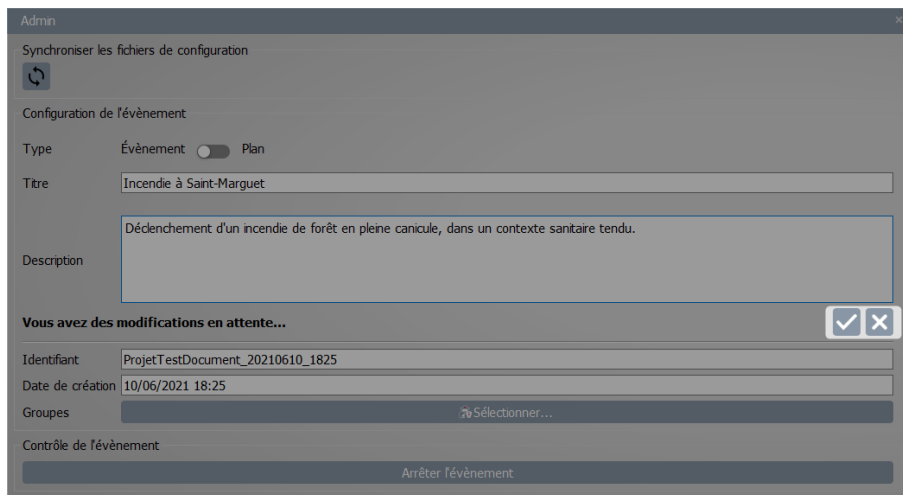
Saisissez le titre de l'évènement ainsi qu'une description.



This screenshot is identical to the previous one, showing the 'Admin' window with the event configuration fields filled out.

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.



This screenshot is identical to the previous ones, showing the 'Admin' window with the event configuration fields filled out.

## Arrêter un évènement

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

Admin

Synchroniser les fichiers de configuration

Configuration de l'évènement

Type Évènement Plan

Titre ProjetTestDocumentation

Description

Identifiant ProjetTestDocument\_20210610\_1825

Date de création 10/06/2021 18:25

Groupes Sélectionner...

Contrôle de l'évènement

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.

Arrêter l'évènement

L'évènement sera arrêté pour tous les participants. Entrez un message à leur envoyer.

L'évènement est terminé.

OK Annuler

## 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

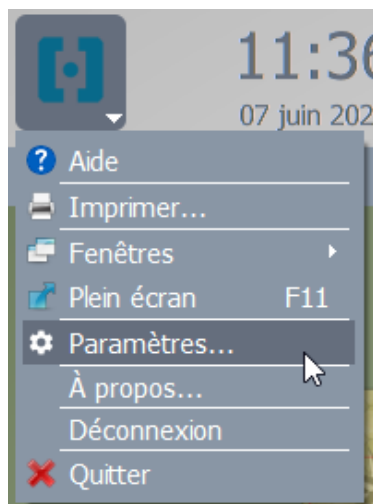
- [Accéder aux paramètres de CRIMSON TACTIC](#)
- [Menu Général](#)
- [Menu Réseau](#)
- [Menu Performances](#)
- [Menu Paramètres de connexion](#)

## 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.



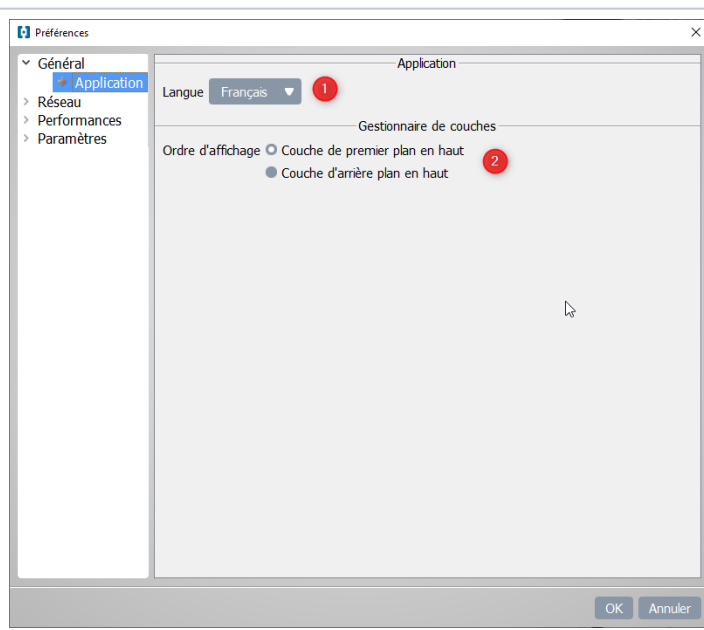
Appuyez sur **Paramètres...** dans le menu d'actions.



## Menu Général

Ce menu permet de :

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



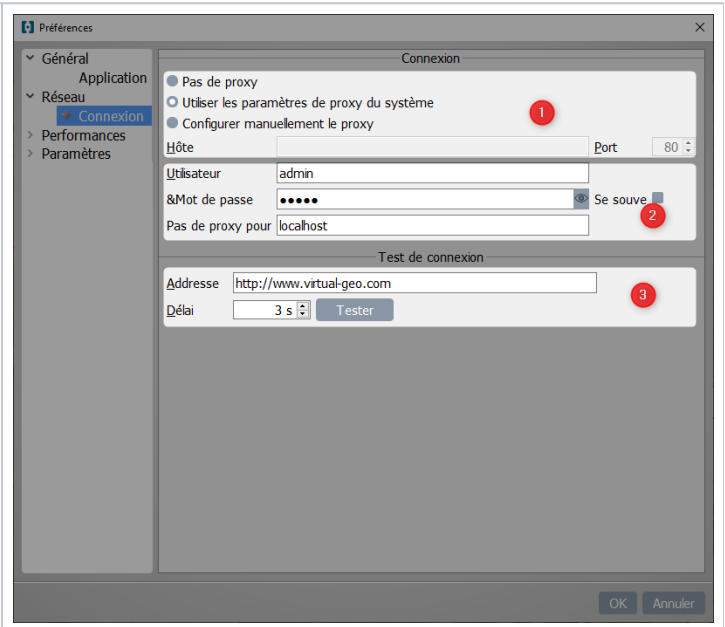
## Menu Réseau



Ce menu permet de :

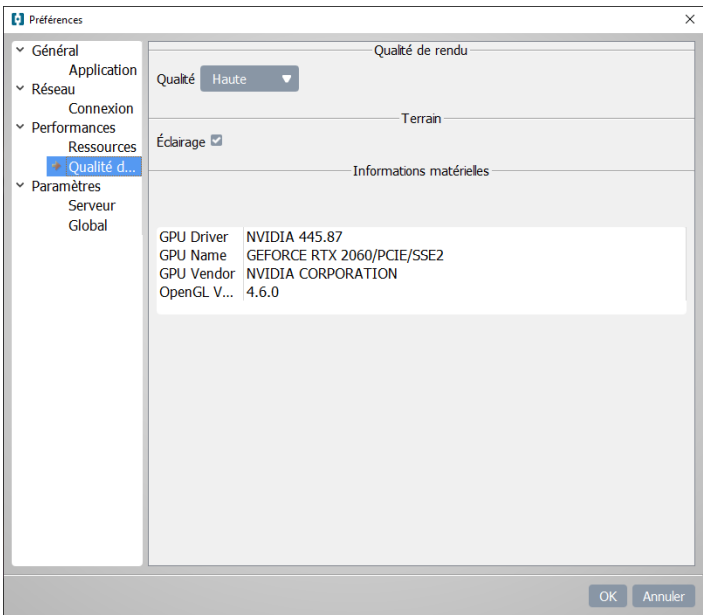
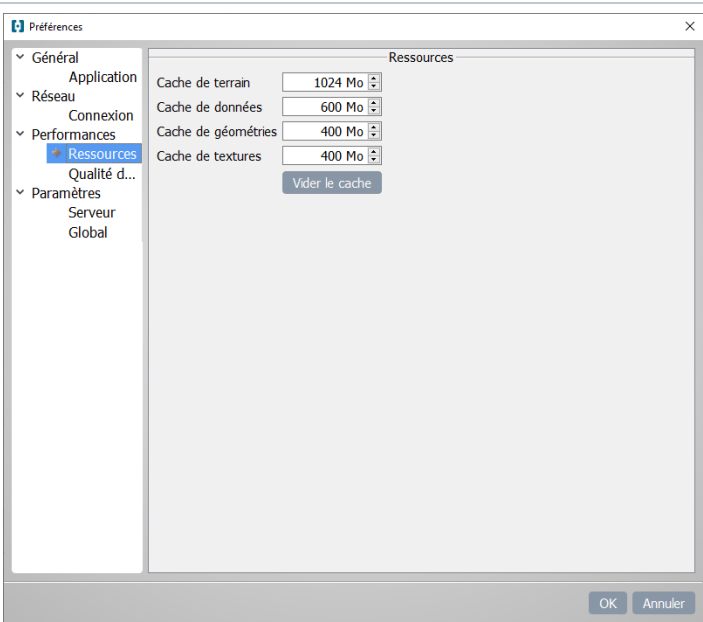
1. Définir la configuration du proxy à utiliser sur ce poste.
2. Saisir les informations de connexion à utiliser par défaut sur ce poste.
3. Faire un test de connexion vers un site Internet donné.

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



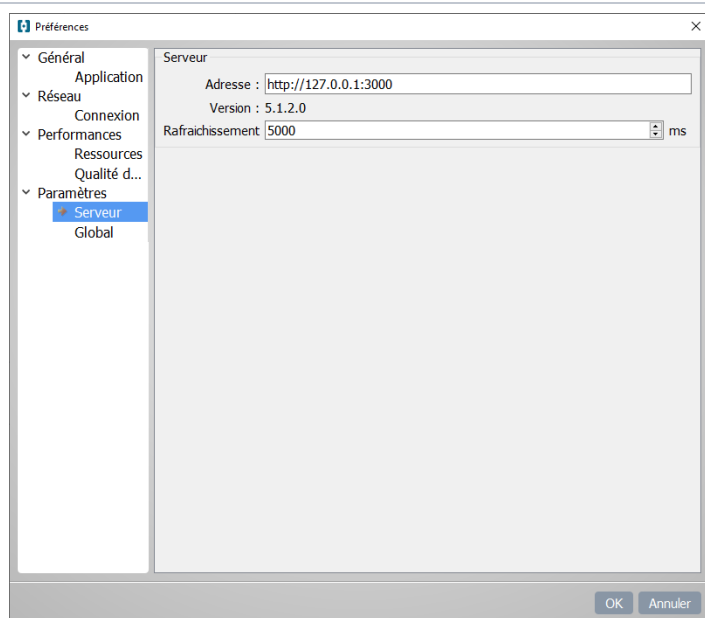
## Menu Performances

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

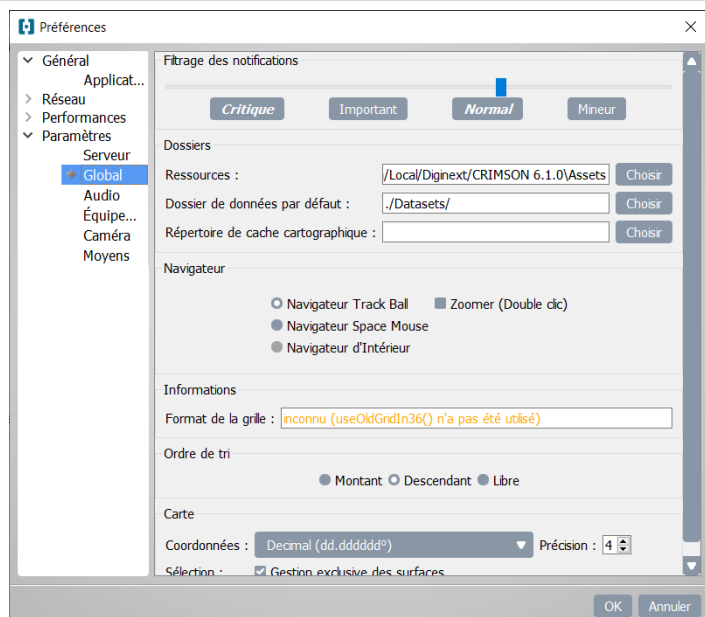


## Menu Paramètres de connexion

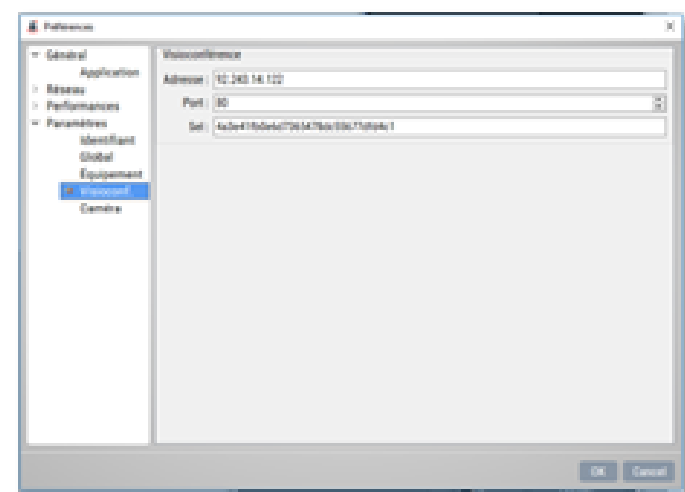
**Paramètres serveur** : configuration des paramètres du serveur Crimson.



**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).

The screenshot shows the 'Préférences' (Preferences) window with the 'Camera' tab selected. The window is organized into a sidebar on the left and a main content area on the right. The sidebar contains a tree view with the following items: Général, Réseau, Performances, Paramètres, Identifiant, Global, Equipement, Vidéo, and Camera (which is highlighted). The main content area is divided into two sections. The top section, 'Serveur Milestone', contains the following fields: 'Adresse' (1000), 'Port' (80), 'Type d'authentification' (Basic), 'Nom d'utilisateur' (jagap), 'Mot de passe' (masked with asterisks), and 'Nom du moteur'. A 'Connecter' button is located to the right of the 'Nom du moteur' field. Below this section is a 'Dossier des vidéos (utilisé en mode débriefing)' field with a file explorer icon and a 'Dossier' button. The bottom section, 'Serveur GDS', contains the following fields: 'Adresse' (1000), 'Port' (80), 'Utilisateur' (jagap), 'Mot de passe' (masked with asterisks), and 'Etat' (set to '...'). A 'Connecter' button is located to the right of the 'Etat' field. At the bottom of the window are 'OK' and 'Cancel' buttons.

# Travail collaboratif

- [Partage des informations](#)
- [Utilisateurs du système](#)
  - [Utilisateurs, droits et habilitations](#)
  - [Création, modification et suppression d'utilisateurs et profils](#)

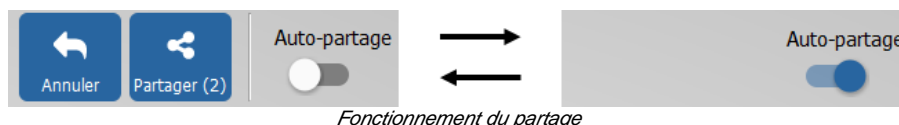
## Partage des informations

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					
Recherche...					
Utilisateurs	Nom	Rang	Téléphone	Tél. Mobile	
<ul style="list-style-type: none"> <li>SERVICES <ul style="list-style-type: none"> <li>admin</li> </ul> </li> <li>POMPIERS <ul style="list-style-type: none"> <li>CODIS <ul style="list-style-type: none"> <li>cta</li> <li>off codis</li> <li>off com</li> <li>off moyens codis</li> <li>off rens codis</li> <li>off sante</li> <li>off sup codis</li> <li>opérateur codis</li> <li>off cod</li> </ul> </li> <li>Officiers de Liaison <ul style="list-style-type: none"> <li>chef de colonne metz</li> <li>off cic</li> <li>off corg</li> <li>off coz est</li> <li>off pc exploitant</li> <li>off pca</li> <li>opérateur cod</li> </ul> </li> <li>PC <ul style="list-style-type: none"> <li>off action pc</li> <li>off anticipation pc</li> <li>off moyens pc</li> <li>off rens pc</li> </ul> </li> <li>PCC FRM <ul style="list-style-type: none"> <li>off moyens pc frm</li> <li>off rens pc frm</li> </ul> </li> <li>PCC HAG <ul style="list-style-type: none"> <li>off moyens pc hag</li> <li>off rens pc hag</li> </ul> </li> <li>PCC LOR</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Officier CODIS</li> <li>Officier communication</li> <li>Officier moyens du codis CODIS</li> <li>Officier renseignements CODIS</li> <li>Officier santé CODIS</li> <li>Officier supérieur CODIS</li> <li>Opérateur CODIS</li> <li>Officier de liaison COD</li> <li>Chef de colonne METZ</li> <li>Officier de liaison CIC</li> <li>Officier de liaison corg</li> <li>Officier de liaison COZ EST</li> <li>Officier de liaison PC EXPLOITANT</li> <li>Officier de liaison PCA</li> <li>Opérateur COD</li> <li>Officier action PC</li> <li>Officier anticipation PC</li> <li>Officier moyens PC</li> <li>Officier renseignements PC</li> <li>Officier moyens PCC FRM</li> <li>Officier renseignements PCC FRM</li> <li>Officier moyens PCC HAG</li> <li>Officier renseignements PCC HAG</li> </ul>				

### 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			
usern1			
	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 checked="" 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"/>
Main 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.

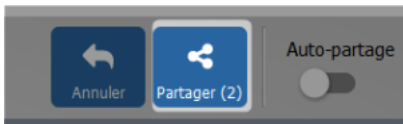
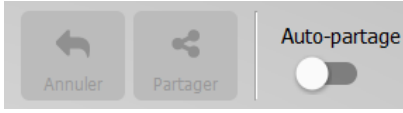
Lors de la suppression d'un utilisateur, les données qui lui sont liées sont conservées par le système.

# Partage à la demande

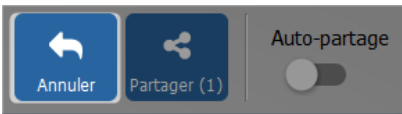
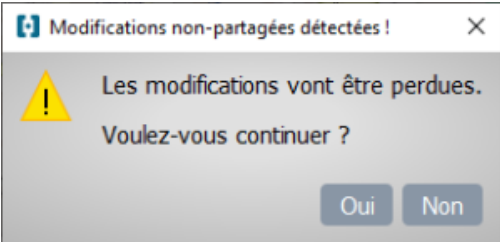
- [Annuler les modifications non-partagées](#)

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 <b>Partager</b> 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 <b>Partager</b> 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 <b>Annuler</b> dans la barre principale.	
Une confirmation est demandée. Cliquez sur <b>Oui</b> pour effacer vos modifications non-partagées ou sur <b>Non</b> pour les conserver.	



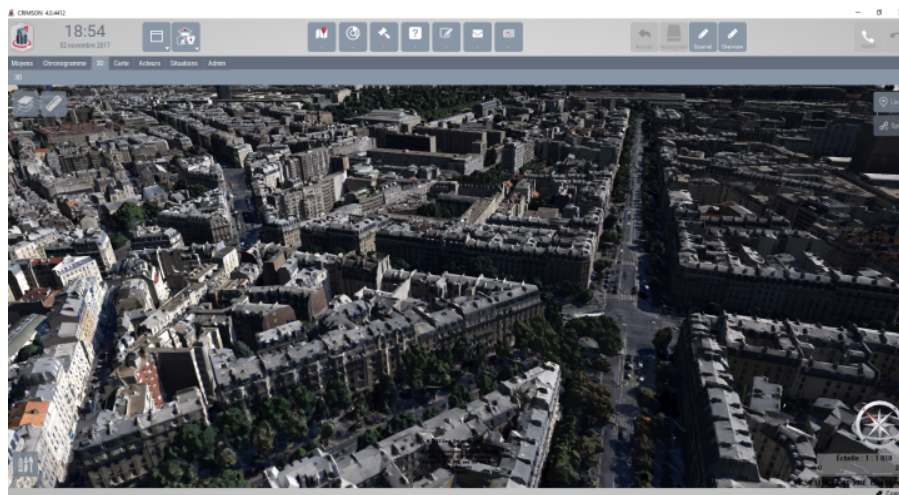
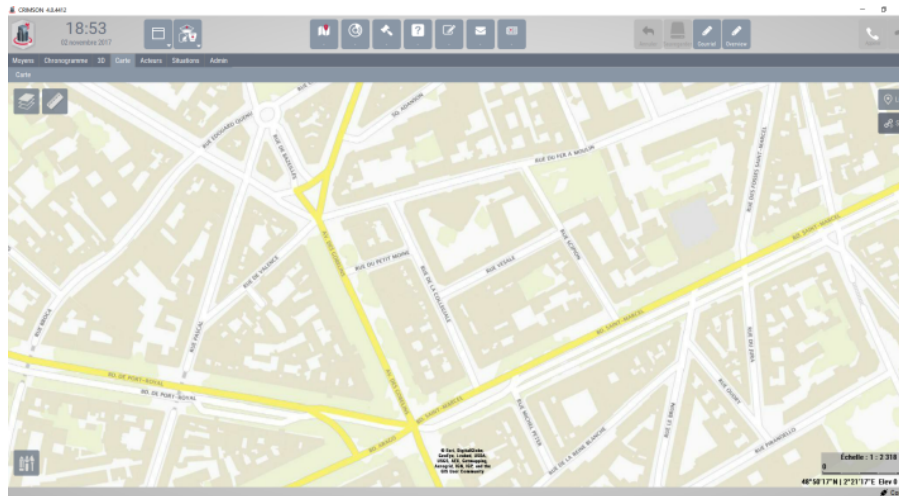
# Cartographie

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 nominalement, même en cas de connexion dégradée avec les serveurs cartographiques.

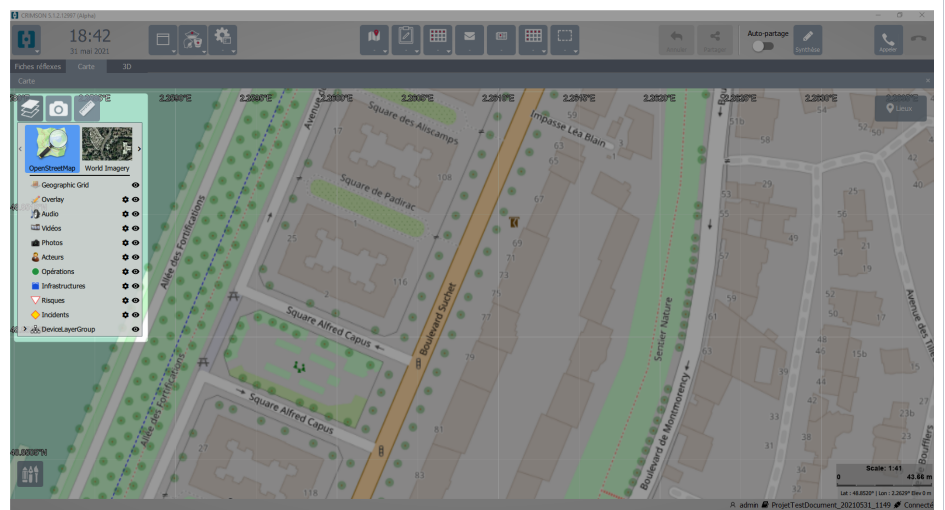
Des plans de sites peuvent être intégrés sur les fonds cartographiques afin de fournir un niveau de détail sur les zones d'intérêt. CRIMSON TACTIC supporte un grand nombre de formats (Autocad DXF, JPEG, PNG, GeoPDF, etc.) et offre des fonctionnalités de géoréférencement pour l'intégration sur le fond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


## Intégration d'une couche cartographique

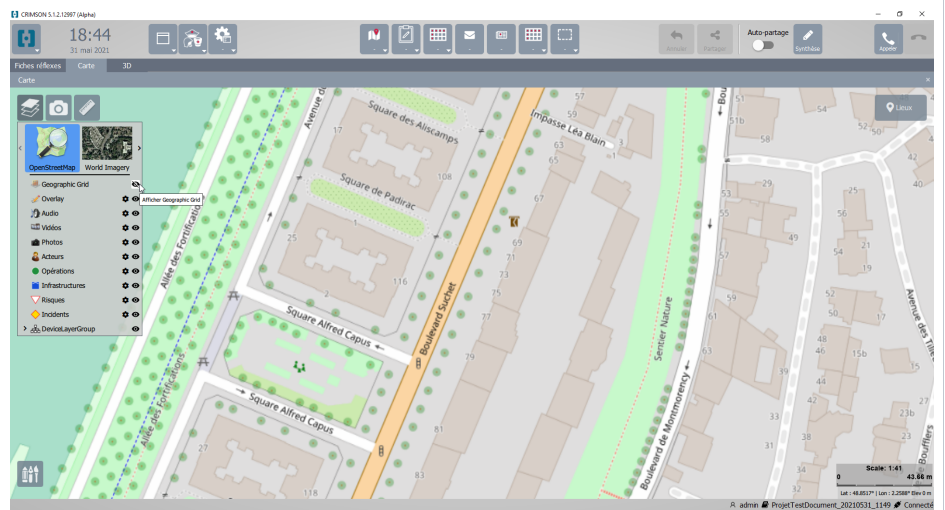
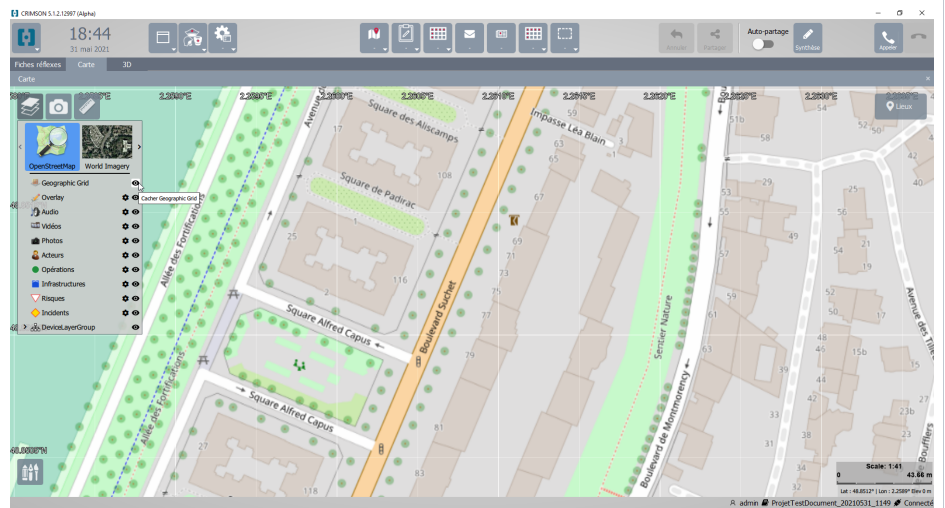
<p>Glissez un fichier cartographique depuis l'explorateur de fichier vers la vue cartographique pour ajouter une nouvelle donnée.</p> <p>Les formats supportés sont les suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• KML / KMZ</li><li>• GeoTiff</li><li>• JPEG2000</li><li>• Shapefile</li><li>• DTED</li></ul>	
<p>Cliquez sur le bouton <b>Couches</b> en haut à gauche de la carte pour ouvrir le menu de visibilité des couches.</p> <p>Si l'import a réussi, la nouvelle couche est ajoutée dans la liste des couches, en dernier.</p> <p>Cliquez sur le bouton <b>Centrer</b> à droite du nom de la couche pour se centrer sur la donnée importée.</p>	
<p>Cliquez sur le bouton <b>Partager</b> 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.</p>	
<p>Cliquez sur le bouton <b>Supprimer</b> pour supprimer la donnée cartographique.</p>	

## 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.



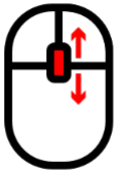
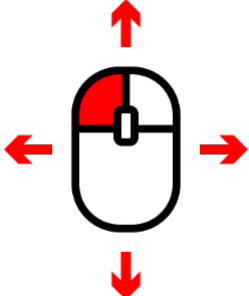
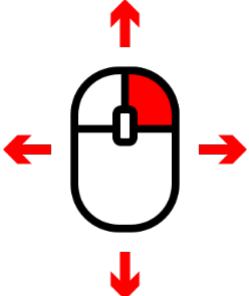

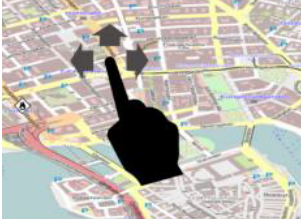




# Manipulation des vues cartographiques

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

## Déplacement interactif

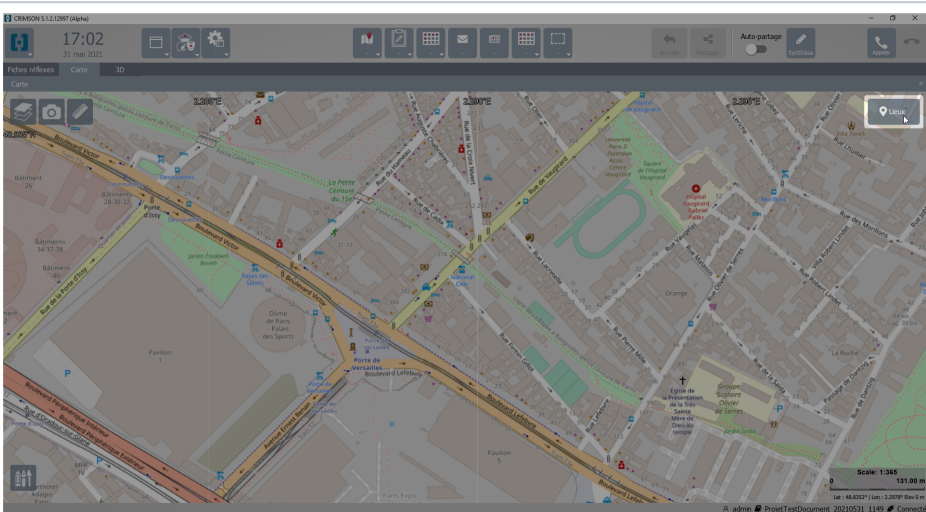
Les déplacements dans la vue cartographique avec la souris ou sur écran tactile sont résumés dans le tableau suivant :

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

## Recherche de lieux et favoris

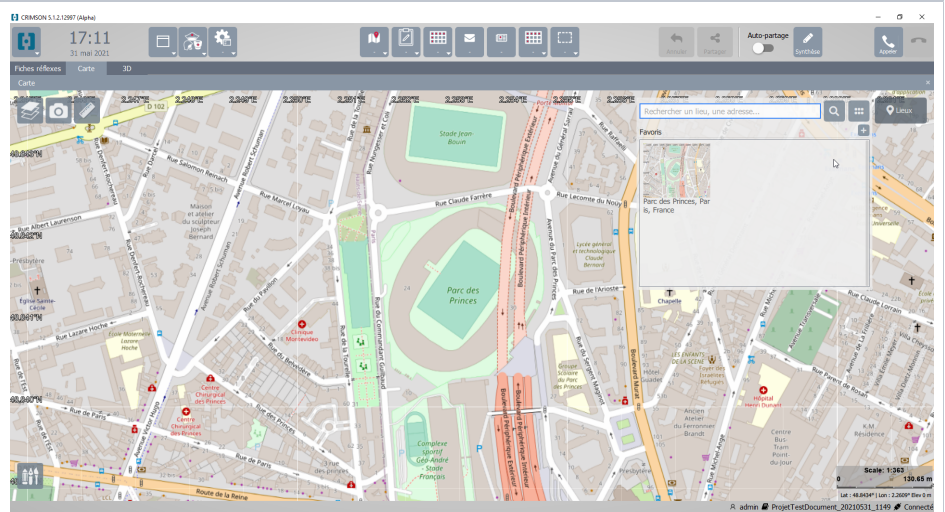
CRIMSON TACTIC permet de rechercher rapidement un lieu dans le monde via sa barre de recherche intégrée.

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.



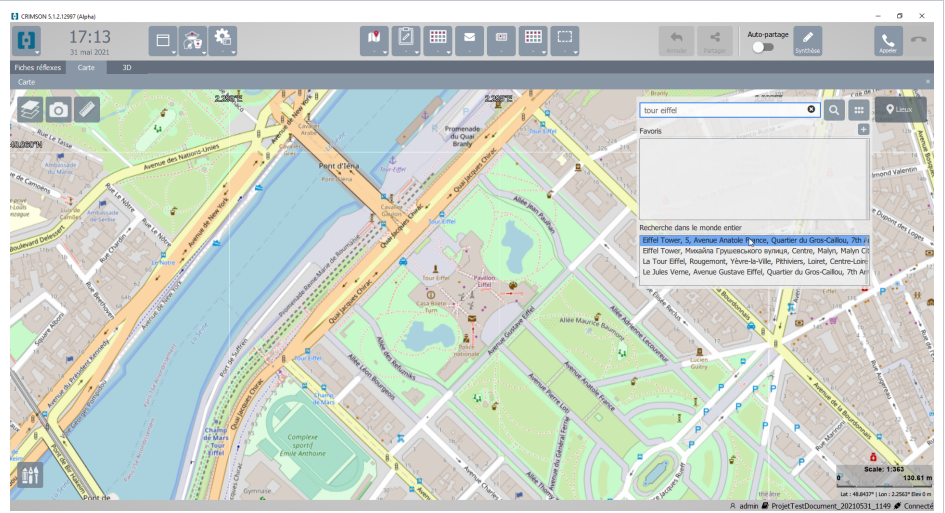
Entrez un nom de lieu ou une adresse dans la barre de recherche.

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.

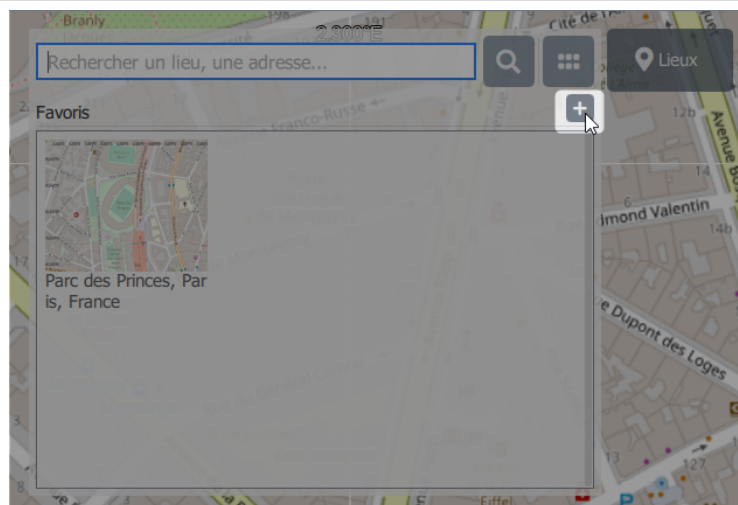
Cliquez sur un des résultats pour aller vers le lieu ou adresse indiqué.



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

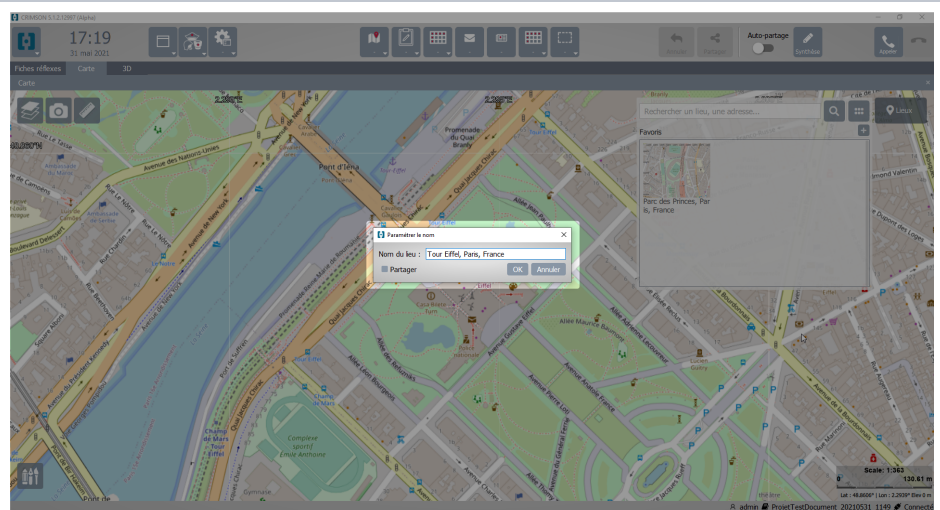
Dans le menu de gestion des lieux, appuyez sur le bouton + pour ajouter la position courante en tant que favoris.

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 partage des lieux.

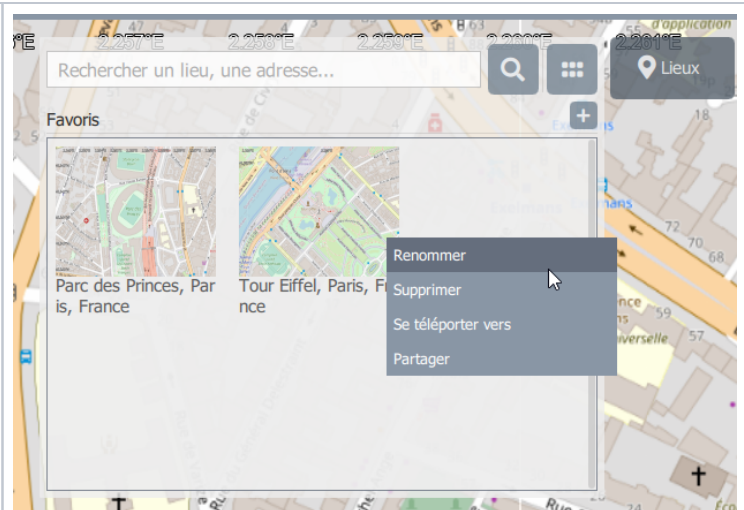


Cliquez sur une des vignettes pour vous amener directement sur un lieu favoris. La vue se déplace automatiquement jusqu'à la position enregistrée.



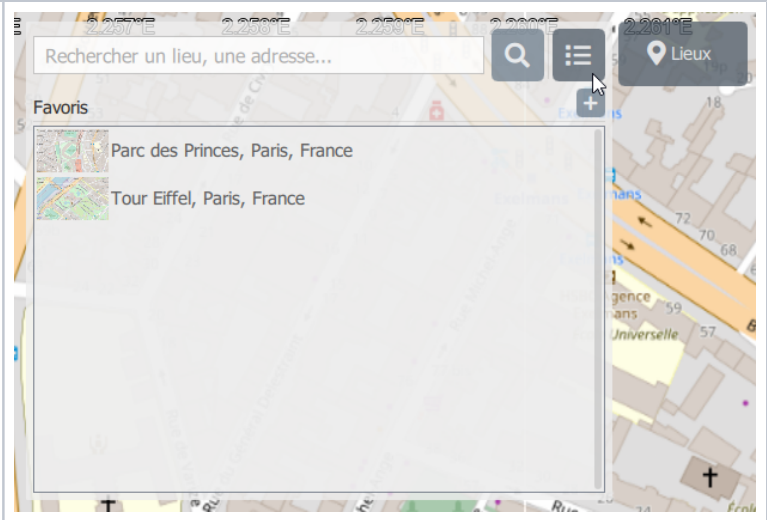
Cliquez avec le bouton droit sur la vignette du lieu pour faire apparaître un menu contextuel. Ce menu vous permet de renommer ou supprimer le lieu.

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





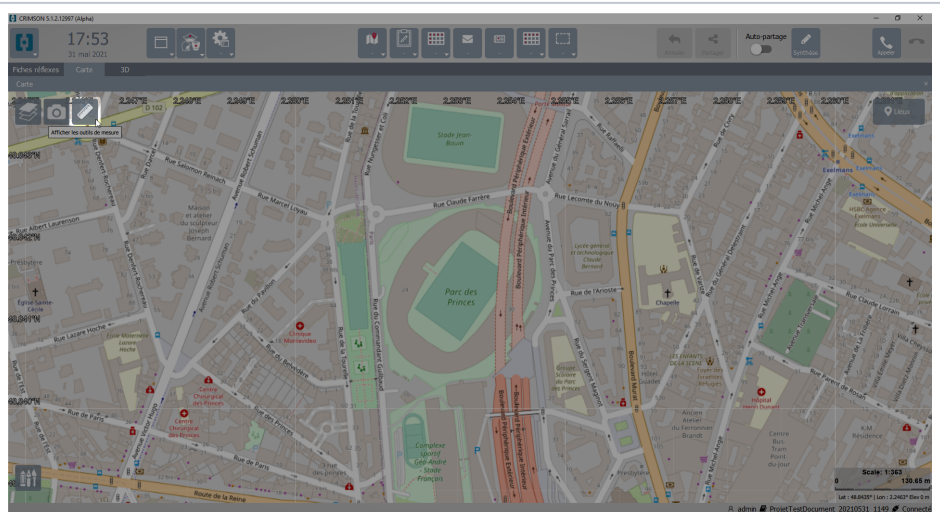
Cliquez sur le bouton en haut à droite pour changer de mode de représentation de la liste lieux favoris : soit en mode grille, soit en mode liste.



## 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.



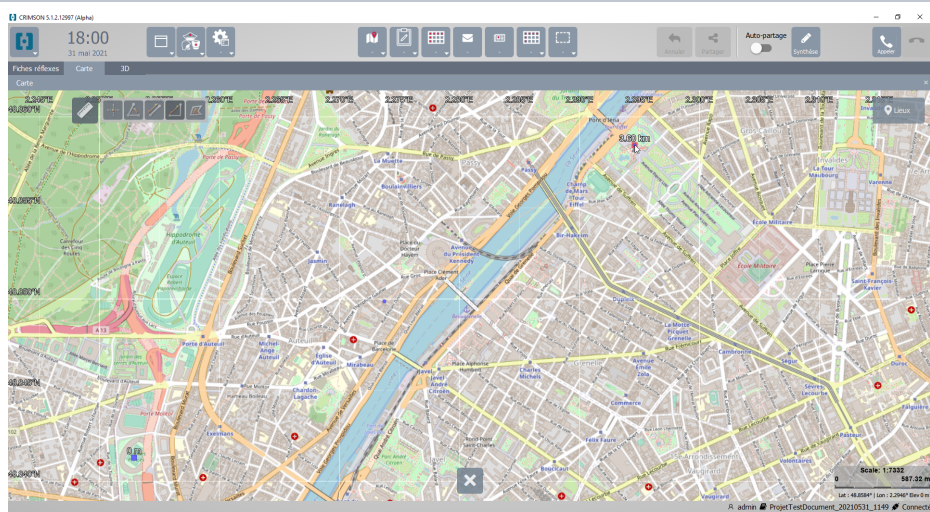
Cliquez pour choisir l'outil (de gauche à droite) :

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




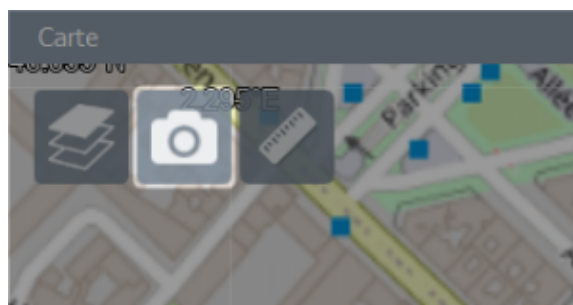


Cliquez sur la cartographie 2D ou 3D pour obtenir le résultat de la mesure (ici, la distance directe entre le Parc des Princes et la Tour Eiffel).



## 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.



*Bouton Capture d'écran*

# 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.

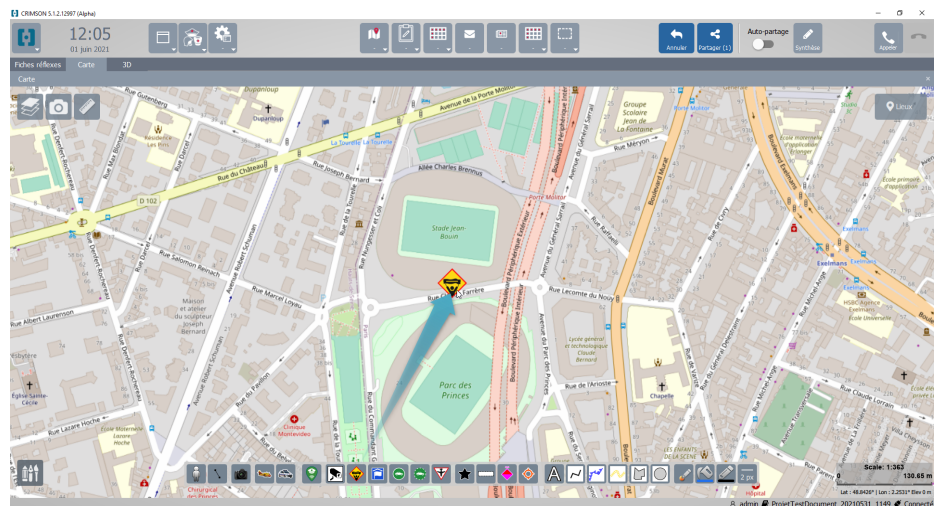
La barre d'annotation permet également la prédéfinition d'un ensemble d'éléments de dessin métier. Ainsi des zones, barrières ou autre éléments peuvent être représentés avec un dessin reprenant la symbologie de l'élément métier.



*Annotation en dessin basé sur une symbologie*



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.

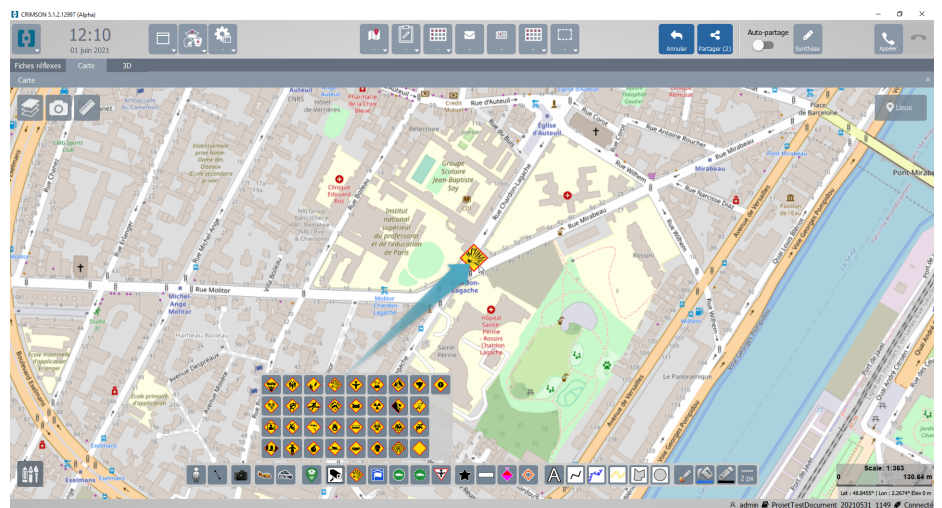


Si vous recherchez un symbole, cliquez sur la catégorie contenant le symbole. Une liste de symboles se présente.



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 méta-données (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.



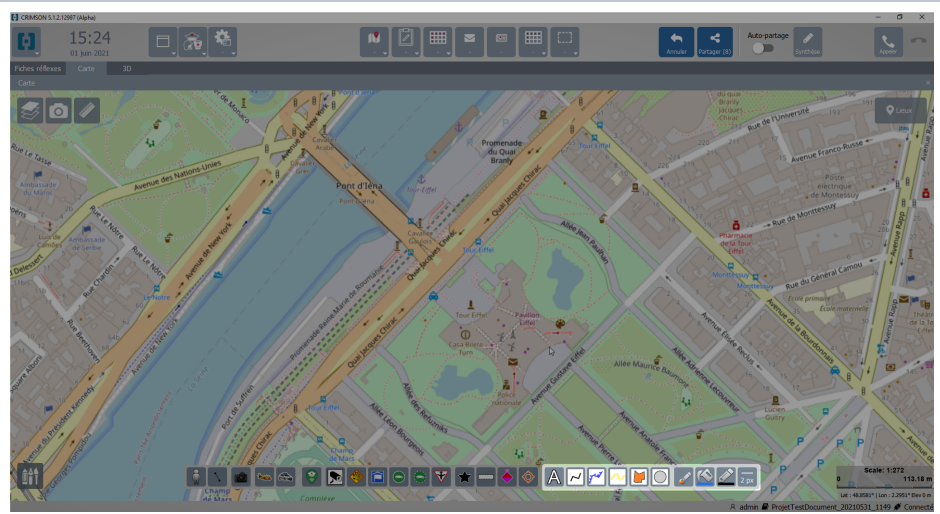
La dernière annotation choisie par catégorie est mise en accès rapide dans la barre : de cette manière, on peut facilement et rapidement placer plusieurs occurrences successives d'une même information.

## Outils de dessin

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

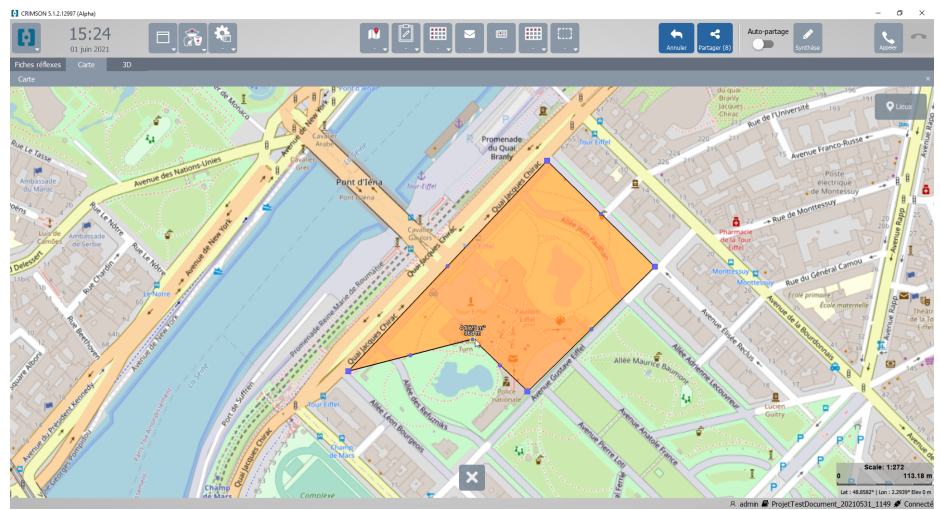


Ouvrez l'ensemble des annotations disponibles en cliquant sur l'icône et choisissez dans cette liste l'annotation à dessiner.

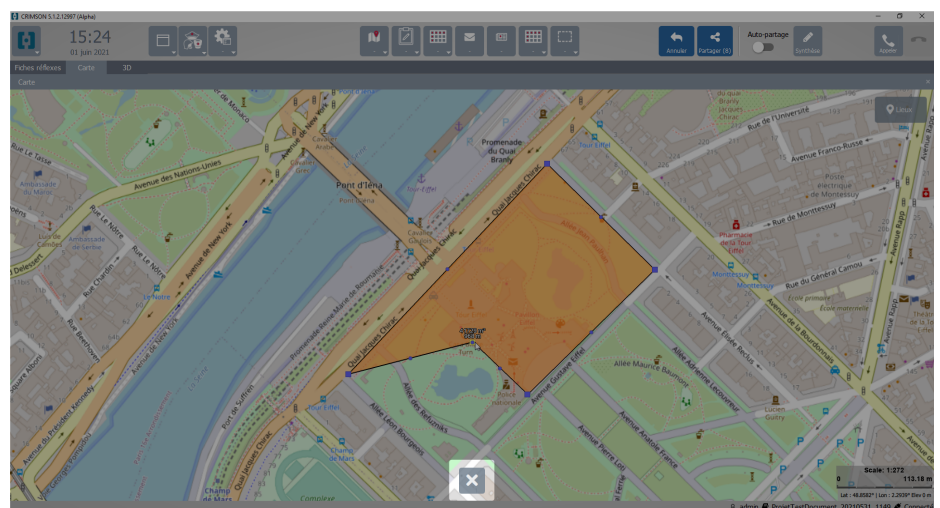


Dessinez sur la carte (2D ou 3D) avec le doigt ou la souris.

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.

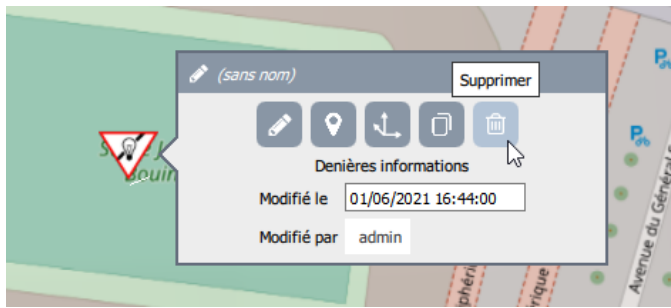


## Modification sur la carte

### 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** .

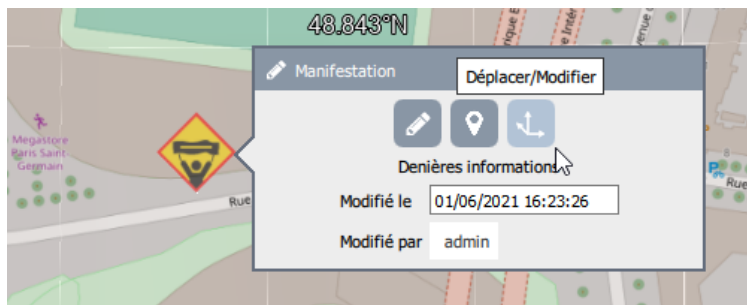


## Déplacer une annotation

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.

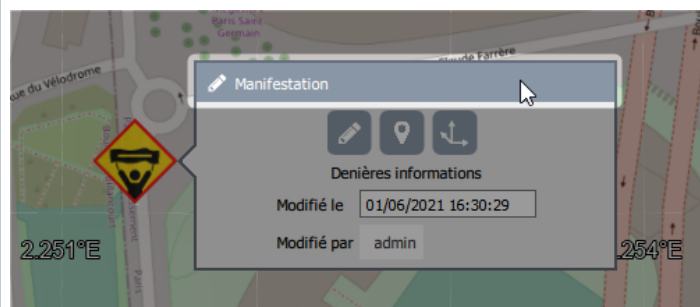


Vous pouvez annuler le déplacement en cours en appuyant sur le bouton **Annuler** situé en bas de la carte. L'annotation revient alors à sa position initiale.

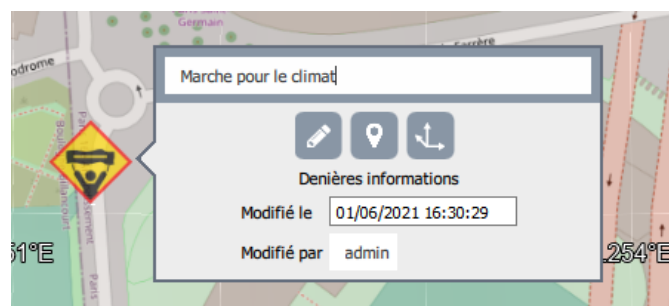


## Renommer une annotation

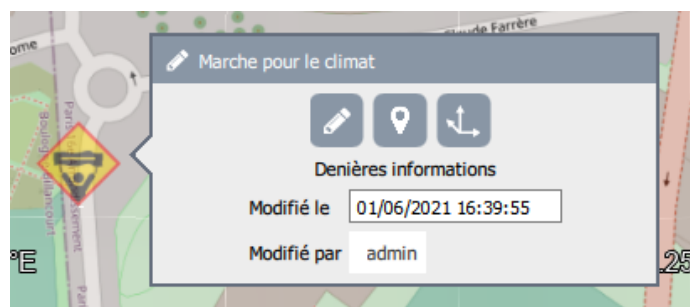
Sélectionnez l'item à modifier avec un simple clic ou une pression tactile. Dans la fenêtre qui s'ouvre, cliquez dans la zone d'affichage du nom.



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.



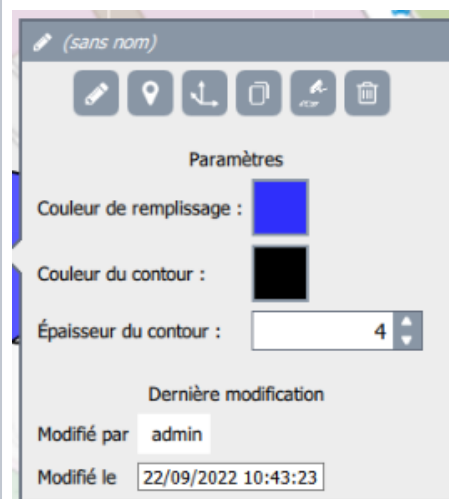
## Modifier le trait d'une annotation

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.



## Editer la visibilité par groupe d'une annotation

<p>Sélectionnez l'item à éditer avec un simple clic ou une pression tactile.</p> <p>Une fenêtre s'ouvre, cliquez sur le bouton <b>Editer</b>  pour afficher l'éditeur associé à ce type d'annotation.</p>	
<p>Dans la fenêtre d'édition qui apparaît, appuyez sur le bouton <b>Groupes</b> .</p>	
<p>Sélectionnez le ou les groupes ayant la visibilité sur l'item dans la liste des groupes.</p>	
<p>Appuyez sur le bouton Partager  pour sauvegarder vos modifications et les transférer aux autres intervenants de l'événement.</p>	

## 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* :

Éléments	Valeur	Description
<b>PrimitivesGroupURL</b>	Liste d'URLs	Permet de définir les éléments de la barre d'outils. Chaque élément <code>&lt;attr&gt;</code> correspond 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.
<b>DisplayStyleEditingTools</b>	0 ou 1	Active l'affichage des outils de choix de couleur pour les outils d'édition « libre » (à droite sur la barre)
<b>EditingToolFillColor</b>	Couleur RGBA (4 valeurs entre 0 et 1)	Définit la couleur de remplissage par défaut pour les outils d'édition libre.
<b>EditingToolOutlineColor</b>	Couleur RGBA (4 valeurs entre 0 et 1)	Définit la couleur de contour par défaut pour les outils d'édition libre.
<b>EditingToolWidth</b>	> 0	Définit la taille des lignes par défaut pour les outils d'édition libre.
<b>DisplayEraserTool</b>	0 ou 1	Active l'affichage d'un outil pour supprimer les annotations.
<b>DisplayStylePickerTool</b>	0 ou 1	Active l'affichage d'un outil pour récupérer le style d'une annotation sur la carte.
<b>DisplayGeometryEditorTool</b>	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
<b>Description</b>	Texte	Décrit l'outil, ce texte est affiché lorsqu'on survole l'outil.
<b>IconURL</b>	URL	Permet de spécifier l'icône utilisé pour identifier l'outil dans la barre
<b>FeatureTool</b>	Un élément de type ToolCreator	Permet de spécifier l'outil de création de VirtualGeo à utiliser
<b>Style</b>	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> ).
<b>PreviewStyle</b>	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.
<b>StyleAttributes</b>	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 le « ranger » dans une couche cartographique.

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

<b>Incidents</b>	Events, Incidents
<b>Risks</b>	Risks
<b>Infrastructures</b>	Infrastructures
<b>Operations</b>	Damages, Firefighters, FramelconText, Friend, Gendarmerie, geomethane, Hostile, Military, Neutral, NL_Vehicles, Operations, Planned Operations, Point, Police, Positions, Sources, Targets, Team, Units, Unknown, Water Source
<b>Actors</b>	Avatars
<b>Photo</b>	Photo
<b>Video</b>	Video
<b>Voice</b>	Voice
<b>Overlay</b>	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

<b>setTemplate</b>	Vide	Permet de définir l'URL vers le fichier de style VirtualGeo (. <i>l/G/S</i> ), qui va servir de référence
<b>setStyleAttr</b>	Vide	Permet de modifier un attribut du style « template »
<b>ifAttr</b>	setStyleAttr, setFeatureAttr	Permet de modifier des valeurs du style en fonction de la valeur d'un attribut
<b>setFeatureAttr</b>	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](#)
- [VrIconStyle](#)
- [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
<b>AltitudeOffset</b>	Number	Un décalage en altitude à appliquer sur la représentation visuelle du style.
<b>ZManagement</b>	Enum	Indique comment la représentation visuelle est adapté 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)
<b>DepthOffset</b>	Number	Un décalage appliqué lors de l'affichage pour éviter les problèmes de recouvrement entre des éléments coplanaires.

## VrIconStyle

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

Balises	Valeur	Description
<b>IconURL</b>	Texte	Une URL vers une image pour représenter l'icône
<b>Color</b>	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).
<b>Size</b>	Number [2]	La taille de l'icône. Si égal à zéro, la taille de l'image est utilisé
<b>Scale</b>	Number [2]	Un facteur d'échelle appliqué sur la taille de base de l'icône.
<b>Offset</b>	Number [2]	Un décalage en pixel pour positionner l'icône par rapport aux points.
<b>ZIndex</b>	Entier	Une valeur entière pour définir l'ordre d'affichage entre plusieurs icônes. Défaut est 0.
<b>SizeUnit</b>	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.
<b>UseHeading</b>	Bool	Indique si l'icône est orientée en fonction de la propriété « heading » de l'élément affiché. Par défaut vaut 0.
<b>AcceptOnlyPoint</b>	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
<b>FontFace</b>	Texte	La police à utiliser (ex : Arial).
<b>Flags</b>	Enum	Le type de la police : <i>eStandard</i> , <i>eltalic</i> , <i>eBold</i> , <i>eltalicAndBold</i> .
<b>Size</b>	Entier	La taille de la police.

<b>Color</b>	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).
<b>OutlineColor</b>	Number [4]	La couleur du contour du texte.
<b>OutlineSize</b>	Entier	La taille du contour du texte. Défaut est 0.
<b>Text</b>	Texte	Le texte à afficher.
<b>TextAttribute</b>	Texte	L'attribut de l'élément à utiliser pour afficher le texte. Utilisé uniquement si Text est vide.
<b>GeographicSize</b>	Number	La taille du texte en mètres. Défaut est 0, le texte est affiché en taille pixel.
<b>Offset</b>	Number [2]	Un décalage à appliquer sur la position du texte par rapport au point de l'élément.
<b>OffsetUnit</b>	Enum	L'unité du décalage. Soit <i>ePixe/</i> pour une taille donnée en pixel, <i>eGeo</i> pour une taille donnée en mètres.
<b>ZIndex</b>	Entier	Une valeur entière pour définir l'ordre d'affichage entre plusieurs textes. Par défaut vaut 0.
<b>Alignment</b>	Enum	L'alignement du texte : <i>eLeftAlign</i> , <i>eRightAlign</i> , <i>eCenterAlign</i> .
<b>Justification</b>	Enum	La justification du texte : <i>eLeftAlign</i> , <i>eRightAlign</i> , <i>eCenterAlign</i> .
<b>LineSpacing</b>	Number	L'espacement entre chaque ligne.
<b>BorderEnabled</b>	Bool	Indique si un bords est dessiné autour du texte.
<b>BorderColor</b>	Number [4]	La couleur du bords.
<b>BorderSize</b>	Number	La taille du bords en pixel.
<b>BorderLineDrawingMode</b>	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)
<b>BorderStippleFactor</b>	Entier	Le facteur à appliquer sur le mode de dessin qui contrôle l'écart et la taille du trait.
<b>BackgroundEnabled</b>	Bool	Indique si une couleur de fond est utilisée derrière le texte
<b>BackgroundColor</b>	Number [4]	La couleur de fond.
<b>FramePadding</b>	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
<b>Color</b>	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).
<b>Opacity</b>	Number	La transparence de la ligne. Par défaut vaut 1.0.
<b>OutlineWidth</b>	Number	La taille des contours en pixel. Par défaut vaut 0.
<b>OutlineColor</b>	Number [4]	La couleur des contours.
<b>OutlineDrawingMode</b>	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).
<b>OutlineStippleFactor</b>	Entier	Le facteur à appliquer sur le mode de dessin qui contrôle l'écart et la taille du trait.
<b>Extrusion</b>	Number	Une extrusion à appliquer sur le polygone pour lui donner une hauteur en 3D.
<b>SideColor</b>	Number [4]	La couleur du côté si l'extrusion est positive.
<b>TextureURL</b>	Texte	Une URL vers une texture, c'est-à-dire une image qui va être appliquée sur le dessus du polygone.

<b>TextureMetrics</b>	Number [2]	La taille de la texture en mètre à appliquer sur le dessus du polygone. Si égale à 0, couvre tout le polygone.
<b>TextureOffset</b>	Number [2]	Un décalage à appliquer sur le début de l'application de la texture.
<b>SideTextureURL</b>	Texte	Une URL vers une texture, c'est-à-dire une image qui va être appliquée sur les côtés du polygone.
<b>SideTextureMetrics</b>	Number [2]	La taille de la texture à appliquer sur le côté du polygone. Si égale à 0, couvre tout le polygone.
<b>SideTextureOffset</b>	Number [2]	Un décalage à appliquer sur le début de l'application de la texture.
<b>TextureRepeat</b>	Bool	Indique si la texture est répétée sur le polygone. Par défaut vaut 1.
<b>PixelSizeTexture</b>	Bool	Indique si la taille de la texture est exprimée en pixel. Par défaut vaut 0.
<b>TransparencyColor</b>	Number [4]	Permet de remplacer une couleur de la texture par de la transparence.
<b>TransparencyThreshold</b>	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
<b>Width</b>	Number	La taille de la ligne.
<b>WidthUnit</b>	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.
<b>LineDrawingMode</b>	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).
<b>StippleFactor</b>	Entier	Le facteur à appliquer sur le mode de dessin qui contrôle l'écart et la taille du trait.
<b>Smoothed</b>	Bool	Indique si la ligne est lissée. Par défaut vaut 0.
<b>HeadTip</b>	CurveTip	Décrit la représentation en fin de ligne.
<b>TailTip</b>	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
<b>ModelURL</b>	Texte	Une URL vers un modèle 3D à utiliser pour représenter le point.
<b>OverrideColor</b>	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).
<b>Position</b>	Number [3]	Une translation à appliquer sur le modèle 3D par rapport à la position du point.
<b>Scale</b>	Number [3]	Un facteur d'échelle à appliquer sur le modèle 3D.
<b>Center</b>	Number [3]	La position du center à utiliser pour appliquer une rotation sur le modèle 3D.



<b>Orientation</b>	Number [4]	Une rotation à appliquer sur le modèle 3D.
<b>ScaleOrientation</b>	Number [4]	Une rotation à appliquer sur le facteur d'échelle à appliquer sur le modèle 3D.
<b>Optimized</b>	Bool	Indique si le modèle 3D va être optimisé lors du chargement.
<b>Asynchronous</b>	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
<b>Color</b>	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
<b>Styles</b>	FeatureStyle*	Une liste de style à appliquer sur l'élément

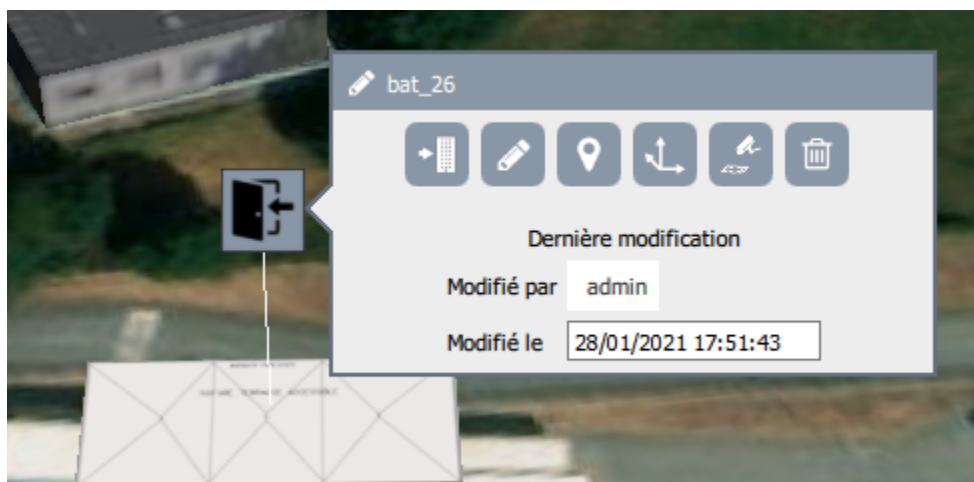
# Navigateur de bâtiments

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.

Différents bâtiments peuvent être présents sur la vue cartographique, ils sont visibles par une icône représentant une porte ouverte. En cliquant dessus, il est possible de rentrer à l'intérieur de son bâtiment.



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

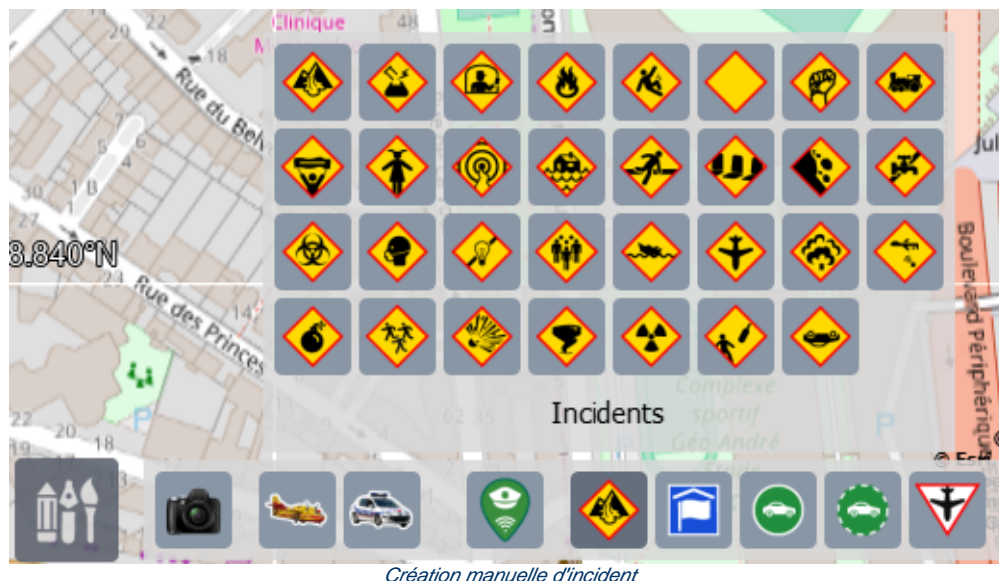


Le navigateur de bâtiment modifie la visibilité des entités liés aux bâtiments. Les entités sont affichées en fonction de l'étage sélectionné, permettant par exemple de positionner précisément un incident sur l'étage et la pièce correspondante à sa localisation.

# Conduite des opérations

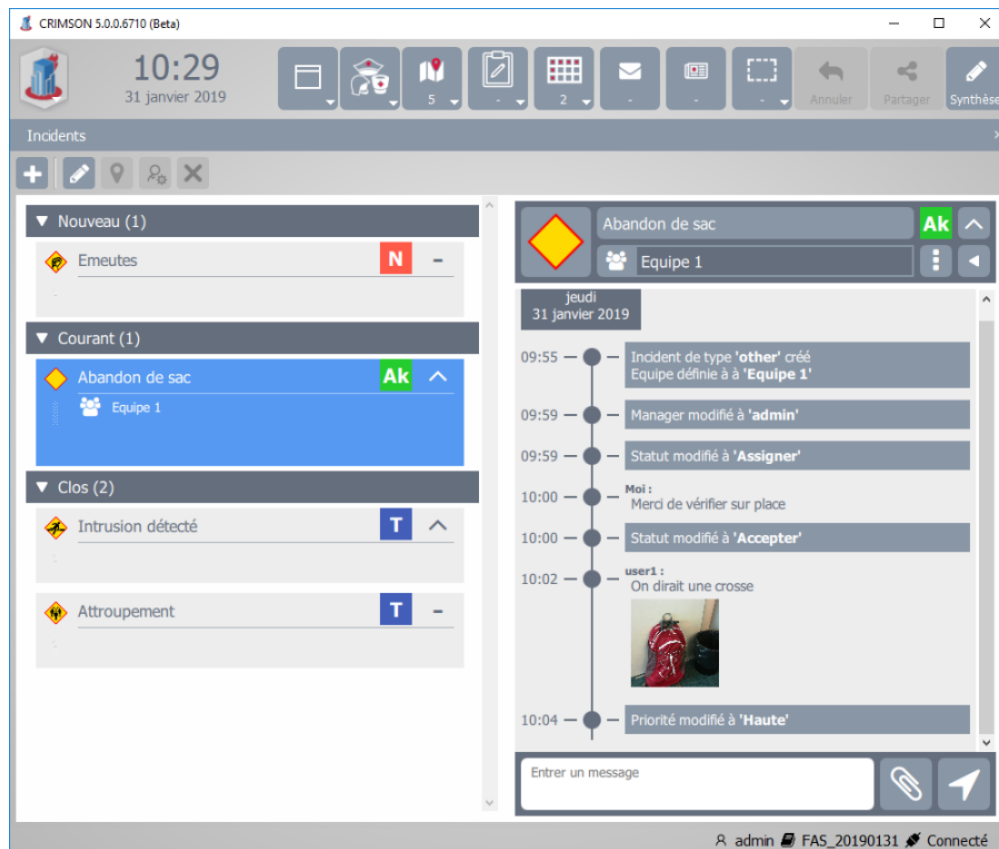
CRIMSON TACTIC fournit différents outils ergonomiques afin de simplifier la gestion des incidents ou des alertes reçus par les différents systèmes intégrés dans CRIMSON TACTIC. La configuration des incidents reçus des systèmes sont configurables grâce à un moteur de règles graphiques flexible et puissant.

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*

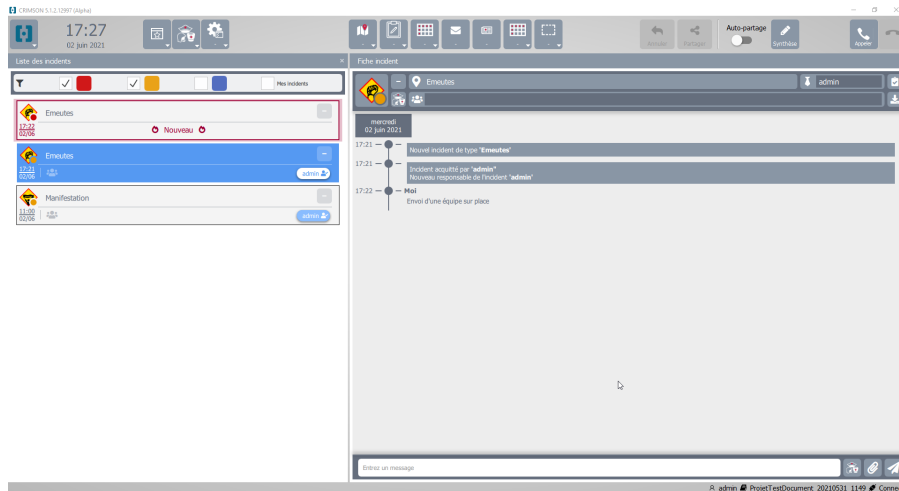
L'opérateur a accès à une interface dédiée pour la tenue opérationnelle de gestion d'un incident. Il peut aussi dédier une équipe à la gestion de cette alerte, et grâce à un « chat » spécifique, suivre l'avancement de l'équipe pour gérer cette alerte.

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, évènements) reçues par les différents systèmes intégrés dans CRIMSON TACTIC.



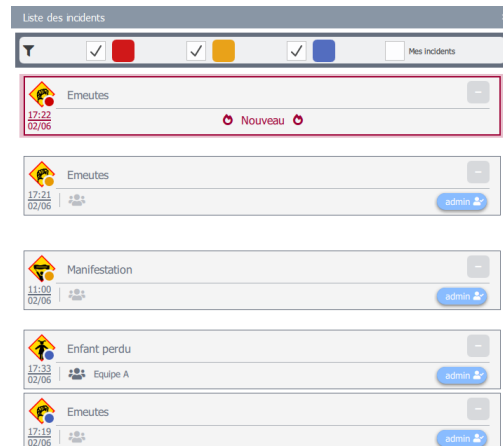
Gestion des incidents

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

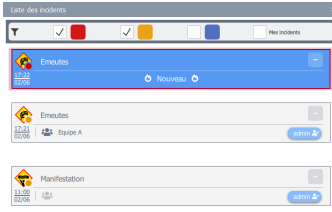
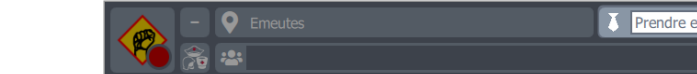
Ouvrez le composant **Liste des incidents** pour voir les différents incidents en cours.

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



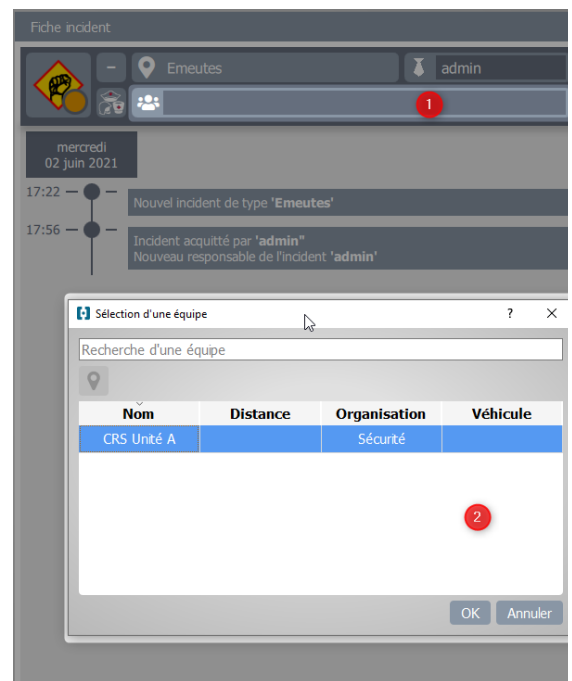
<p>La priorité est affichée sous forme d'icône et peut prendre les valeurs suivantes :</p> <div data-bbox="138 205 376 422"> <div>Aucune</div> <div>Basse</div> <div>Normale</div> <div>Haute</div> </div>	
<p>Le nom de l'incident est affiché. Il peut être modifié par l'opérateur, ou il est généré automatiquement 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 <b>Fiche incident</b>.</p>	
<p>Pour prendre la supervision sur l'incident, cliquez sur le bouton <b>Prendre en charge</b> 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.

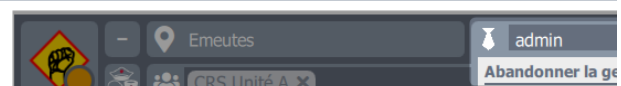
Envoi d'un enregistrement audio.

Envoi du message.

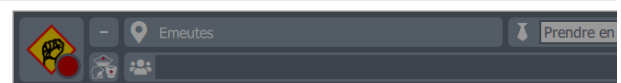


Le superviseur peut choisir de relâcher l'incident pour permettre la prise en main par un nouveau responsable.

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 **Clore**.





# Gérer un incident VSI

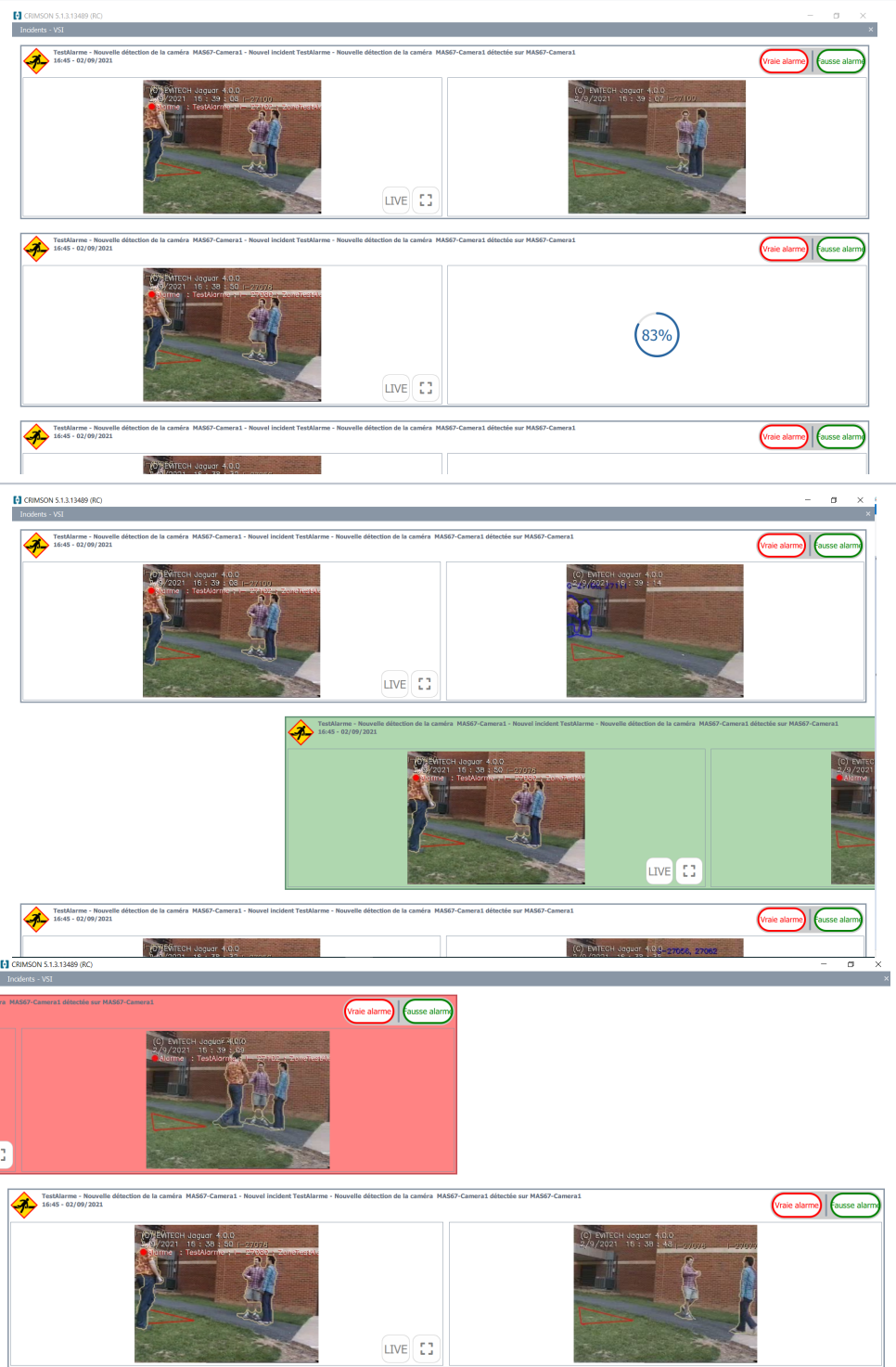
Les nouveaux incidents VSI (Vidéosurveillance Intelligente) apparaissent dans la liste des incidents comme un incident classique, mais également dans la fenêtre Incidents - VSI.

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

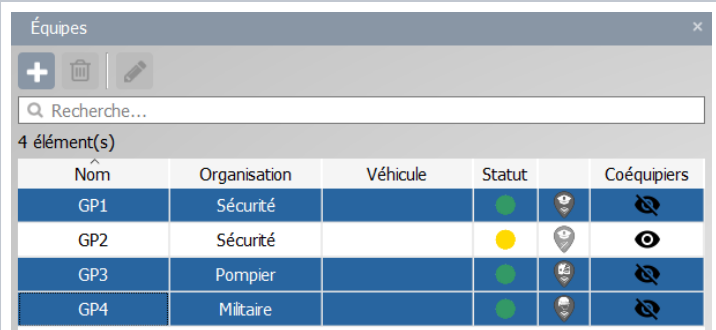
Les équipes peuvent être configurés dans le système automatiquement ou bien être créés manuellement.

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).

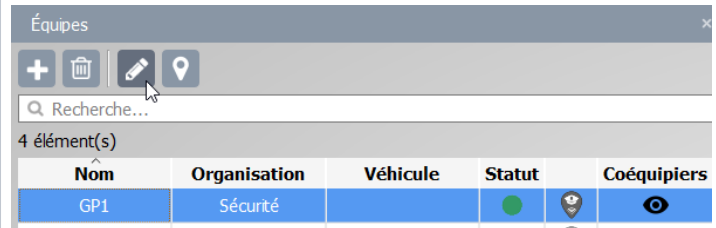
Le statut de l'équipe est affiché par une couleur : disponible (vert), occupé (jaune), et non disponible (rouge).



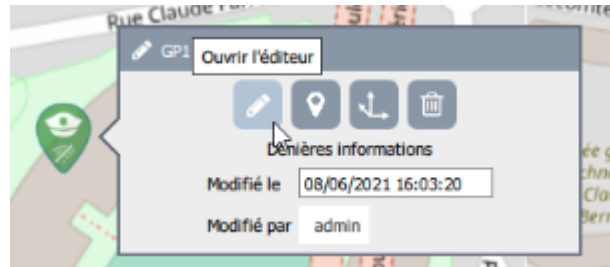
Nom	Organisation	Véhicule	Statut	Coéquipiers
GP1	Sécurité		●	👤
GP2	Sécurité		●	👤
GP3	Pompier		●	👤
GP4	Militaire		●	👤

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.

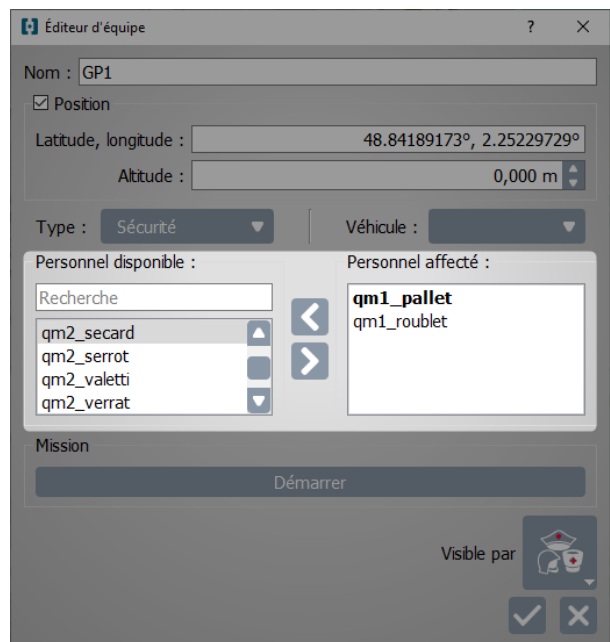


Nom	Organisation	Véhicule	Statut	Coéquipiers
GP1	Sécurité		●	👤



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.

Incidents - Detail

— Intrusion - Bâtiment Administration admin

Prévenir les forces de police ☐ Fait

mardi 10 mars 2020

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

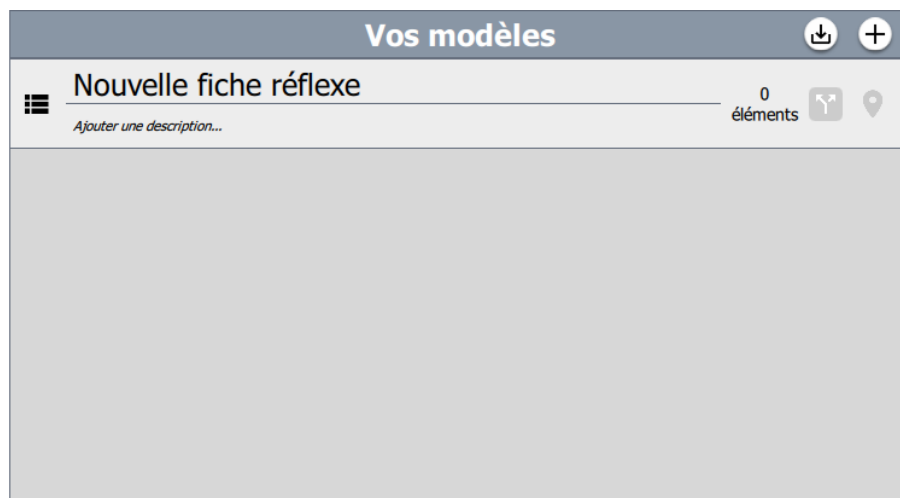
17:32 — **pompier**  
Je suis en route pour une constatation de visu

17:36 — **pompier**  
Photo sur place

*Exemple de fiche réflexe intégrée dans un incident*

## 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.

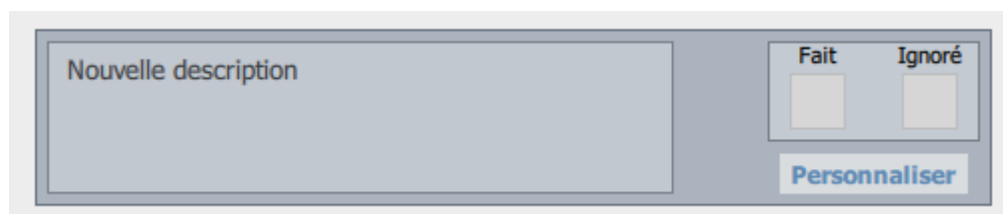


Vous pouvez modifier le nom de la liste de contrôle en cliquant sur l'étiquette en haut et en validant votre modification avec "Entrée".

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 correspondant 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, événements et décisions ayant eu lieu au cours de l'évènement. Quatre tableaux sont disponibles pour les quatre d'items : **incidents**, **actions**, **faits/événements**, **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.

Main courante

Incidents

Actions

Faits

Décisions

Actions

A- A+

Rechercher...

3 élément(s)

N°	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	Coupure 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.

Incidents

Actions

Faits

Décisions

Actions

A- A+

Rechercher...

2 élément(s)

N°	Date de création	Statut	Origine	Description	Récap
2	08/06 16:29:35		admin	Coupure des connexions externes	
1	08/06 16:27:35		admin	Rédaction d'un communiqué de presse	

Incidents

Actions

Faits

Décisions

Actions

A- A+

Rechercher...

3 élément(s)

N°	Date de création	Statut	Origine	Description	Récap
3	08/06 16:33:05		admin	Mise en place	
2	08/06 16:29:35		admin	Coupure 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.

Incidents

Actions

Faits

Décisions

Actions


A- A+

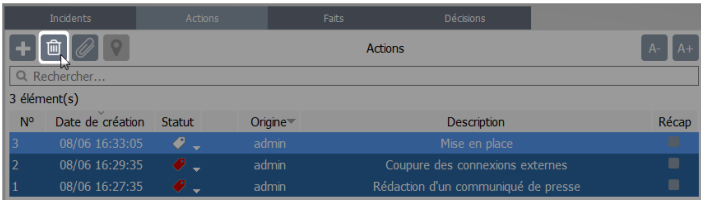
Rechercher...

3 élément(s)

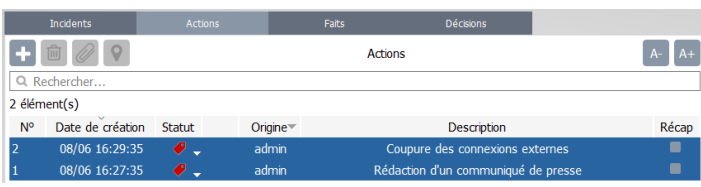
N°	Date de création	Statut	Origine	Description	Récap
3	08/06 16:33:05		admin	Mise en place	
2	08/06 16:29:35		admin	Coupure des connexions externes	
1	08/06 16:27:35		admin	Rédaction d'un communiqué de presse	



Cliquez sur **Supprimer** .



La ligne est supprimée.



## 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.

Carte 3D Main courante - Synthèse Main courante

Main courante - Synthèse

Main courante - Synthèse

N°	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

*Main courante de synthèse*

## 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.

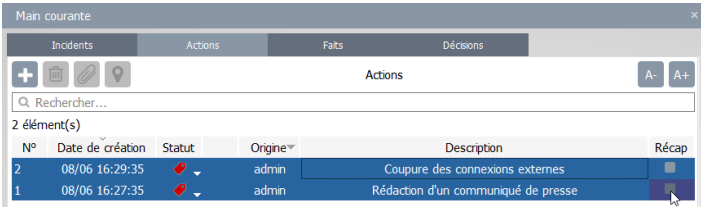


La ligne apparaît dans le tableau du composant **Main Courante - Synthèse**.






## 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.



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

Carte		3D	Main courante - Synthèse	Main courante
Main courante - Synthèse				
 		Main courante - Synthèse		A- A+
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 connaître les impacts humains de l'évènement en cours.

Tableau des victimes    Carte    3D

Tableau des victimes

Tableau des victimes

A- A+

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.

Tableau des victimes

Tableau des victimes

A- A+

Secteur	Date / GH	Impliquée(s)	UR	UA	DCD	Disparue(s)	Total
HOSP		7	0	1	0	0	8
CRM		3	2	0	1	0	6
Total		10	2	1	1	0	14

Tableau des victimes

Tableau des victimes

A- A+

Secteur	Date / GH	Impliquée(s)	UR	UA	DCD	Disparue(s)	Total
HOSP		7	0	1	0	0	8
AUCUN		0	0	0	0	0	0
CRM		3	2	0	1	0	6
Total		10	2	1	1	0	14

Secteur

Date / GH

Impliquée(s)

UR

UA

DCD

Disparue(s)

Total

HOSP

7

0

1

0

0

8

AUCUN

0

0

0

0

0

0

CRM

3

2

0

1

0

6

POL

10

2

1

1

0

14

AUCUN

NOUVEAU

Secteur

Date / GH

Impliquée(s)

UR

UA

DCD

Disparue(s)

Total

POL

0

2

0

0

0

2

HOSP

7

0

1

0

0

8

CRM

3

2

0

1

0

6

Total

10

4

1

1

0

16

## 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.

Sécurité publique							
Secteur	Moyen	Quantité	Origine de la demande	Demandé à	Point de transit	Engagé à	Désengagé à
Police	Démarcheurs	3	Collis 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

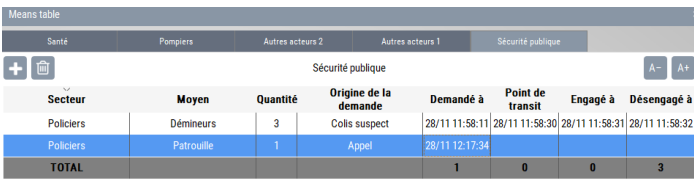

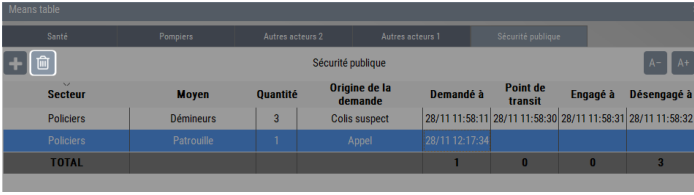
Les transitions entre ces états sont définies par des temps dans le référentiel de l'exercice.

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

### Ajouter une ligne à un tableau

Cliquez sur <b>Ajouter</b>  .	
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 <b>Supprimer</b>  .	
La ligne est supprimée et les totaux sont recalculés.	

## 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 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			
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
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	<b>0</b>

*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

Santé


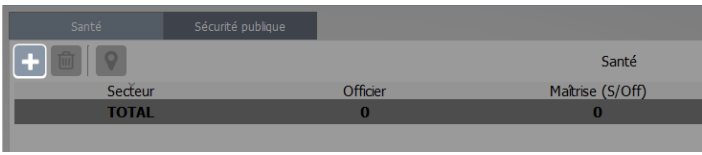
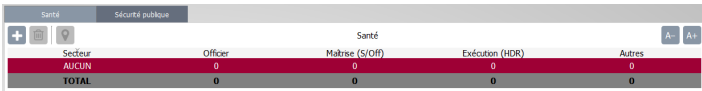
A-

A+

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 <b>Ajouter</b>  .	
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 <b>Supprimer</b>  .	
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
<b>TOTAL</b>	<b>33</b>

*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](#)

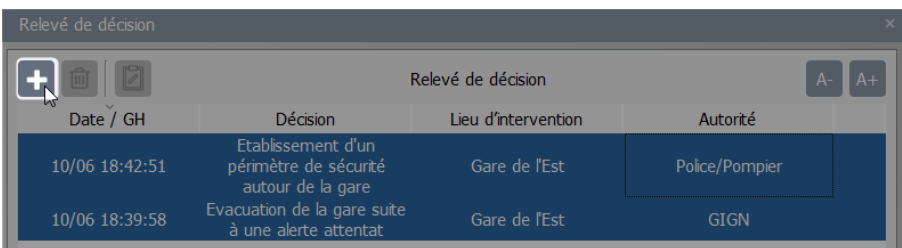
Le tableau de **Relevé de décision** offre une vue sur les décisions prise au cours de l'exercice.

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

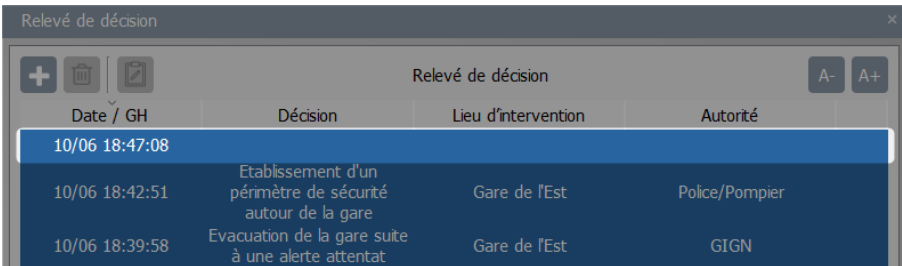
## Ajouter une ligne au tableau

Cliquez sur **Ajouter** .



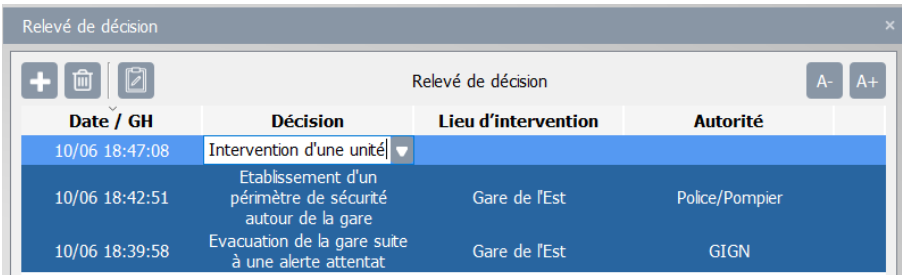
The screenshot shows the 'Relevé de décision' table with a new row highlighted in blue. The new row is at the top, with the date '10/06 18:47:08' in the 'Date / GH' column. The other columns are empty.

Une nouvelle ligne se crée en bleu. La colonne "Date / GH" de la nouvelle ligne est remplie automatiquement avec la date et heure courante.



The screenshot shows the 'Relevé de décision' table with the new row highlighted in blue. The new row is at the top, with the date '10/06 18:47:08' in the 'Date / GH' column. The other columns are empty.

Double-cliquez dans chaque cellule de la nouvelle ligne pour en modifier le contenu.



The screenshot shows the 'Relevé de décision' table with the new row highlighted in blue. The new row is at the top, with the date '10/06 18:47:08' in the 'Date / GH' column. The other columns are empty. The 'Date / GH' cell is selected, and a dropdown menu is visible with the text 'Intervention d'une unité'.

## 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	

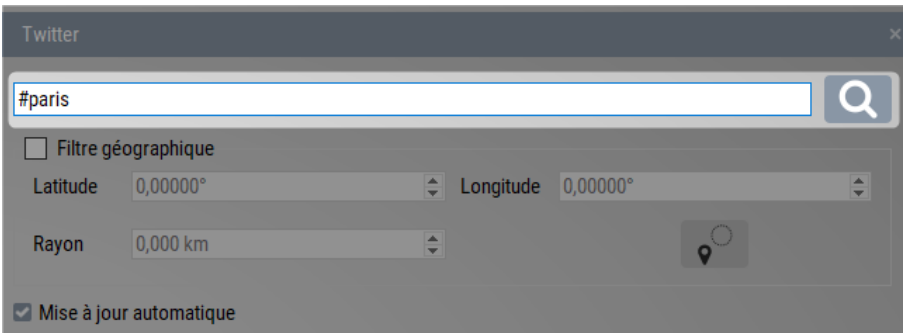
# Recherche sur Twitter

- 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.

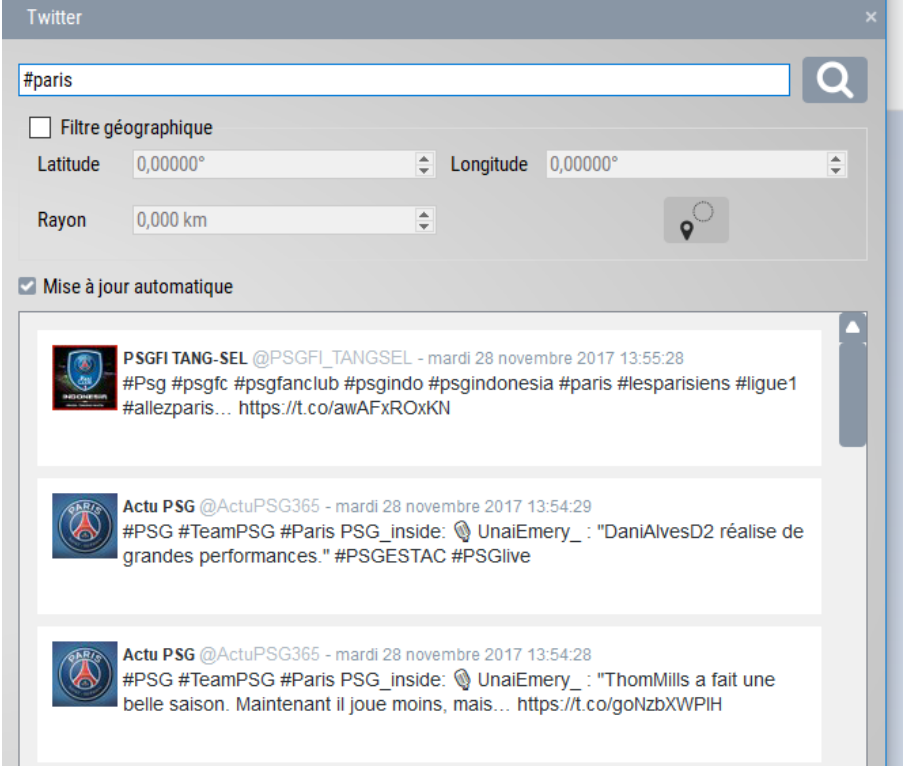
## Afficher les messages suivant un mot-clé

Dans la fenêtre **Twitter**, entrez le mot-clé à rechercher (avec ou sans « # ») puis cliquez sur **Rechercher** .



The screenshot shows the Twitter search interface. At the top, there's a search bar containing the text "#paris" and a magnifying glass icon. Below the search bar, there are several filter options: a checkbox for "Filtre géographique" which is currently unchecked, and three input fields for "Latitude" (0,00000°), "Longitude" (0,00000°), and "Rayon" (0,000 km). To the right of these fields is a location pin icon. At the bottom, there is a checkbox for "Mise à jour automatique" which is checked.

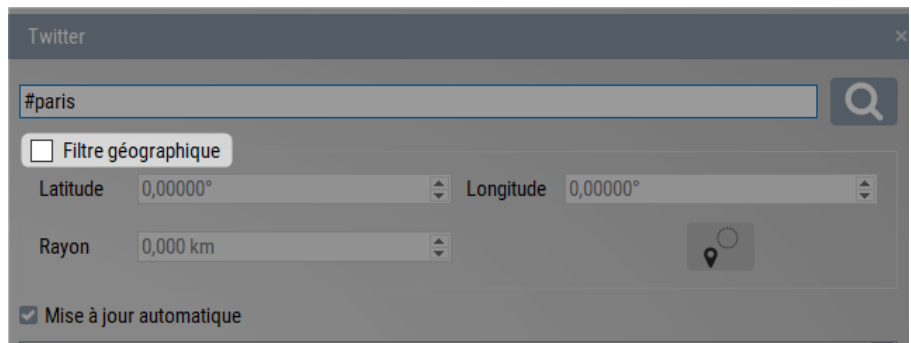
Les tweets correspondants s'affichent dans la fenêtre.




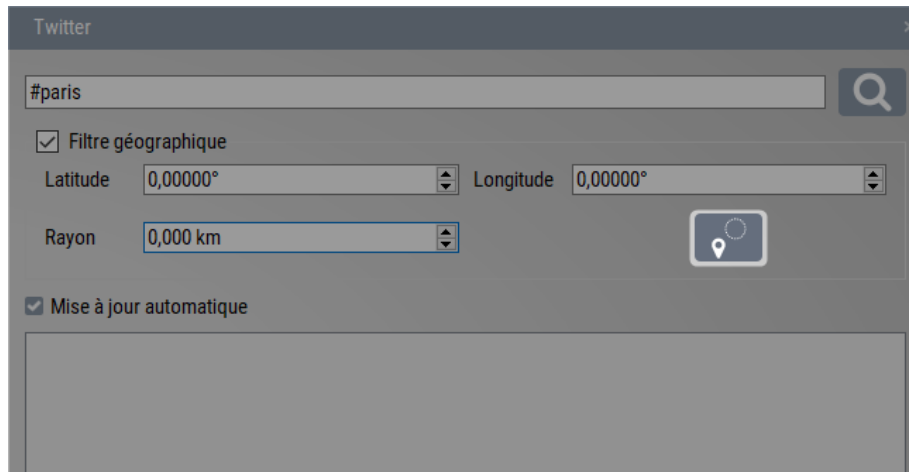
This screenshot shows the same Twitter search interface as the previous one, but with search results displayed below the filter section. The search bar still contains "#paris". The filter section remains the same. The results section shows three tweets, each with a profile picture, a name, a timestamp, and the tweet text. The first tweet is from "PSGFI TANG-SEL @PSGFI\_TANGSEL" dated "mardi 28 novembre 2017 13:55:28" and contains several hashtags including #paris. The second and third tweets are from "Actu PSG @ActuPSG365" dated "mardi 28 novembre 2017 13:54:29" and "mardi 28 novembre 2017 13:54:28" respectively, and mention "DaniAlvesD2" and "ThomMills".

## Filtrer les messages suivant une position géographique

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



Cliquez sur le bouton **Localiser** . La carte apparaît.

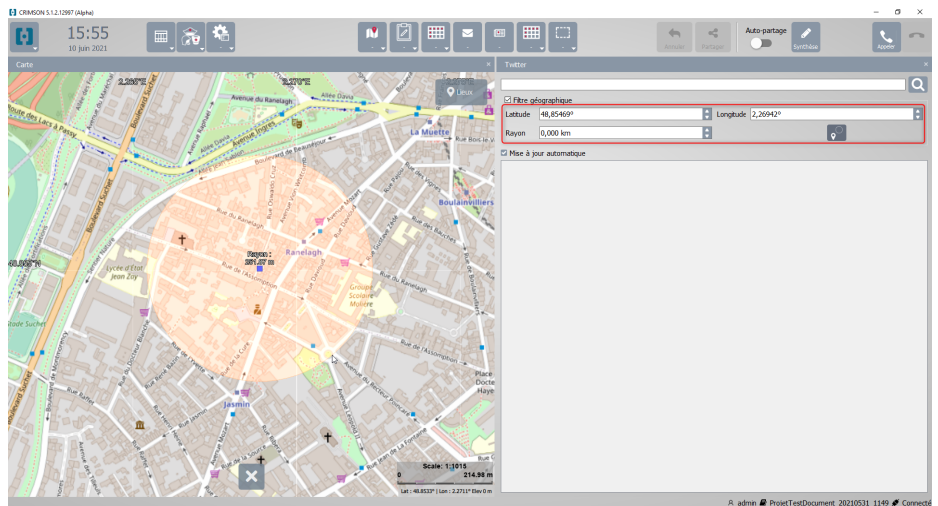


Cliquez sur la carte pour sélectionner la position autour de laquelle on souhaite filtrer les messages.

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 Primavera's** @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 Licha** @licha - mardi 28 novembre 2017 14:11:12

81

# 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](#)



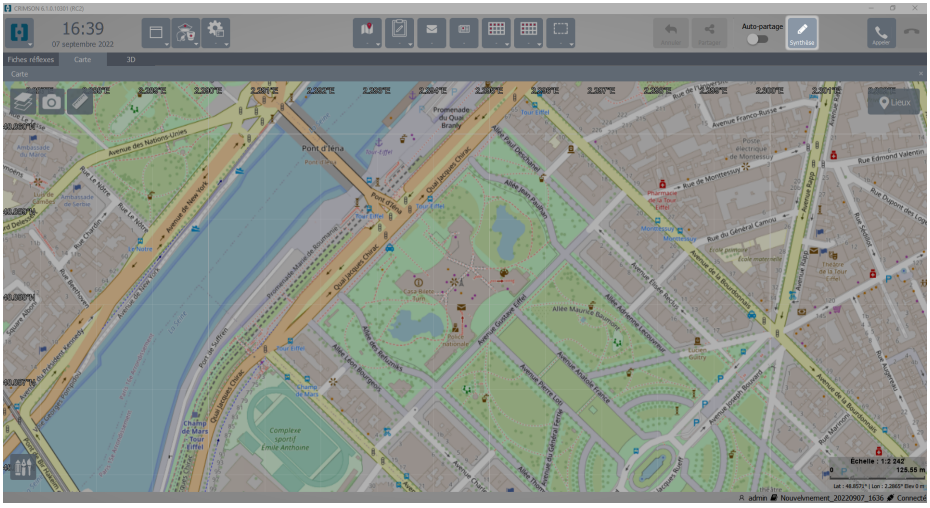

# Rapport de situation

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.

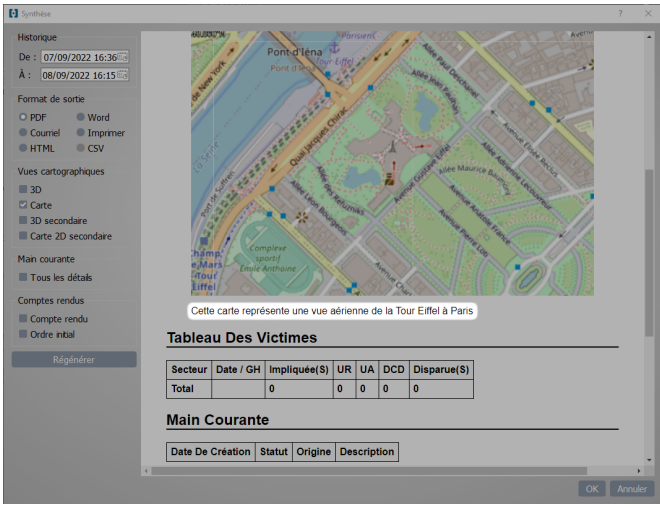
La structure du rapport est configurable par un administrateur pour suivre un modèle prédéfini.

<p>Cliquez sur le bouton <b>Synthèse</b> dans la barre principale pour ouvrir la boîte de dialogue permettant de générer un rapport.</p>	
<p>Cochez l'une des cases de la section <b>Vue cartographique</b> pour insérer dans le rapport une capture d'écran de la vue courante de la cartographie sélectionnée.</p>	

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'évènement 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.

**Journal d'événements**

Date de début ☒ 26/05/2021 10:30 Date de fin ☐ Aucune date de fin

Source  Actions Ajouter, Modifier, Supprimer ▼

Type  Étiquettes

Nom  Description

17 élément(s) Appliquer

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' Étiquettes : 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
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' Message : 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.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.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

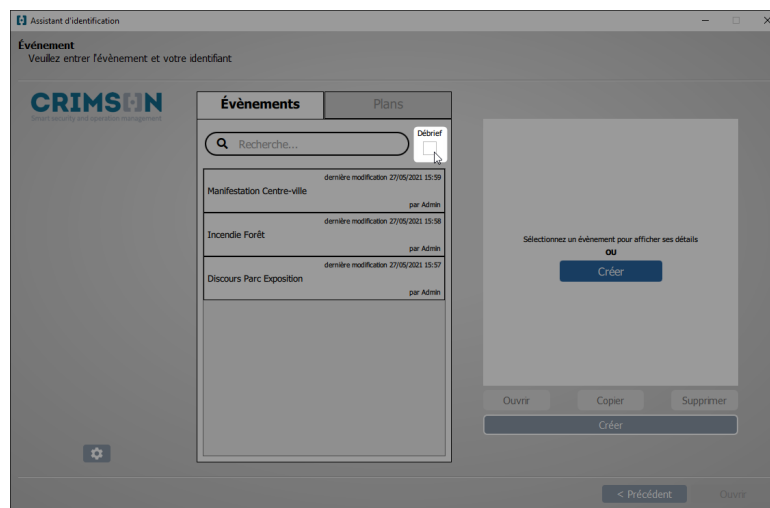
# Débriefing

- 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 jeu 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, cocher la case **Débrief** afin d'afficher la liste des évènements terminés. Choisissez ensuite l'évènement à débriefer.



*Affichage des événements terminés*

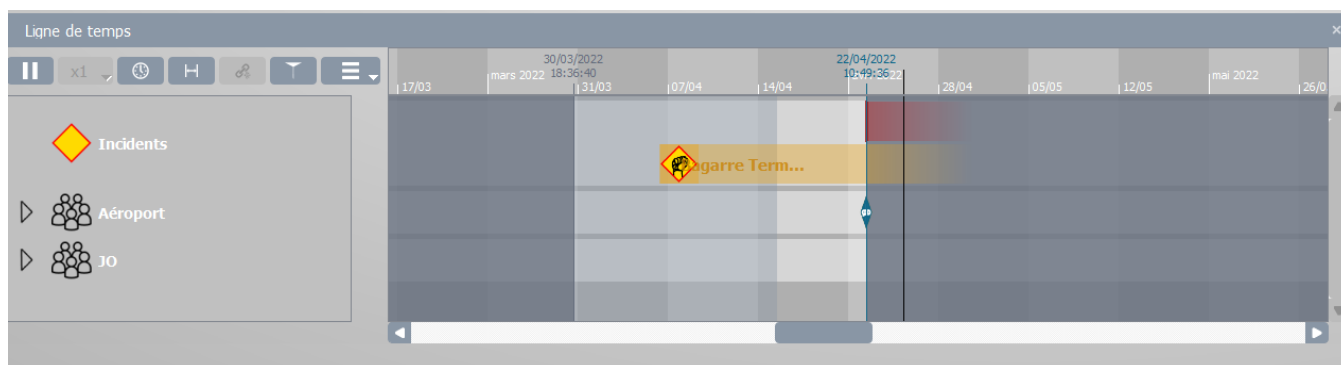
Lors d'un debriefing, l'administrateur peut ajouter des informations dans le système, comme par exemple dessiner une information sur la carte. Cependant, les actions effectuées dans le mode débriefer ne peuvent pas être partagées puisque l'évènement est fini.

## 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 rejou 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 affichés 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.

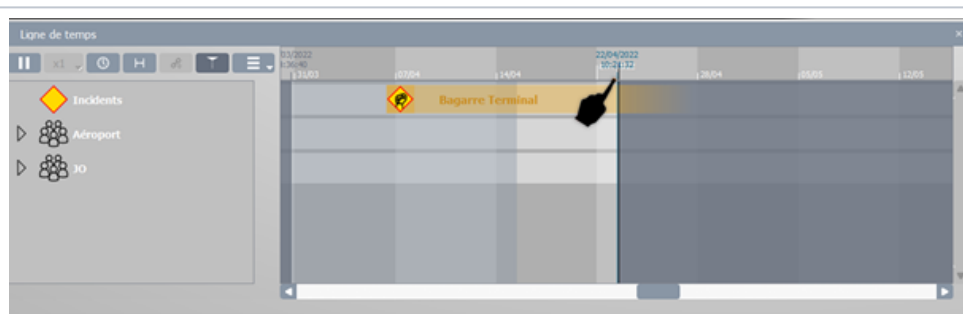
La période de temps active est affichée en gris clair dans la ligne de temps. Les incidents et les actions utilisateurs sont affichés en fonction de cette période de temps. La zone en bleu clair correspond à une période où l'historique est disponible mais hors de la période active. La zone en bleu foncé correspond 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

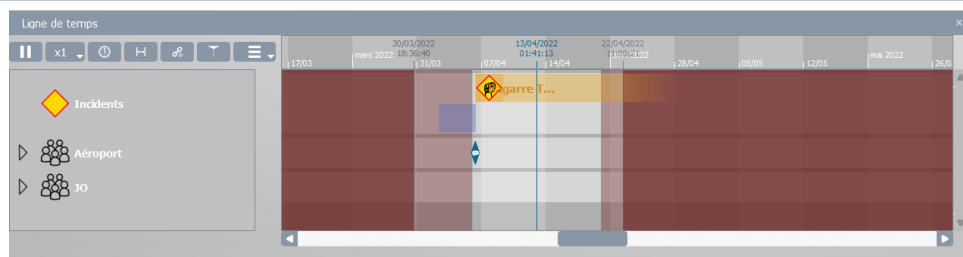


Faites un clic-gauche et, en maintenant le clic, déplacez le curseur pour le positionner à la date voulue.

Relâchez le clic.

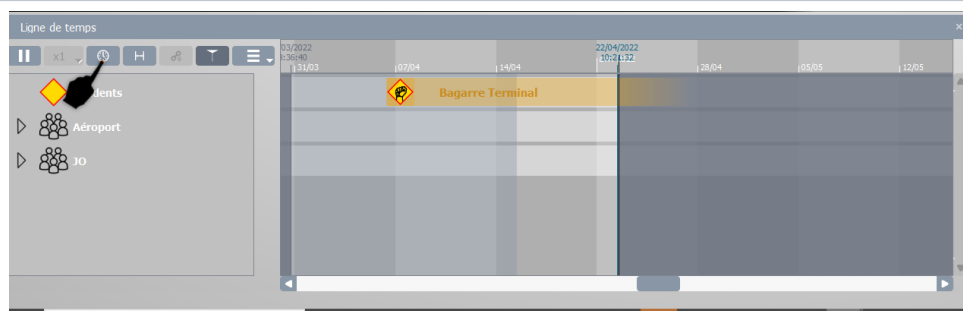
La vue opérationnelle (carte et onglets) correspond à présent à la nouvelle date du curseur.

La période de temps active est affichée en gris clair dans le ligne de temps. La zone en rouge clair correspond à une période où l'évènement courant était actif et l'historique est disponible en modifiant le temps courant. La zone en rouge foncé correspond à une période où il n'y a 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.

**Sélectionner une date** ? X

☐ Date de départ  
☐ Date courante  
☒ Autre date

01/01/2000 00:00:00

Cette date est **avant** la date de **début**.

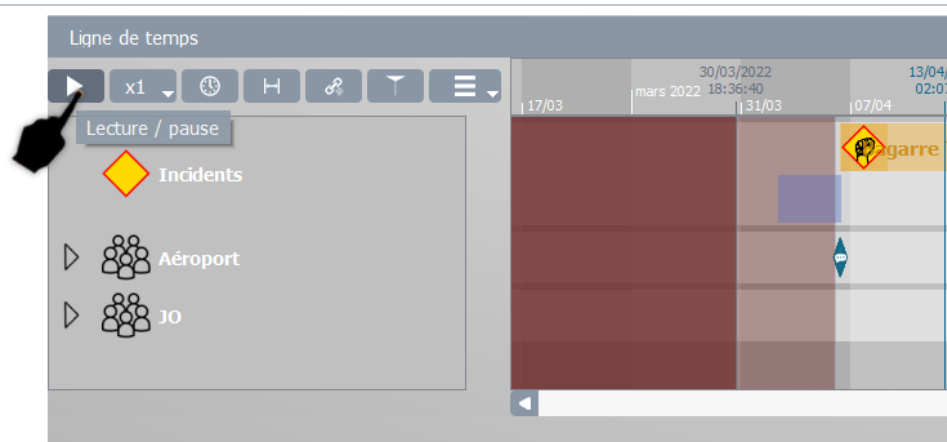
OK Annuler

## Rejouer l'évènement

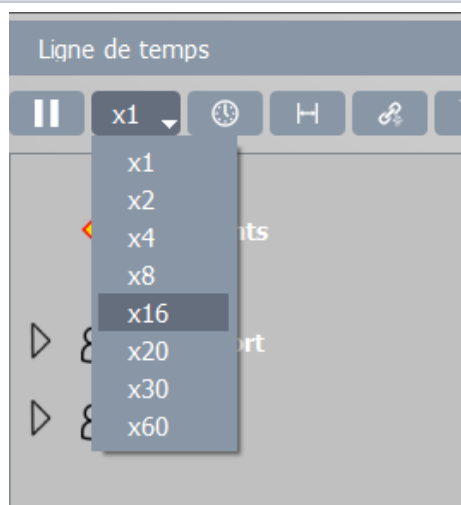
Cliquez sur le bouton **Lecture/Pause**



Par défaut l'évènement est en lecture, donc le temps avance lors du rejeu.

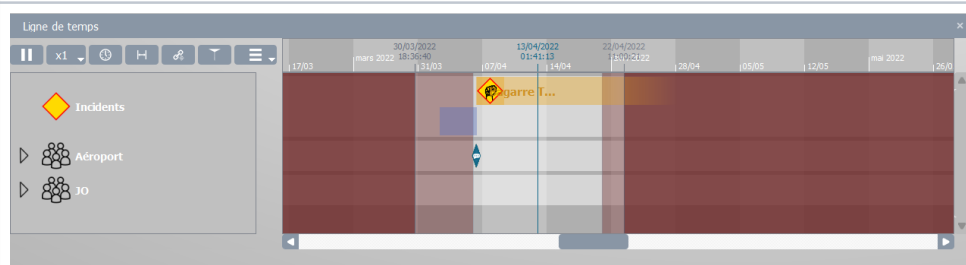


Choisissez la vitesse de rejeu (x1 à x60).




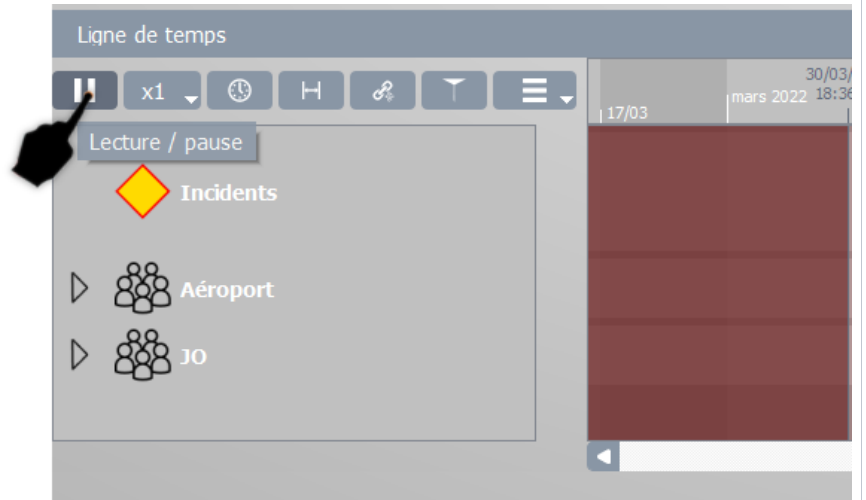
Le curseur de la ligne de temps se déplace à la vitesse choisie.

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



## Mettre en pause le rejeu d'un évènement

Cliquez sur le bouton **Pause** .



Le curseur s'arrête.

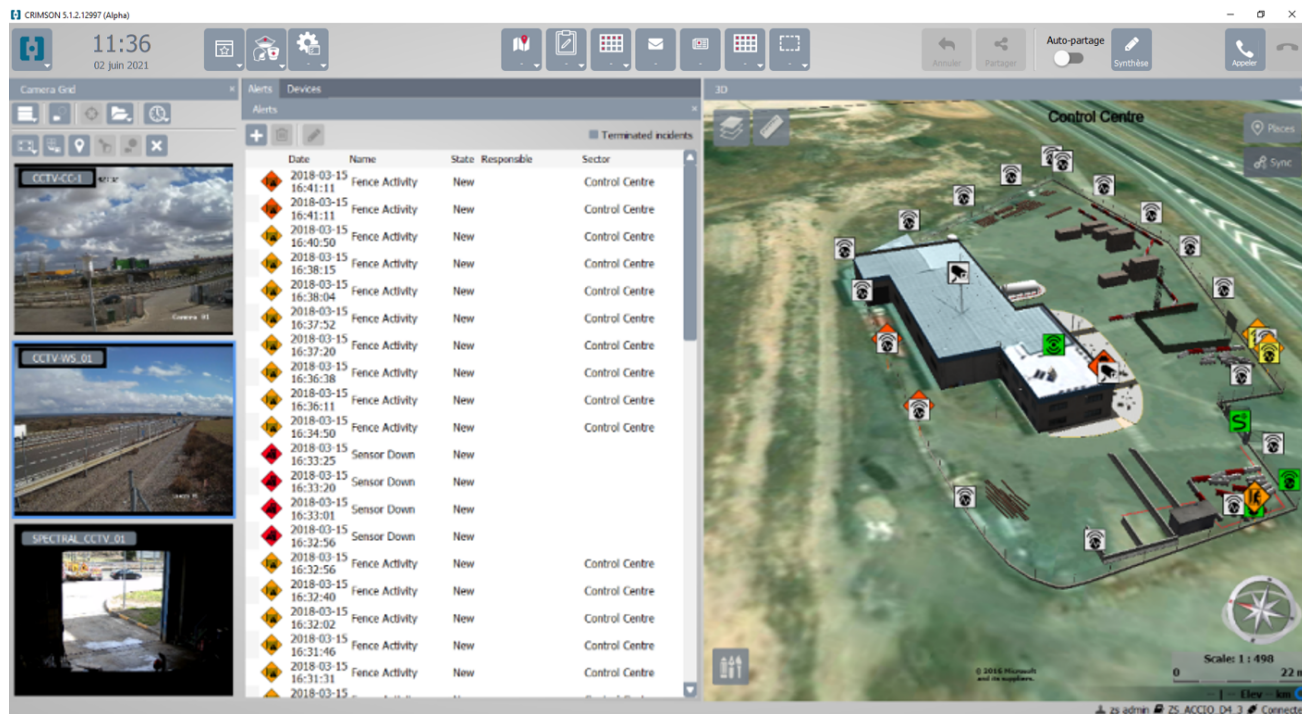
La vue opérationnelle est figée à l'instant choisi.



# 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

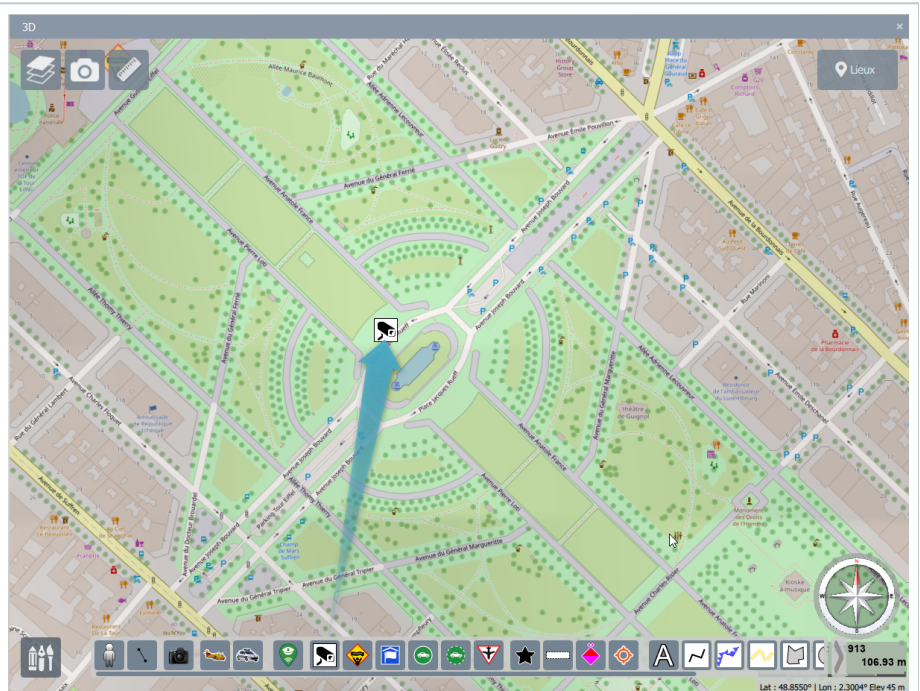
Le module « Caméra » permet de visionner des flux vidéo issus de caméras. L'ensemble des caméras disponibles est présenté dans une liste d'équipements et le flux vidéo est affiché dans une grille au sein de laquelle il est possible d'afficher le flux de plusieurs caméras simultanément.

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.

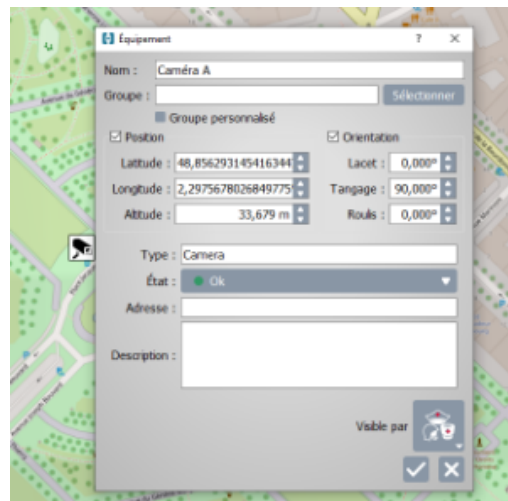
## Ajouter une caméra à l'évènement


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

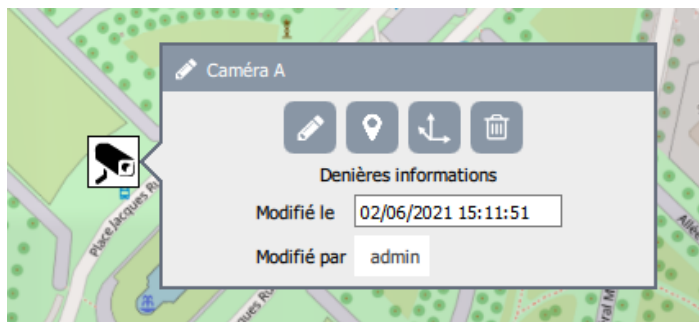


L'éditeur de caméra apparaît. Saisissez un nom pour votre caméra et paramétrez le dispositif.

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

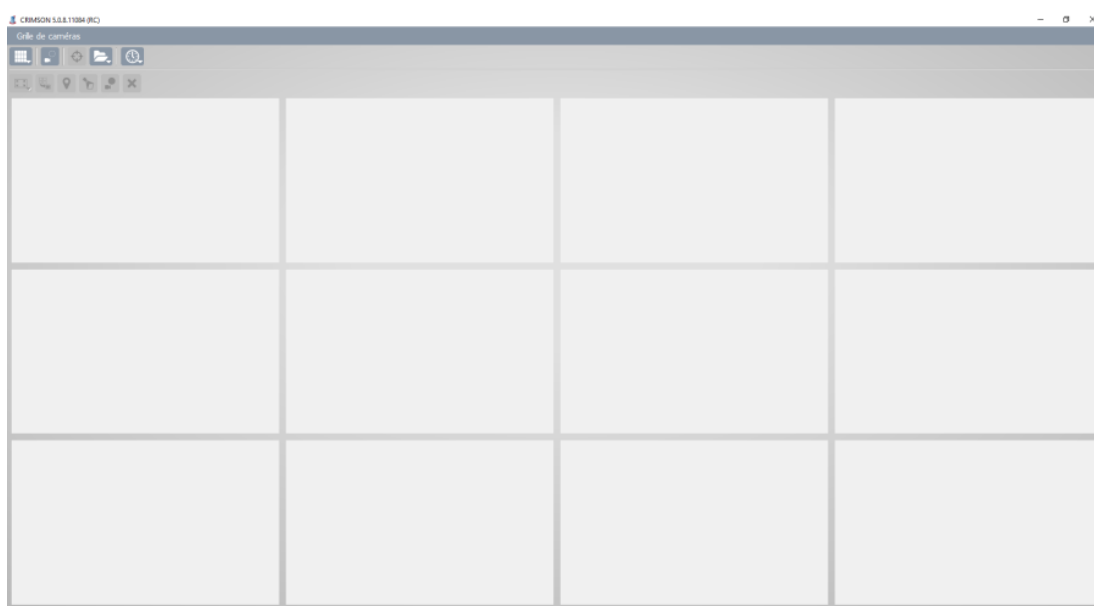


Comme pour n'importe quelle annotation, vous pouvez rouvrir l'éditeur de la caméra depuis la carte en sélectionnant l'annotation caméra et en cliquant sur le bouton **Ouvrir l'éditeur** .



## 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.

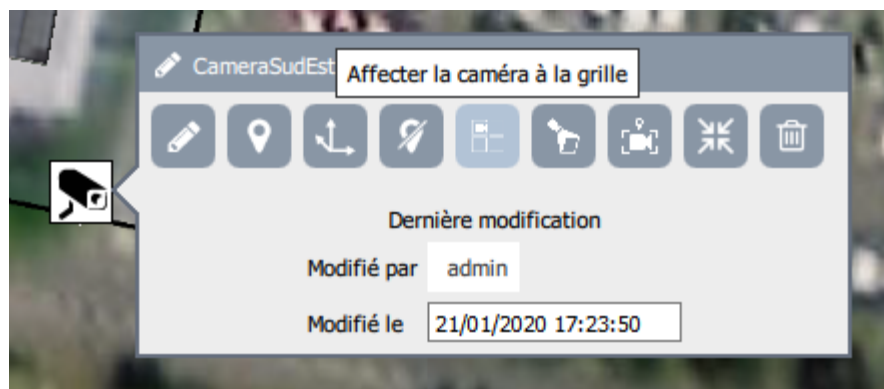


*Grille de caméras*

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.

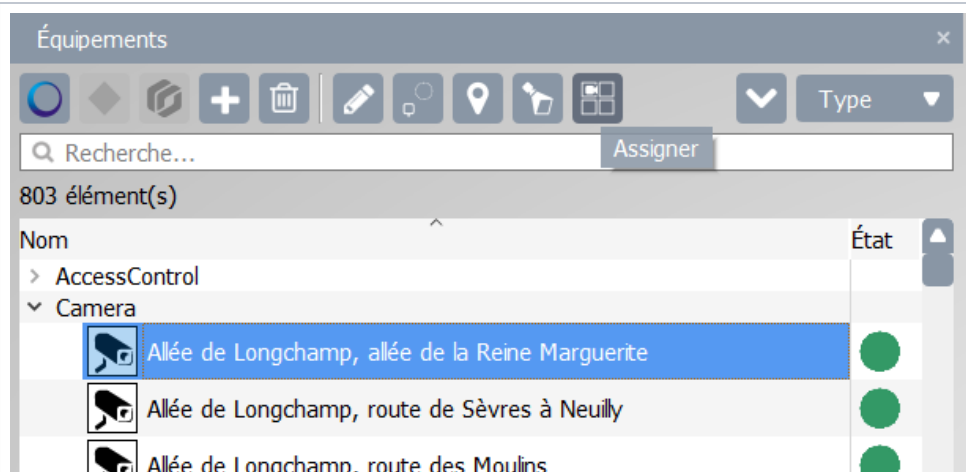
Depuis la **vue cartographique**, cliquez sur une caméra pour faire apparaître son info-bulle.

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



Dans le composant **Équipement**, cliquer sur la caméra que vous voulez afficher puis appuyez sur le bouton d'assignement de la caméra à une zone de la grille.

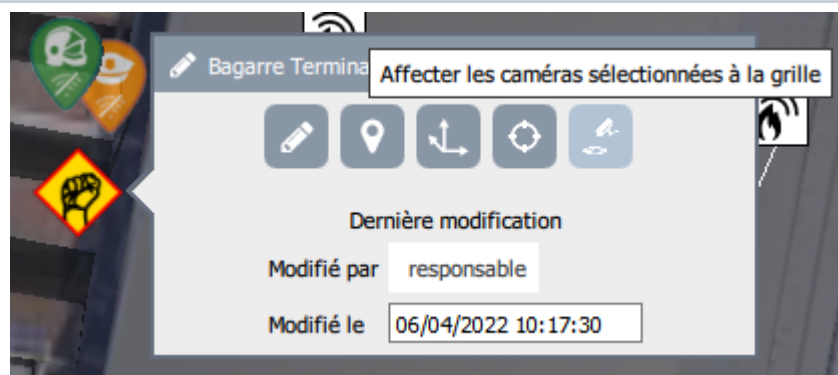
Vous pouvez filtrer par nom dans le champ "Recherche", ou choisir le type "Caméra" dans le liste de choix en haut à droite pour trouver votre équipement.



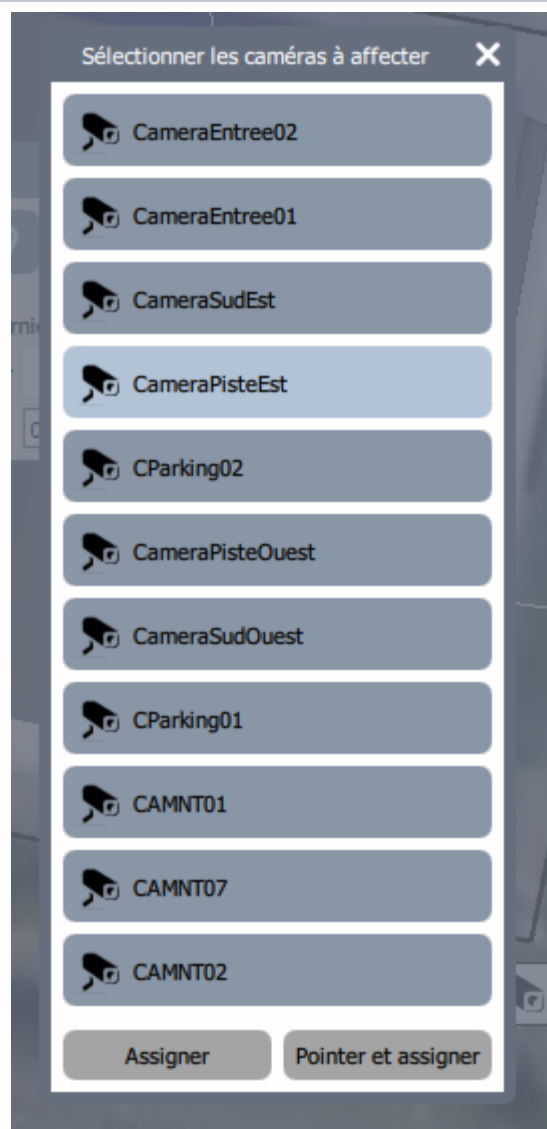
Une fois l'action "Assigner" réalisée soit dans la vue cartographique soit dans la liste des équipements, dans le composant **Grille Caméra**, appuyez sur la zone dans laquelle le flux de la caméra choisie doit s'afficher. Les zones clignotent durant l'opération.

Le flux de la caméra est alors affiché dans la zone choisie.

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"

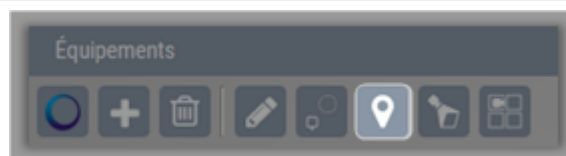


Une fenêtre s'ouvre avec la liste des caméras les plus proches. Cliquer sur les caméras que vous voulez assigner, puis cliquer sur le bouton "Assigner". Le bouton "Pointer et assigner" permet aussi de diriger les caméras sur l'élément initial sélectionné, par exemple l'incident. Les caméras doivent être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

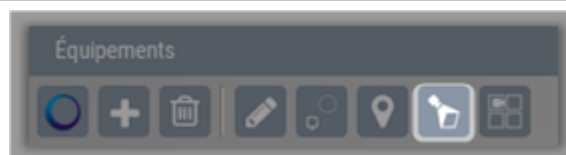


## Fonctionnalités sur la liste de caméras

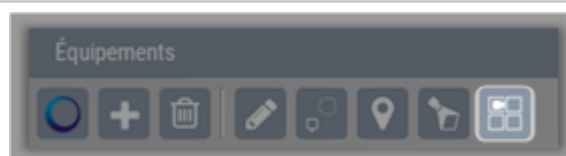
Cliquez sur le bouton de localisation à côté du nom de la caméra pour voir son emplacement sur la carte 3D.



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



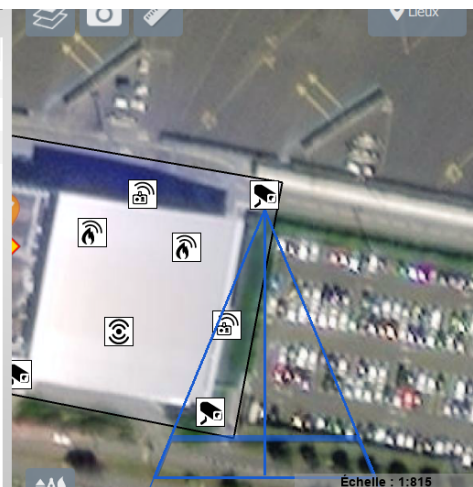
Cliquez sur le bouton d'assignation de la caméra pour choisir dans la grille la zone d'affichage du flux vidéo.



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

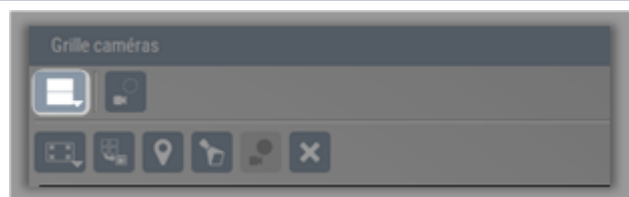
4 élément(s) trouvé(s) sur 803 élément(s)

Nom	État
> AccessControl	
▼ Camera	
CameraPisteEst	●
CameraPisteOuest	●



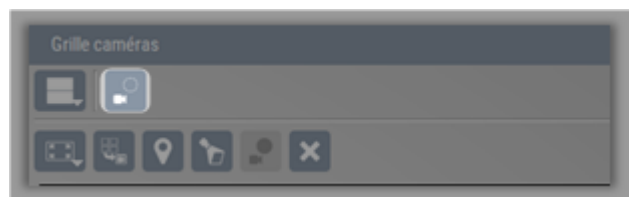
## Fonctionnalités de la grille de caméra

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

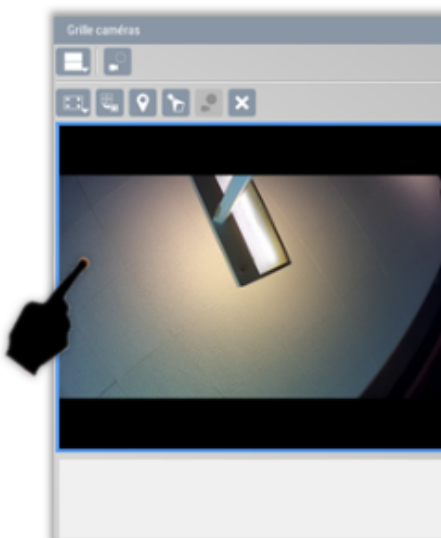


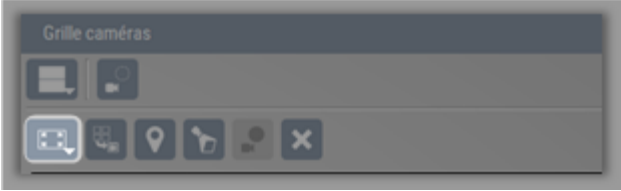
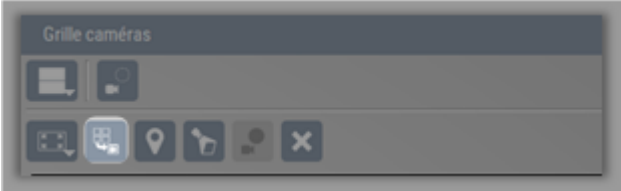
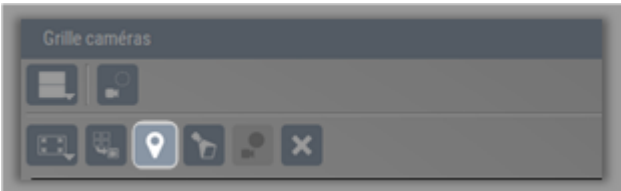

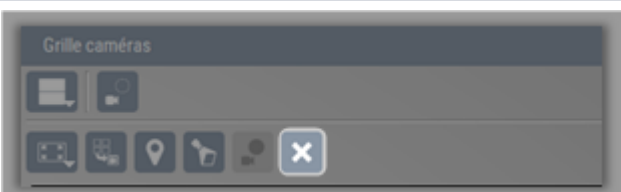
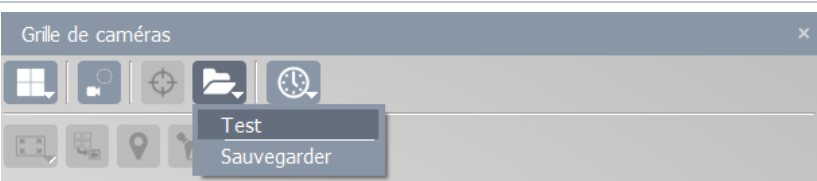
Cliquez sur le bouton de sélection d'une zone géographique afin de tracer un cercle sur la vue 2D ou la vue 3D.

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**.

Sélectionnez le répertoire des messages entrants et choisir le message à lire. Le contenu du message est affiché sur la droite du panneau.

Dans le répertoire des courriers entrants, un nombre indique la quantité de messages non lus.

Appuyez sur **Répondre** pour répondre au message.

**Pour les administrateurs uniquement :**

Les administrateurs ont accès aux boîtes de réception des utilisateurs, listées par nom. Sélectionner l'utilisateur désiré pour voir sa boîte de réception.

Courriels

NOUVEAU MESSAGE

agent1

received

Boîte de réception 6

Eléments envoyés

J jamain test 04/06

J jamain gdfgdfgd 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

gdfgdfgdgdfgd

**Pièces jointes**

Pour ouvrir une pièce jointe, cliquez sur le bouton de la pièce jointe.

Une fenêtre s'ouvre permettant de sauvegarder la pièce-jointe en locale.

Courriels

NOUVEAU MESSAGE

agent1

received

Boîte de réception 6

Eléments envoyés

A anita test 16:03

J jamain test 04/06

J jamain gdfgdfgd 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 anita à agent1

2018-04-04 14\_24\_10-CRIMSON 4.1.5522.PNG

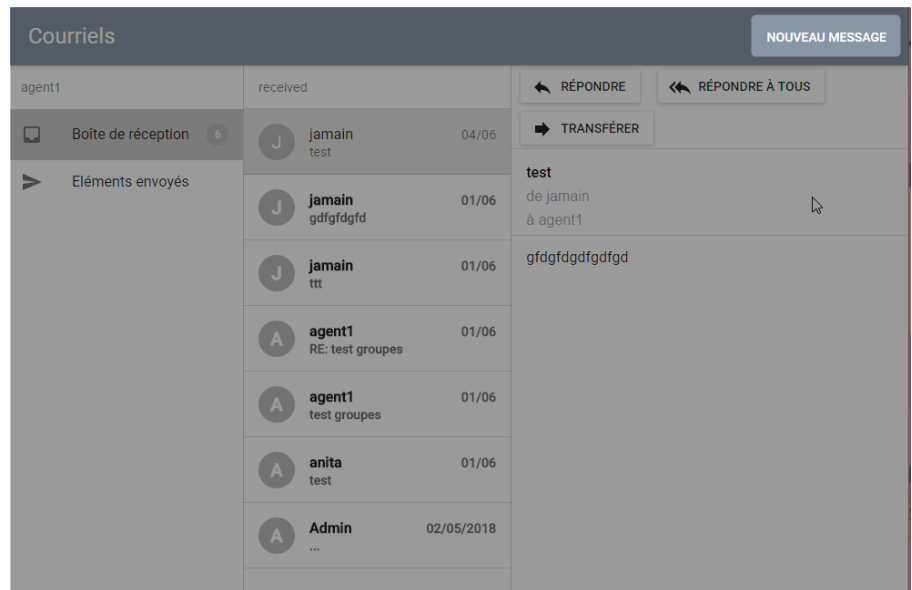
## Créer un nouveau message



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

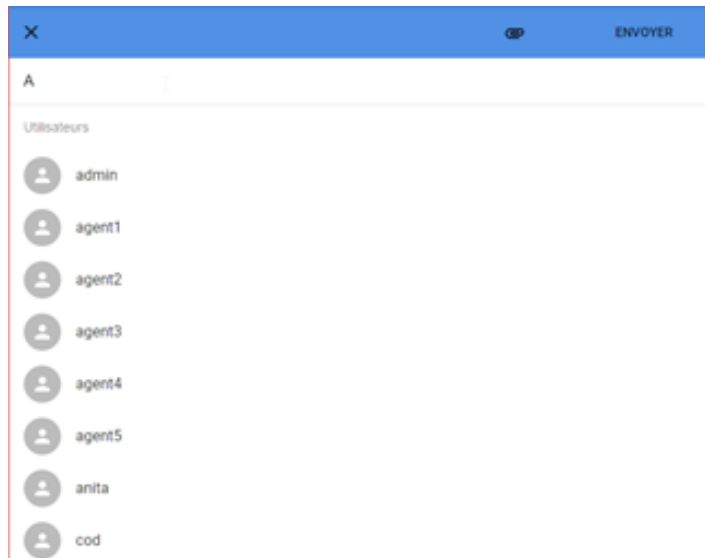


Appuyez sur le bouton **Nouveau message**.

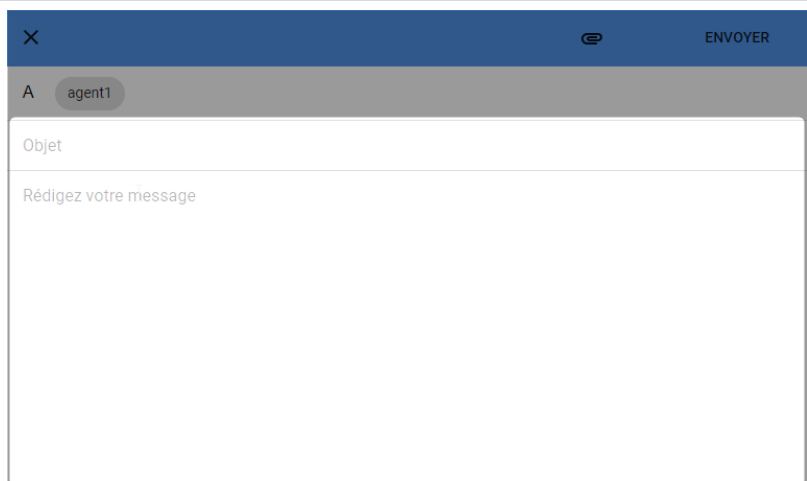


### Destinataires

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



Saisissez le contenu du message.

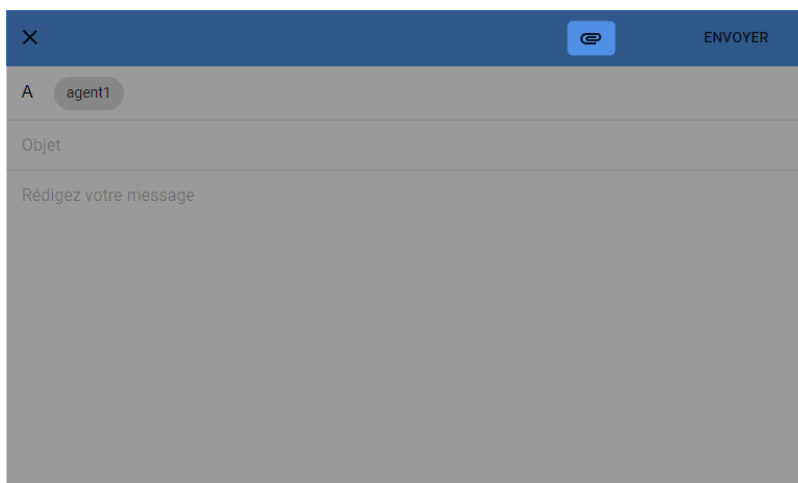


### Pièces jointes

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

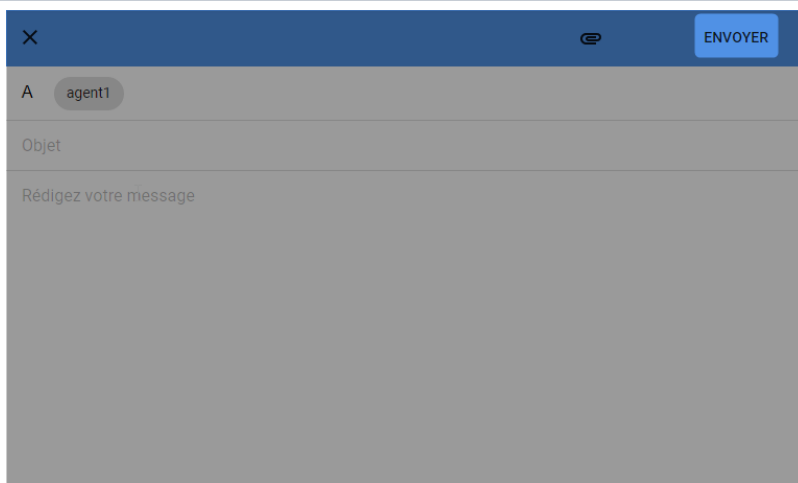
L'explorateur de fichier apparaît. Sélectionnez la pièce jointe.

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



The screenshot shows a chat window with a dark blue header. On the right side of the header, there is a blue button with a white paperclip icon and the text 'ENVOYER'. Below the header, the chat area is divided into sections: a recipient section with 'A' and 'agent1', a subject section with 'Objet', and a large text input area with the placeholder 'Rédigez votre message'.

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



The screenshot shows the same chat window as above, but the 'Ajout de pièces jointes' button is now a blue button with the text 'ENVOYER'.

# Tchat

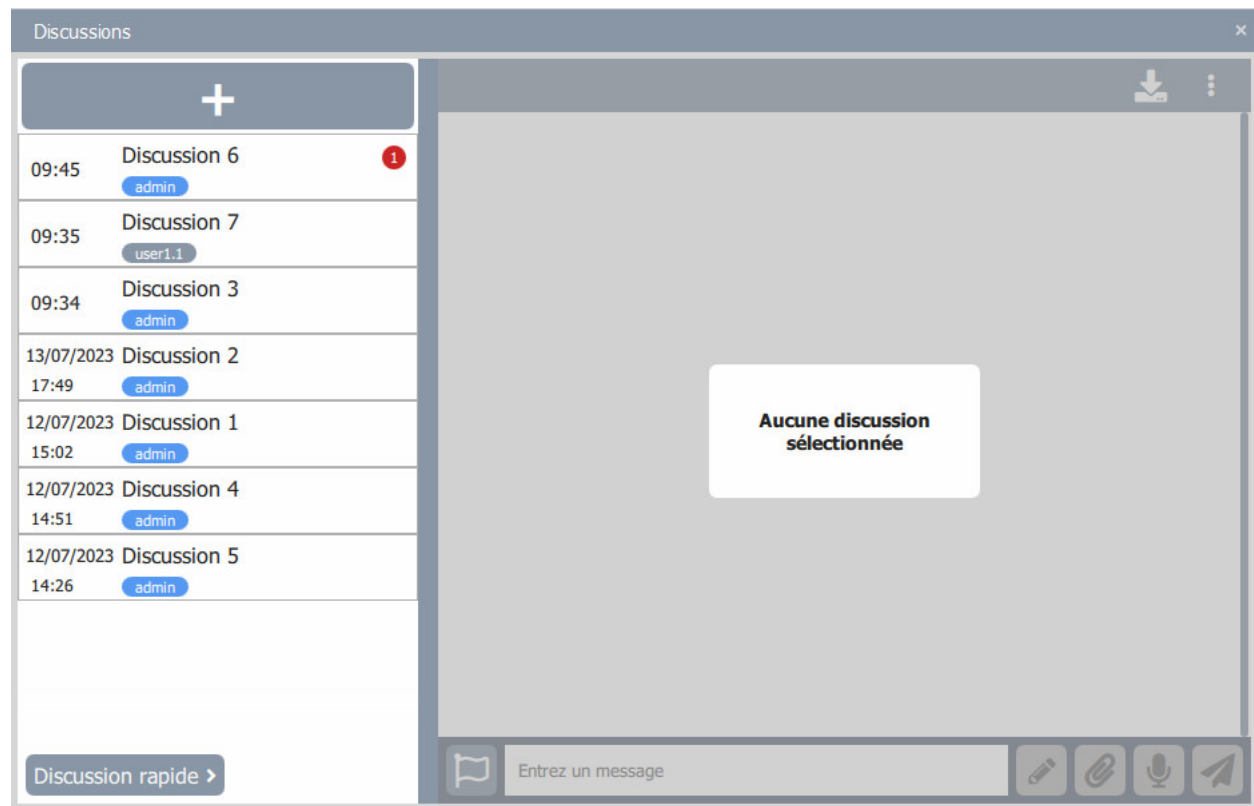
- Onglet Tchat
- Création d'une discussion
- Accès à une discussion
- Modification des paramètres d'une discussion
- Lier des incidents

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.



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 :



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

Elément	Fonction
Nom <div>Discussion 2</div>	Nom de la discussion



	<p>Liste des utilisateurs ayant accès à la discussion. Chaque utilisateur peut être sélectionné  ou désélectionné . Les utilisateurs sélectionnés pourront accéder au système de chat (envoi/réception des messages, enregistrements audios 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>
	Permet de sélectionner tous les utilisateurs
	Permet de désélectionner tous les utilisateurs
	<p>Validation de la création de la discussion.</p> <p>Une nouvelle ligne correspondante apparaîtra dans la liste des discussions de l'onglet Tchat.</p>

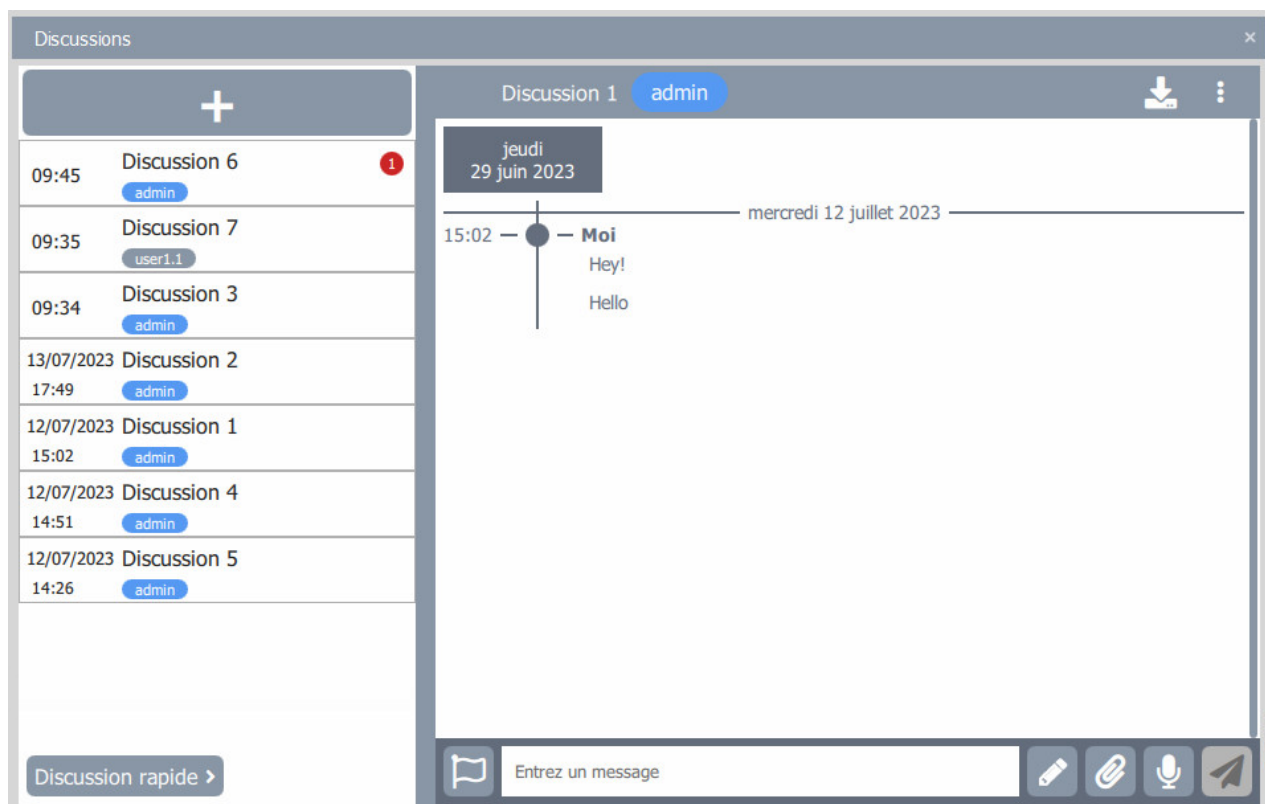
Il est aussi possible de créer rapidement une discussion avec un autre utilisateur. Pour ça, cliquer sur le bouton suivant situé en bas de la liste des discussions:

[Discussion rapide >](#)


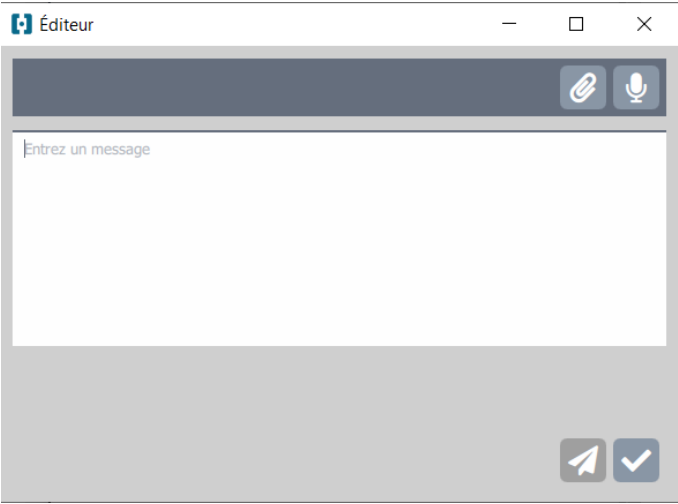



Ensuite cliquer sur l'utilisateur souhaité dans la liste pour démarrer une nouvelle conversation avec lui.

## 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 :



Elément	Fonction
	Nom de la discussion
	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:  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 <a href="#">rapport de situation</a> .
	Zone de texte du message Lorsque les shortcuts sont activés : la touche " <b>entrée</b> " permet d'envoyer le message, le shortcut " <b>shift+entrée</b> " permet de faire un retour à la ligne. Lorsque les shortcuts sont désactivés : la touche " <b>entrée</b> " permet de faire un retour à la ligne.

	<p>Affichage d'une fenêtre d'édition du message plus lisible</p> 
	<p>Envoi d'une pièce jointe</p>
	<p>Envoi d'un enregistrement audio</p>
	<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

Paramètres de la discussion

Nom

Discussion 2

Auteur

admin

Utilisateurs

Admin

admin (Author)

arey

fas

superviseur

user










usert

vic

GRP1


Elément	Fonction
<div> <div>Nom</div> <div>Discussion 2</div> </div>	Nom de la discussion non modifiable
<div> <div>Auteur</div> <div>admin</div> </div>	Auteur de la discussion (utilisateur à l'origine de sa création)
<div> <div></div> </div>	Permet de déplier tout les groupes
<div> <div></div> </div>	Permet de replier tout 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 chat (envoi/réception des messages, enregistrements audios 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>Permet de sélectionner tout les utilisateurs</p>
	<p>Permet de désélectionner tout les utilisateurs</p>
	<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  pour annuler la suppression</p>
	<p>Validation de la modification de la discussion.</p>

## 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
<div> <div>Risque chimique / BREAU-ET-SALAGOSSE / 30</div> <div>Accident d'avion / CAZES-MONDENARD / 82</div> <div>robbery / BURZET / 07</div> <div>Incendie / COMIAC / 46</div> <div>Placement / CALONGES / 47</div> <div>Manifestation / FAUSSERGUES / 81</div> </div>	<div> <div> <div> <div>Risque chimique / BREAU-ET-SALAGO</div> </div> <div> Les incidents sélectionnés sont affiché en bleu. A l'ouverti actuellement lié à la discussion sont sélectionnés. </div> <div> <div>Accident d'avion / CAZES-MONDENAR</div> </div> </div> </div>
<div> <div>Tous</div> </div>	<div> <div>Sélectionne tous les incidents</div> </div>
<div> <div>Aucun</div> </div>	<div> <div>Désélectionne tous les incidents</div> </div>
<div> <div>OK</div> </div>	<div> <div>Valide la sélection.</div> </div>



# 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

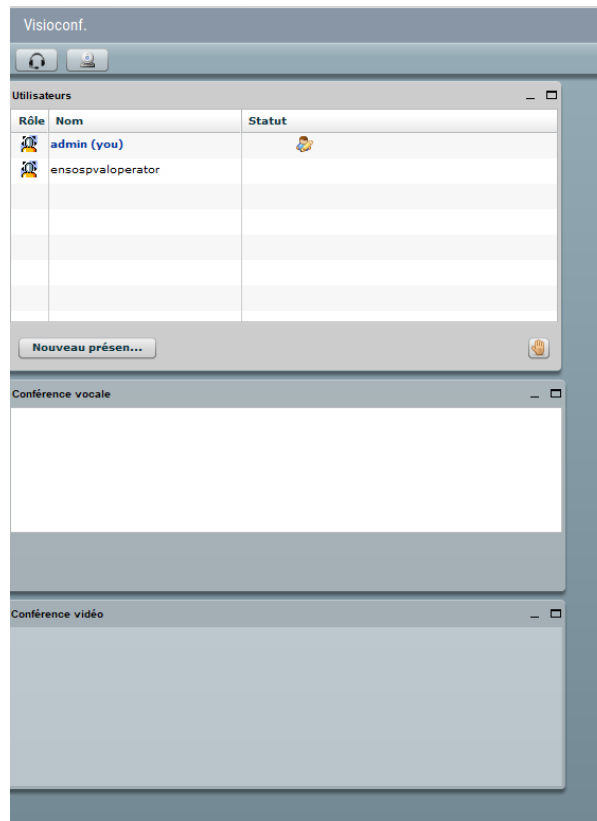
CRIMSON TACTIC crée automatiquement une conférence par évènement. Tous les utilisateurs qui se connectent à l'évènement sont automatiquement connectés à cette conférence. La communication se fait par transmission réseau audio/vidéo. Si une erreur réseau apparaît, le système se reconnecte automatiquement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

## Rejoindre une conférence

Ouvrez la fenêtre **Visioconf.**

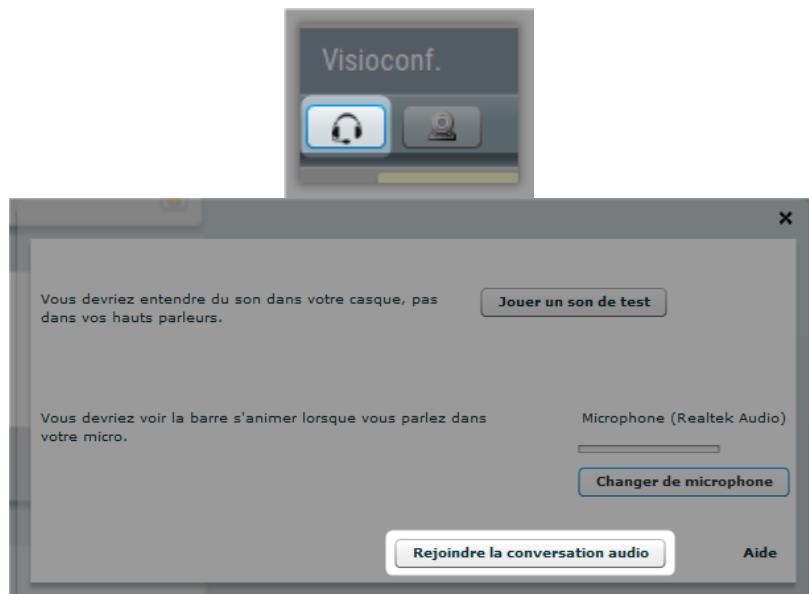
La connexion au serveur de visioconférence peut prendre une à deux minutes

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**.



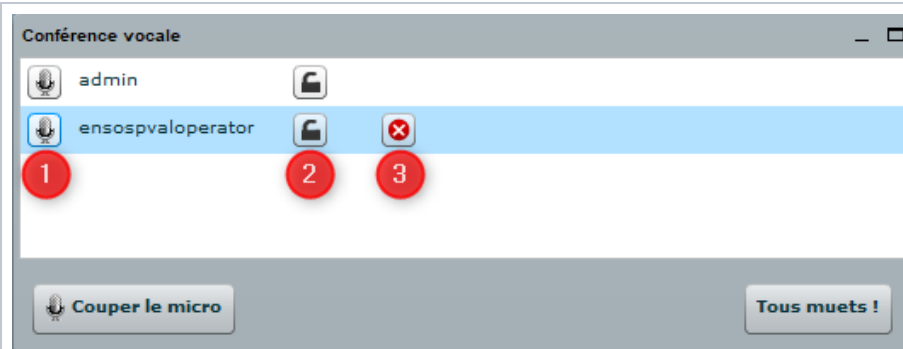
Tous les participants sont sur le même canal audio.

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).

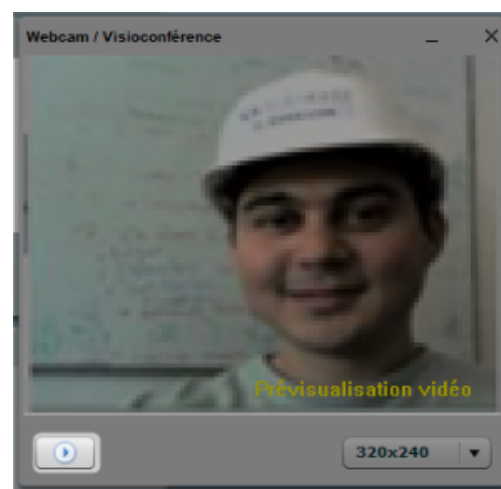
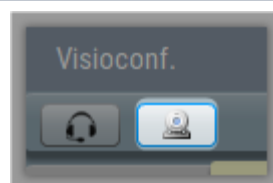


### Configuration de la vidéo

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

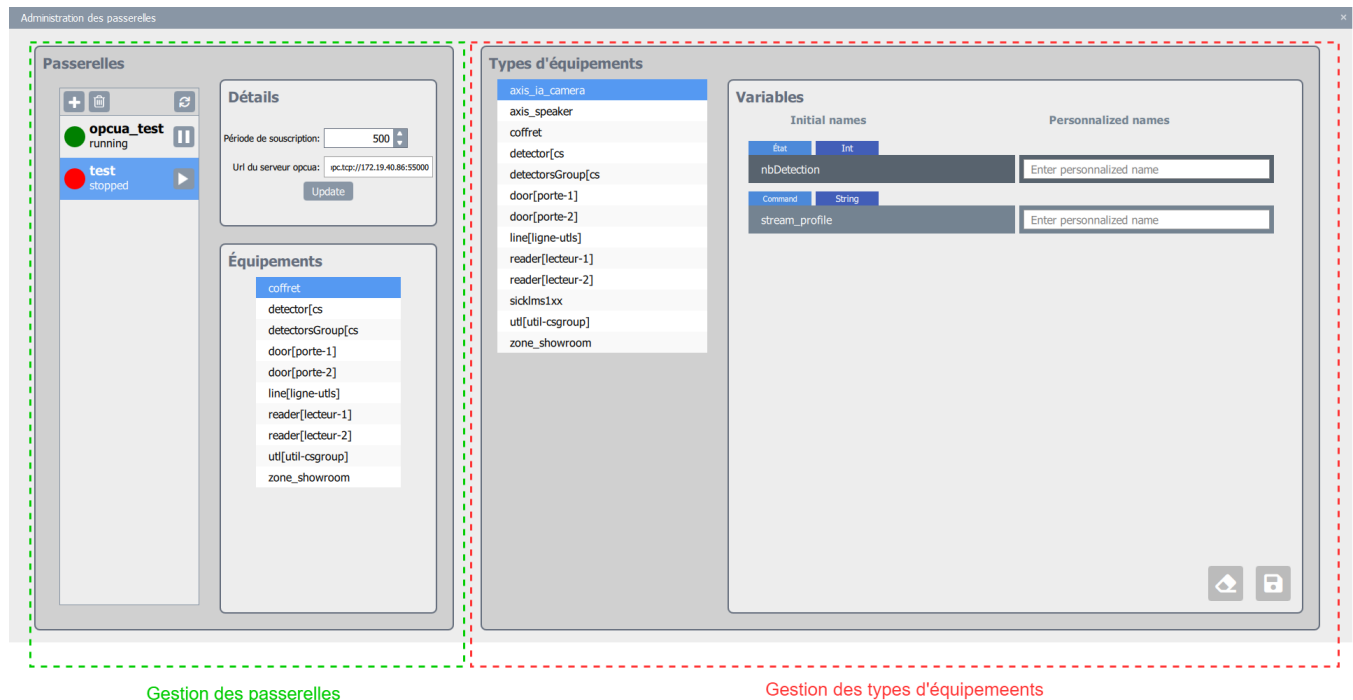
CRIMSON propose un système de gestion de passerelles. Ces passerelles permettent de connecter des équipements externes à la station.

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 :

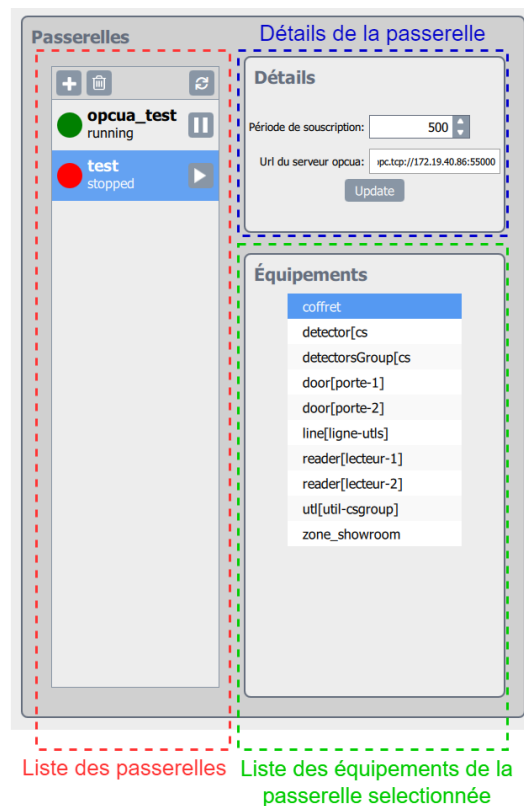
- **Partie "Passerelles"** : dédiée à la gestion des passerelles et de leurs équipements
- **Partie "Types d'équipements"** : dédiée à la gestion des types d'équipements



## 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.





La partie "passerelles" se décompose en 3 parties :

**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.

The diagram shows the "Passerelles" list interface with various components annotated with labels and arrows:

- Bouton : Ajout de passerelle** (orange arrow) points to the "+" button.
- Bouton : Suppression passerelle select.** (red arrow) points to the trash icon.
- Bouton : Rafraichissement de la liste** (pink arrow) points to the refresh icon.
- Indicateur : Etat de la passerelle** (green arrow) points to the green circle next to "opcua\_test".
- Bouton : Play / Pause passerelle** (purple arrow) points to the pause button.
- Texte : Etat de la passerelle** (teal arrow) points to the "running" text.
- Texte : Nom de la passerelle** (blue arrow) points to the "test" text.

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.

Liste des détails pour une passerelle OPCUA

### Détails

Période de souscription: 500

Url du serveur opcua: pc.tcp://172.19.40.86:55000

Update

Bouton : Mise à jour de la passerelle

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.

Liste des équipements pour une passerelle OPCUA

### Équipements

coffret
detector[cs]
detectorsGroup[cs]
door[porte-1]
door[porte-2]
line[ligne-utis]
reader[lecteur-1]
reader[lecteur-2]
utl[util-csgroup]
zone\_showroom

Texte : id de l'équipement

## 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\_la\_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

État

Int

nbDetection

Enter personalized name

Command

String

stream\_profile

Enter personalized name

Liste des variables du type sélectionné

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

La liste des types d'équipements : cette partie liste les différents types d'équipement disponible dans la session

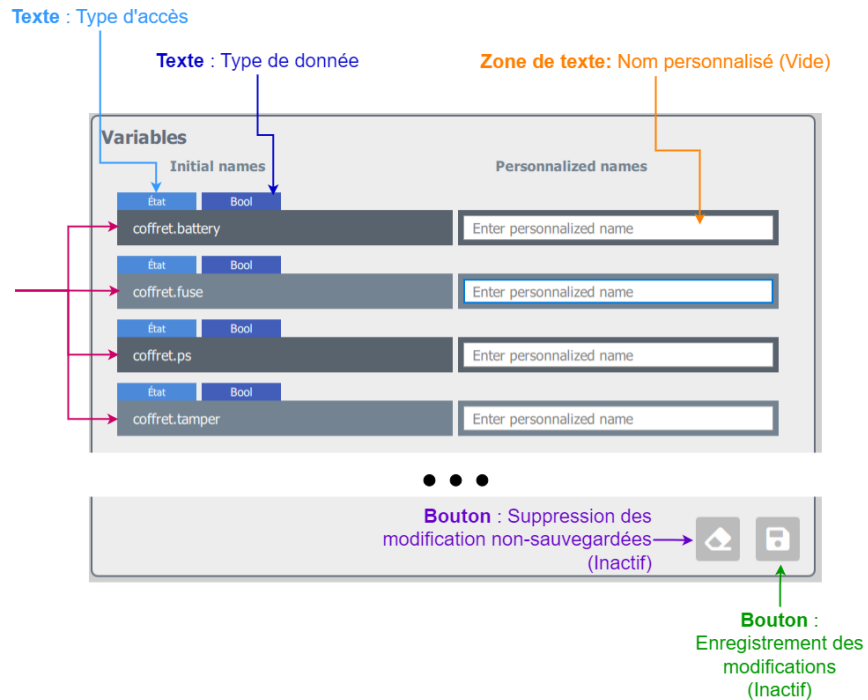
- axis\_la\_camera
- axis\_speaker
- coffret
- detector[cs
- detectorsGroup[cs
- door[porte-1]
- door[porte-2]
- line[ligne-utls]
- reader[lecteur-1]
- reader[lecteur-2]
- sicklms1xx
- utl[util-csgroup]
- zone\_showroom

Texte : Id du type d'équipement

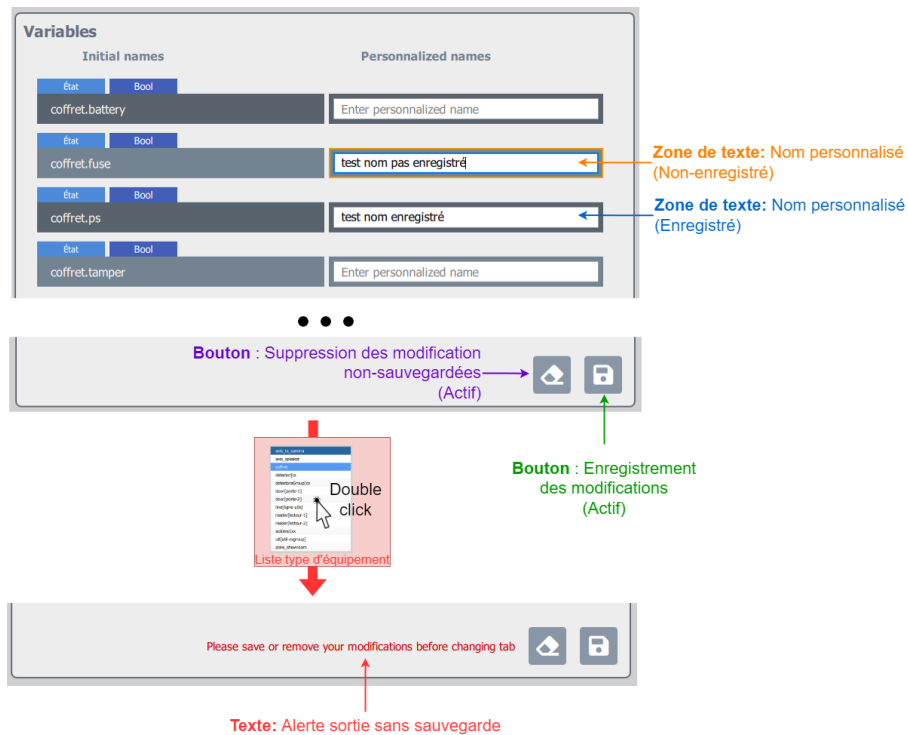
La liste des variables du type d'équipement : cette partie liste les différentes variables proposées par le type d'équipement sélectionné dans la partie précédente. Elle se présente sous la forme d'un tableau en 2 parties :

- Partie "Noms initiaux" (Gauche) : Présente la variable avec son nom de base, ainsi que son type d'accès (commande 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



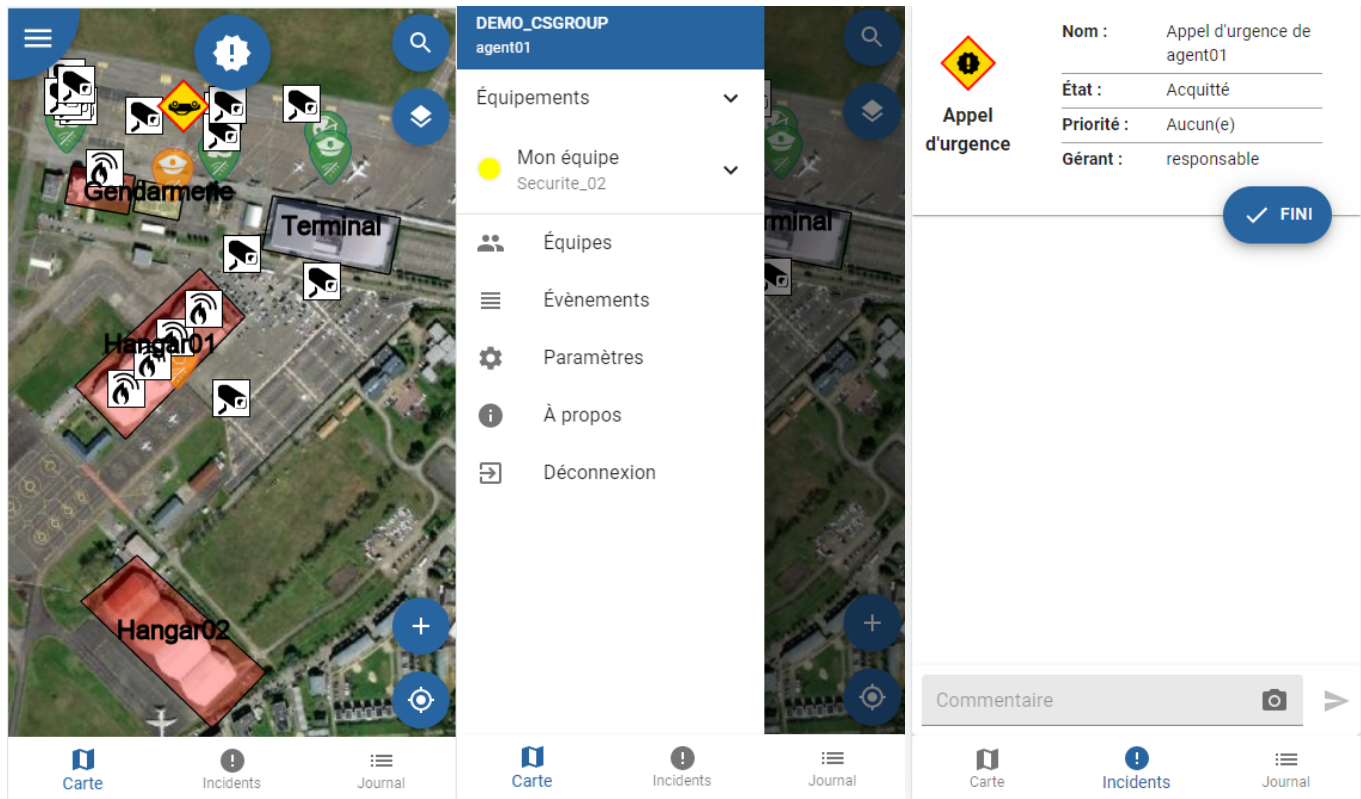
Avec modifications



# 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 (moins 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'événement en cours.



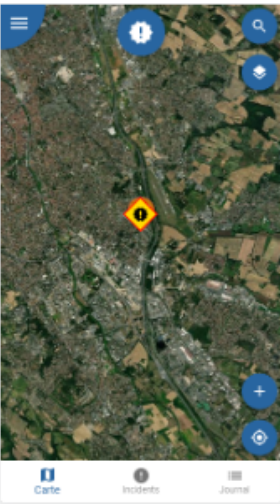
En plus de la réception d'une mise à jour régulière de la part du serveur, la communication comporte un ensemble d'échanges spécifiques permettant aux opérateurs travaillant sur Crimson Station, et aux agents de terrain disposant de l'application mobile, de coordonner leur travail tout en optimisant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

<p>Lancez l'application Crimson Mobile depuis le lanceur d'applications de votre équipement.</p> <p>Entrez le nom d'utilisateur et le mot de passe puis cliquez sur <b>Valider</b>.</p>	
<p>Sélectionnez l'évènement voulu.</p> <p>Appuyez sur <b>Valider</b> pour se connecter.</p>	
<p>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 ).</p> <p>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.</p>	

# Remontée d'informations terrain

- [Appel d'urgence](#)
- [Créer un incident](#)
- [Créer une surface](#)
- [Créer un point](#)
- [Rapporter une photo ou vidéo géo-localisée](#)

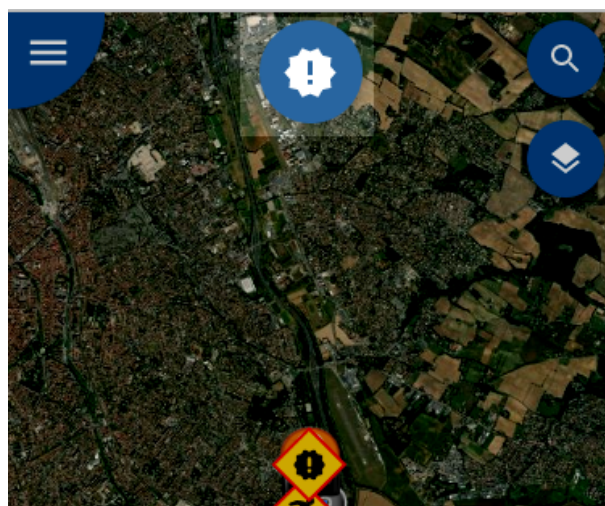
L'application Crimson Mobile permet de remonter des informations depuis le terrain qui seront ensuite partagés par tous les utilisateurs connectés à l'évènement.

Il existe différents types d'informations :

- Créer un incident à partir d'un constat faite 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".

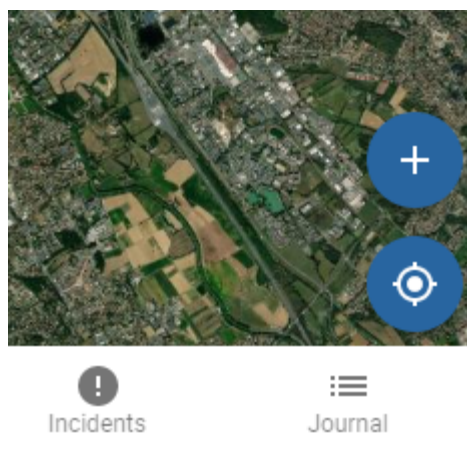


Un incident "Appel d'urgence" est remonté au niveau de la géolocalisation du terminal.



## 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.



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

## Nouvel incident

Nom

Grillage découpé

Type

Intrusion

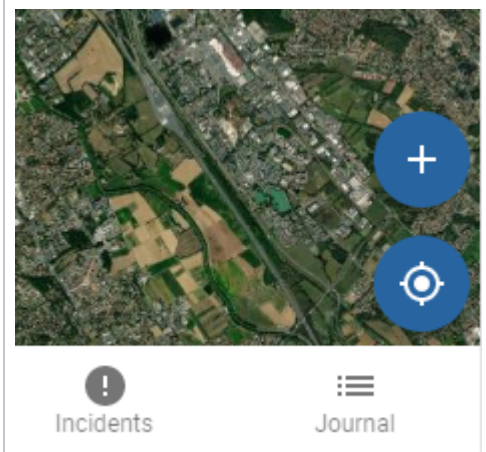
ANNULER VALIDER

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**"



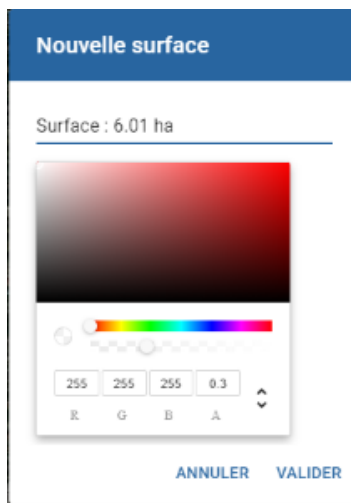
Cliquez sur la carte pour identifier les sommets du secteur. L'aire et le périmètre de la surface sont indiqués.

Double cliquez pour le dernier sommet.



Une fenêtre de paramétrage de la surface apparaît.

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

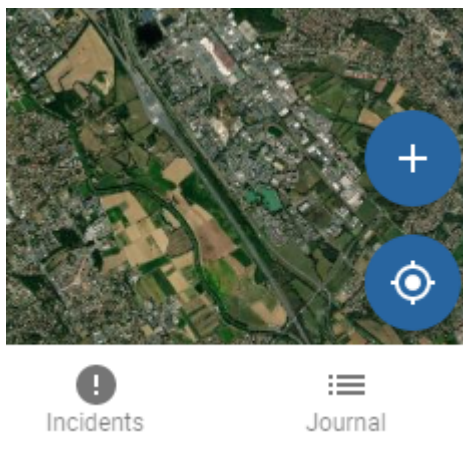


La surface apparaît sur la carte.



## Créer un point

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



Sélectionnez "Créer un point"



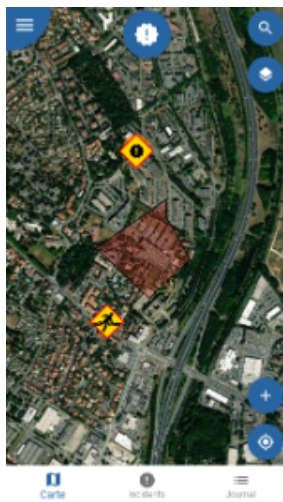
Cliquez un point où se situe l'information à remonter  
Entrer un nom sur le point pour indiquer la remontée.

## Nouveau point

Untitled point

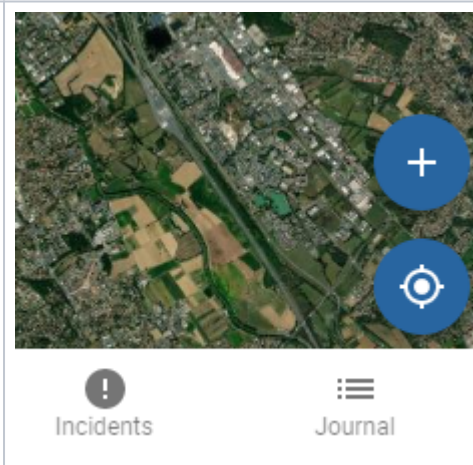
ANNULER VALIDER

Le point apparaît sur la carte.

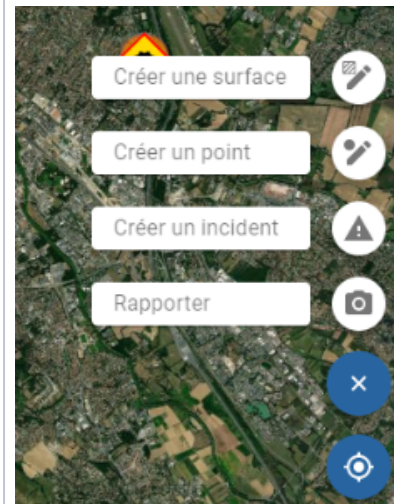


## Rapporter une photo ou vidéo géo-localisée

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

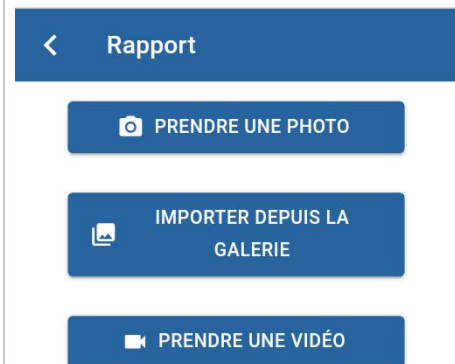


Sélectionnez "**Rapporter**"

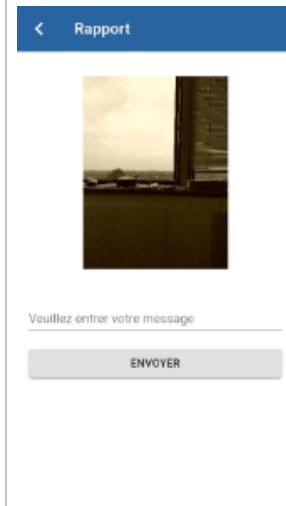


Une page s'ouvre, différents choix sont possibles :

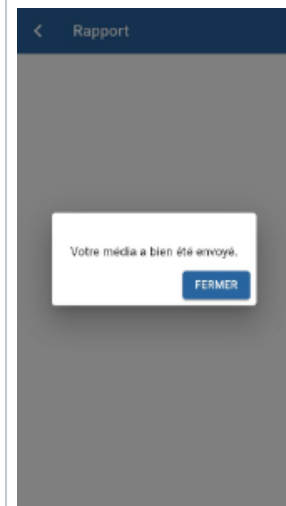
- Cliquez sur "**Prendre une photo**" pour ouvrir l'application de prise de photo du terminal, et envoyez cette photo à Crimson
- Cliquez sur "**Importer depuis la galerie**" pour sélectionner un photo ou vidéo déjà prise
- Cliquez sur "**Prendre une vidéo**" pour ouvrir l'application de prise de vidéo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



Une fois le choix effectué, une page est affichée montrant la photo ou vidéo sélectionnée.  
Vous pouvez rajouter un message puis cliquer sur "**Envoyer**".



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



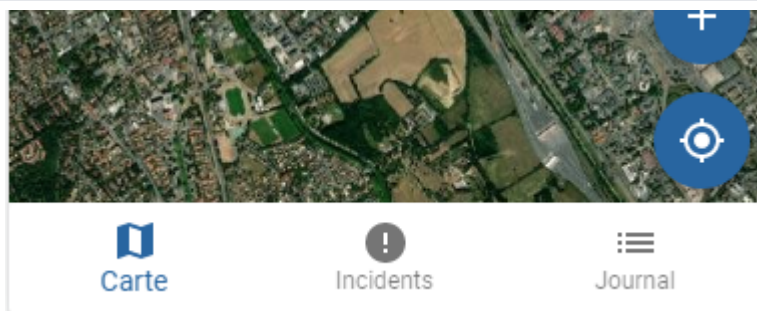
Une icône apparaît sur la carte indiquant qu'une photo géolocalisée est présente.  
Cette photo apparaît sur les instances CRIMSON PLATFORM CRIMSON TACTIC CRIMSON SANDBOX CRIMSON SENTINEL de tout utilisateur connecté à l'évènement.



# Suivi des incidents

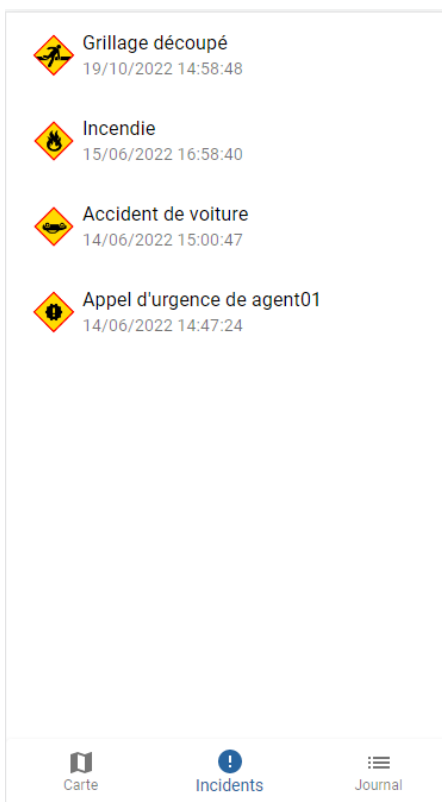
L'application Crimson Mobile permet d'intégrer les primo-intervenants directement dans la gestion d'un incident : sa déclaration, son suivi et rapporter en temps réel les informations sur le traitement de l'incident depuis le terrain.

Pour suivre les incidents en cours, cliquez sur l'onglet "Incidents" en bas de l'écran :




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.





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



**Intrusion**

**Nom :** Grillage découpé

**État :** Assigné

**Priorité :** Moyen

**Gérant :** responsable

**Mercredi 19 octobre 2022**

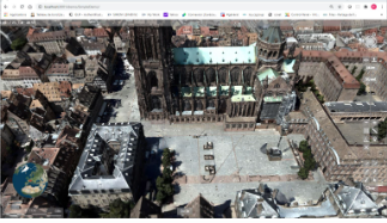
**responsable** 18:33



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 liée à l'incident en cours.

Commentaire  

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




**Gérant :** Aucune




 **REÇU**

**Lundi 24 octobre 2022**

**responsable** 16:39

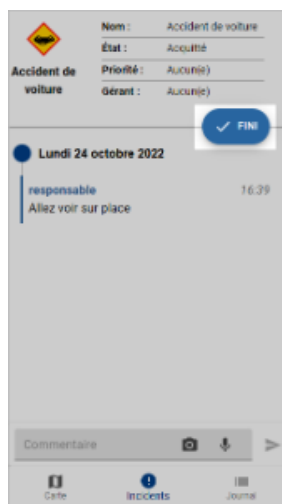
Allez voir sur place

Commentaire   

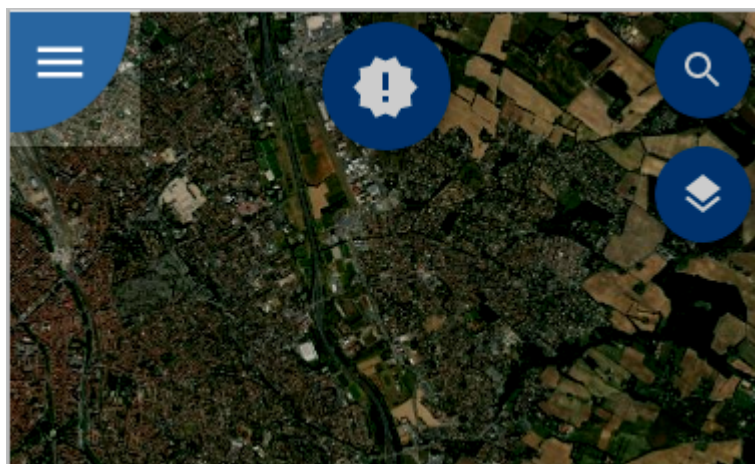
 Carte  Incidents  Journal



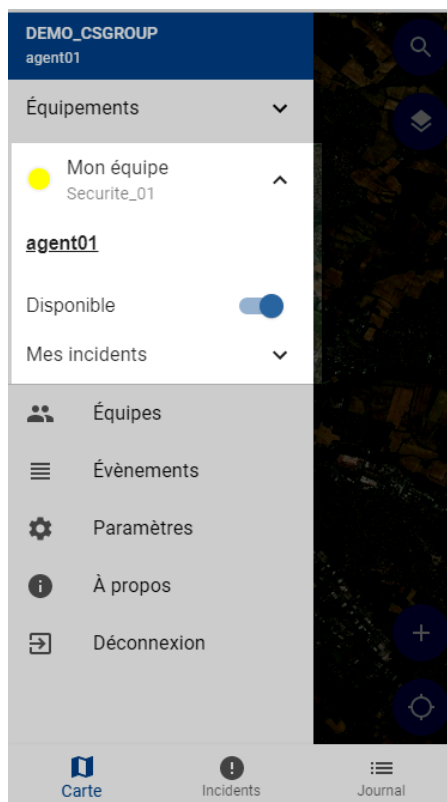
Une fois l'incident acquitté, cliquez sur **Fini** pour indiquer que vous avez fini de traiter l'incident sur le terrain.



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.

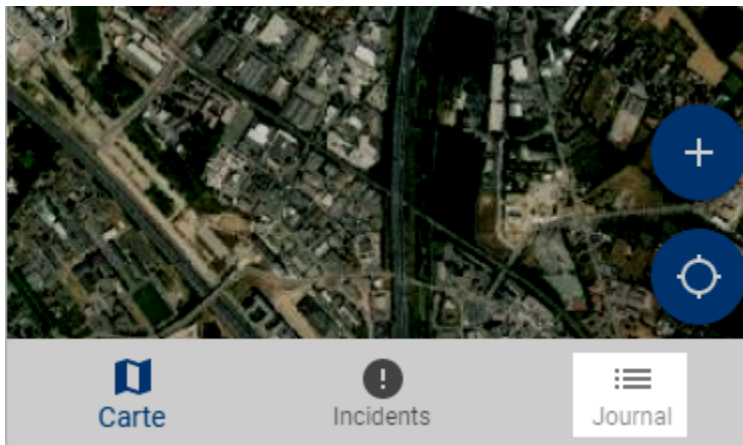




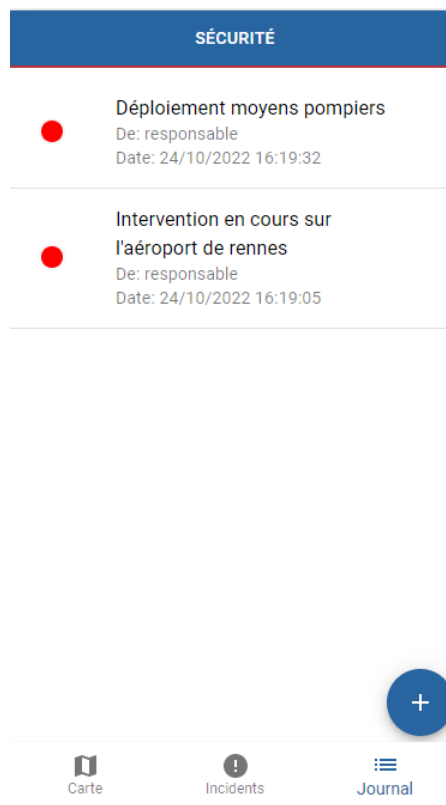
# Suivi main courante

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.

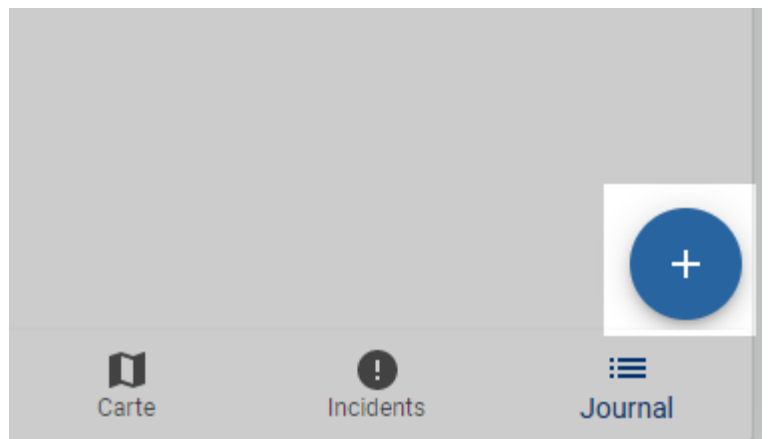


Une page s'affiche avec les différents tableaux de main courante accessible à l'utilisateur.



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.

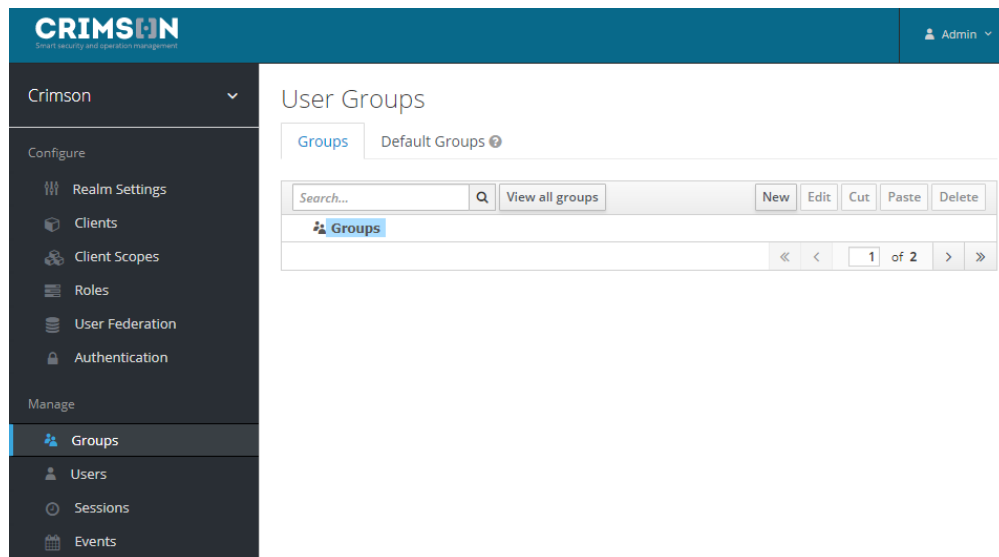
Cliquez sur **Envoyer**.

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).

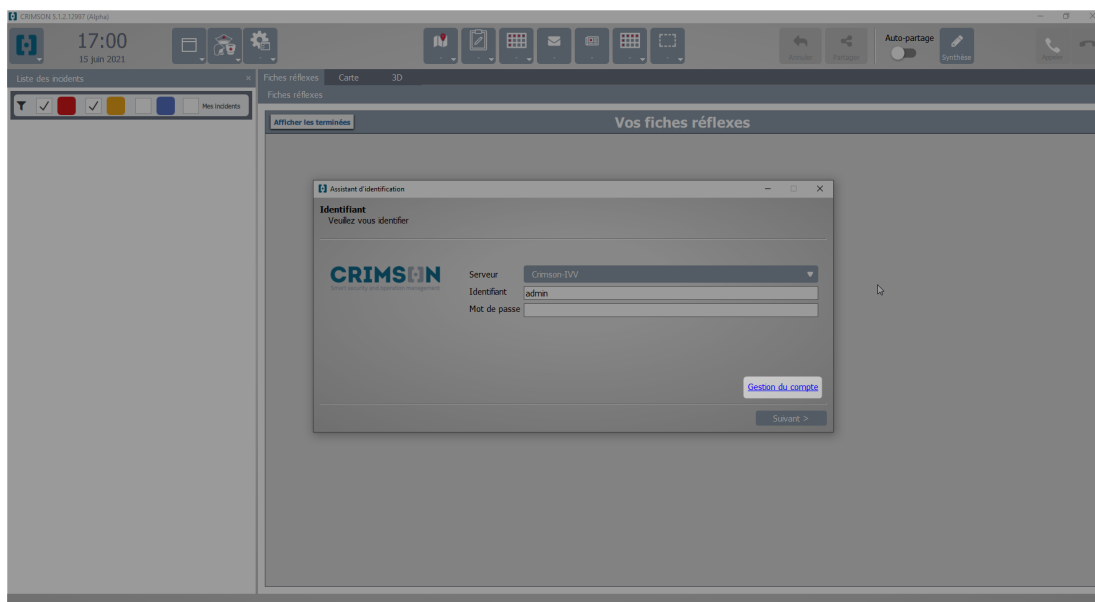
# Crimson Server

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



*Interface Crimson Server*

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

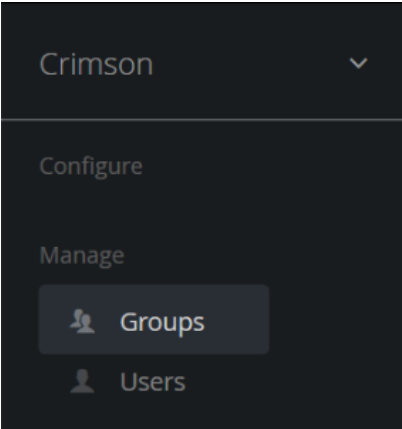
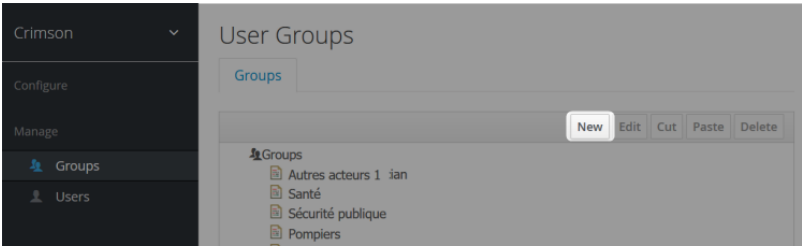
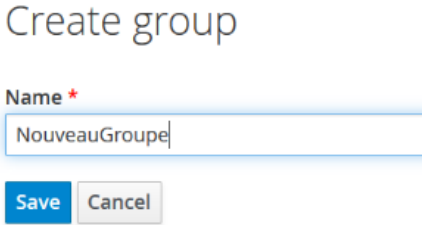


*Fenêtre de connexion de CRIMSON TACTIC*

# Gestion des groupes

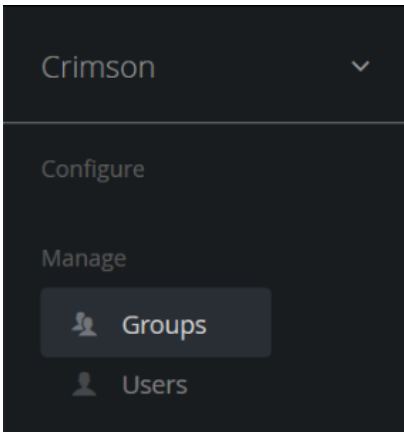
- [Création d'un groupe](#)
- [Edition d'un groupe](#)
- [Supprimer un groupe](#)

## Création d'un groupe

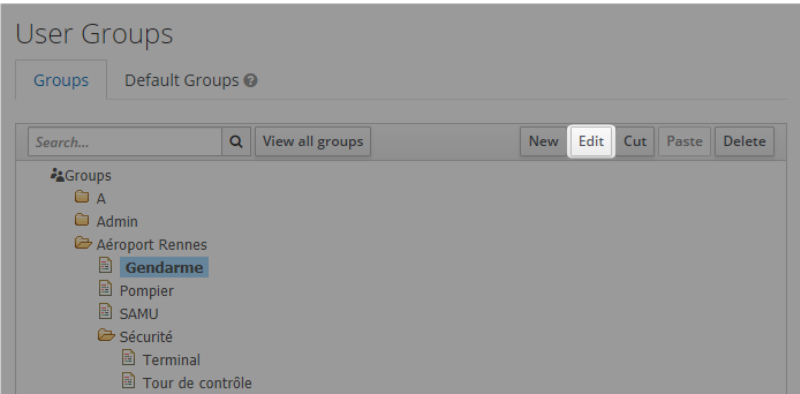
Sélectionnez l'item <b>Groups</b> du menu <b>Manage</b> .	
Cliquez sur le bouton <b>New</b> .	
Remplissez le champ <b>Name</b> avec le nom du groupe. Cliquez sur <b>Save</b> .	
L'interface d'édition du nouveau groupe s'affiche (voir ci-dessous).	

## Edition d'un groupe

Sélectionnez l'item **Groups** du menu **Manage**.



Sélectionnez le groupe à éditer et cliquez sur le bouton **Edit**.

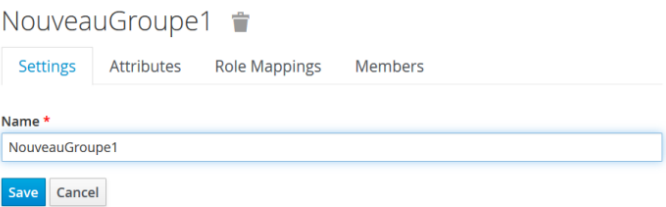


L'interface d'édition de groupe s'affiche, avec quatre onglets :

- Settings
- Attributes
- Role Mappings
- Members

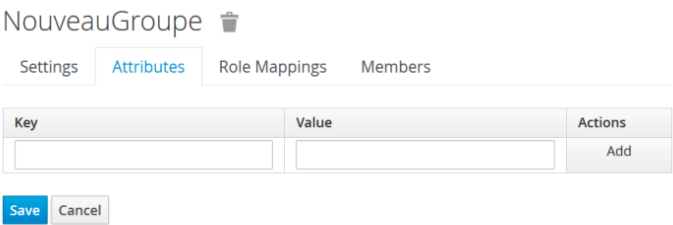
**Onglet "Settings"** : permet de renommer le groupe.

- Modifiez le nom du groupe dans le champ **Name**.
- Cliquez sur **Save**.



**Onglet "Attributes"** : permet de définir des attributs par défaut aux groupes.

- Remplissez les champs **Key** (nom de l'attribut) et **Value** (valeur de l'attribut).
- Cliquez sur **Add**.
- Cliquez sur **Save**.



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

- Pour définir un groupe "Administrateur", sélectionnez le rôle "admin" puis cliquez sur **Add selected**.

## NouveauGroupe

Settings Attributes **Role Mappings** Members

### Realm Roles

#### Available Roles

admin  
offline\_access  
uma\_authorization

Add selected >

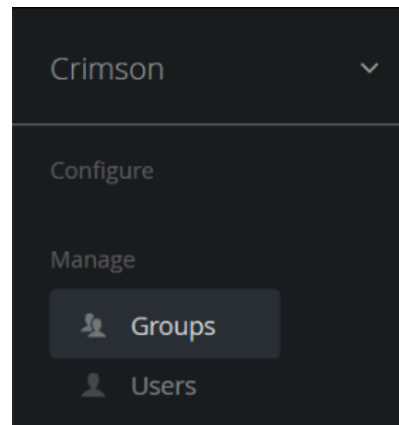
#### Assigned Roles

<< Remove selected

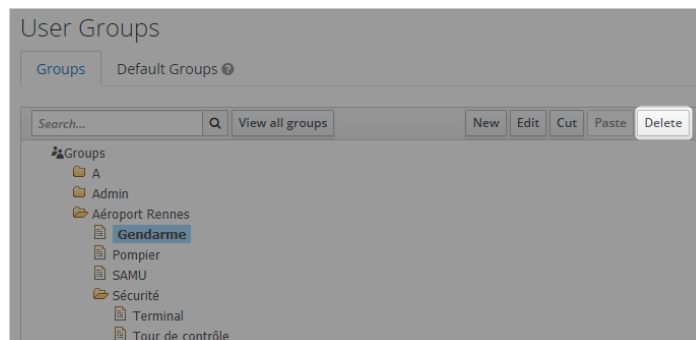
Onglet "Members" : contient la liste des utilisateurs membres du groupe.

## Supprimer un groupe

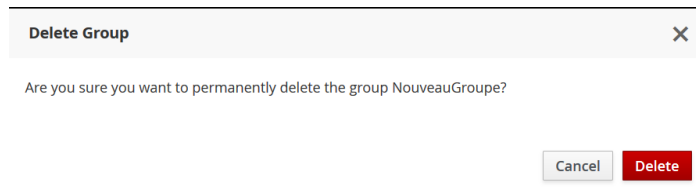
Sélectionnez l'item **Groups** du menu **Manage**.



Sélectionnez le groupe à supprimer et cliquez sur le bouton **Delete**.



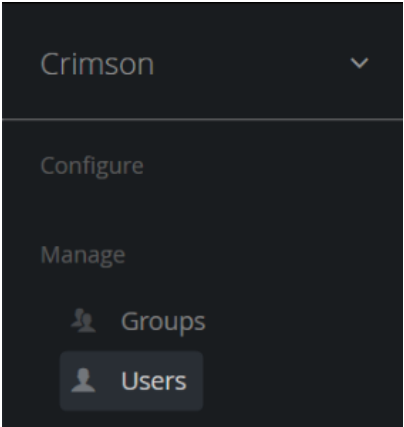
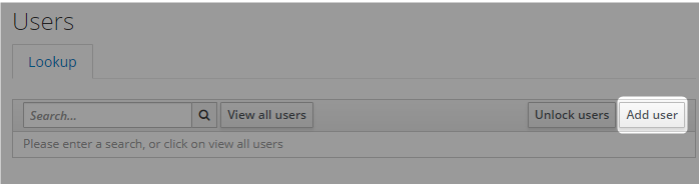
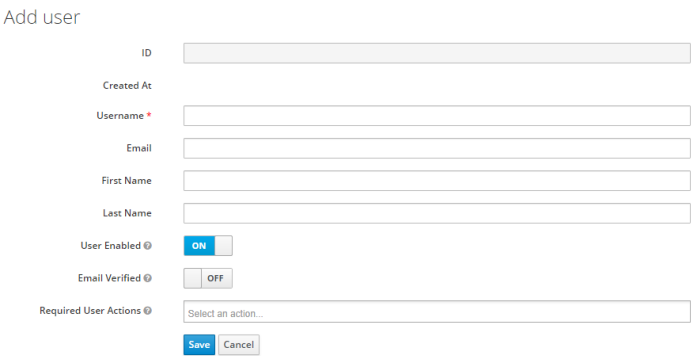
Confirmez la suppression en cliquant sur **Delete**.



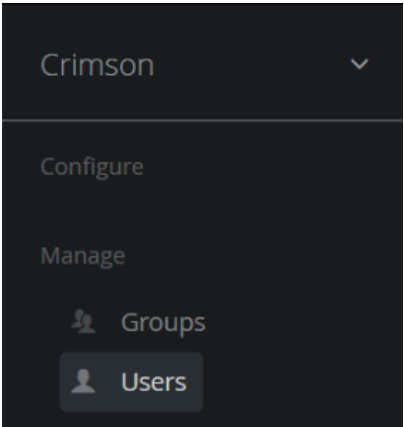


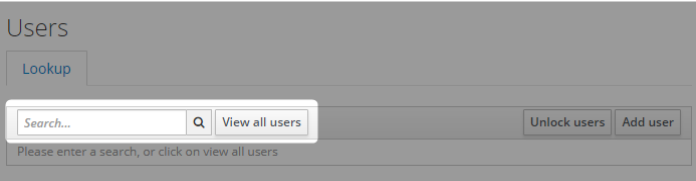
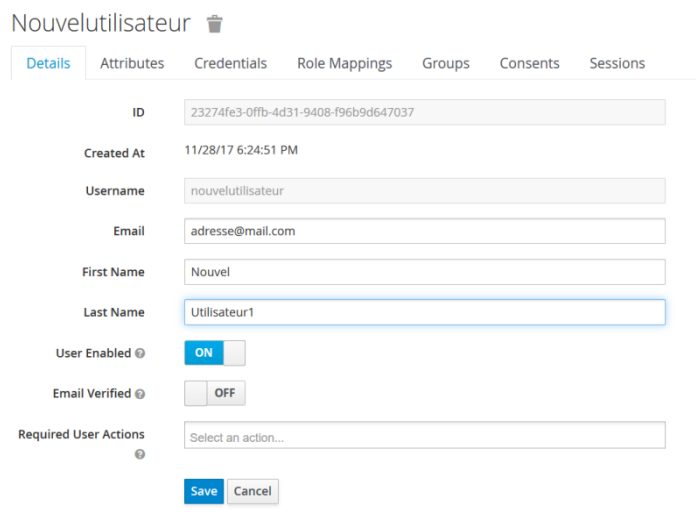
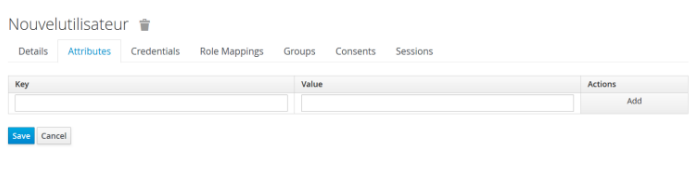
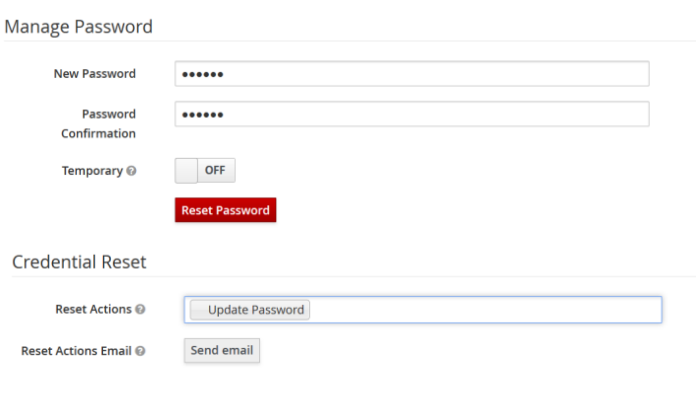
# Gestion des utilisateurs

## Création d'un nouvel utilisateur

Sélectionnez l'item <b>Users</b> du menu <b>Manage</b> .	
Cliquez sur le bouton <b>Add User</b> .	
<p>Remplissez les champs :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Username (obligatoire)</li><li>• Email</li><li>• First Name</li><li>• Last Name</li></ul> <p>Cliquez sur <b>Save</b>.</p> <p>Vous pouvez positionner "Required User Action" sur "Require Password" pour forcer le nouvel utilisateur à entrer un nouveau mot de passe.</p>	
L'interface d'édition du nouvel utilisateur s'affiche (voir ci-dessous).	

## Edition d'un utilisateur

Sélectionnez l'item <b>Users</b> du menu <b>Manage</b> .	
--	--

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

**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**.

## Nouvelutilisateur

Details Attributes Credentials **Role Mappings** Groups Consents Ses:

Realm Roles

Available Roles ?

Assigned Roles ?

admin

offline\_access  
uma\_authorization

Add selected >

<< Remove selected

Client Roles

Select client to view roles for client

Client Roles

CrimsonServer

account  
admin-cli  
broker  
CrimsonCop  
**CrimsonServer**  
realm-management  
security-admin-console

Available Roles ?

Assigned Roles ?

UR\_CrisisNarrative\_RO  
UR\_CrisisNarrative\_RW  
UR\_DecisionPoints\_DIS  
UR\_DecisionPoints\_RO  
**UR\_DecisionPoints\_RW**  
UR\_DecisionsStatementPlus

Add selected >

UR\_Chronogram\_RW

<< Remove selected

**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**.






Group Membership ?

Leave

/NouveauGroupe

Available Groups ?

Join

 Pompiers  
 Santé  
 Autres acteurs 1  
 Sécurité publique  
 Autres acteurs 2

**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.
----	---

- *UR\_ChronogramTime* :

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.

- *UR\_CollaborativeRecordsSummary* :

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.

- *UR\_CollaborativeRecordsSummaryTable* :

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.

- *UR\_CollaborativeRecordsTable* :

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.

- *UR\_DecisionsStatementPlugin* :

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.

- *UR\_Device* :

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.

- *UR\_GroupVisibility* :

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.

- *UR\_Incident* :

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.

- *UR\_InternalMail* :

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.

- *UR\_LayoutSharing* :

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 fonctionnalités supplémentaires ou étendues.

# Glossaire

<b>Acteur</b>	Un acteur est une personne qui jouera un rôle soit durant une crise soit dans un contexte de formation.
<b>Auteur</b>	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.
<b>Configuration</b>	Une configuration définit le contexte de l'évènement (environnement, acteurs, objectifs dans le cas d'une formation ...)
<b>COP</b>	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.
<b>DMU</b>	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.
<b>Evènement</b>	Un évènement est une configuration en cours de déroulement avec des acteurs
<b>SIG</b>	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.
<b>IHM</b>	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.
<b>SDK</b>	Software Development Kit : ensemble d'outils logiciels permettant d'ajouter des fonctionnalités à une application.
<b>SITREP</b>	SITuation REPort. Il s'agit d'un rapport de la situation courante rapporté par les intervenants lors d'une crise à leur hiérarchie.