

Guide d'utilisation d'un PDA

(Personal Digital Assistant ou Assistant Numérique Personnel en français)



Prise en main



AVANT DE PARTIR

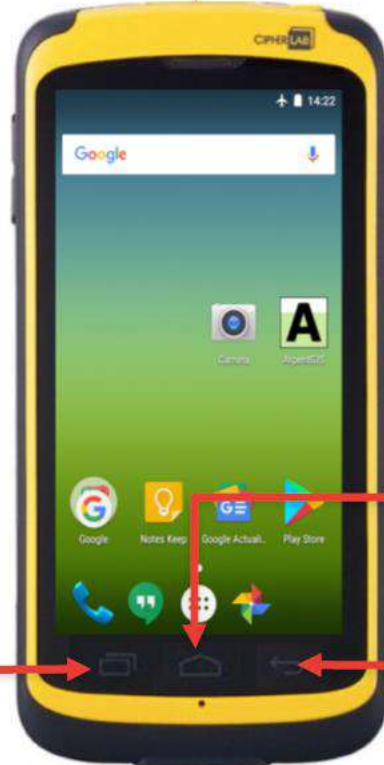
*Le PDA se décharge assez vite,
même éteint!*

Veillez donc bien à le **charger LA VEILLE** de la sortie

En cas de sortie longue, prévoyez **une batterie externe** pour pouvoir le recharger sur la route (la batterie se décharge vite avec le froid également)

Icone « Gestionnaire de tâches »

Affiche toutes les applications ouvertes en arrière-plan



Bouton de démarrage

- appui long pour allumer/éteindre
- appui bref pour mettre en veille

Réglage du volume sonore

Pour augmenter/diminuer le volume

Icone d'accueil

Pour revenir au menu principal (cet écran d'accueil)

Icone « retour »

Pour revenir à la page précédente

Page d'accueil

Lancer l'application "ArpentGIS"

Remarque

En cas de problème à l'ouverture d'ArpentGIS, vous pouvez:

1. ouvrir le Gestionnaire de tâches (bas de l'écran noir), et fermer l'application ArpentGIS

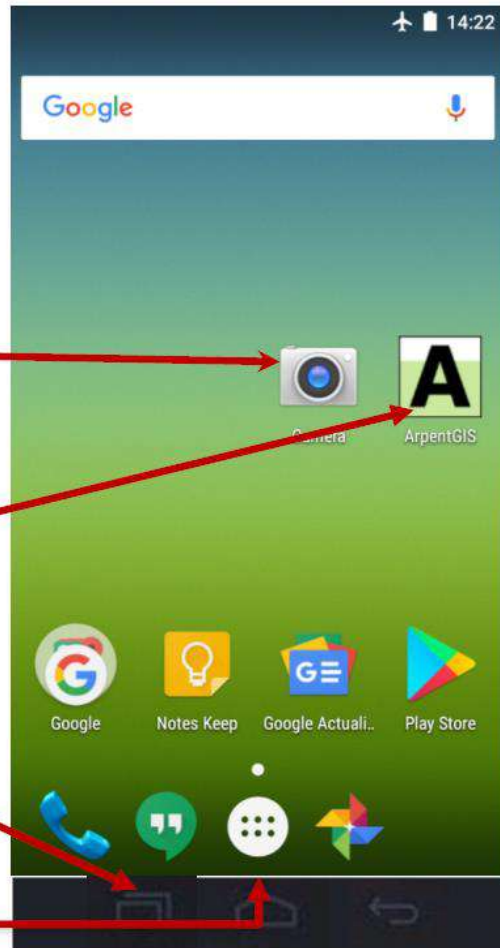
2. rouvrir ArpentGIS depuis cette icône en la cherchant dans le menu des applications de l'appareil



Appareil photo



ArpentGIS



Ouverture de l'application


Patientez le temps que
l'application se lance



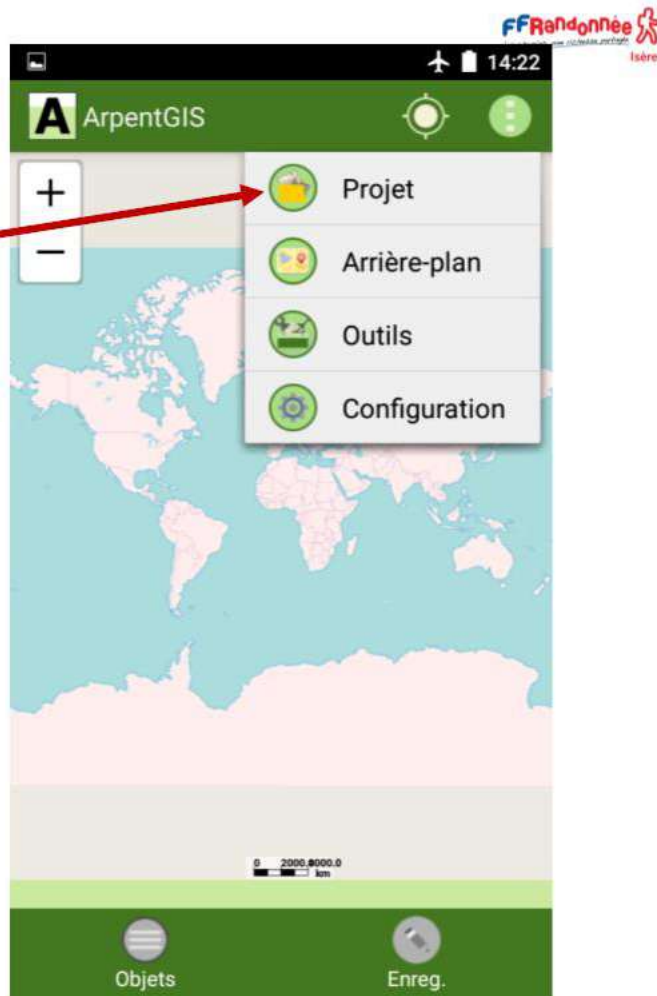
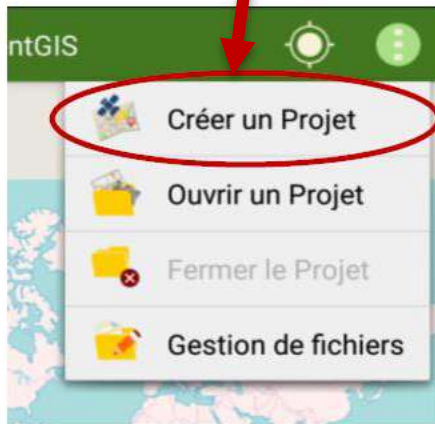
Menu d'accueil de l'application



Création d'un projet

- Sélectionnez "Projet" (via l'icone )
- Puis dans le menu déroulant : "Créer un projet"

Remarque
Si l'écran se met en veille,
pour le rallumer: **appui bref sur le**
« bouton de démarrage »



Création d'un projet

- Renommez le fichier par le libellé de la mission

Nom du projet : renseigner le n° du secteur alloué,
éviter les points et (utiliser « _ » ou « - » si besoin)

- Choisissez le type de formulaire terrain : PDIPR.afs

Remarque

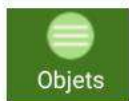
L'application peut se fermer spontanément, pas de panique
ROUVREZ SIMPLEMENT le projet en cours, il s'enregistre automatiquement

The screenshot shows the 'Créer un Projet' screen in a mobile application. At the top, there is a green header with a white checkmark and the text 'Créer un Projet'. Below the header, the 'Nom du projet:' field is filled with the number '20181210142254'. Underneath, the 'Formulaire terrain:' section is visible, featuring a dropdown menu. The menu is open, showing several options: '(Aucun)', '(Aucun)', 'Generaliste.afs', and 'PDIPR.afs'. The option 'PDIPR.afs' is circled in red, and a red arrow points to it from the bottom. Another red arrow points to the 'Nom du projet:' field from the left. The status bar at the top right shows the time as 14:23.

Rédaction d'un projet

Votre projet est maintenant créé.

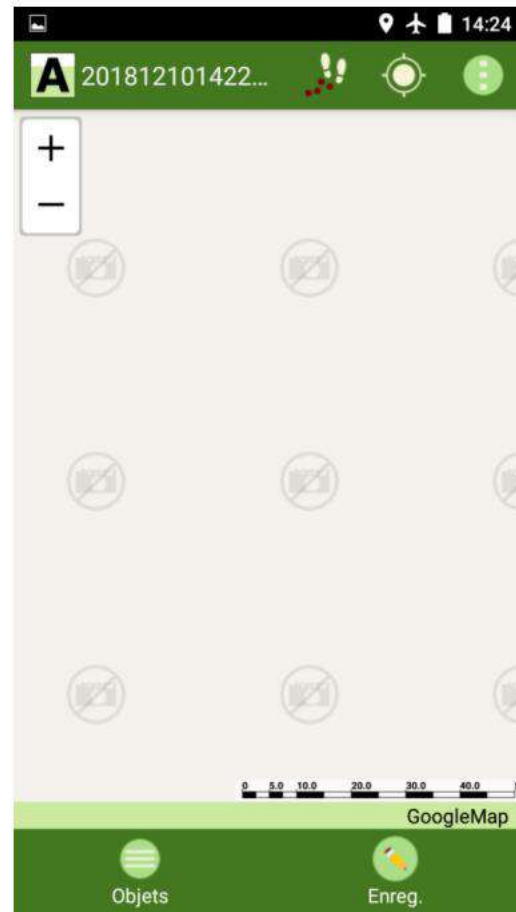
Vous allez donc arriver sur cette page. Deux icônes apparaissent en bas de l'écran :



: Pour l'édition ou la modification, ouvre la liste d'objets créés lors du projet

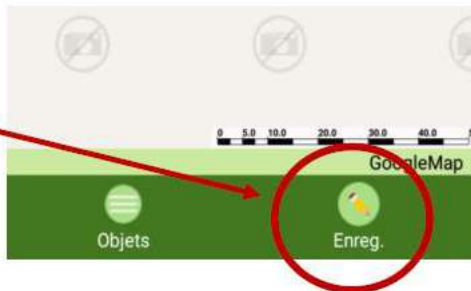


: Pour la création de nouveaux éléments

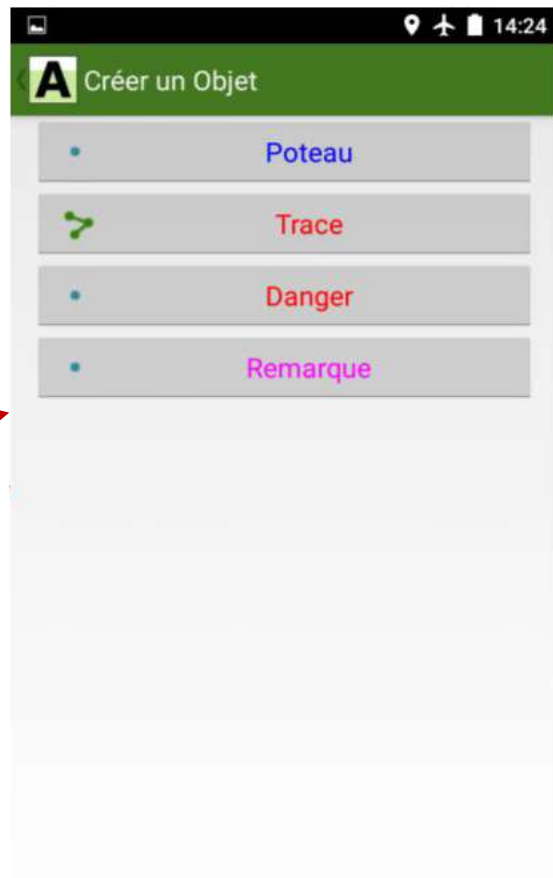


Création d'un objet

L'outil de création est symbolisé par le crayon
CRÉER = Enreg.



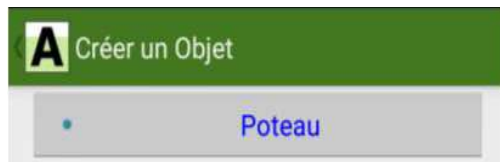
- Pour tout nouvel élément à créer vous cliquer sur « Enreg. »
- Le menu suivant s'ouvre



Remarque

La création d'objets lourds (comme une trace longue) peut ralentir l'appareil, on vous conseille donc de ne pas faire des traces trop longues, en créer une nouvelle tous les 4-5 km environ.

POTEAU



On commence et on finit souvent une mission à un poteau.
(si ça n'est pas le cas, aller à la page 11: TRACE).

- Après avoir sélectionné “Poteau” voici les informations à compléter.
- Remplir les informations demandées:
NomPoteau, EtatPoteau...

14:24

A Données attrib...

* **NomPoteau** - nom du carrefour présent sur la bague en haut du poteau

* **EtatPoteau** - état général du poteau

* **nettoyage** - lames à nettoyer

* **LocPoteau** - le poteau est il placé au bon endroit sur le parcours

* **NbLames** - nombre de lames présentes sur le poteau

99999

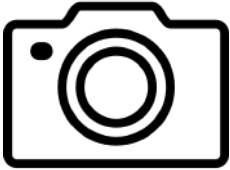
* **NbAbimees** - nombre de lames abimées ou cassées

99999

* **NbManquant** - nombre de lames manquantes (lames arrachées ou

POTEAU

Ajouter une photo



Il vous est proposé d'ajouter des photos lorsque vous créez un objet, pour éviter de surcharger l'appareil (et les fichiers du PDA) **n'en ajoutez pas.**

Le mieux est de prendre des photos avec votre téléphone, en cas de remarques/signalements sur poteaux ou lames, et de les ajouter **au PV de mission/rapport PDA** que vous enverrez après votre mission

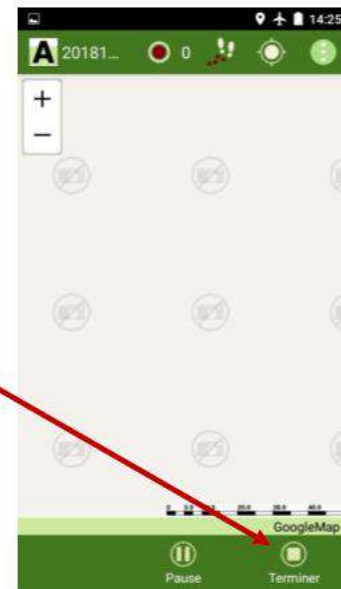
POTEAU

Une fois toutes les informations rentrées dans le menu
 (NomPoteau, EtatPoteau etc.)

Cliquez sur l'icone suivante pour géolocaliser l'objet
 Vous êtes dirigé vers cette page. Patientez 2-3 sec (1
 ou 2 bip), puis cliquez sur "Terminer"

Vous êtes ensuite redirigé vers la page
 du projet en cours.

Pour vous assurer que l'objet a bien été créé, vous
 pouvez cliquer sur  et le poteau doit apparaître dans
 la liste



TRACE

Attention : contrairement aux autres objets, on commence la trace et on renseigne ses caractéristiques à posteriori

“Objet” Trace : Après avoir créé le poteau , vous devez démarrer une trace.
 Cet objet doit être créé entre chaque poteau, et si le type de sentier change (ex: passage de route à chemin)

Comme pour le poteau:

- Cliquez sur « Enreg. »



- Dans le menu sélectionner cette fois :
 (Les informations relatives à la trace se complètent une fois la trace terminée)



- Cliquez sur l'icone GPS pour commencer la localisation:



PS : il vaut mieux créer des traces relativement souvent pour éviter la perte d'une unique grande trace en cas de bug...

TRACE

- Appuyez sur :



: Pour lancer l'enregistrement



: Pour mettre en pause (s'affiche une fois la trace démarrée)

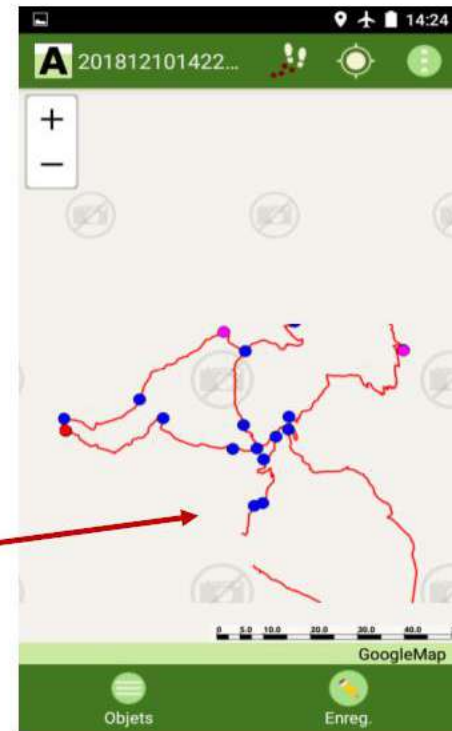


: Pour arrêter l'enregistrement, vous êtes ensuite renvoyé vers la page du projet en cours

- Une fois la trace terminée, elle doit apparaître à l'écran

Remarque

L'application peut se fermer spontanément, en cours de trace. PAS DE PANIQUE, la trace en cours a été enregistrée, vous vous assurerez de renseigner ses caractéristiques, mais vous n'avez qu'à en **démarrer une nouvelle**

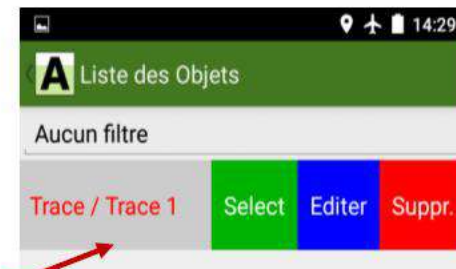


TRACE

Il faut maintenant renseigner les caractéristiques de cette trace.

- Cliquez sur  pour voir votre liste d'objets


Le nom de votre dernière trace apparaît, avec son numéro.

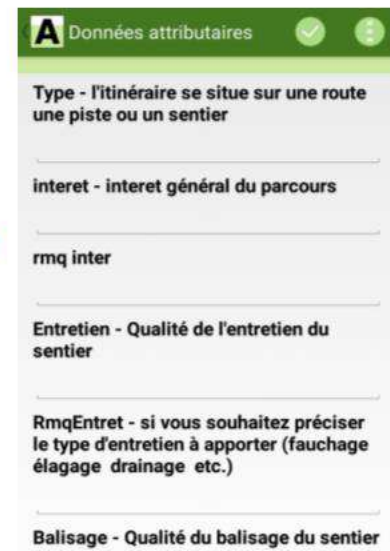


- Restez appuyé quelques secondes sur “Trace/Trace1” jusqu’à ce qu’apparaisse “Select/Editer/Suppr.”

- Sélectionnez

 Editer

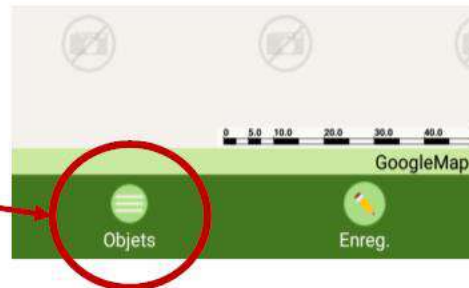
- Renseignez toutes les caractéristiques de la trace puis validez 



Rappel : *Piste* = possibilité de marcher à deux côté à côté
Sentier = pas de possibilité de marcher à deux

TRACE

Vous pouvez à tout moment vérifier les caractéristiques et le tracé de votre trace en revenant au menu « Objets »



Supprime la trace

Pour afficher le tracé de l'objet **Trace 1**, surligné en orange

Pour modifier les caractéristiques de la trace

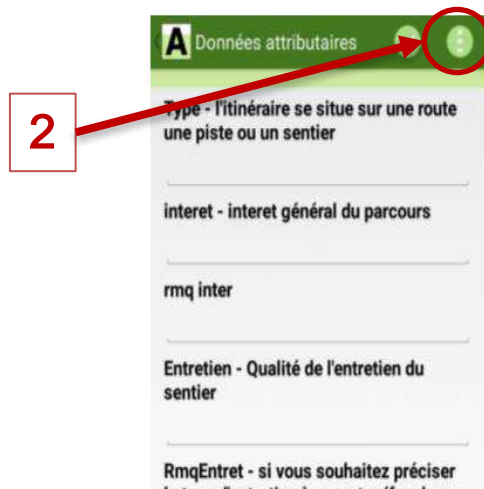
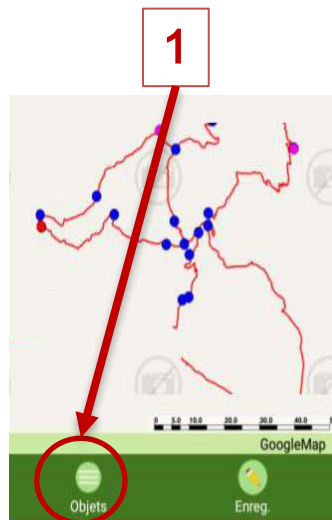
TRACE

IMPORTANT

Vous pouvez à tout moment interrompre la trace (pour créer un objet « Remarque » ou « Danger », voir pages suivantes)

Dans ce cas


Lorsque vous interrompez la trace, *n'oubliez pas de la reprendre* avant de redémarrer.
Pour cela il faut retourner dans sa liste d'objets:



Objets



Ici vous retrouvez l'ensemble des objets créés :

C'est ici que vous pourrez renseigner les informations relatives à une trace ou modifier des objets déjà créés (en cas de nécessité), avec la fonction  vue précédemment (appui long sur l'objet **Trace** ou **Poteau**)

Remarque

Au bout d'un grand nombre d'objets, le projet devenant lourd, l'appareil peut ramer.

Il est donc conseillé de **couper un projet en 2**:

créer le projet « Nom-1 » le matin, et un nouveau projet « Nom-2 » l'après-midi par exemple

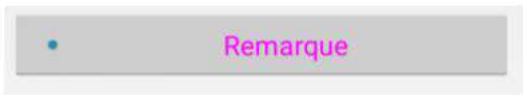


REMARQUE

!! Pour créer une remarque il faut d'abord arrêter toute trace en cours, et en reprendre une nouvelle après la remarque

En cas de remarque particulière (arbre couché, sentier difficilement praticable...). Sur l'écran d'accueil du projet:

- Cliquez sur  Enreg.
- Sélectionner cette fois:



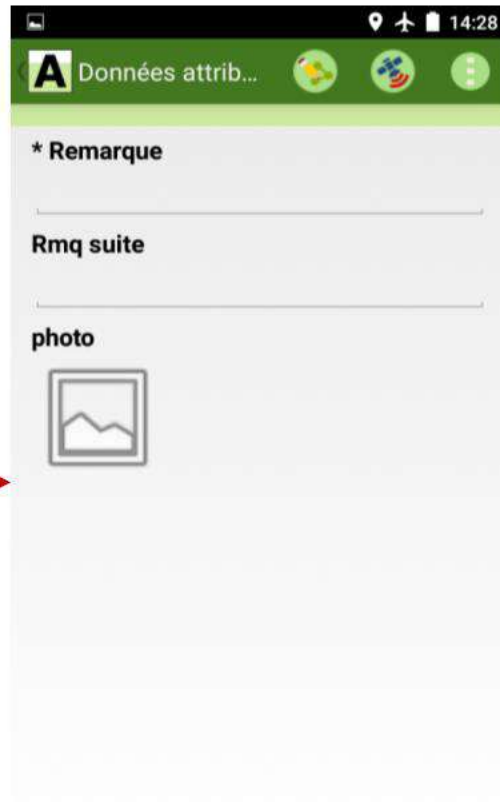
Créez un point remarque, la page suivante s'ouvre 

- Complétez les informations demandées

Sélectionnez l'icône




- Patientez 2-3 sec puis "Terminer"



Pensez à prendre une photo avec votre téléphone, à ajouter au rapport final


DANGER

En cas de danger particulier (Glissement de terrain,...)

- Cliquez sur 
- Sélectionner cette fois:



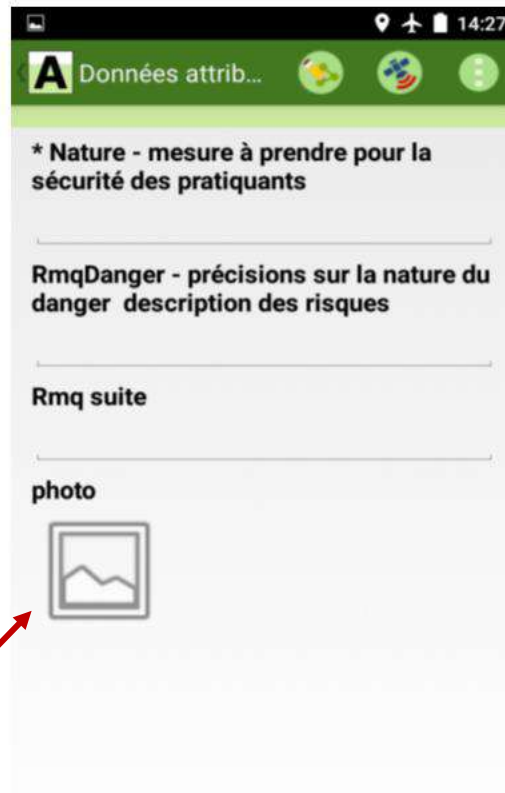
Créez un **point danger**, la page suivante s'ouvre

- Complétez les informations demandées
- Sélectionnez l'icône 
- Patientez 2-3 sec puis "Terminer"

photo



Les photos sont à ajouter au PV de mission, ne pas les mettre sur le PDA



Terminer un projet

Une fois la mission terminée, vous pouvez “fermer le Projet” après avoir cliqué sur l’icone



Remarque

Pour toute pause longue, vous pouvez:

- soit laisser l’application ouverte et simplement arrêter la trace et/ou finir à un poteau duquel vous repartirez ensuite
- soit fermer le projet, et en rouvrir un nouveau

Ouverture d'un projet

- Pour ouvrir un projet déjà créé : "Ouvrir un projet"
- Sélectionner le projet souhaité (fichier en « .agi »)

