



io-base
value-added data

TERĒGA
SOLUTIONS

Indaview Creator

Documentation
utilisateur

Sommaire

1. Présentation et accès à IndaView Creator	4
2. Gérer vos applications	5
2.1 Création d'une application	5
2.2 Modifier la configuration d'une application	7
2.3 Dupliquer une application	8
2.4 Supprimer une application	9
3. Gérer vos synoptiques	11
3.1 Création d'un nouveau synoptique	12
3.2 Ouvrir un synoptique existant	12
3.3 Enregistrer le synoptique courant	13
3.4 Enregistrer le synoptique courant sous un autre nom	15
3.5 Supprimer un synoptique	15
3.5 Modifier les propriétés d'un synoptique	17
3.6 Explorer les éléments du synoptique courant	18
4. Editer un synoptique : utiliser les outils de dessin	20
4.1 Création de lignes	21
4.2 Création de polygones	21
4.3 Création d'un afficheur	22
4.4 Création d'un message	22
4.5 Création d'un rectangle	22
4.6 Création d'une ellipse	23
4.7 Les images	23
5. Editer un synoptique : utiliser les outils d'édition	24
5.1 Zoom	24
5.2 Grille	26
5.3 Avant-plan et arrière-plan	27
5.4 Outils de géométrie	27
5.5 Fonctions d'alignement	28
5.6 Fonction de centrage	29
5.7 Fonction d'égalisation	29
5.8 Gestion des calques	30
6. Accéder à la fenêtre de configuration des objets	32
6.1 Le menu Design	33
6.2 Le menu Animations	33
6.3 Le menu Actions	35
6.4 Le menu Symboles	36
7. Configuration des propriétés design d'un objet	37
7.1 Paramètres communs à tous les objets	38
7.2 Paramètres particuliers	40
7.2.1 Objet Lignes et Polygones	40

7.2.2	Afficheur de valeur	42
7.2.3	Objet Message	43
7.2.4	Objet Rectangle	45
8.	Configuration des propriétés d'animation d'un objet	46
8.1	Éditer une formule	47
8.1.1	Sélection des variables	49
8.1.2	Création des formules	50
	La fonction Cast (value,type)	51
	La fonction Exist ("variable")	51
	La fonction If (condition, trueValue, falseValue)	52
8.2	Définir une équation de visibilité	52
8.3	Définir une équation d'animation	53
8.4	Supprimer une équation d'animation	56
8.4	Configurer l'ordre d'application des paramètres d'animations	57
9.	Configuration des propriétés d'action d'un objet	58
9.1	Variable de verrou	60
9.2	Choix de l'action	61
9.3	Gérer les actions	63
10.	Gérer des symboles	66
10.1.	Créer un symbole	67
10.2.	Attribuer des paramètres au symbole	69
10.3.	Réutilisation du symbole	78
10.4.	Modifier un symbole	81
11.	Exporter/Importer un synoptique	84
11.1.	Exporter un synoptique	84
11.2.	Importer un synoptique	88

1. Présentation et accès à IndaView Creator

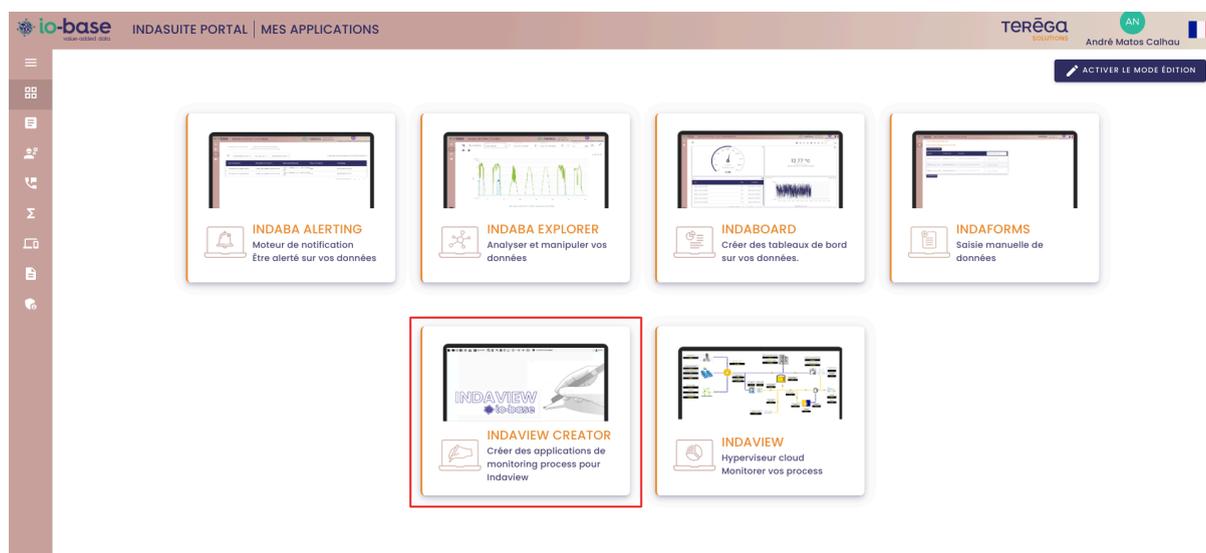
IndaView Creator est l'outil de création de l'interface utilisateur de l'application IndaView. Ce dernier permet la création:

- des vues
- des animations et objets graphiques
- de la navigation de l'application

Vous pourrez donc créer des représentations visuelles personnalisées via IndaView Creator et les retrouver dans IndaView.

Prérequis : Il faut avoir un rôle de créateur de vues pour pouvoir accéder à cette fonctionnalité.

Accéder au portail de Io-base et cliquer sur la tuile IndaView Creator.

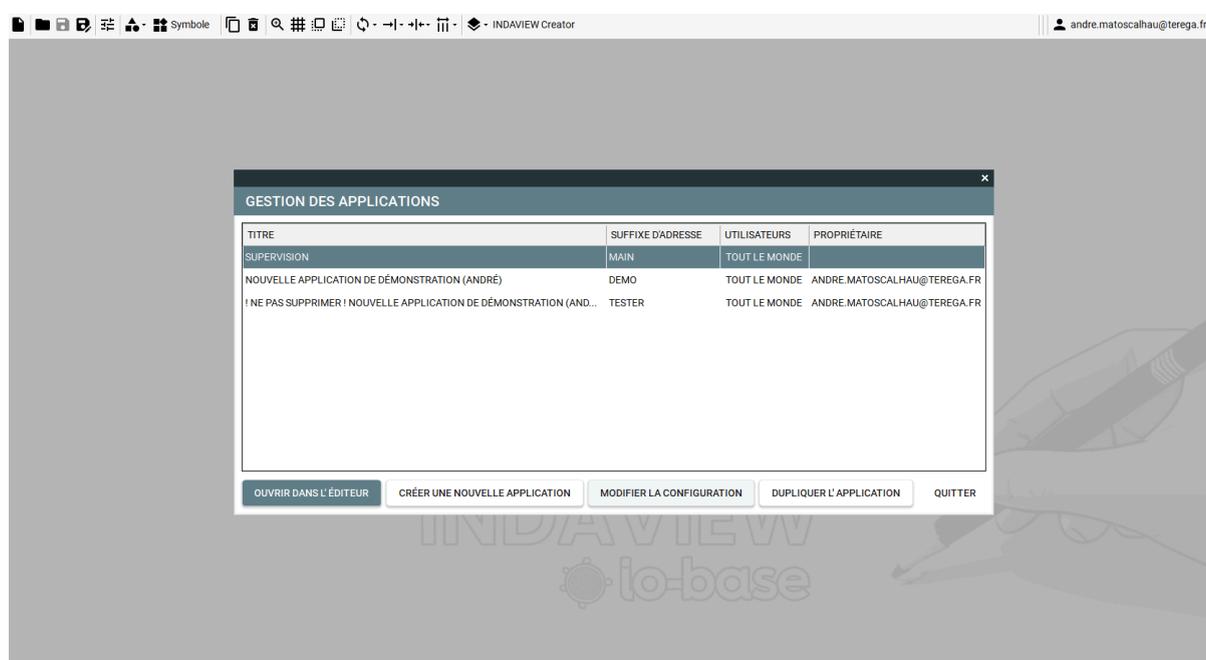


2. Gérer vos applications

Prérequis : Cette fonctionnalité est accessible pour les utilisateurs ayant un rôle de créateur de vues.

Accéder à **Indaview Creator**.

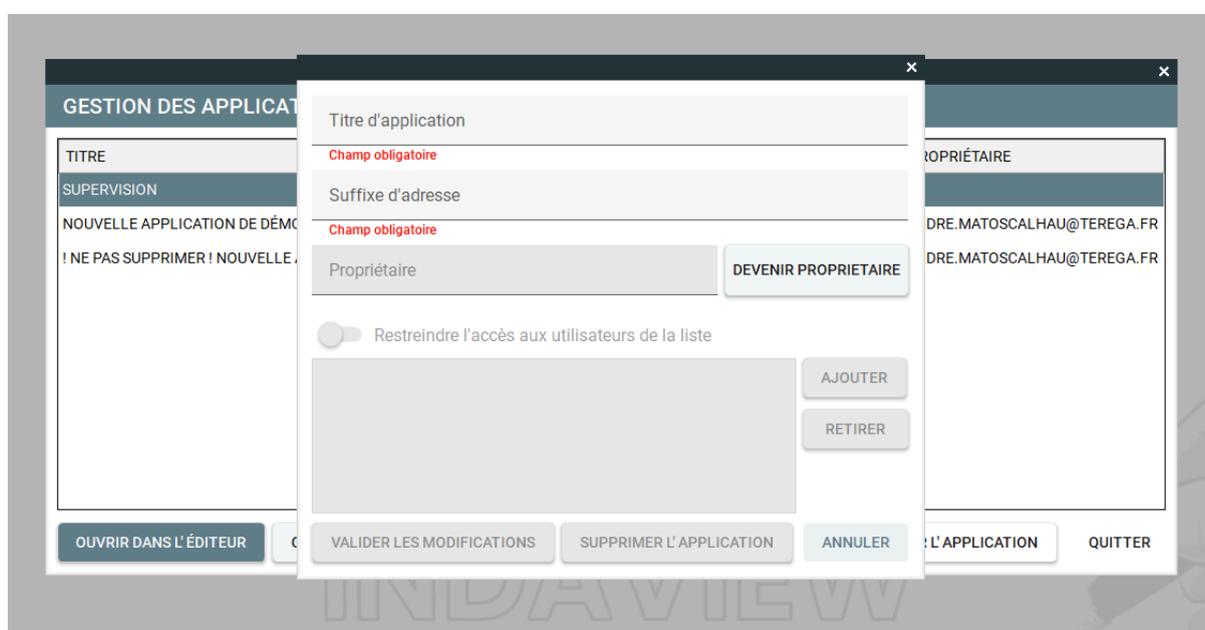
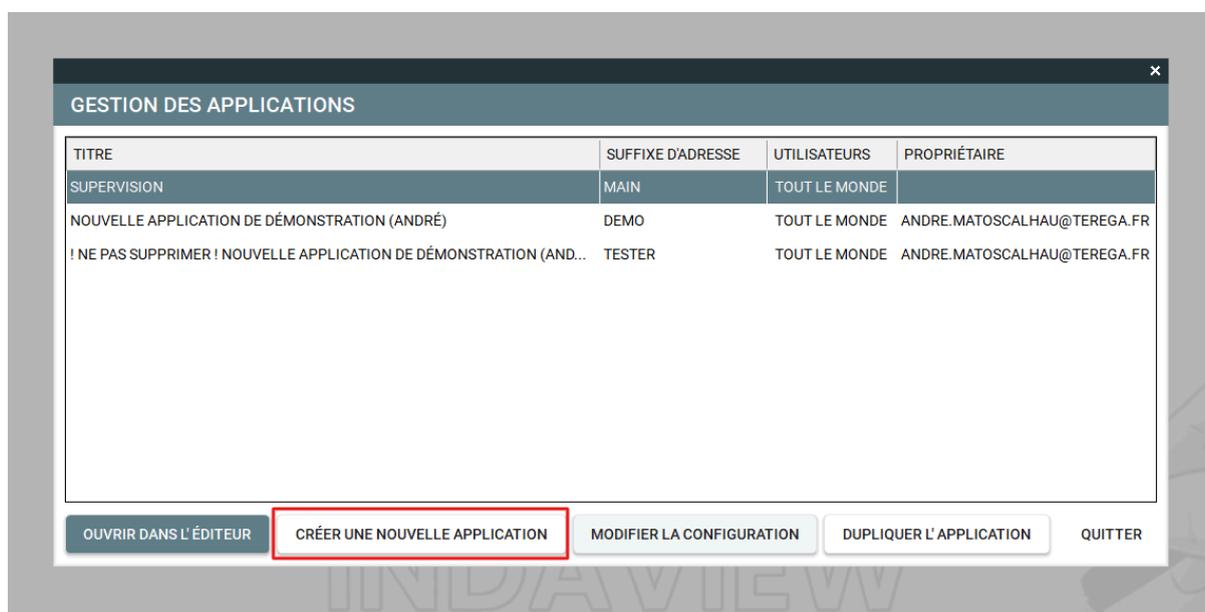
Vous êtes redirigés vers la page de **gestion des applications**.



Pour initier la création de vues, il est nécessaire de définir au préalable une application de supervision dans laquelle les vues vont pouvoir être consultées.

2.1 Création d'une application

Cliquer sur le bouton **Créer une nouvelle application**.



Vous devez ensuite indiquer plusieurs paramètres :

- un titre
- un suffixe d'adresse pour pouvoir accéder à l'application
- un propriétaire (le bouton **Devenir propriétaire** vous permet de vous désigner en tant que propriétaire)

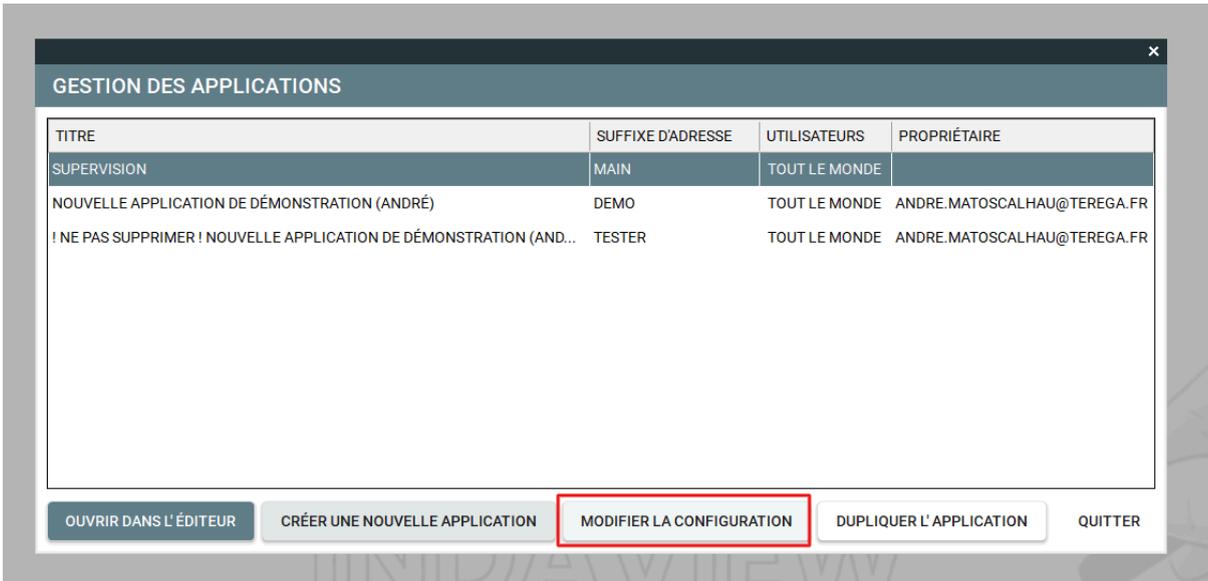
- il vous est possible de restreindre l'accès à certains utilisateurs

Cliquer sur **Valider les modifications**.

Votre application est créée.

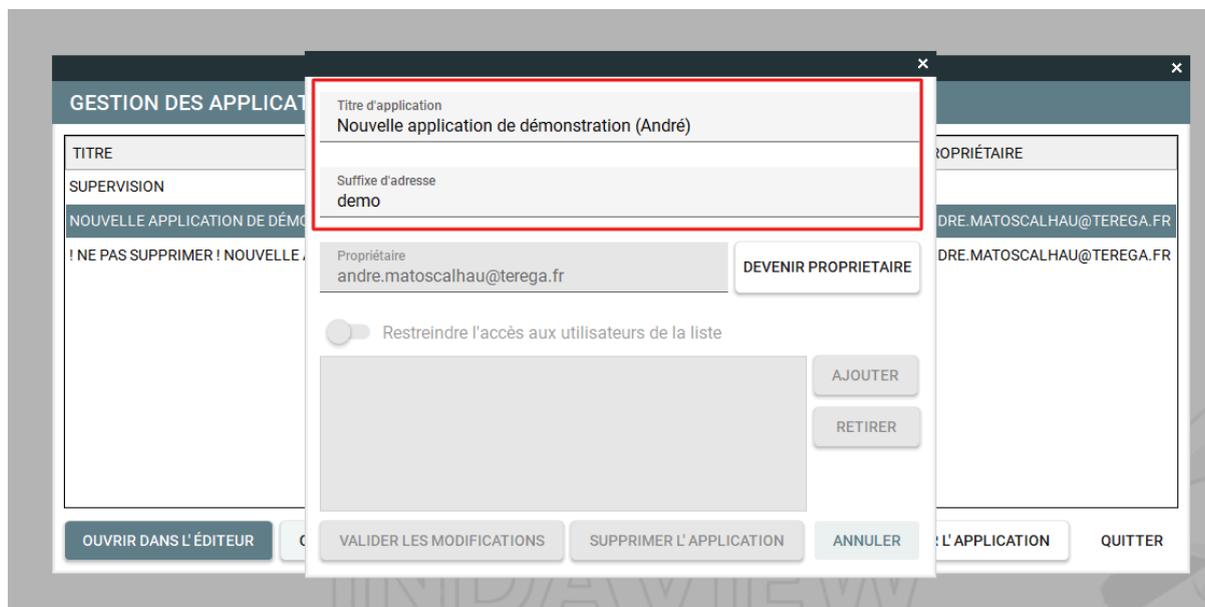
2.2 Modifier la configuration d'une application

Pour modifier la configuration d'une application, cliquer sur **Modifier la configuration**, dans l'écran de gestion des applications.



The screenshot shows a window titled "GESTION DES APPLICATIONS" with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar is a table with the following columns: TITRE, SUFFIXE D'ADRESSE, UTILISATEURS, and PROPRIÉTAIRE. The table contains three rows of data. Below the table is a row of buttons: "OUVRIR DANS L'ÉDITEUR", "CRÉER UNE NOUVELLE APPLICATION", "MODIFIER LA CONFIGURATION" (highlighted with a red box), "DUPLIQUER L'APPLICATION", and "QUITTER".

TITRE	SUFFIXE D'ADRESSE	UTILISATEURS	PROPRIÉTAIRE
SUPERVISION	MAIN	TOUT LE MONDE	
NOUVELLE APPLICATION DE DÉMONSTRATION (ANDRÉ)	DEMO	TOUT LE MONDE	ANDRE.MATOSCALHAU@TEREGA.FR
! NE PAS SUPPRIMER ! NOUVELLE APPLICATION DE DÉMONSTRATION (AND...	TESTER	TOUT LE MONDE	ANDRE.MATOSCALHAU@TEREGA.FR

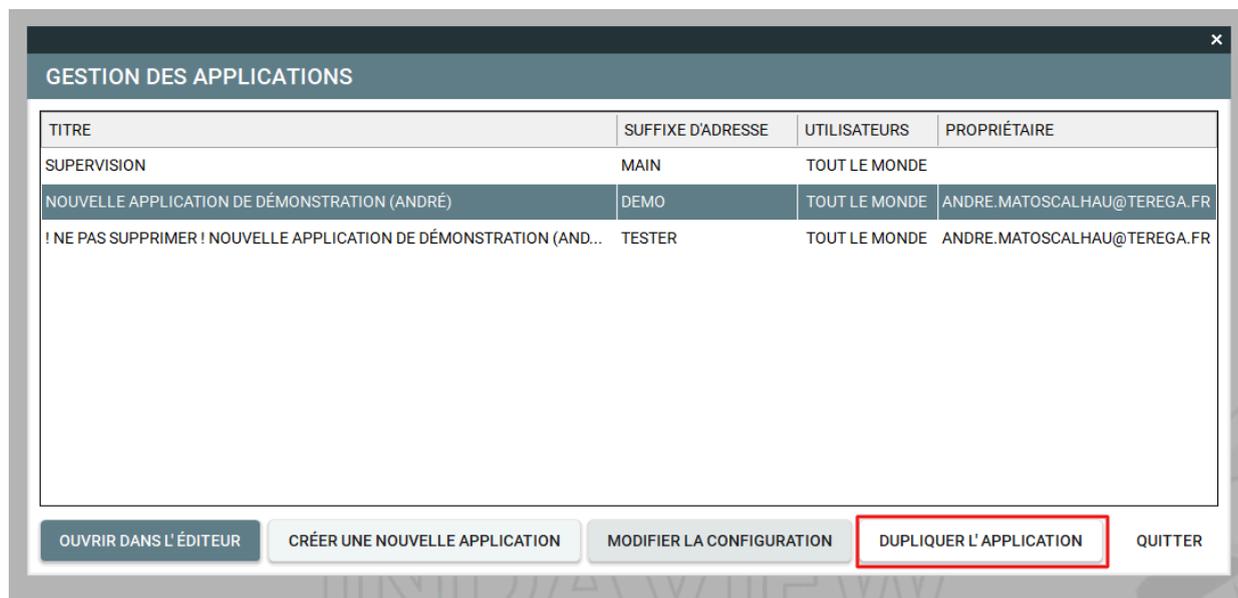


Vous avez la possibilité de modifier :

- le titre de l'application
- le suffixe d'adresse

2.3 Dupliquer une application

Pour dupliquer une application, cliquer sur le bouton **Dupliquer l'application**, dans l'écran de gestion des applications.

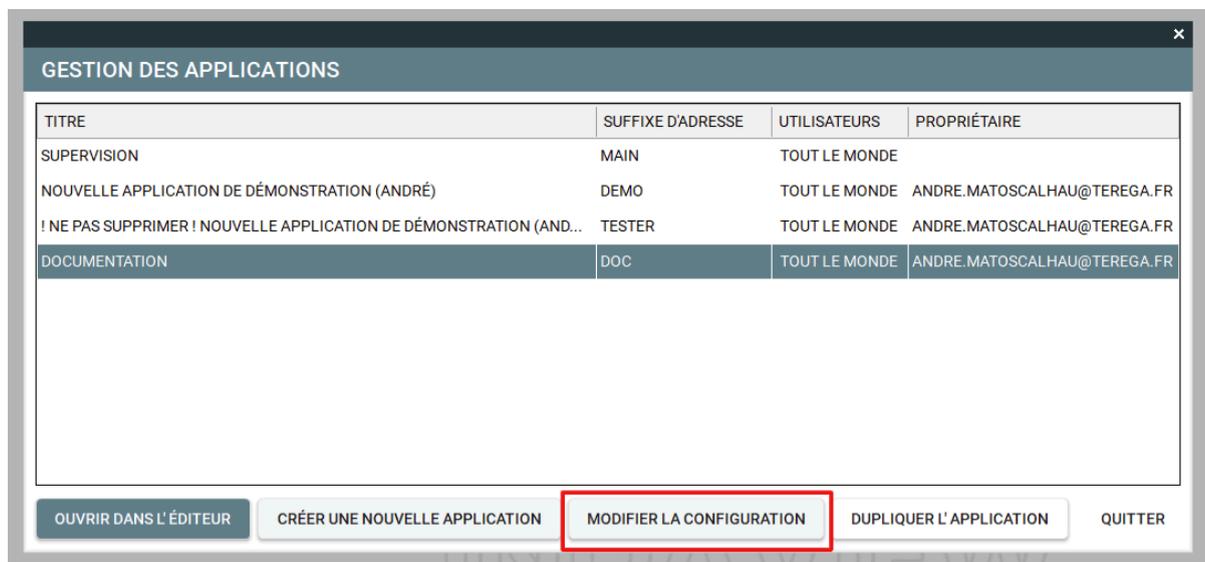


Une copie d'application va alors être générée. Par défaut, elle portera le titre "Copie de [titre de l'application originale]".

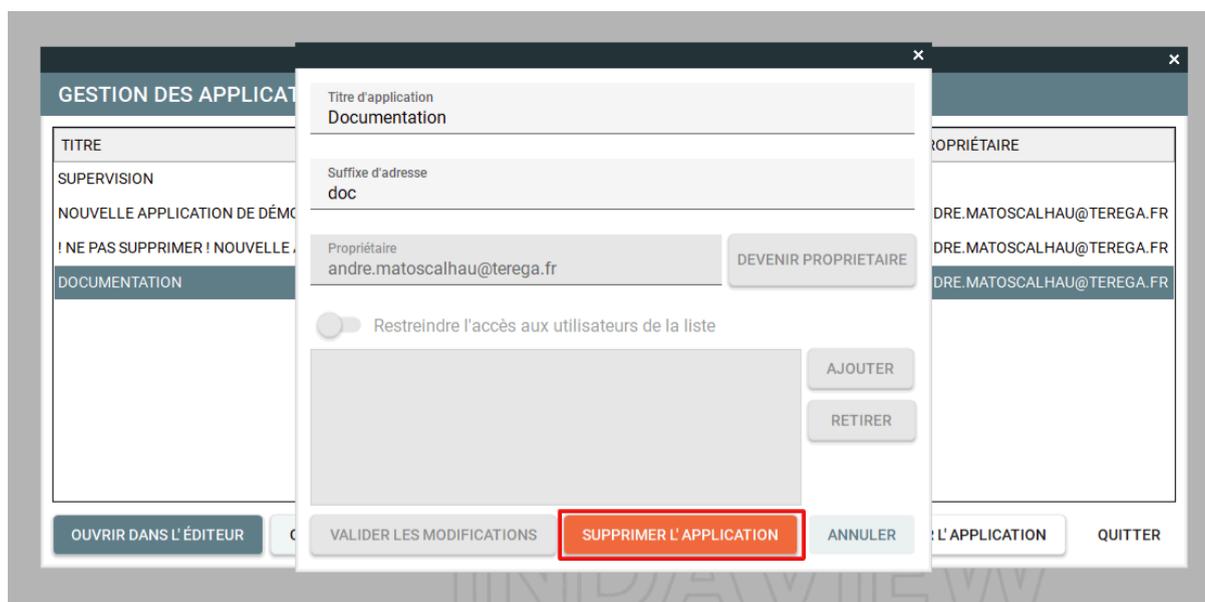
2.4 Supprimer une application

Remarque : Pour supprimer une application, vous devez être le propriétaire de celle-ci ou avoir un rôle de d'administrateur.

Sélectionner l'application puis cliquer sur Modifier la configuration.

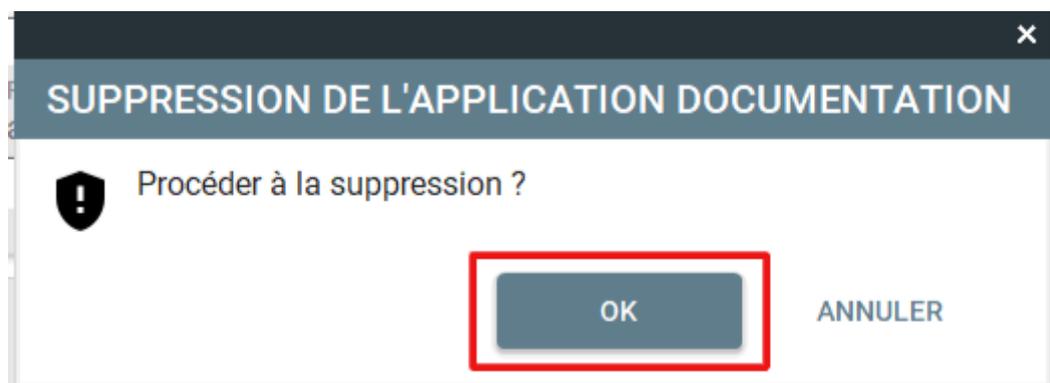


Puis cliquer sur **Supprimer l'application**.

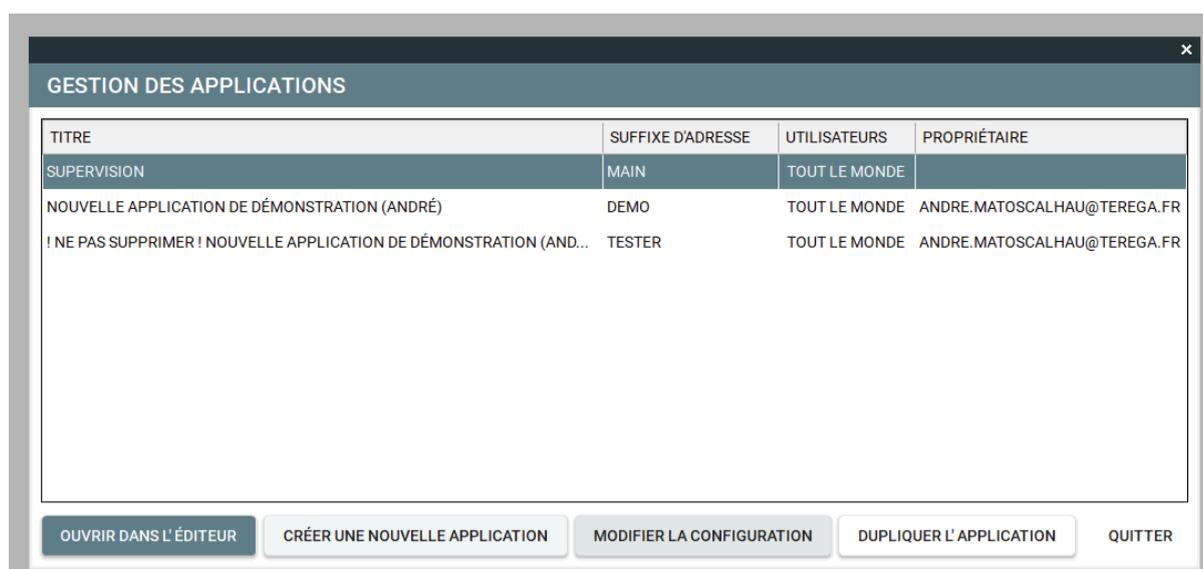


Un message de confirmation apparaît.

Cliquer sur "OK".



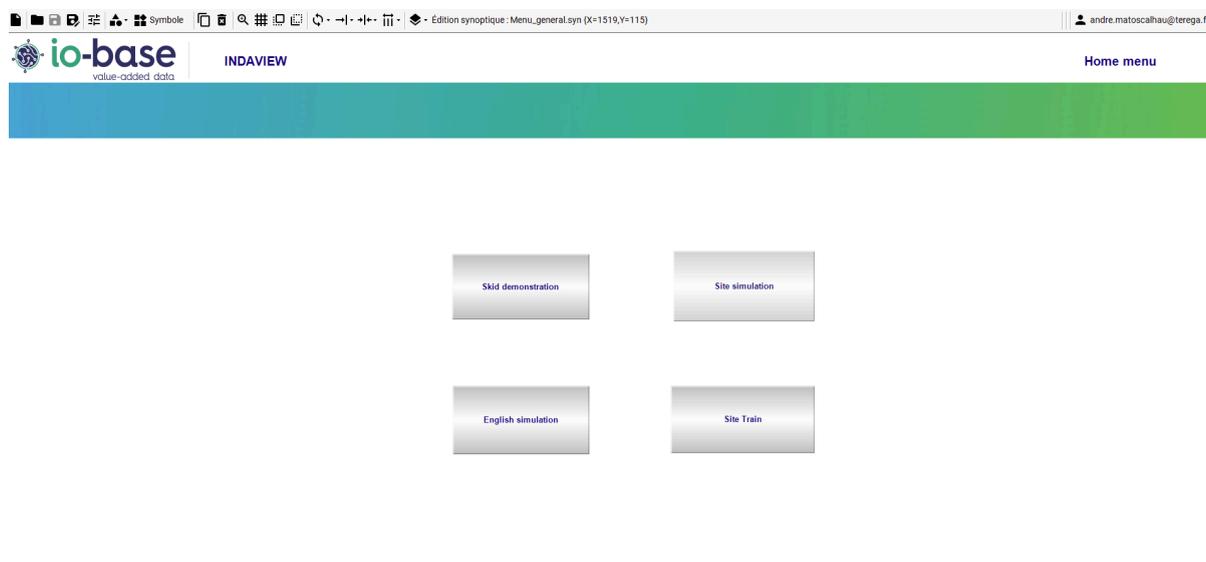
L'application est supprimée et n'apparaît plus dans la liste des applications.



3. Gérer vos synoptiques

Prérequis : Cette fonctionnalité est accessible pour les utilisateurs ayant un rôle de créateur de vues.

Accéder à IndaView Creator via le portail **lo-base** et sélectionner une application de supervision.



3.1 Création d'un nouveau synoptique

Pour créer un nouveau synoptique, cliquez sur le bouton **Nouveau synoptique**.



3.2 Ouvrir un synoptique existant

Pour ouvrir un synoptique existant, cliquez sur le bouton **Charger**.



3.3 Enregistrer le synoptique courant

Le bouton **Sauver** permet l'enregistrement du synoptique courant.



Lors de la première sauvegarde du fichier, vous pouvez spécifier l'emplacement du fichier et son nom.



Par défaut, une arborescence simple est proposée.

Pour les applications complexes, il est recommandé de l'enrichir en ajoutant d'autres répertoires via le bouton nouveau dossier.

Sélection du synoptique

NOUVEAU DOSSIER

RÉCUPÉRER

Bibliothèque indaview

3.4 Enregistrer le synoptique courant sous un autre nom

Pour enregistrer le synoptique courant sous un autre nom, cliquer **Sauver sous**.

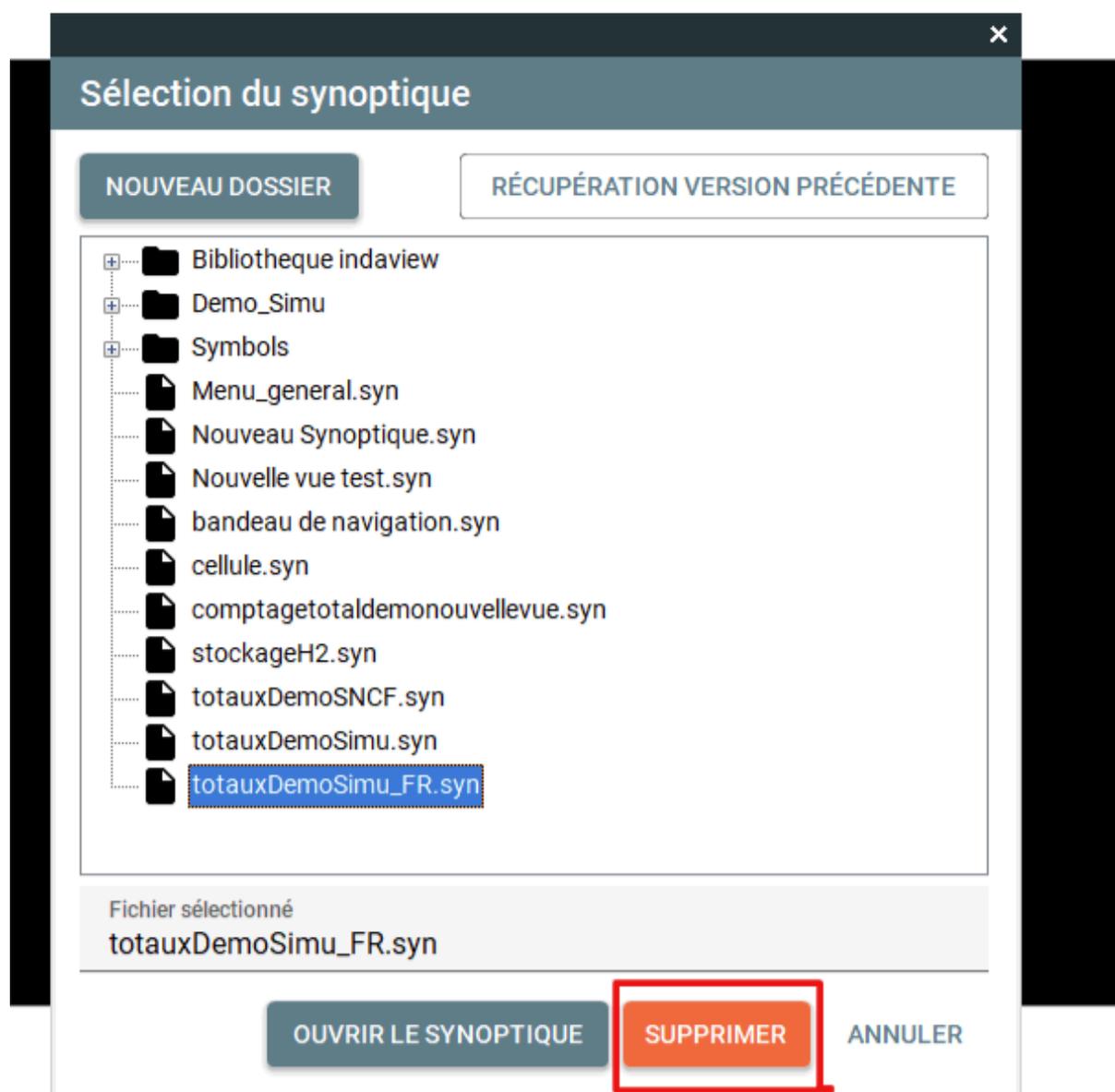


3.5 Supprimer un synoptique

Pour supprimer un synoptique, ouvrez d'abord la bibliothèque de synoptiques en cliquant sur le bouton **Charger**.



Ensuite, sélectionnez le synoptique que vous souhaitez supprimer et cliquez sur **Supprimer**.



Remarque : Pour supprimer un dossier, il faut avoir au préalable supprimé tous les synoptiques qu'il contient.

3.5 Modifier les propriétés d'un synoptique

Vous pouvez modifier certaines propriétés de votre synoptique en cliquant sur le bouton Propriétés du synoptique.

Propriétés du synoptique

▼ Affichage	
Couleur de fond	<input type="checkbox"/> White
▼ Animations	
Paramètres suggérés	(Collection)
▼ Divers	
Version	2
▼ Indication	
Titre du synoptique	

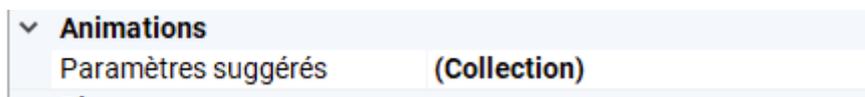
VALIDER ANNULER

Le paramètre **Affichage** vous permet de sélectionner la couleur de fond de votre synoptique.

▼ **Affichage**

Couleur de fond	<input type="checkbox"/> White
-----------------	--------------------------------

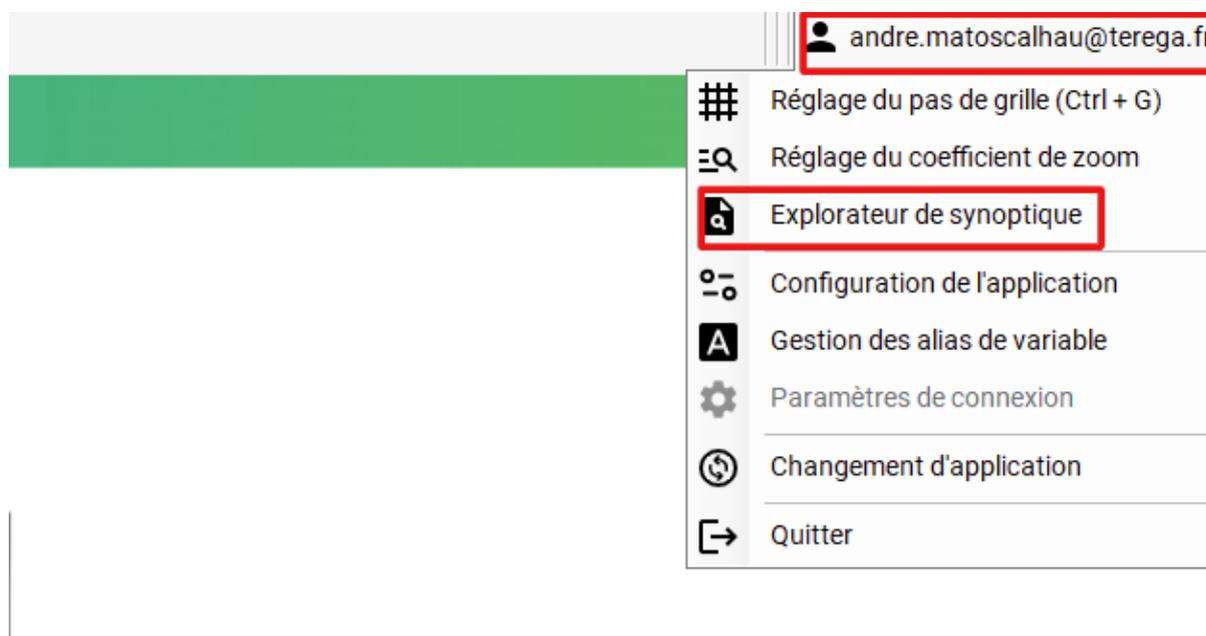
Le paramètre **Animations** vous permet de gérer les variables passées en paramètres pour les animations (voir l'article sur la création des objets).

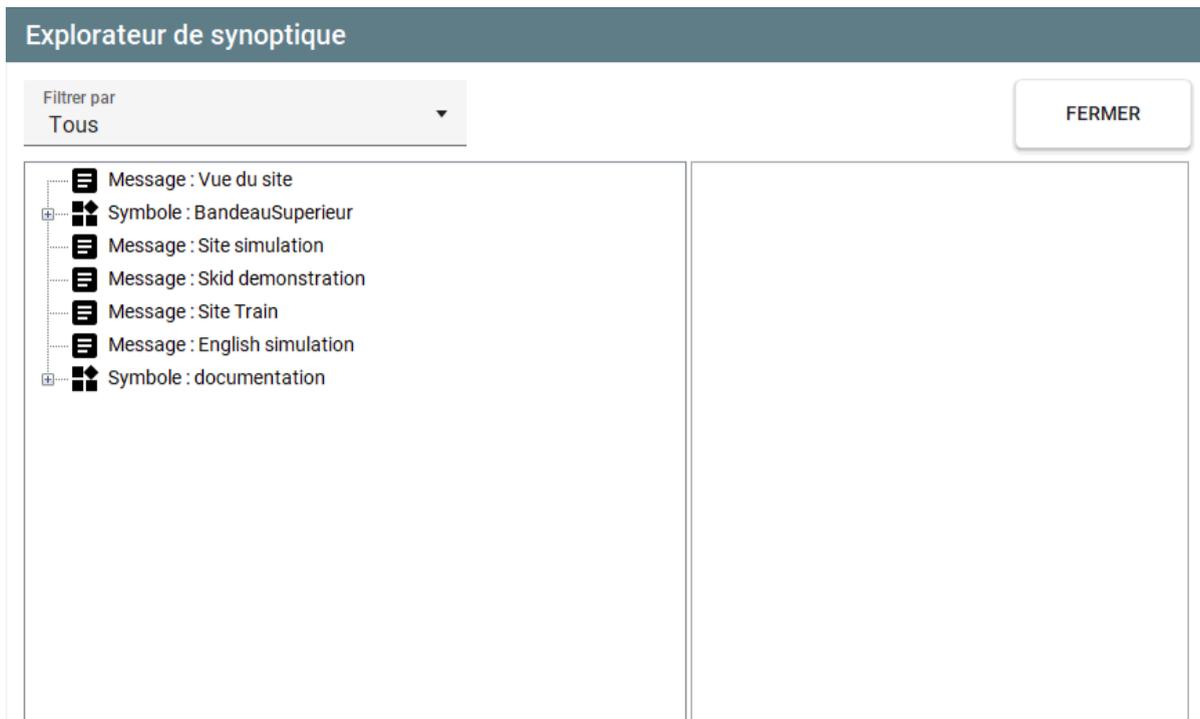


3.6 Explorer les éléments du synoptique courant

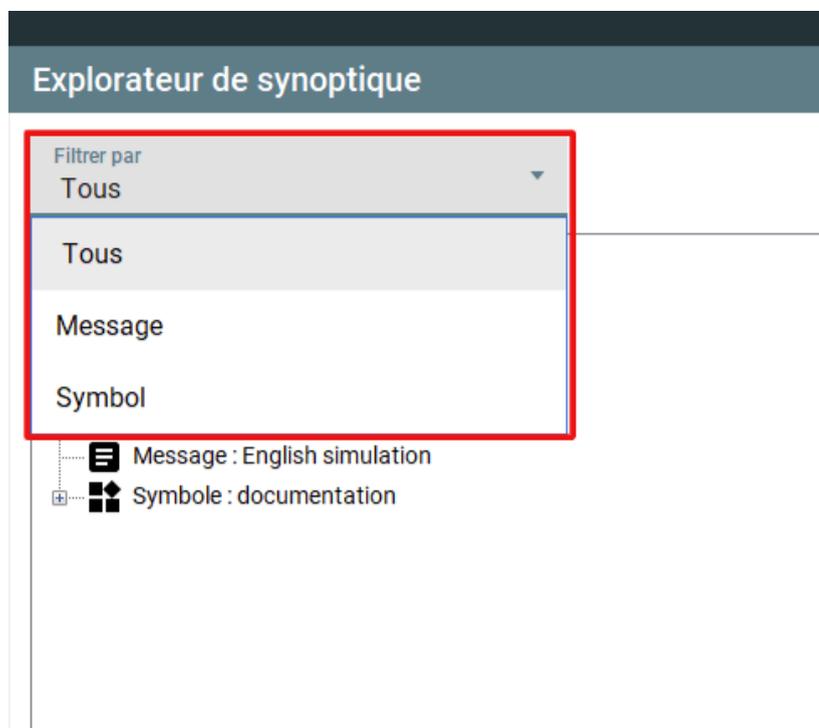
Il vous est possible d'explorer le synoptique courant et de voir tous les éléments qui le composent.

Pour cela, cliquez sur le menu en haut à droite de l'écran, puis allez à **Explorateur de synoptique**.





Il vous est possible de filtrer votre recherche par type d'éléments.



4. Editer un synoptique : utiliser les outils de dessin

Prérequis : Cette fonctionnalité est accessible pour les utilisateurs ayant un rôle de créateur de vues.

Accéder à IndaView Creator via le portail **lo-base** et sélectionner une application de supervision.

Sélectionner le synoptique à éditer (un article sur la navigation des synoptiques est disponible).

Un ensemble d'outils sont mis à votre disposition pour vous permettre d'éditer vos synoptiques. Cet article est dédié aux outils de dessin.



Un ensemble d'outils est disponible pour vous permettre la création des objets graphiques de votre synoptique.



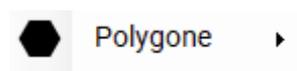
4.1 Création de lignes

L'outil lignes permet la réalisation de lignes droites ou souples.

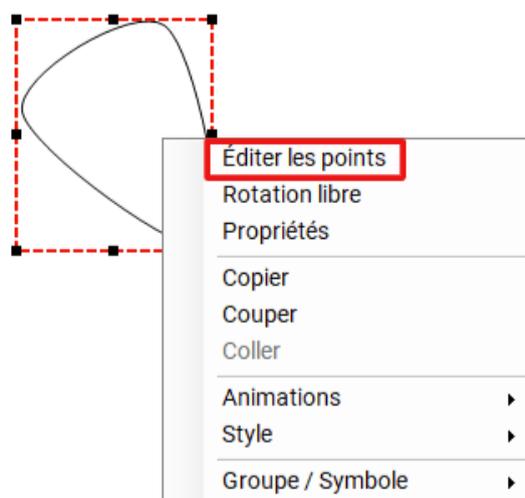


4.2 Création de polygones

L'outil polygone permet la réalisation de polygones droits ou souples.



Une fois l'objet créé, il est possible d'en retoucher les points. Sélectionnez l'objet et faites un clic droit, puis **Éditer les points**.



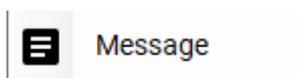
4.3 Création d'un afficheur

L'outil afficheur permet d'afficher la valeur d'une variable du dictionnaire de variables.



4.4 Création d'un message

L'outil message permet d'afficher une chaîne de caractères fixe ou de changer de texte selon la valeur d'une variable.



4.5 Création d'un rectangle

L'outil rectangle permet la création d'un rectangle, ce dernier peut être de couleur fixe ou animé par une valeur du dictionnaire de variables.

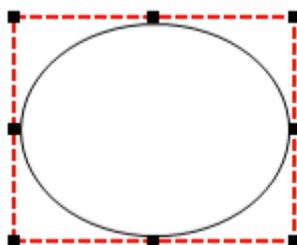
 Rectangle



4.6 Création d'une ellipse

L'outil ellipse permet la création d'une ellipse, cette dernière peut être de couleur fixe ou animée par une valeur du dictionnaire de variables.

 Ellipse

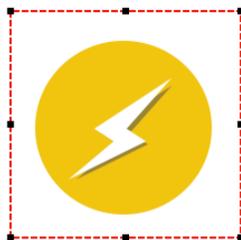


4.7 Les images

L'outil image permet d'importer une image stockée sur le portail **Mes fichiers** dans lo-Base.

Pour plus d'informations sur l'importation d'images dans **Mes fichiers**, se référer à l'article [Mes fichiers-importer un fichier](#) .

 Image



Une fois l'image insérée, cette dernière peut être animée à l'aide d'une variable du dictionnaire de variables.

5. Editer un synoptique : utiliser les outils d'édition

Prérequis : Cette fonctionnalité est accessible pour les utilisateurs ayant un rôle de créateur de vues.

Accéder à IndaView Creator via le portail **lo-base** et sélectionner une application de supervision.

Sélectionner le synoptique à éditer (un article sur la navigation des synoptiques est disponible).

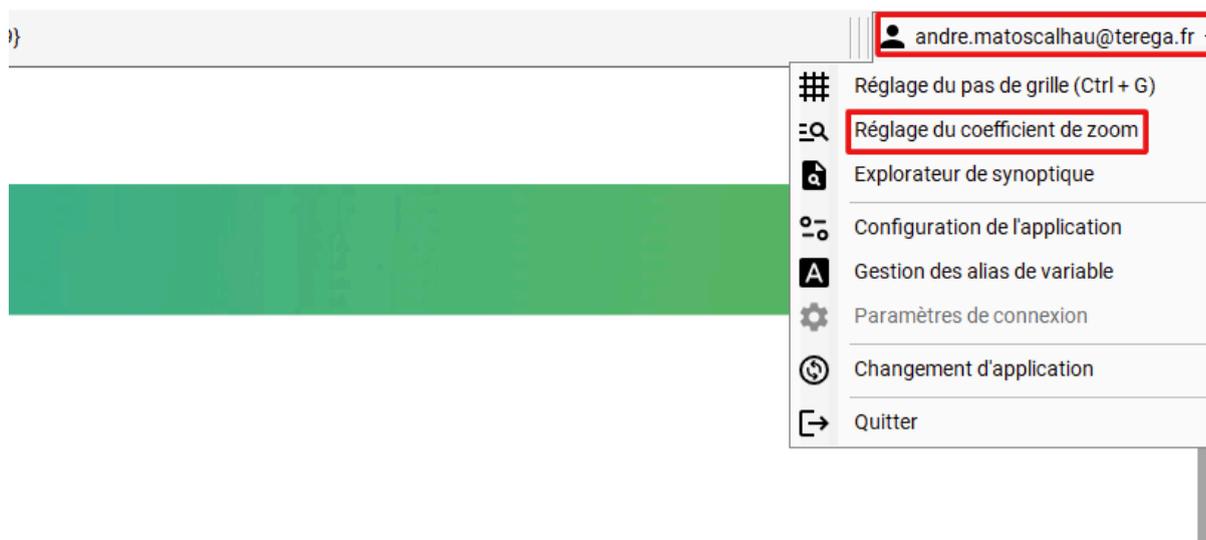
Un ensemble d'outils sont mis à votre disposition pour vous permettre d'éditer vos synoptiques. Cet article est dédié aux outils d'édition.



5.1 Zoom

Cette fonction permet de zoomer le synoptique en cours d'édition.

Pour régler le niveau de zoom, cliquer sur votre profil en haut à droite de l'écran puis cliquer sur **Réglage du coefficient de zoom**.



Indiquez le coefficient de zoom que vous souhaitez (valeurs comprises entre 10 et 400 %), puis validez.

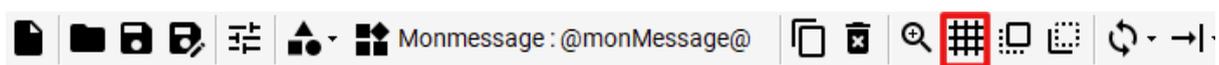


Ensuite activez la fonctionnalité en cliquant sur le bouton zoom.



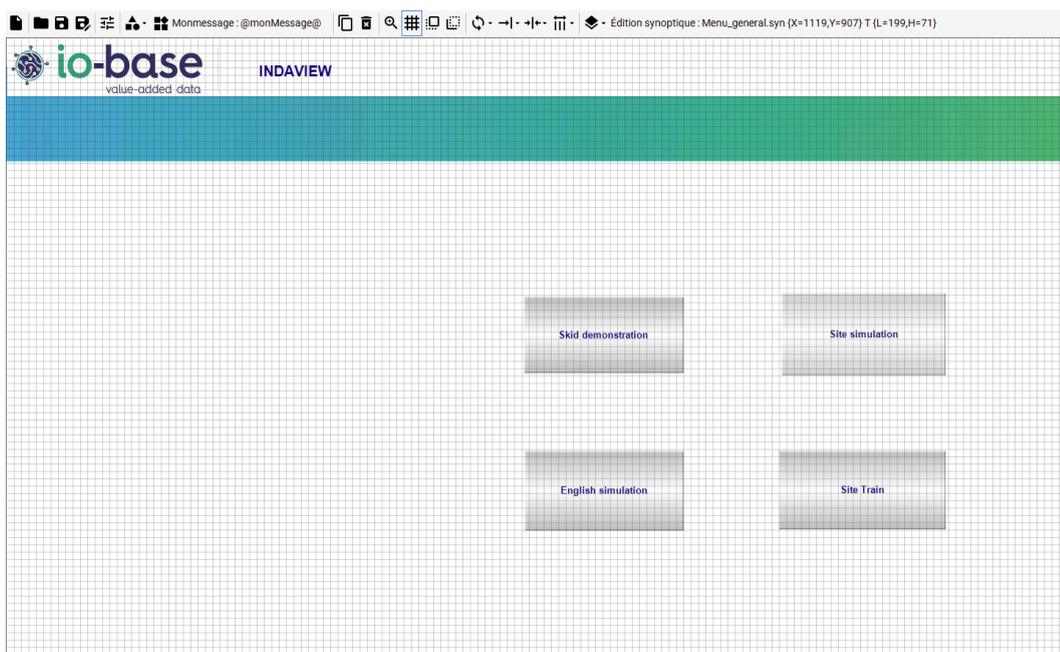
Cliquez à nouveau pour revenir à l'état normal.

5.2 Grille



La **Grille** permet de forcer la position de la souris sur une grille virtuelle pour simplifier l'alignement des éléments graphiques.

Pour activer cette fonctionnalité, cliquez sur



5.3 Avant-plan et arrière-plan



Cette fonctionnalité vous permet de positionner les objets sélectionnés en avant ou arrière-plan.

Pour placer l'objet en avant-plan, cliquez sur



Pour placer l'objet en arrière-plan, cliquez sur

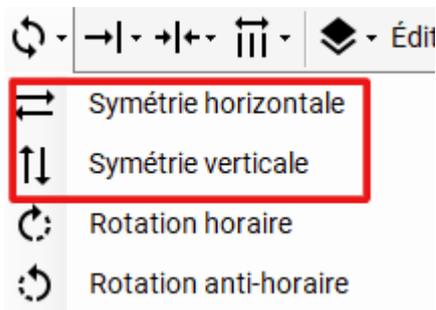


5.4 Outils de géométrie

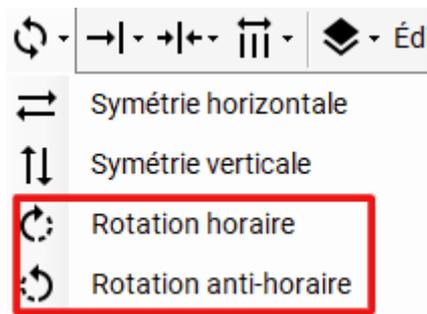


Ce menu permet l'accès aux fonctions de géométrie suivantes :

- **symétrie horizontale et verticale** : qui va vous permettre de créer une symétrie horizontale ou verticale sur les objets sélectionnés.



- **rotation horaire et anti-horaire** : qui va vous permettre d'opérer une rotation de l'objet sélectionné



5.5 Fonctions d'alignement



Ce menu vous permet d'accéder aux fonctions d'alignement suivantes :

- aligner en haut
- aligner à gauche
- aligner à droite
- aligner en bas

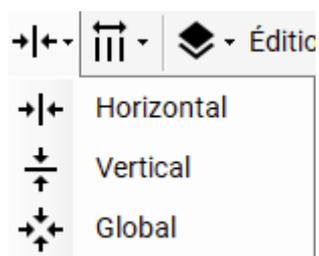


5.6 Fonction de centrage



Ce menu permet l'accès aux fonctions de centrage suivantes :

- centrage horizontal
- centrage vertical
- centrage global



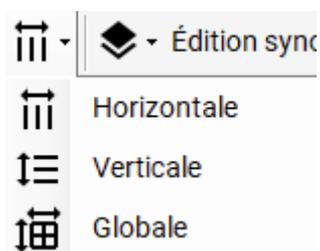
Ces fonctions permettent le centrage d'un groupe d'objets sélectionnés.

5.7 Fonction d'égalisation



Ce menu permet l'accès aux fonctions d'égalesation suivantes :

- égalisation horizontale
- égalisation verticale
- égalisation globale



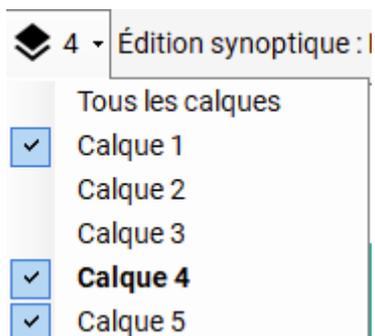
Ces fonctions permettent d'égaleser la distance entre chaque objet sélectionné au sein du synoptique.

5.8 Gestion des calques



Ce menu permet d'utiliser des calques pour la création des synoptiques. Pour simplifier le design de synoptiques complexes, il peut être judicieux de répartir les objets graphiques sur différents calques.

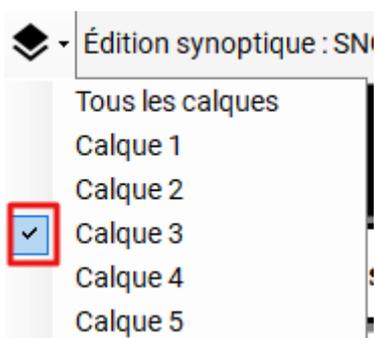
Remarque : par défaut tous les calques sont activés et visibles.



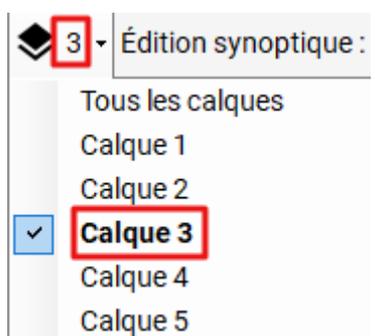
Par ce menu, il est possible de désactiver l'affichage de certains calques et choisir un calque courant pour la création des nouveaux objets.

Dans l'exemple ci-dessus, le calque 4 est sélectionné, les calques 1,4 et 5 sont visibles et les calques 2 et 3 sont masqués.

Pour activer/désactiver l'affichage des calques, il faut cocher/décocher la case



Pour sélectionner un calque courant pour la création de nouveaux objets, cliquez sur le calque désiré. Il apparaîtra alors en gras.

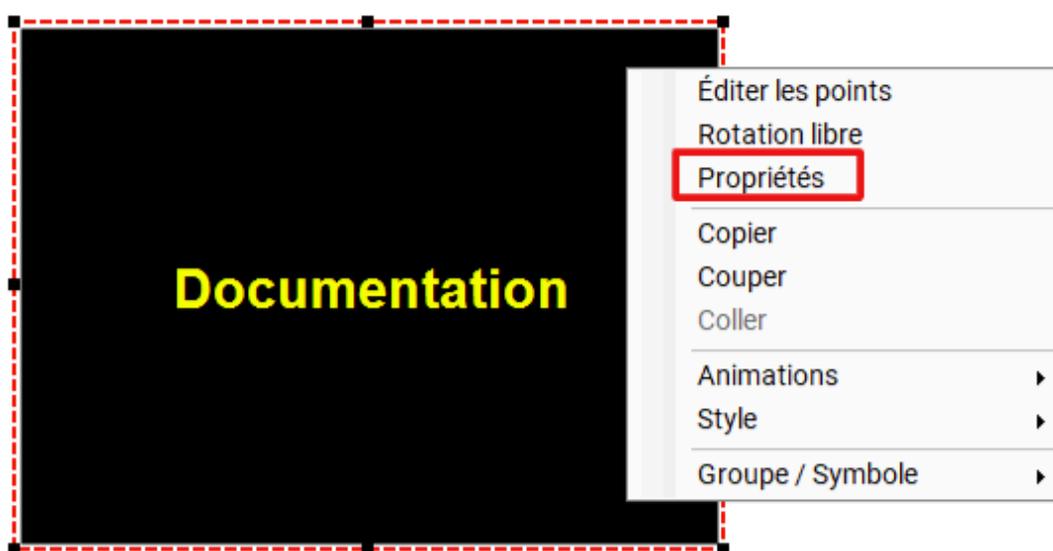


6. Accéder à la fenêtre de configuration des objets

Prérequis : Cette fonctionnalité est accessible pour les utilisateurs ayant un rôle de créateur de vues.

Accéder à IndaView Creator via le portail **lo-base** et sélectionner une application de supervision.

Pour accéder à la fenêtre de configuration des objets, sélectionnez un objet, faites un clic droit puis cliquez sur **Propriétés**.

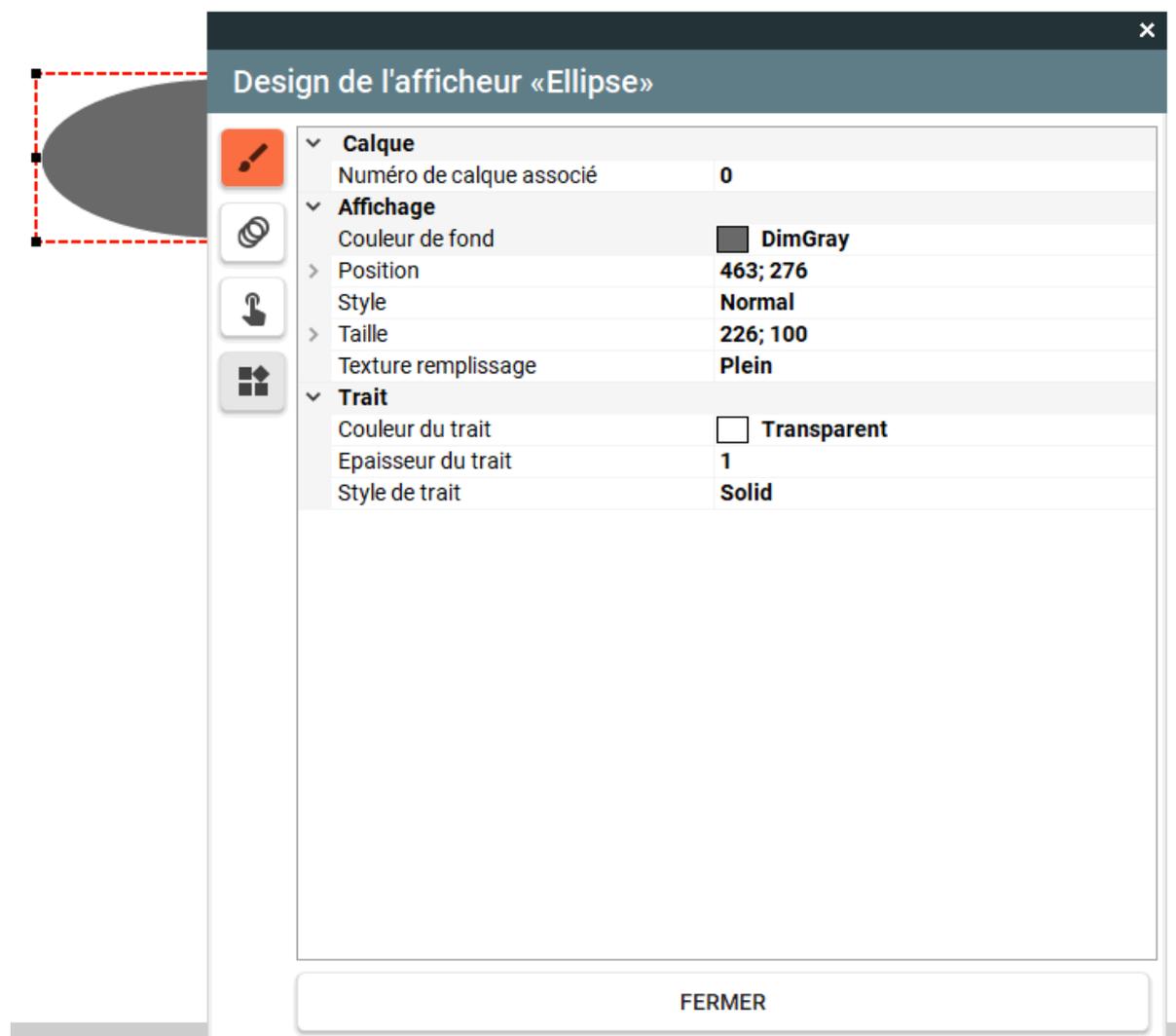


Remarque : Vous pouvez également double-cliquer sur un objet pour faire apparaître sa fenêtre de configuration.

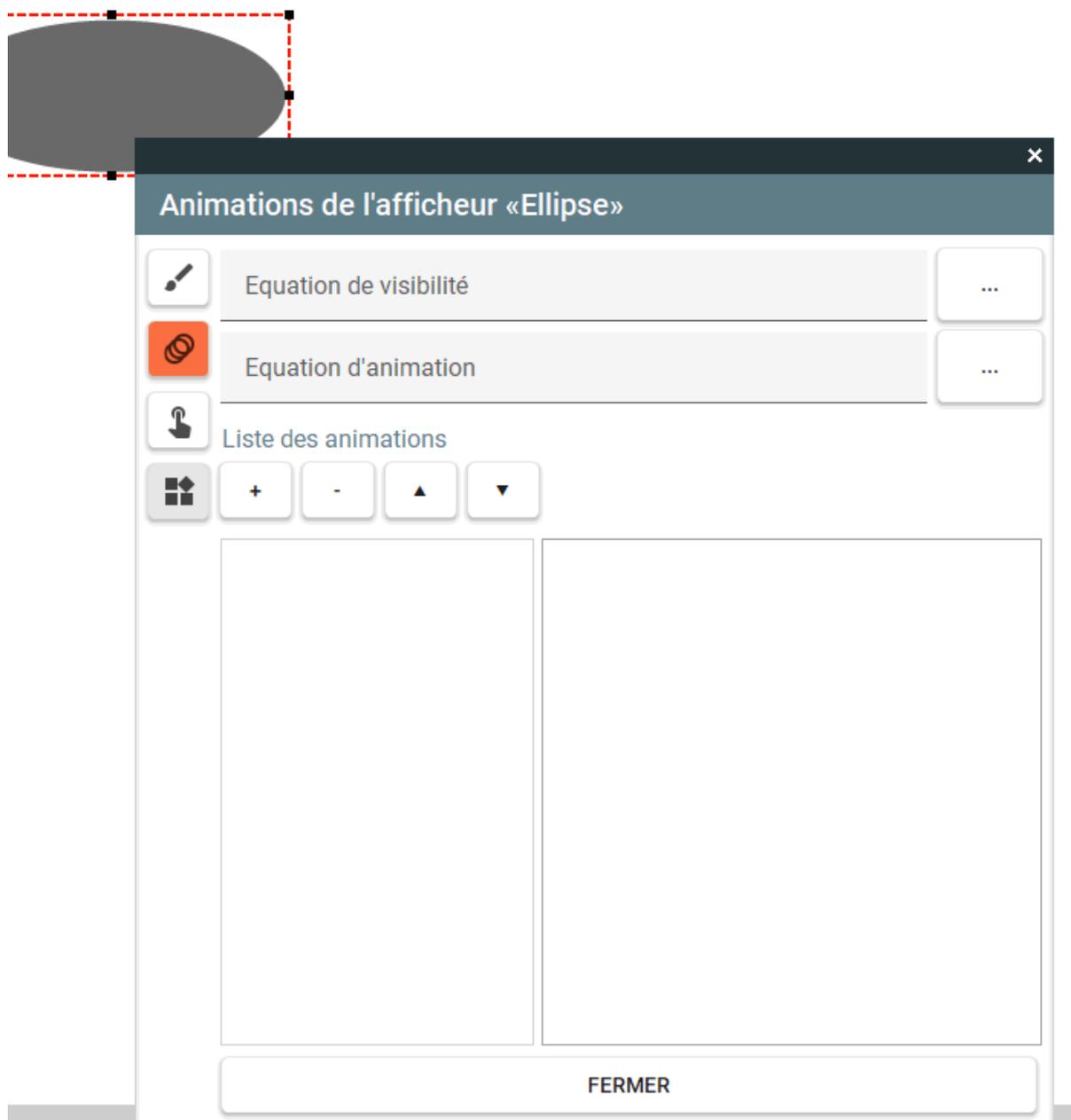
La fenêtre de configuration s'ouvre. Elle contient quatre menus.

6.1 Le menu Design

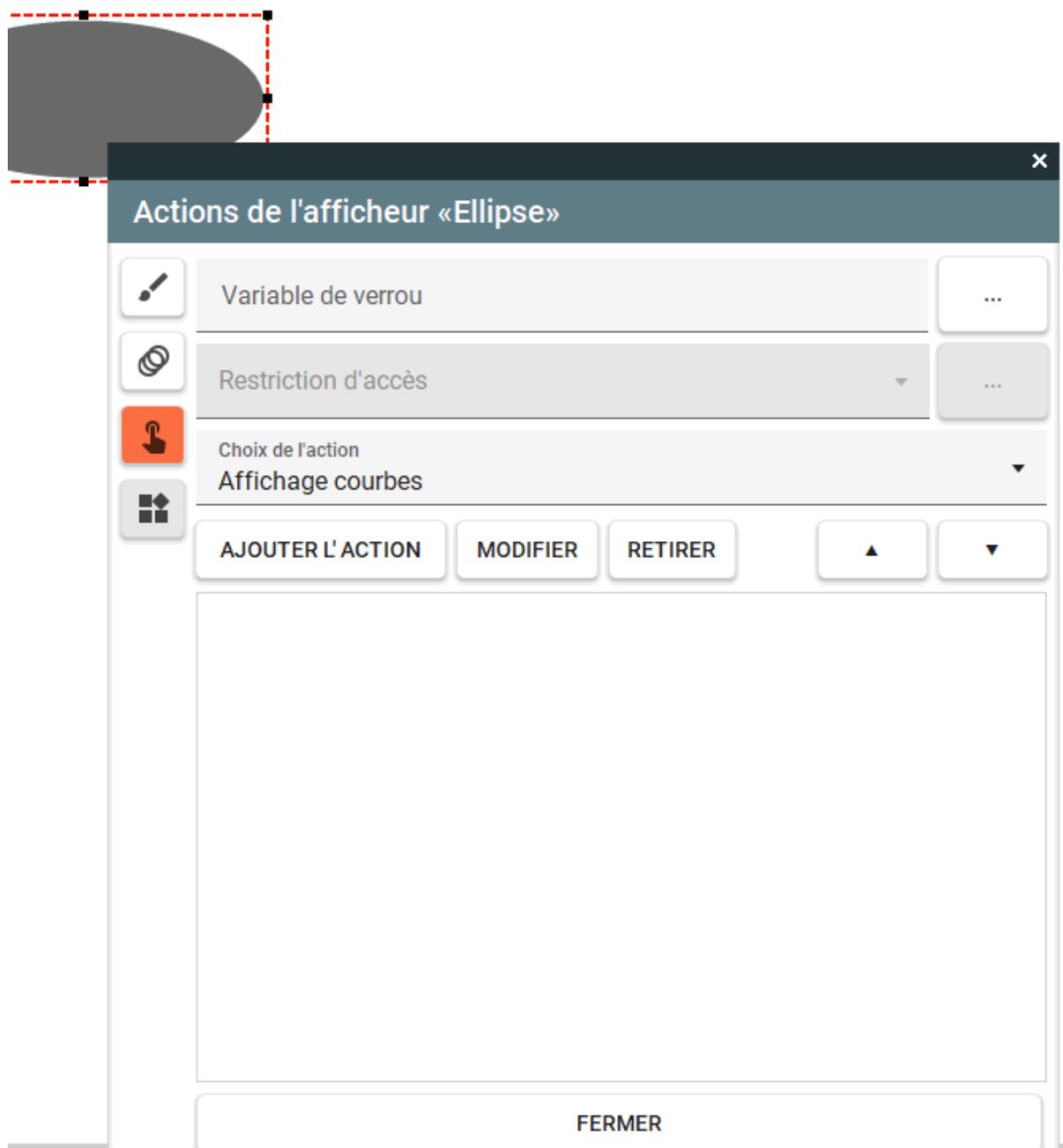
Cet onglet définit les paramètres graphiques de l'objet.



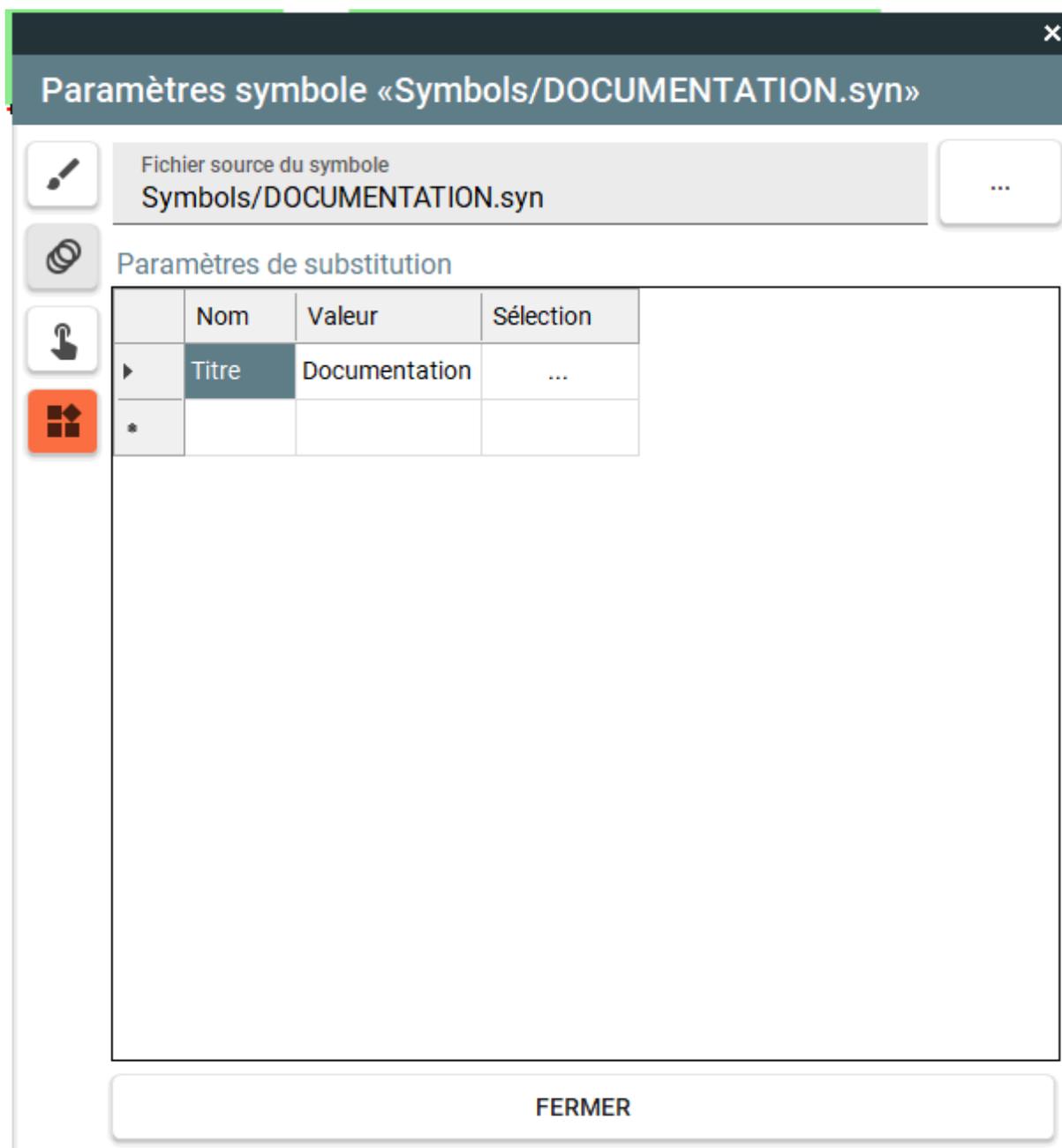
6.2 Le menu Animations



6.3 Le menu Actions



6.4 Le menu Symboles

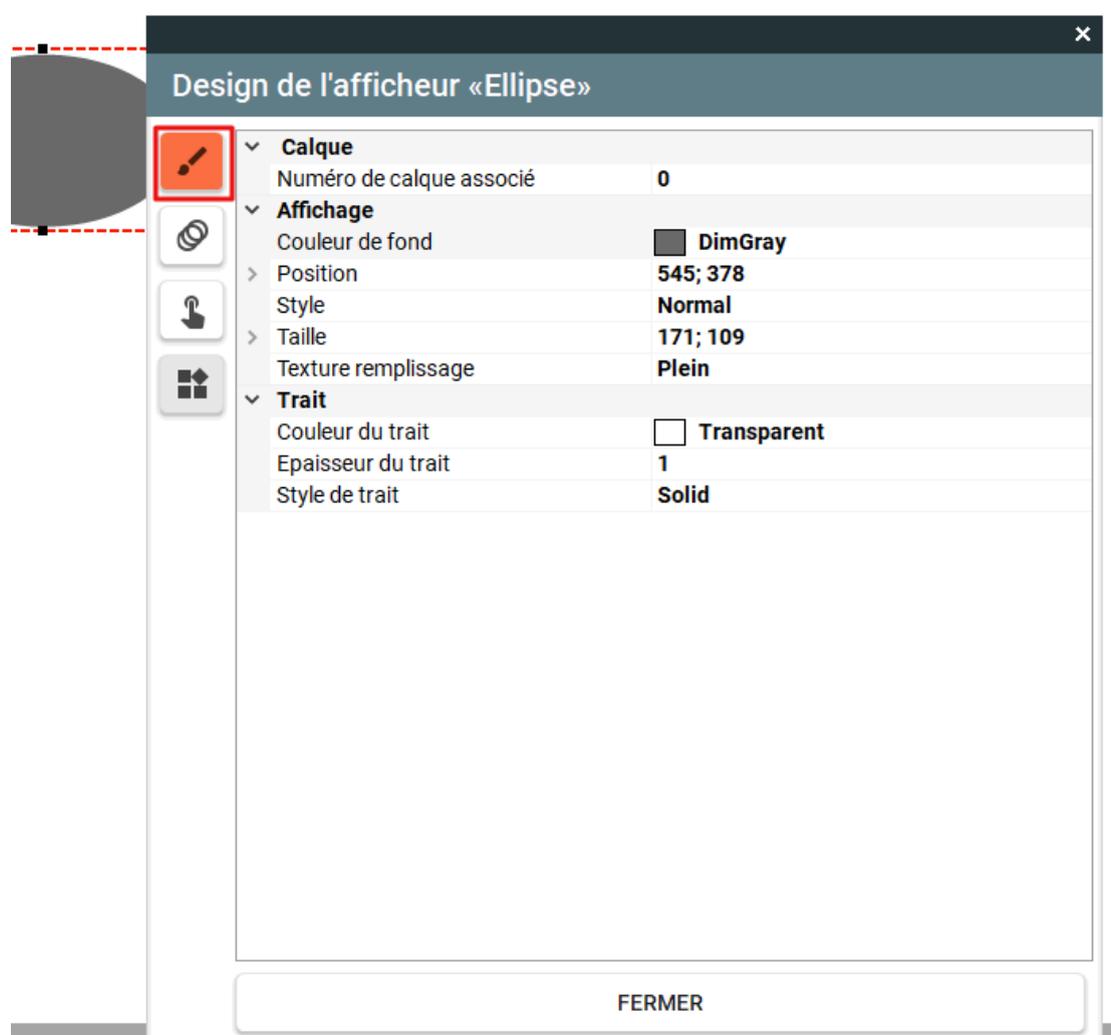


7. Configuration des propriétés design d'un objet

Prérequis : Cette fonctionnalité est accessible pour les utilisateurs ayant un rôle de créateur de vues.

Accéder à **IndaView Creator** via le portail **lo-base** et sélectionner une application de supervision.

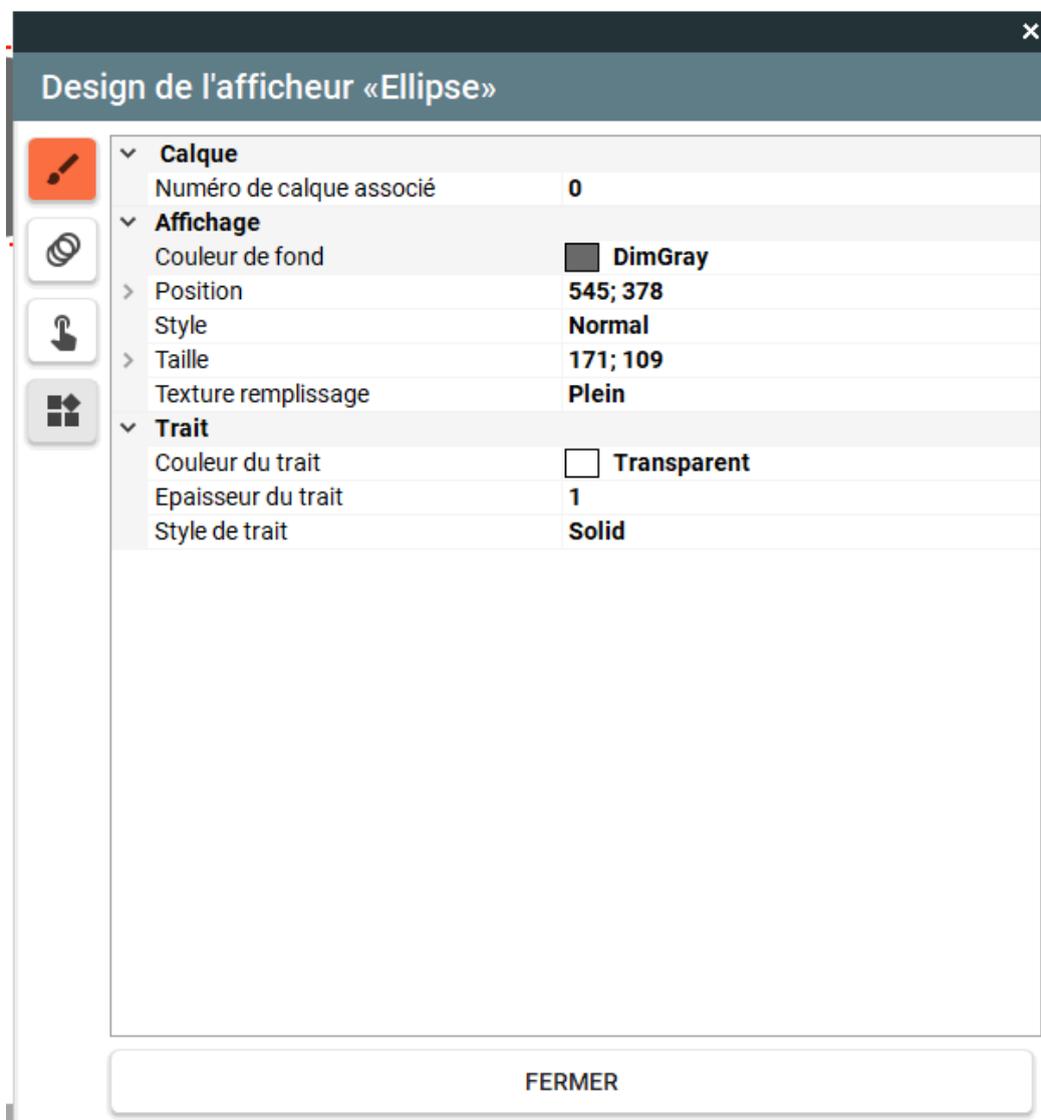
Ensuite, ouvrez un synoptique, accédez à l'écran de configuration de l'objet que vous souhaitez configurer et allez au menu design.



Vous allez pouvoir configurer les propriétés graphiques de l'objet à travers différents paramètres.

Certains paramètres sont communs à tous les objets, d'autres sont spécifiques à un type d'objet.

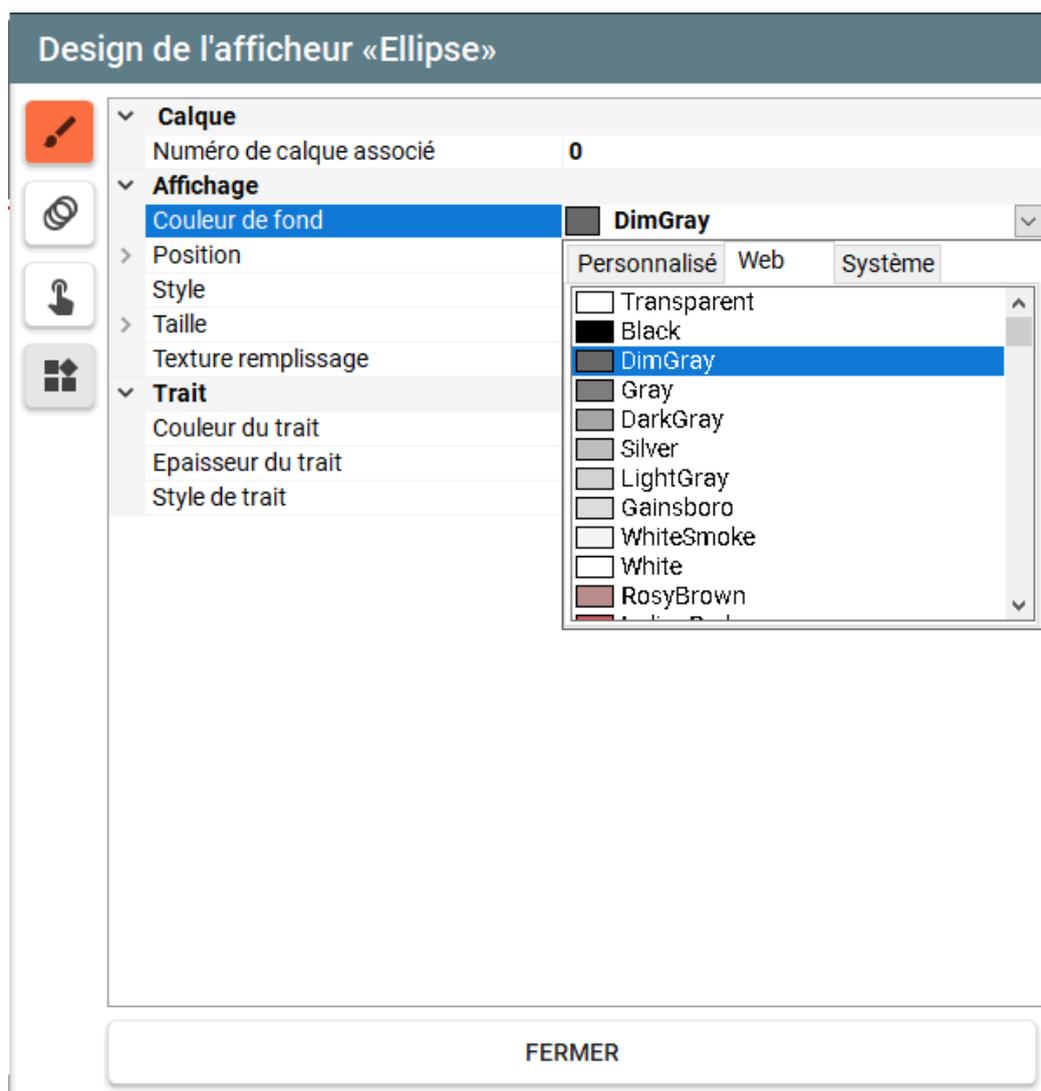
7.1 Paramètres communs à tous les objets



Le paramètre calque permet de configurer le calque auquel appartient l'objet.

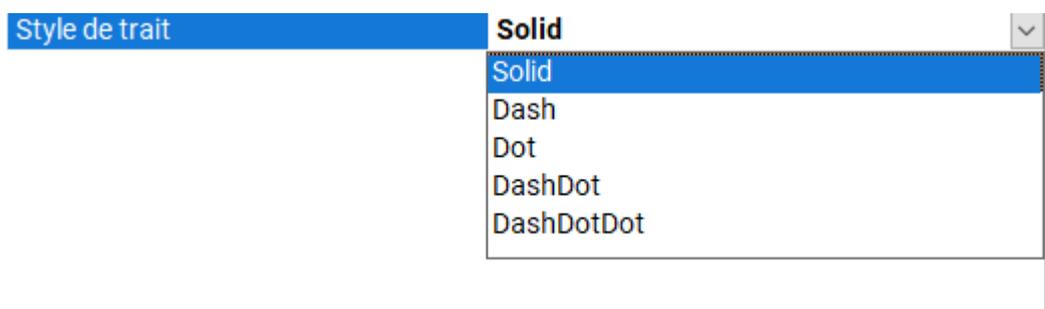
Plusieurs paramètres d'affichage permettent de personnaliser la taille et l'apparence de l'objet :

- Couleur de fond : permet de sélectionner la couleur de fond de l'objet
- Position : permet de définir les coordonnées x, y de placement de l'objet dans l'espace
- Taille : permet la définition de la hauteur et la largeur de l'objet
- Style : permet de modifier le style du contour de l'objet (normal, relief ou relief inversé)
- Texture de remplissage : permet la sélection de la texture de remplissage de l'objet



Les paramètres de la partie Trait permettent de configurer le style de contour de l'objet :

- couleur du trait : sélection de la couleur du trait
- épaisseur : réglage de l'épaisseur du trait
- style : définition d'un style de trait (continu, pointillé, etc...)



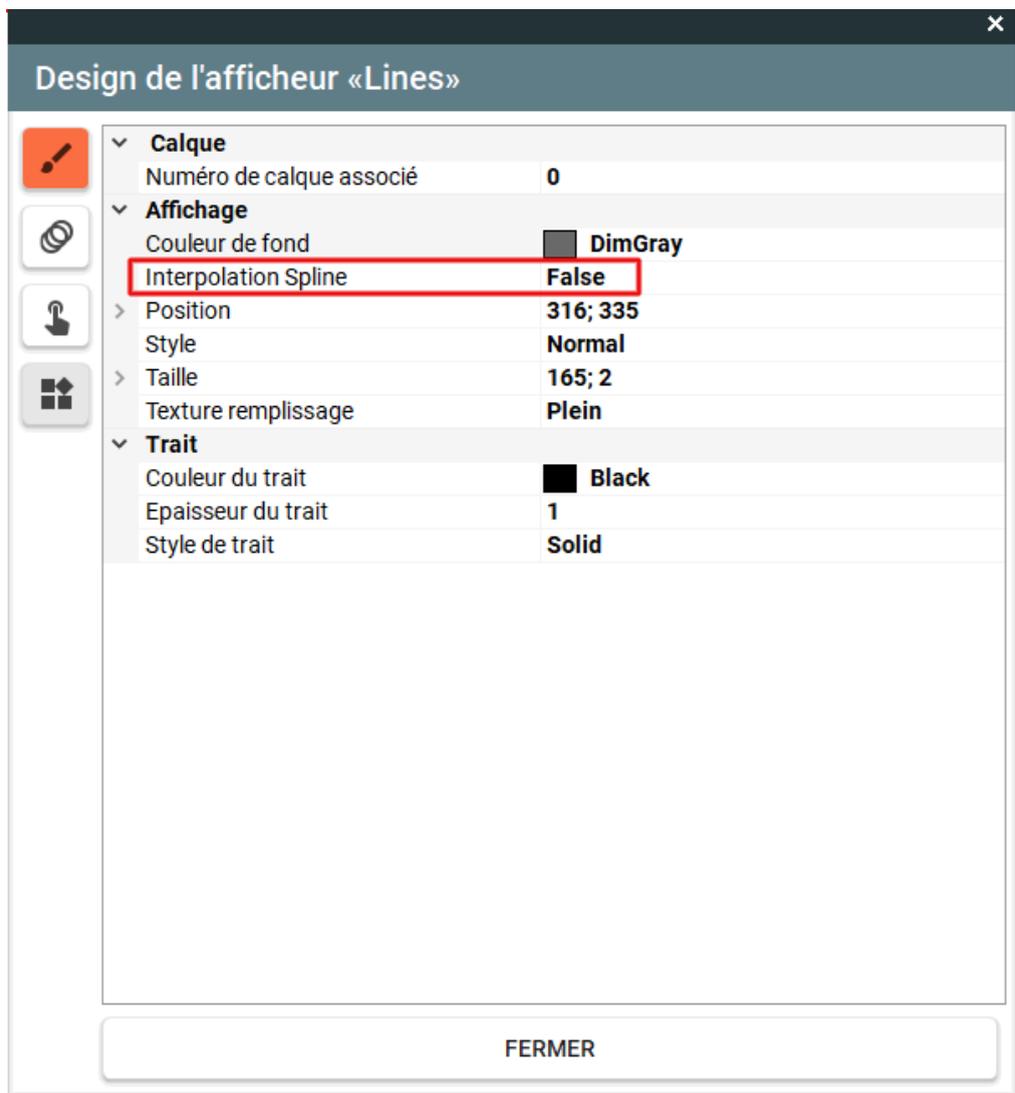
7.2 Paramètres particuliers

Certains paramètres sont spécifiques à un type d'objet en particulier.

7.2.1 Objet Lignes et Polygones

Le paramètre **Interpolation Spline** permet de lier les points par une courbe.

Il est destiné aux objets de type **Ligne** et **Polygone**.



Design de l'afficheur «Polygone»

	<ul style="list-style-type: none"> Calque <ul style="list-style-type: none"> Numéro de calque associé 0
	<ul style="list-style-type: none"> Affichage <ul style="list-style-type: none"> Couleur de fond  DimGray Interpolation Spline False
	<ul style="list-style-type: none"> <ul style="list-style-type: none"> Position 788; 338 Style Normal
	<ul style="list-style-type: none"> <ul style="list-style-type: none"> Taille 113; 39 Texture remplissage Plein
	<ul style="list-style-type: none"> Trait <ul style="list-style-type: none"> Couleur du trait <input type="checkbox"/> Transparent Epaisseur du trait 1 Style de trait Solid

7.2.2 Afficheur de valeur

Design de l'afficheur «Value Display»

Calque	
Numéro de calque associé	0
Affichage	
Couleur de fond	 DimGray
Couleur de Texte	 SaddleBrown
Formatage	0.##
Libellé statique	
> Police	Arial; 10pt; style=Bold
> Position	308; 416
> Style	Normal
> Taille	144; 81
Texture remplissage	Plein
Trait	
Couleur du trait	<input type="checkbox"/> Transparent
Epaisseur du trait	1
Style de trait	Solid

Ces paramètres d'affichage vous permettent de :

- **Couleur du texte** : attribuer une couleur au texte de l'afficheur
- **Formatage** : formater les valeurs numériques (nombres de chiffres après la virgule)
- **Police** : sélection de la police pour le rendu du texte

7.2.3 Objet Message

Design de l'afficheur «Message»

	<ul style="list-style-type: none"> Calque <ul style="list-style-type: none"> Numéro de calque associé : 0 Affichage <ul style="list-style-type: none"> Alignement du texte : Automatique Angle d'arrondi : 0 Couleur de fond :  DimGray Couleur de Texte :  SaddleBrown Libellé statique : MESSAGE Police : Arial; 10pt; style=Bold Position : 639; 505 Préserver la taille du texte : False Style : Normal Taille : 193; 101 Texture remplissage : Plein Trait <ul style="list-style-type: none"> Couleur du trait : <input type="checkbox"/> Transparent Epaisseur du trait : 1 Style de trait : Solid
---	--

FERMER

Ces paramètres vous permettent de :

- **Alignement du texte** : définir l'alignement du texte au sein de l'objet.
- **Angle d'arrondi** : arrondir les angles de l'afficheur
- **Couleur du texte** : permet d'attribuer une couleur au texte de l'afficheur
- **Libellé statique** : permet de spécifier le texte de l'afficheur
- **Police** : sélection de la police pour le rendu du texte

- **Préserver la taille du texte** : maintient la taille de la police en cas de déformation d'un symbole

7.2.4 Objet Rectangle

Design de l'afficheur «Rectangle»

Calque	Numéro de calque associé	0
Affichage	Angle d'arrondi	0
	Couleur de fond	 DimGray
>	Position	732; 491
	Style	Normal
>	Taille	241; 86
	Texture remplissage	Plein
BarGraph (Echelle auto si min=0 et max=0)	Style de bargraph	Desactivé
	Valeur maxi du bargraph	0
	Valeur mini du bargraph	0
Trait	Couleur du trait	<input type="checkbox"/> Transparent
	Epaisseur du trait	1
	Style de trait	Solid

Le paramètre d'affiche **Angle d'arrondi** permet d'arrondir les angles de l'afficheur

Les paramètres **BarGraph** permettent de :

- **Style de BarGraph** : transformer le rectangle en bargraph animé par une variable

Style de bargraph	Desactivé
Valeur maxi du bargraph	Desactivé
Valeur mini du bargraph	VersLeHaut
Trait	VersLeBas
Couleur du trait	VersLaGauche
Epaisseur du trait	VersLaDroite
Style de trait	Solid

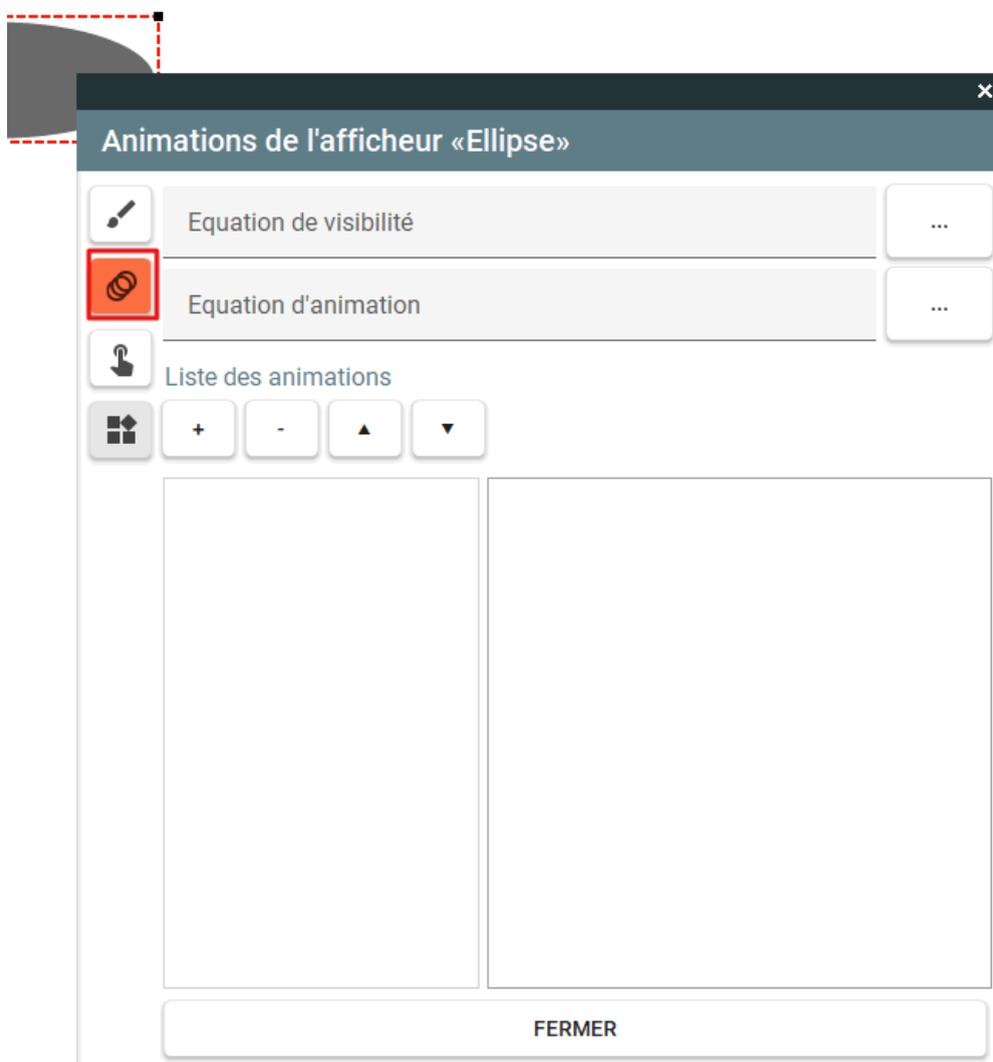
- **Valeur Maxi du bargraph** : fixe la valeur correspondant au remplissage maxi
- **Valeur Mini du bargraph** : fixe la valeur correspondant au remplissage mini

8. Configuration des propriétés d'animation d'un objet

Pré requis : Cette fonctionnalité est accessible pour les utilisateurs ayant un rôle de créateur de vues.

Accéder à **IndaView Creator** via le portail **Io-base** et sélectionner une application de supervision.

Ensuite, ouvrez un synoptique, accédez à l'écran de configuration de l'objet que vous souhaitez configurer et allez au menu animation.



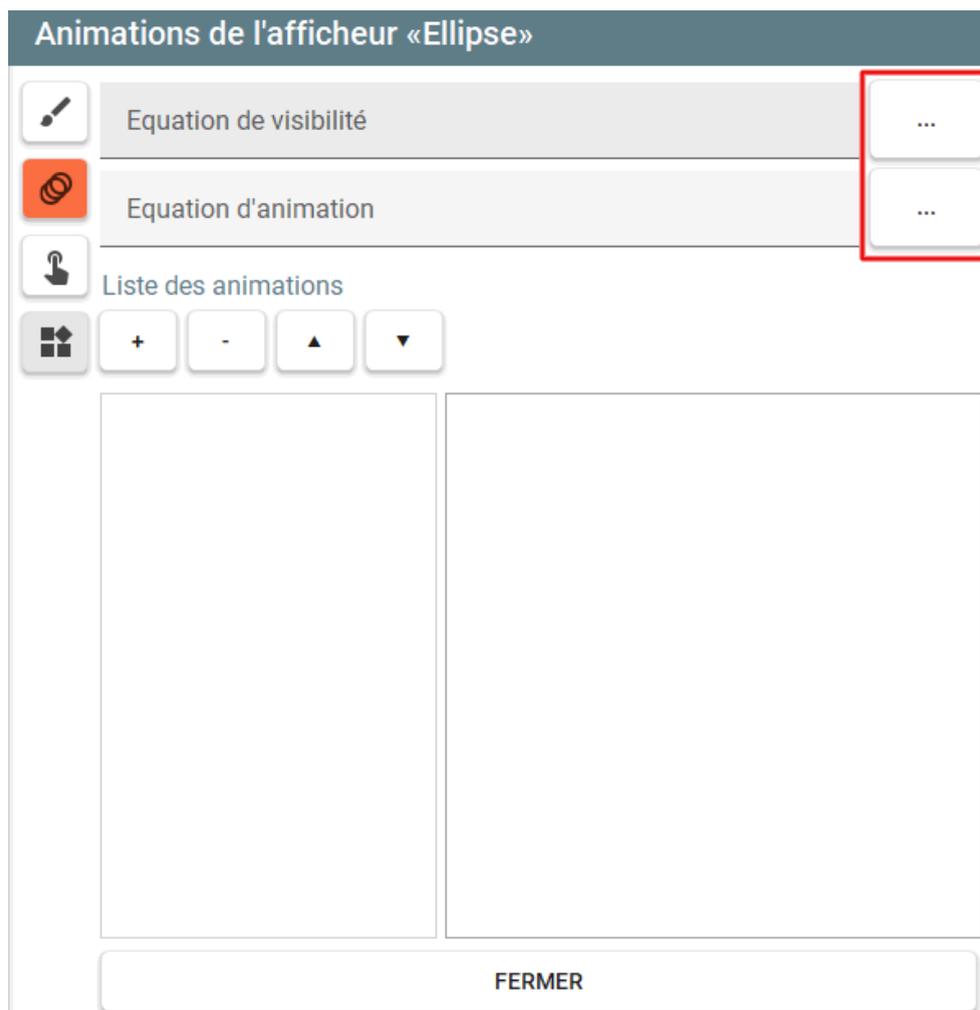
Les propriétés d'animation sont communes à l'ensemble des objets graphiques.

L'interface de configuration permet de gérer différents types d'animation :

- Animation de visibilité
- Animation de couleur / texte / clignotement

8.1 Éditer une formule

Chaque animation est régie par l'évaluation d'une formule de calcul. Pour aider la saisie de ces équations, cliquer sur



L'éditeur de formule s'ouvre.

Editeur de formule

Source de données test

Nom du métrique *

Description *

Unité *

RAZ

Depuis Indaba

Métrique	Source	Description	Unité
----------	--------	-------------	-------

Opérateur +

Fonctions Cast

Formule

INSÉRER MÉTRIQUE

VALIDER

EFFACER LA FORMULE

ANNULER

Cet outil permet de :

- Sélectionner les variables nécessaires à la conception des formules
- Sélectionner les opérateurs nécessaires à la conception des formules

8.1.1 Sélection des variables

La partie supérieure de cet outil permet la sélection de variables depuis le dictionnaire.

Editeur de formule

Source de données test

Nom du métrique *

Description *

Unité *

RAZ

Depuis Indaba

Définissez la source de données dans laquelle vous voulez chercher une variable.

Remarque : vous pouvez effectuer une recherche à partir des métriques Indaba ou des Alias.

Depuis Indaba

Depuis les Alias

Des filtres de recherche sont disponibles (nom de la métrique, description et unité).

Remarque : Vous pouvez réinitialiser les filtres de recherche à l'aide du bouton



Une fois votre métrique sélectionnée, cliquez sur le bouton **Insérer métrique** pour l'ajouter à la formule.

Editeur de formule

Source de données
prod

Nom du métrique
*

Description
*

Unité
*

RAZ

Depuis Indaba

Métrique	Source	Description	Unité
ante_bati_conso_watt	prod		aBa
ante_bati_conso_watt_def_comp	prod		
ante_bati_conso_watt_def_gen	prod		
ante_bati_conso_watt_maint	prod		
ante_bati_conso_watt_total	prod		
ante_bati_on	prod		
ante_counter	prod		
ante_entrepot_conso_watt	prod		
ante_entrepot_conso_watt_def_comp	prod		
ante_entrepot_conso_watt_def_gen	prod		
ante_entrepot_conso_watt_maint	prod		
ante_entrepot_conso_watt_total	prod		
ante_entrepot_on	prod		
ante_entrepots_cycle	prod		

Opérateur
+

Formule

INSÉRER MÉTRIQUE

VALIDER

Fonctions
Cast

EFFACER LA FORMULE

ANNULER

8.1.2 Création des formules

La partie inférieure de cet outil permet la saisie de la formule à évaluer.

La formule peut être constituée d'une simple variable ou d'un ensemble de variables liées par des **opérateurs**.

Ci-dessous une liste des opérateurs disponibles :

Opérateur	Description	Exemple
+, -	Addition/Soustraction	100 + a
*, /, %	Multiplication/Division/Modulo	100 * 2 / (3 % 2)
^	Puissance	2 ^ 16
-	Negation	-6 + 10
+	Concatenation	"abc" + "def"
<<, >>	Décalage	0x80 >> 2
=, <>, <, >, <=, >=	Comparison	2.5 > 100
And, Or, Xor, Not	Opération Logique	(1 > 10) and (true or not false)

Des fonctions sont également mises à votre disposition.

La fonction Cast [value,type]

Elle permet la conversion d'un type à l'autre.

Exemple d'utilisation pour convertir une valeur flottante en valeur entière : cast(100.25, int)

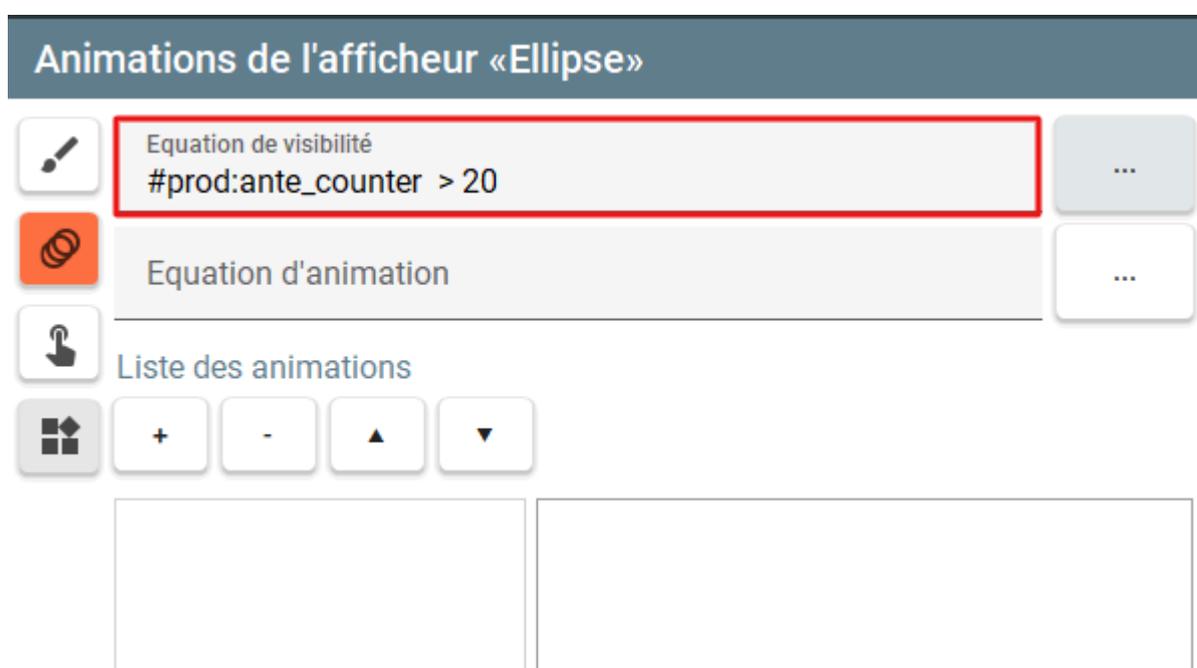
La fonction Exist ["variable"]

Elle permet de tester l'existence d'une variable dans le dictionnaire de variables.

La fonction If [condition, trueValue, falseValue]

Elle permet d'évaluer l'équation passée dans le paramètre condition. La fonction retourne les valeurs passées dans les paramètres "trueValue" et "falseValue" selon le résultat de l'évaluation

8.2 Définir une équation de visibilité

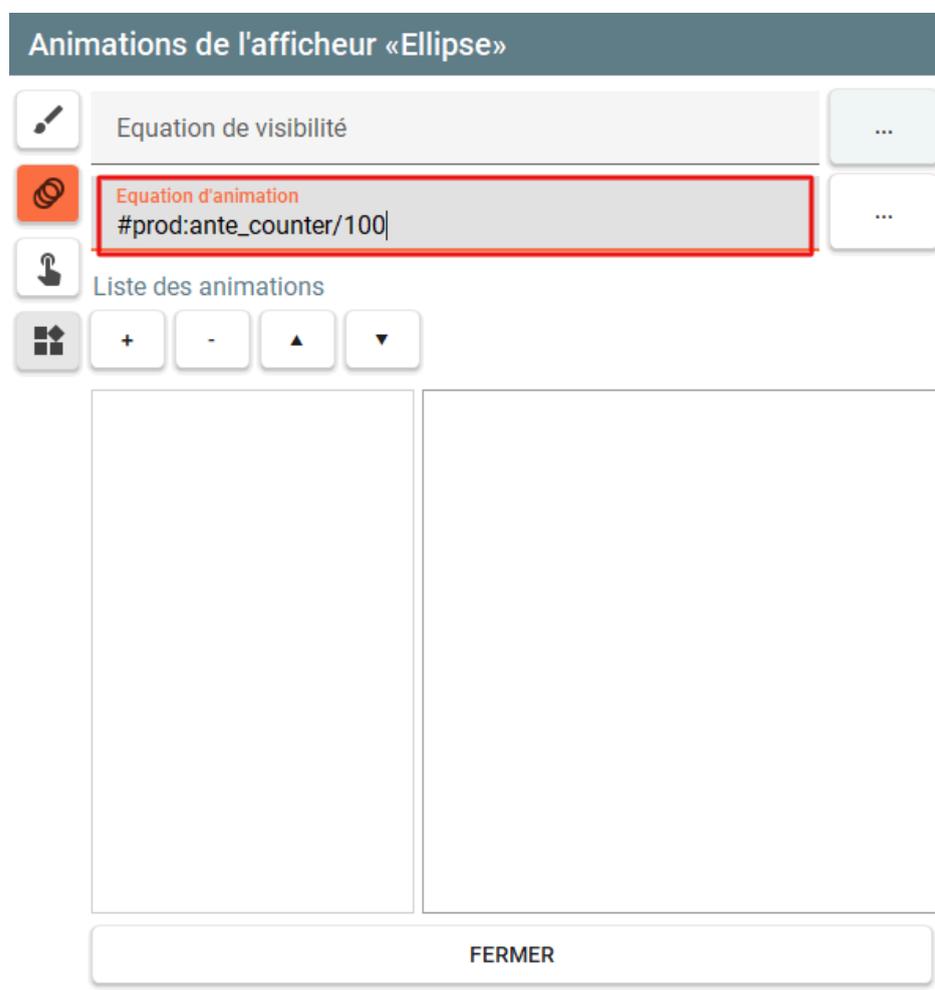


Cette zone de saisie permet de renseigner une équation afin de rendre l'objet graphique visible ou invisible à l'écran.

Pour que l'objet soit visible le résultat de l'équation devra être égal à vrai.

Par exemple, dans notre illustration précédente, l'objet sera visible si la valeur de la variable est supérieure à 20.

8.3 Définir une équation d'animation



Cette zone de saisie permet de renseigner une formule dont l'évaluation détermine dynamiquement le style à appliquer à l'objet graphique.

Une fois la formule saisie, cliquer sur le bouton + pour ajouter une animation.

Animations de l'afficheur «Ellipse»

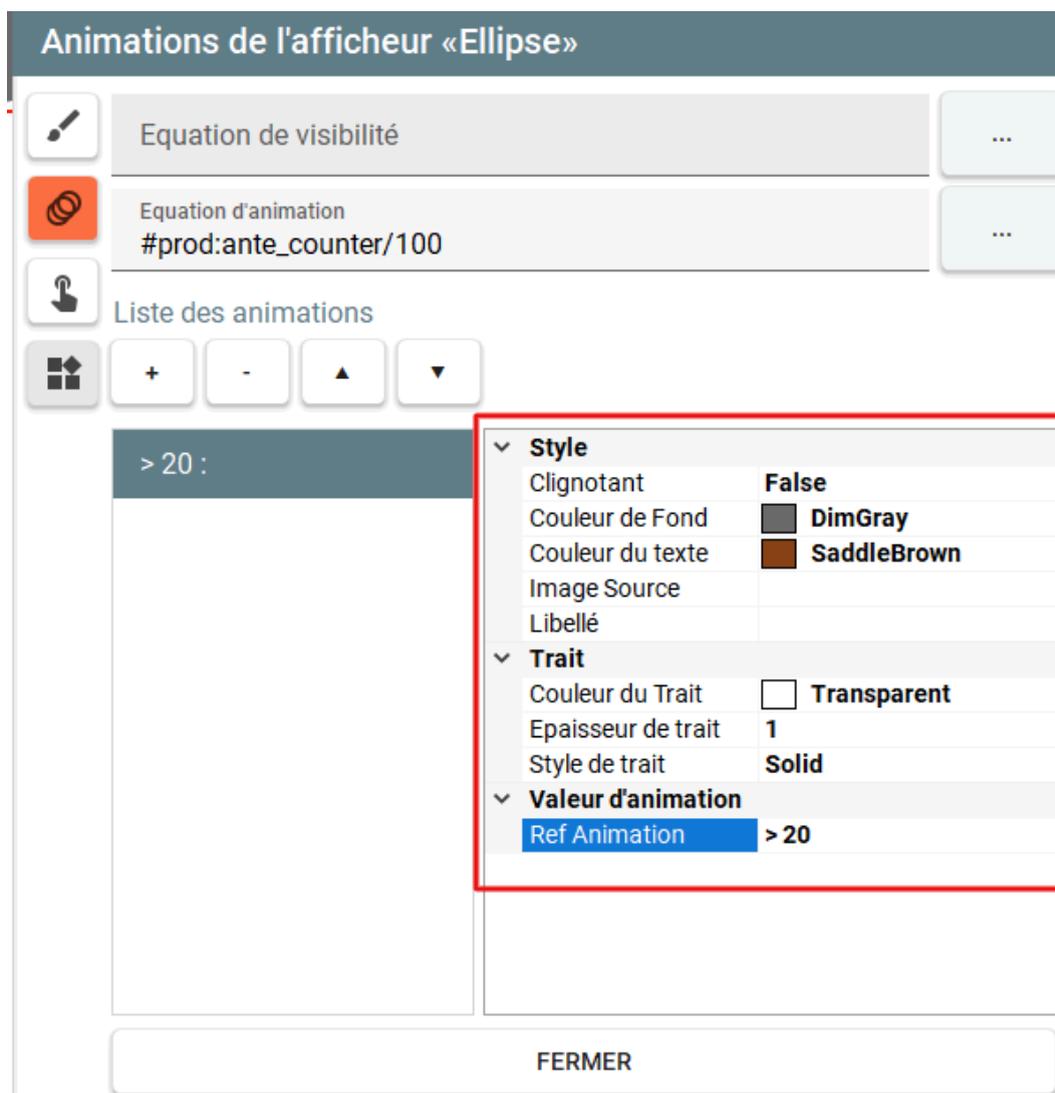
 Equation de visibilité ...

 **Equation d'animation**
#prod:ante_counter/100 ...

 Liste des animations

 **+** - ▲ ▼

FERMER



La configuration du style d'animation s'effectue via la grille de paramètres sur la droite de la fenêtre.

Plusieurs paramètres sont disponibles :

- Style :

- **Clignotant** : permet d'activer le clignotement
- **Couleur de fond** : permet de choisir la couleur pour le fond
- **Couleur de texte** : permet de choisir la couleur pour le texte
- **Image** : permet de choisir un fichier image (objet Image uniquement)

- **Libellé** : permet d'associer un libellé de texte (objet Message uniquement)

- **Trait** :

- **Couleur du trait** : permet de choisir la couleur pour le trait
- **Épaisseur du trait** : permet de choisir l'épaisseur de trait
- **Style de trait** : permet de choisir un style de trait

- **Valeur d'animation** :

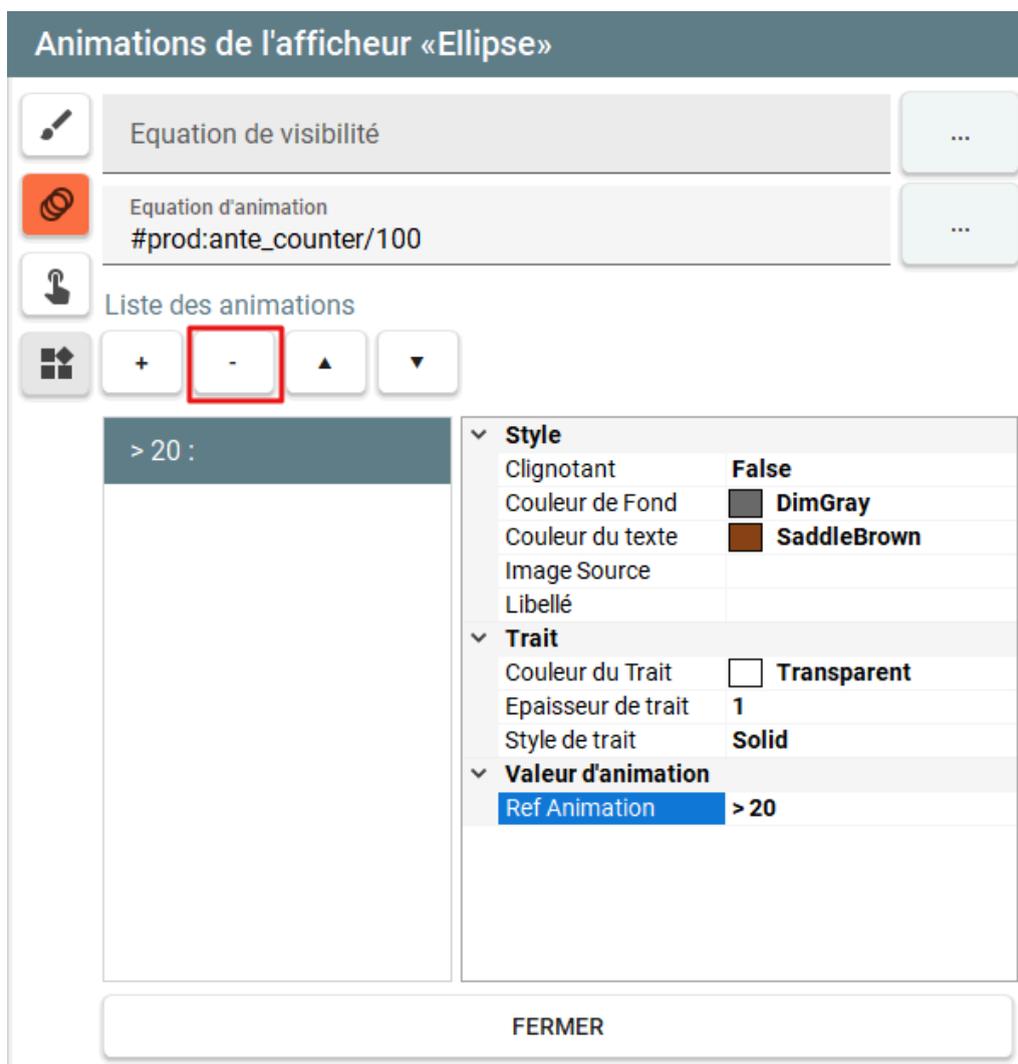
- **Ref Animation** : permet d'associer un critère de sélection pour l'utilisation du style

Remarque : Les évaluations suivantes sont autorisées (où x est une constante) :

- = x
- >= x
- > x
- < x
- <= x

8.4 Supprimer une équation d'animation

Pour supprimer une équation d'animation, cliquez sur le bouton " - ".



8.4 Configurer l'ordre d'application des paramètres d'animations

Lorsque vous avez plusieurs paramètres d'animation, vous pouvez ordonner les évaluations afin de pouvoir gérer les priorités.

Il vous suffit d'utiliser les boutons



Animations de l'afficheur «Ellipse»

Equation de visibilité

Equation d'animation
#prod:ante_counter/100

Liste des animations

+ - ▲ ▼

> 20 :

< 20 :

Style

Clignotant	False
Couleur de Fond	 DimGray
Couleur du texte	 SaddleBrown
Image Source	
Libellé	

Trait

Couleur du Trait	<input type="checkbox"/> Transparent
Epaisseur de trait	1
Style de trait	Solid

Valeur d'animation

Ref Animation	> 20
---------------	------

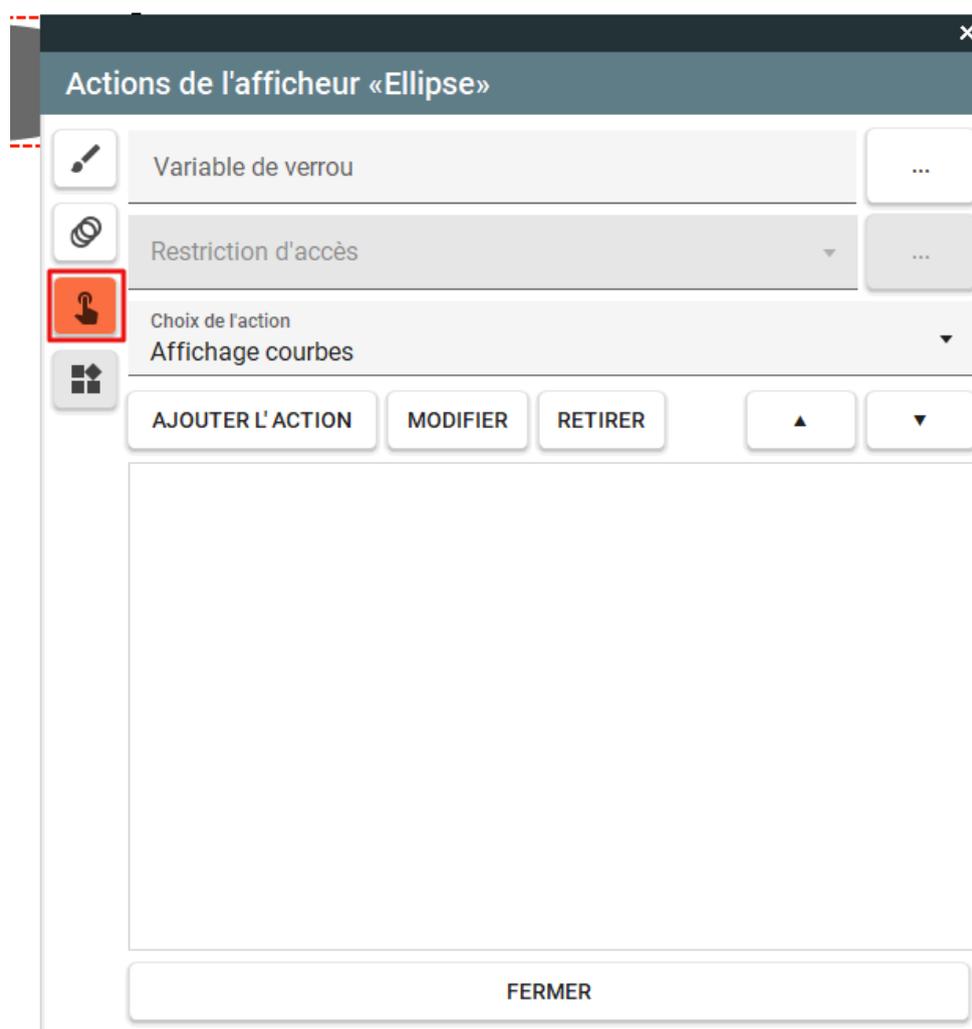
FERMER

9. Configuration des propriétés d'action d'un objet

Prérequis : Cette fonctionnalité est accessible pour les utilisateurs ayant un rôle de créateur de vues.

Accéder à **IndaView Creator** via le portail **Io-base** et sélectionner une application de supervision.

Ensuite, ouvrez un synoptique, accédez à l'écran de configuration de l'objet que vous souhaitez configurer et allez au menu **Actions**.



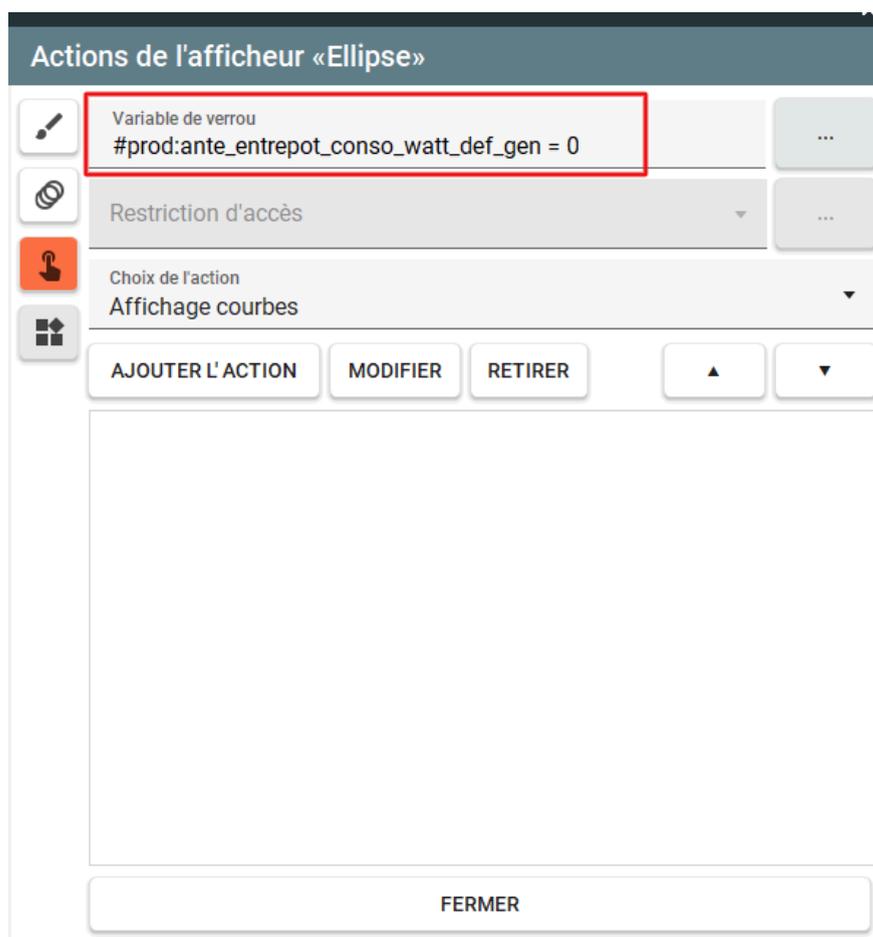
Les propriétés d'actions sont communes à tous les objets.

9.1 Variable de verrou

Vous pouvez définir une variable de verrou. Ce champ va permettre de bloquer l'exécution des actions associées à l'objet.

Comme pour les animations, l'éditeur de formule permet de faciliter l'écriture de l'équation associée. Voir l'article sur la configuration des animations.

Quand l'équation de verrouillage est égale True, l'ensemble des actions déclarées sur l'objet sont inactives.



9.2 Choix de l'action

La zone ci-dessous est dédiée au choix de l'action. Elle permet l'ajout d'une ou plusieurs actions à réaliser lorsque l'utilisateur clique sur l'objet.

Actions de l'afficheur «Ellipse»

- Variable de verrou
#prod:ante_entrepot_conso_watt_def_gen = 0
- Restriction d'accès
- Choix de l'action**
 - Affichage courbes
 - Envoyer une requête web
 - Fermer la popup
 - Navigation synoptique

FERMER

Les différentes actions disponibles sont :

- **Affichage courbes** : redirige l'utilisateur vers la courbe de la métrique choisie dans Indaba Explorer
- **Fermer la popup** : permet la fermeture d'une fenêtre de type popup
- **Navigation synoptique** : permet de changer le synoptique courant dans IndaView
- **Ouverture popup** : permet l'ouverture d'une fenêtre de type pop-up
- **Substitution** : permet de rappeler le synoptique courant en spécifiant un jeu de paramètres de substitution.

Selon les actions que vous choisissez, vous devez indiquer certains paramètres.

Par exemple, si on choisit l'action **Navigation synoptique**, il va falloir indiquer le synoptique que l'on souhaite ouvrir lorsque l'utilisateur clique sur le bouton.

Actions de l'afficheur «Ellipse»

Variable de verrou
#prod:ante_entrepot_conso_watt_def_gen = 0

Restriction d'accès

Choix de l'action
Navigation

AJOUTER L'

Ouverture de synoptique

Synoptique à ouvrir
Nouvelle vue test.syn

Titre de la popup

Paramètres de substitution

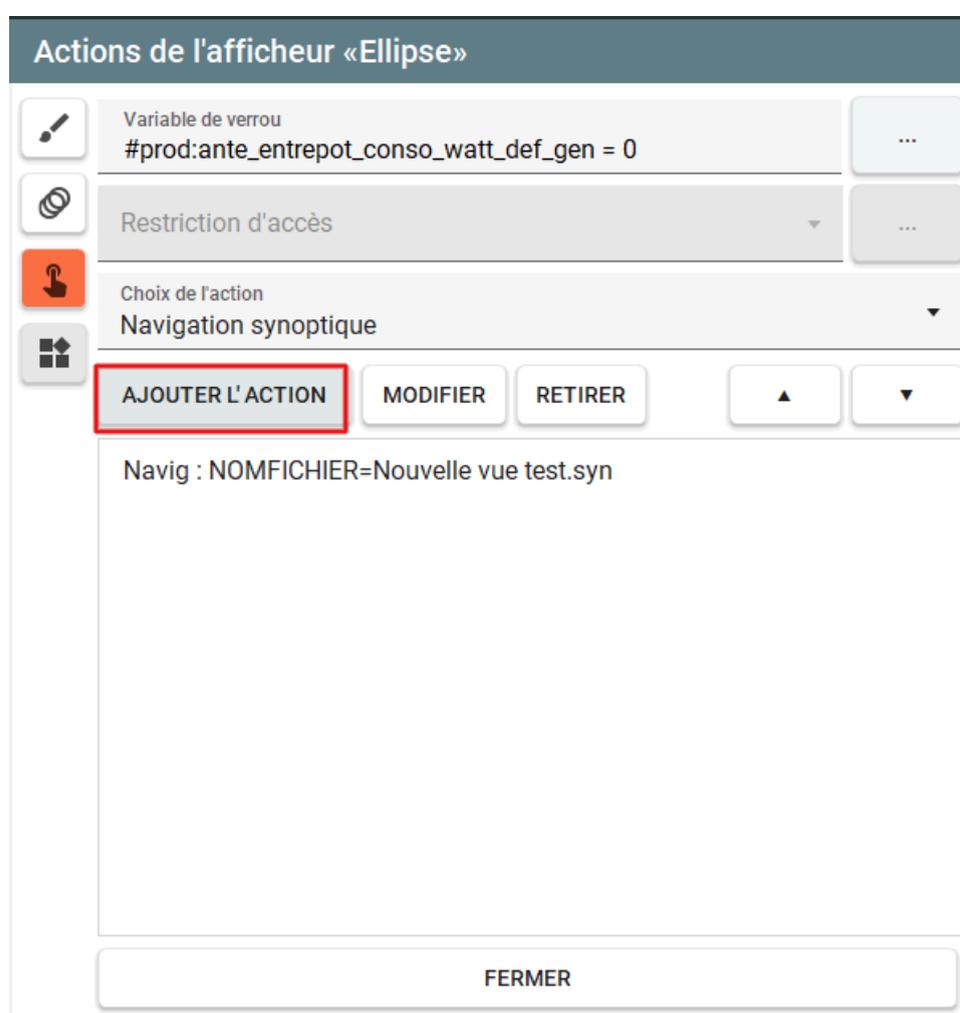
	Nom	Valeur	Sélection
*			

VALIDER ANNULER

9.3 Gérer les actions

Des boutons sont mis à votre disposition pour :

- ajouter une action :



- modifier une action :

Actions de l'afficheur «Ellipse»

	Variable de verrou #prod:ante_entrepot_conso_watt_def_gen = 0	...			
	Restriction d'accès	...			
	Choix de l'action Navigation synoptique	▼			
	AJOUTER L'ACTION	MODIFIER	RETIRER	▲	▼

Navig : NOMFICHIER=Nouvelle vue test.syn

FERMER

- retirer une action :

Actions de l'afficheur «Ellipse»

Variable de verrou
#prod:ante_entrepot_conso_watt_def_gen = 0

Restriction d'accès

Choix de l'action
Navigation synoptique

AJOUTER L' ACTION MODIFIER **RETIRER** ▲ ▼

Navig : NOMFICHIER=Nouvelle vue test.syn

FERMER

- gérer la priorité d'exécution des actions :

Actions de l'afficheur «Ellipse»

- Variable de verrou
#prod:ante_entrepot_conso_watt_def_gen = 0
- Restriction d'accès
- Choix de l'action
Fermer la popup

AJOUTER L' ACTION MODIFIER RETIRER ▲ ▼

Navig : NOMFICHER=Nouvelle vue test.syn

FermerPopup

FERMER

10. Gérer des symboles

Prérequis : Cette fonctionnalité est accessible pour les utilisateurs ayant un rôle de créateur de vues.

Dans IndaView Creator, vous avez la possibilité de créer des **symboles**.

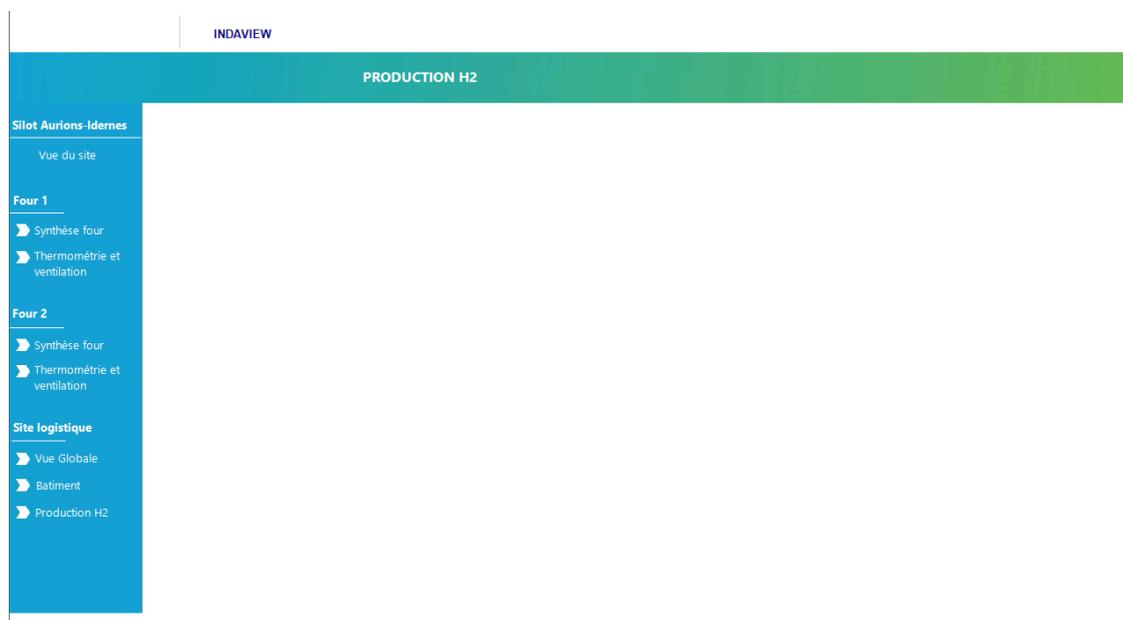
Un symbole représente un objet réutilisable auquel des paramètres peuvent être associés.

L'idée est de permettre un gain de temps à l'utilisateur, qui pourra réutiliser cet objet en adaptant les paramètres en fonction de son besoin.

10.1. Créer un symbole

Accéder à **IndaView Creator** via le portail **lo-base** et sélectionner une application de supervision

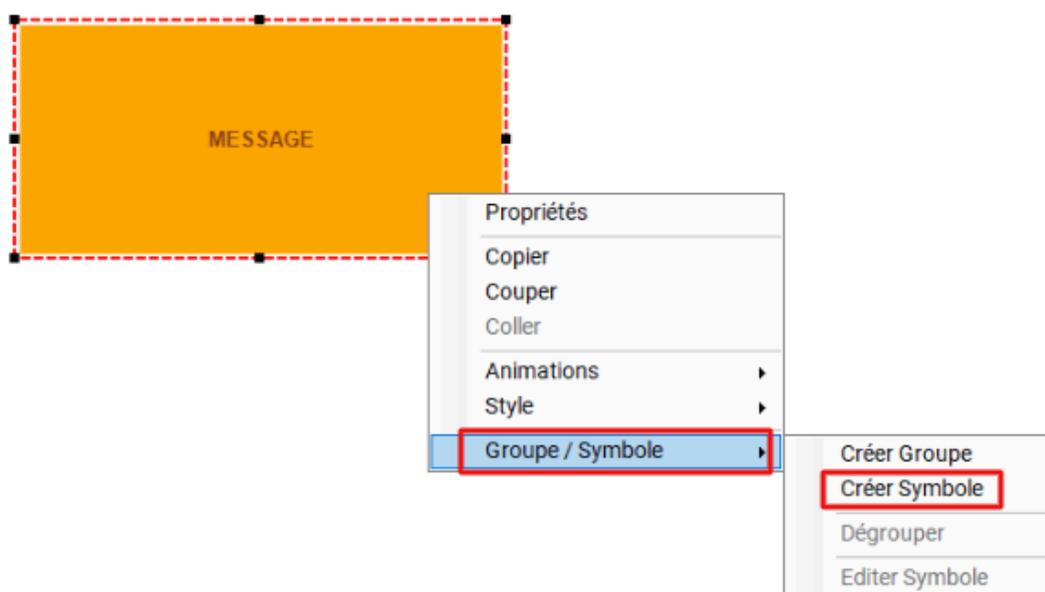
Sélectionner un synoptique.



À titre d'exemple, créons un objet de type **Message** que l'on va convertir en symbole.



Faire un clic droit sur l'objet, puis cliquer sur **Créer symbole**.



Une pop-up s'ouvre pour vous permettre d'enregistrer votre symbole.

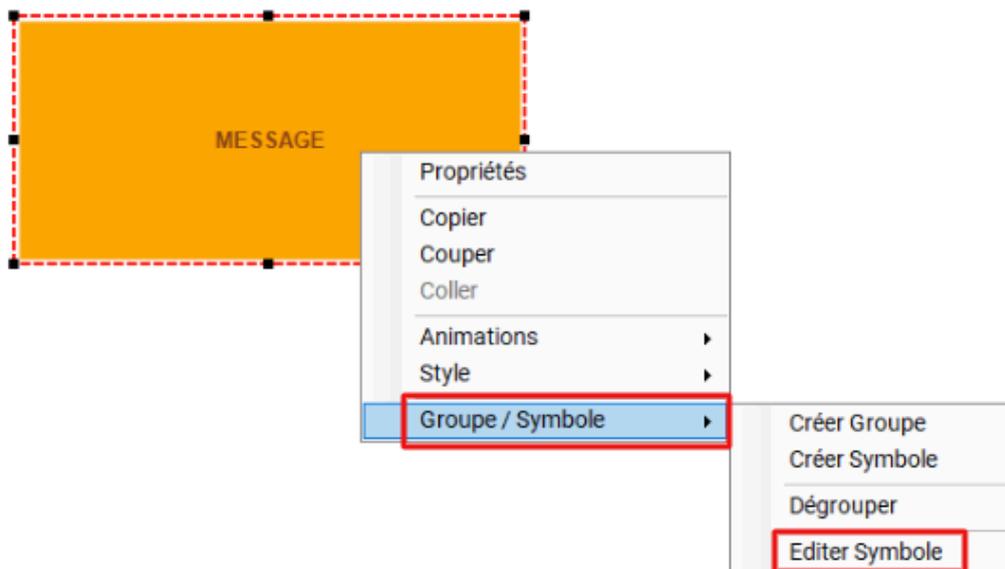
ROBUCHEON FILE



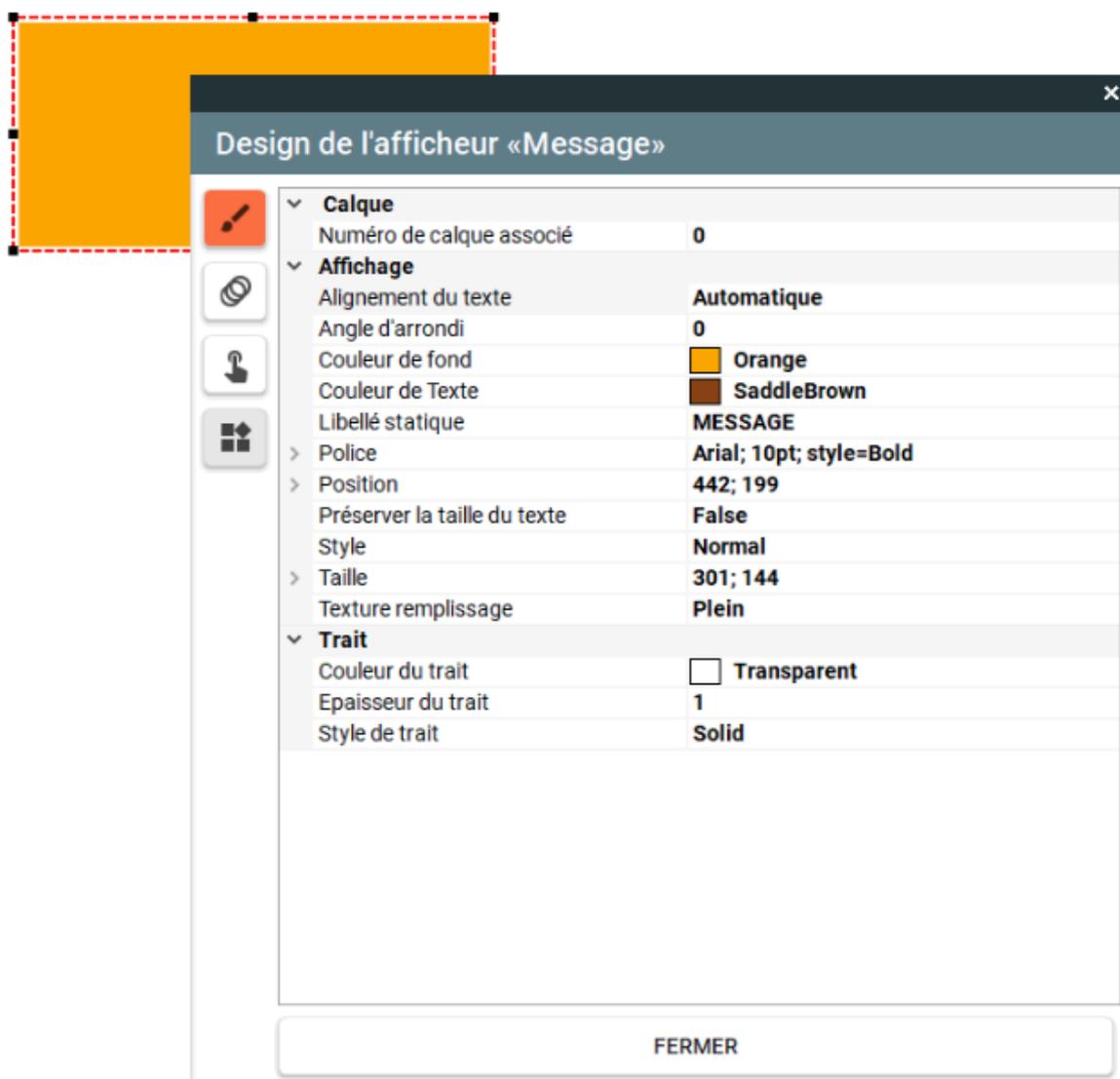
Remarque : Par défaut, l'enregistrement dans un dossier **Symbols** est présélectionné.

10.2. Attribuer des paramètres au symbole

Effectuer un clic droit sur le symbole puis cliquer sur **Editer Symbole**.



Double-cliquer sur l'objet pour accéder à l'écran de configuration des propriétés.

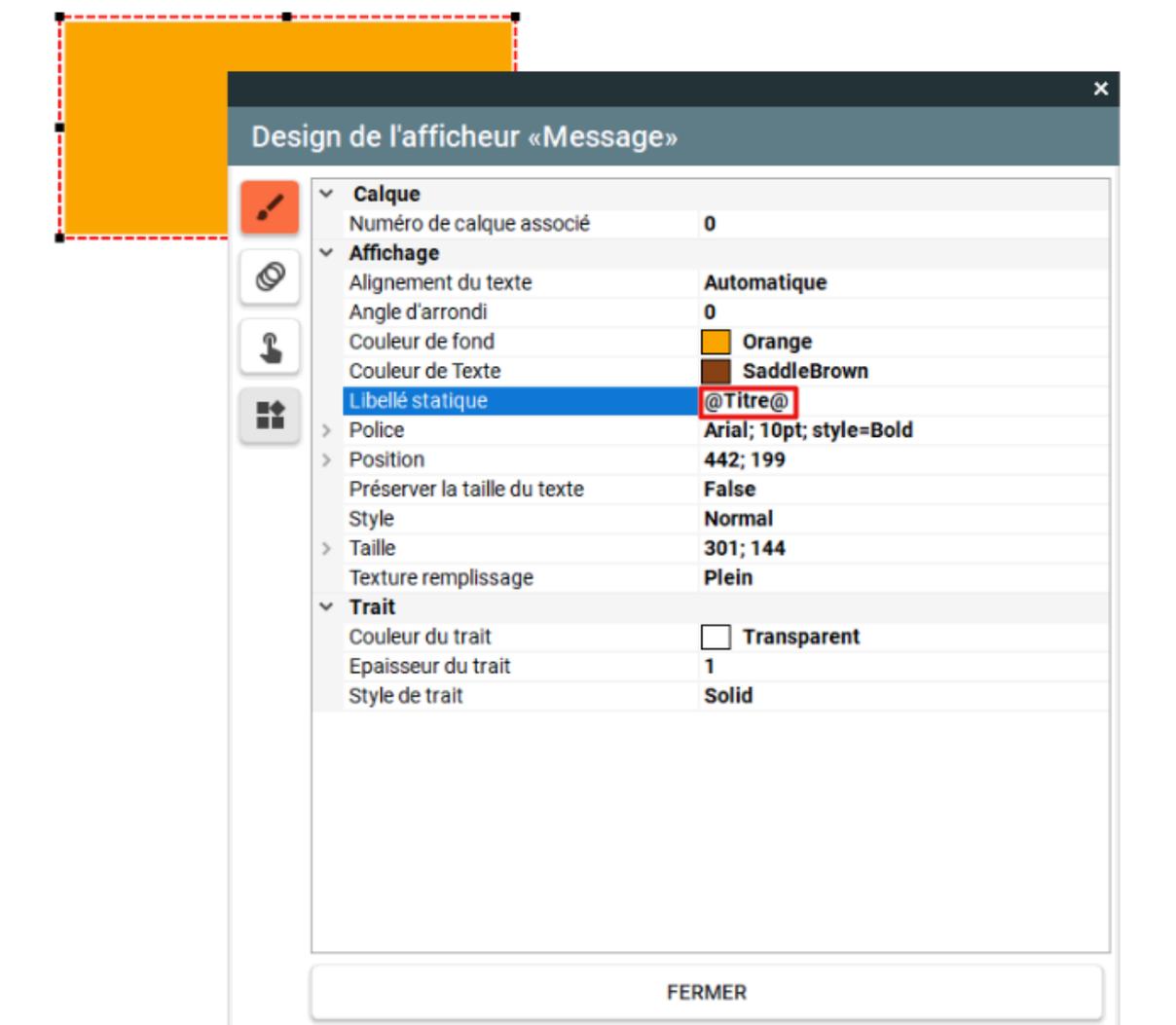


Imaginons que l'on veuille créer un paramètre au niveau du libellé.

Appelons ce paramètre "Titre".

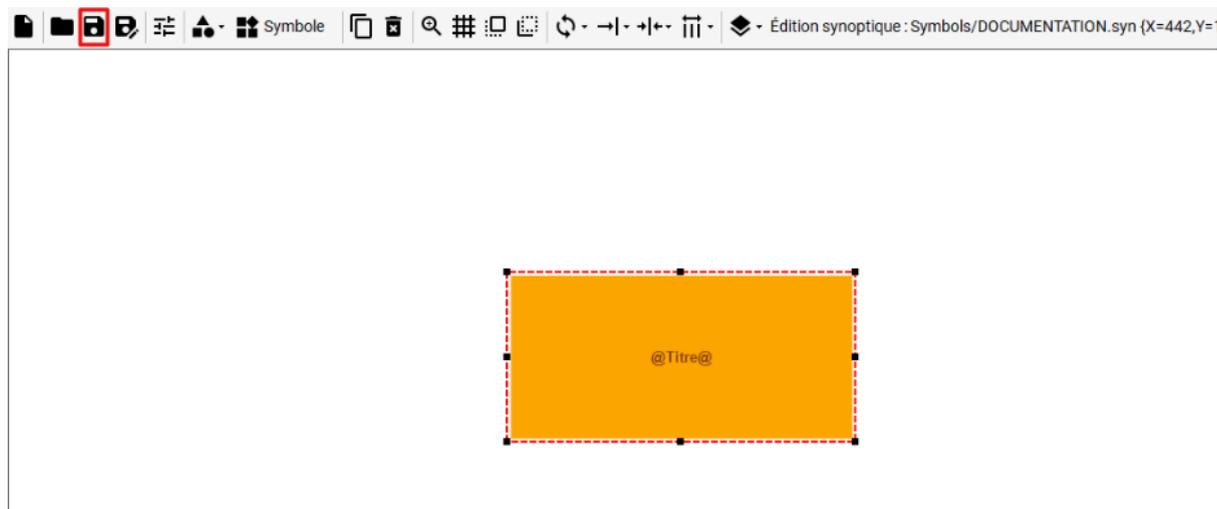
Pour indiquer que l'on veut créer un paramètre, on utilise le caractère "@" comme ceci :

@[nom du paramètre]@.

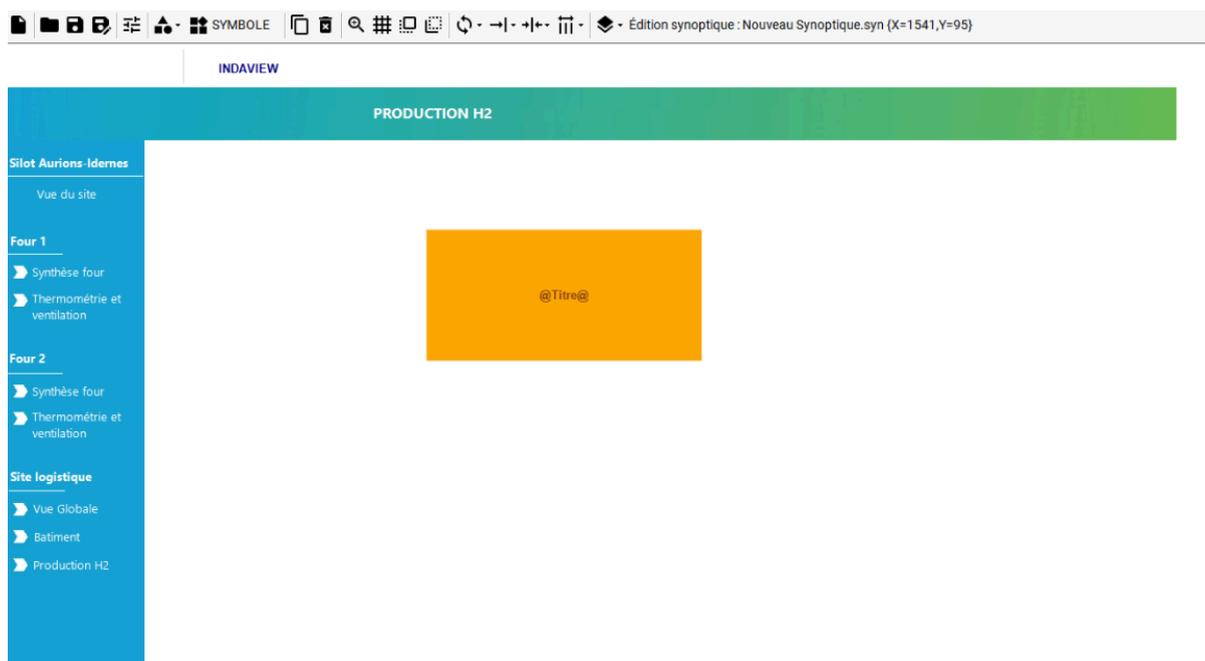


Fermer la fenêtre de propriétés, puis **Enregistrer**.

Indaview Creator : documentation utilisateur

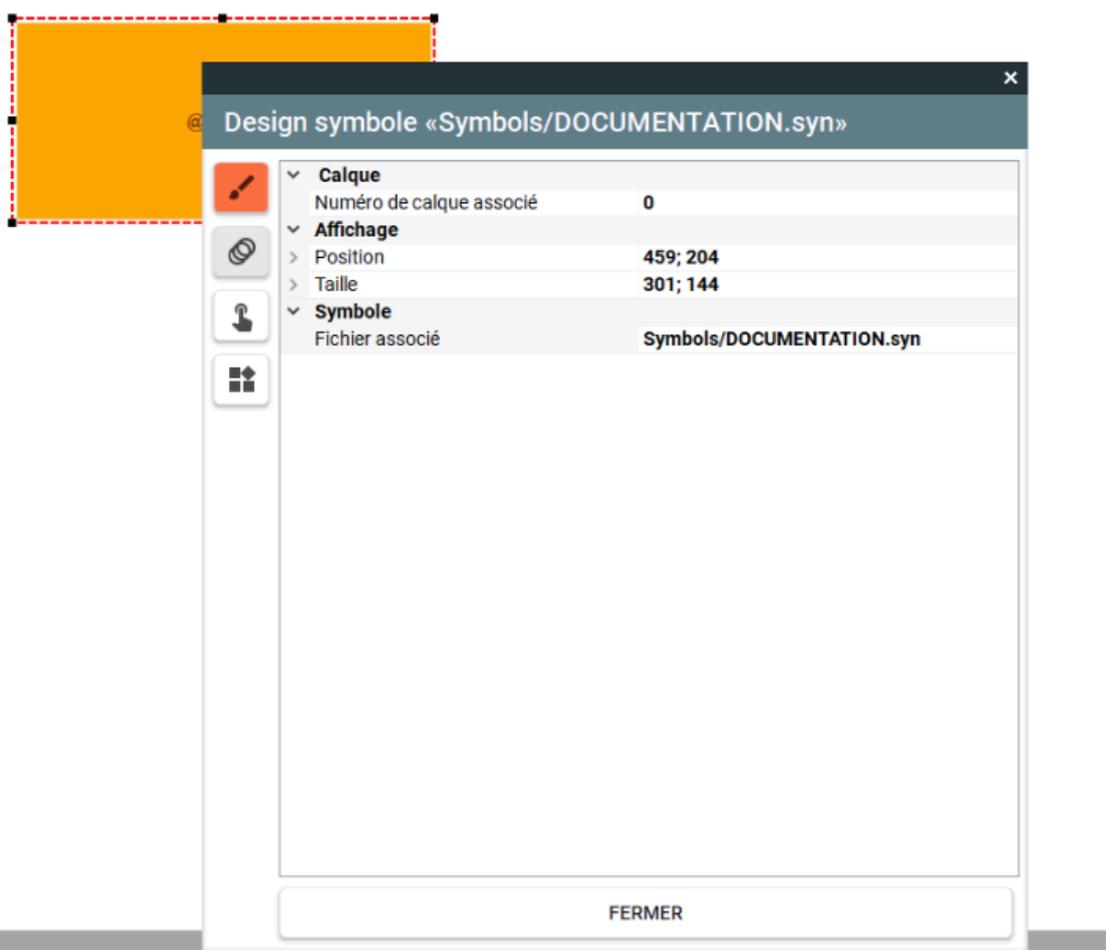


Retournons maintenant sur notre synoptique principal.

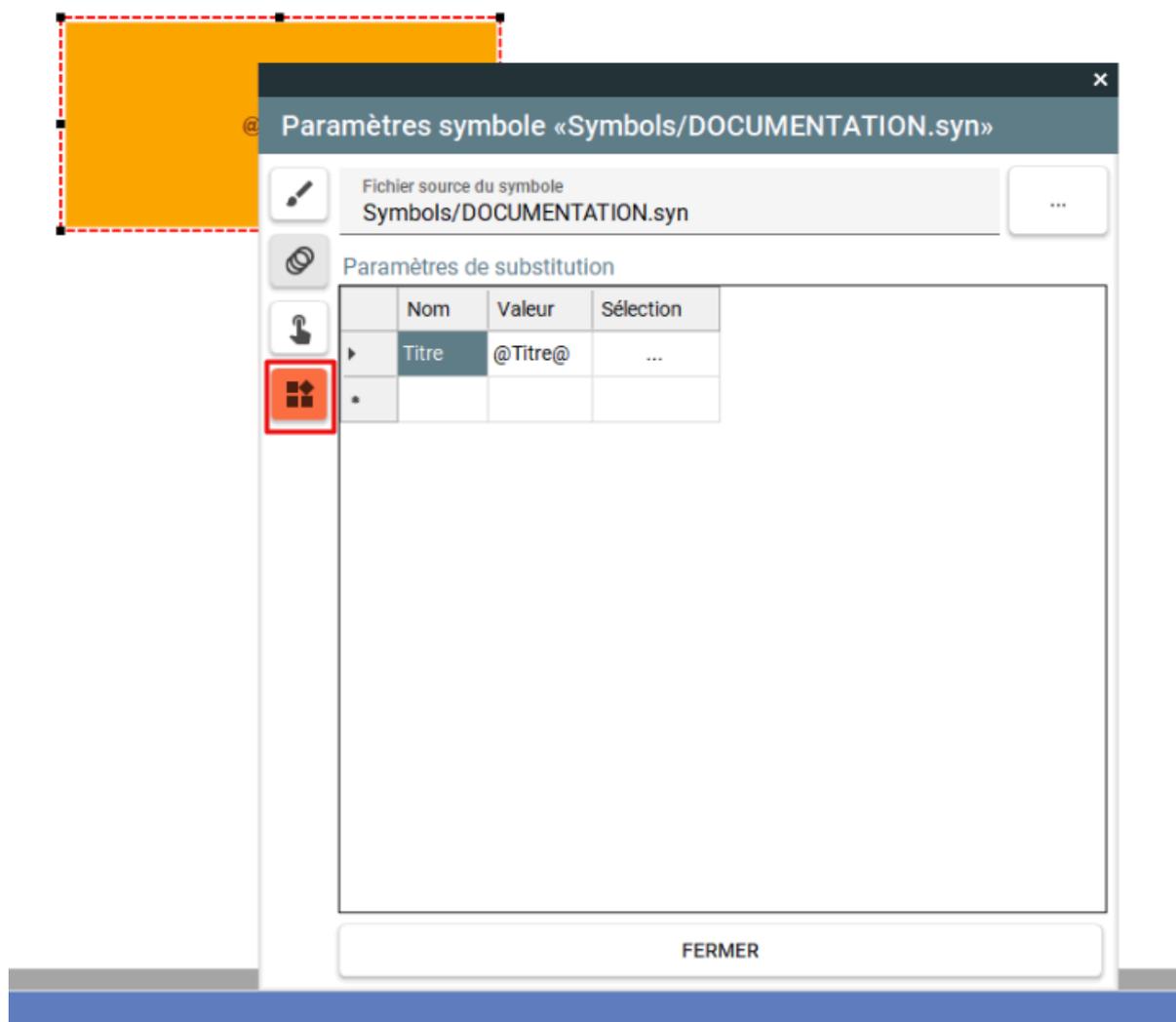


Pour attribuer la valeur souhaitée au paramètre, accéder à l'écran de configuration de l'objet en double-cliquant dessus :

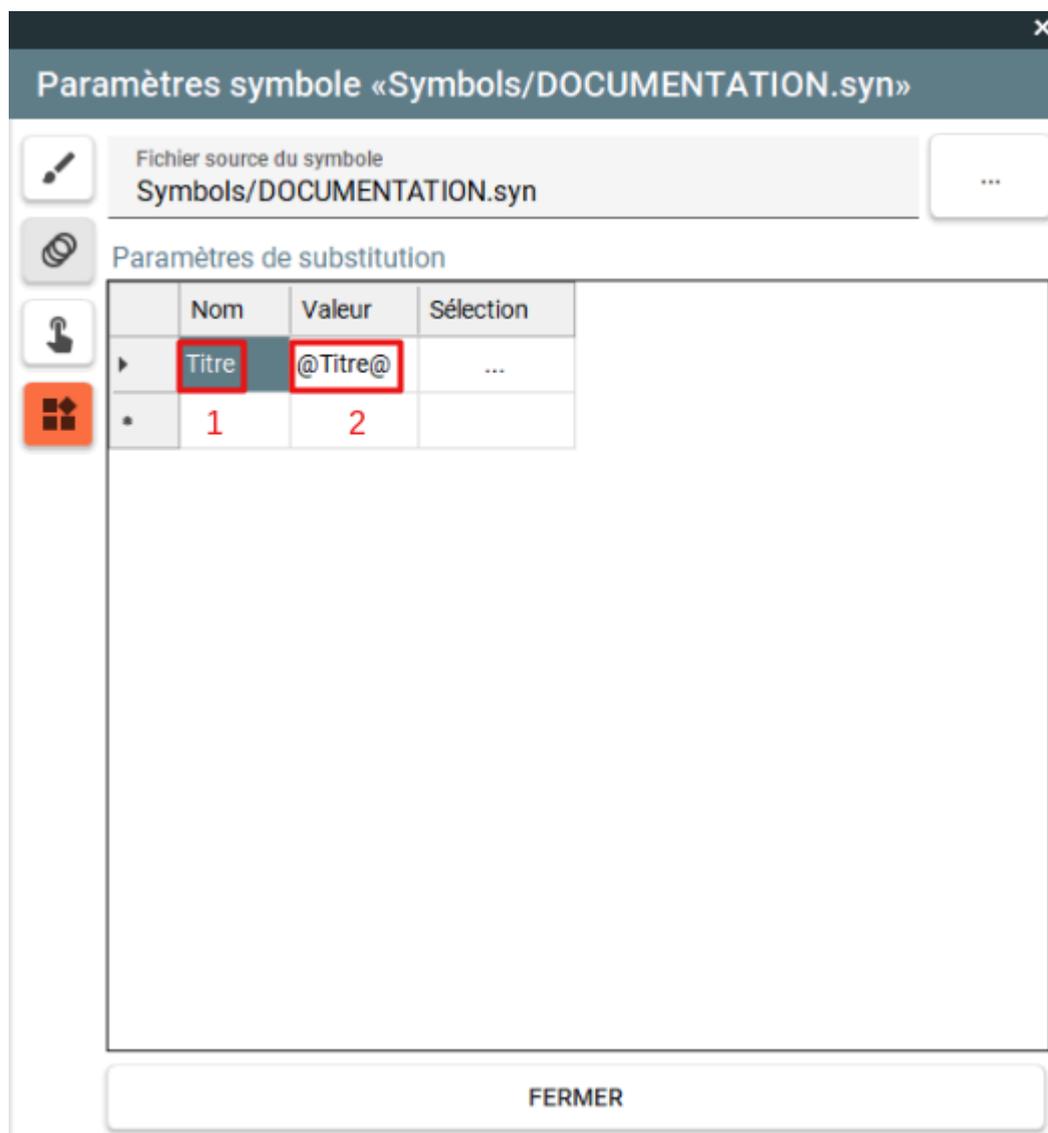
PRODUCTION H2



Ensuite, aller au menu **Paramètres** :

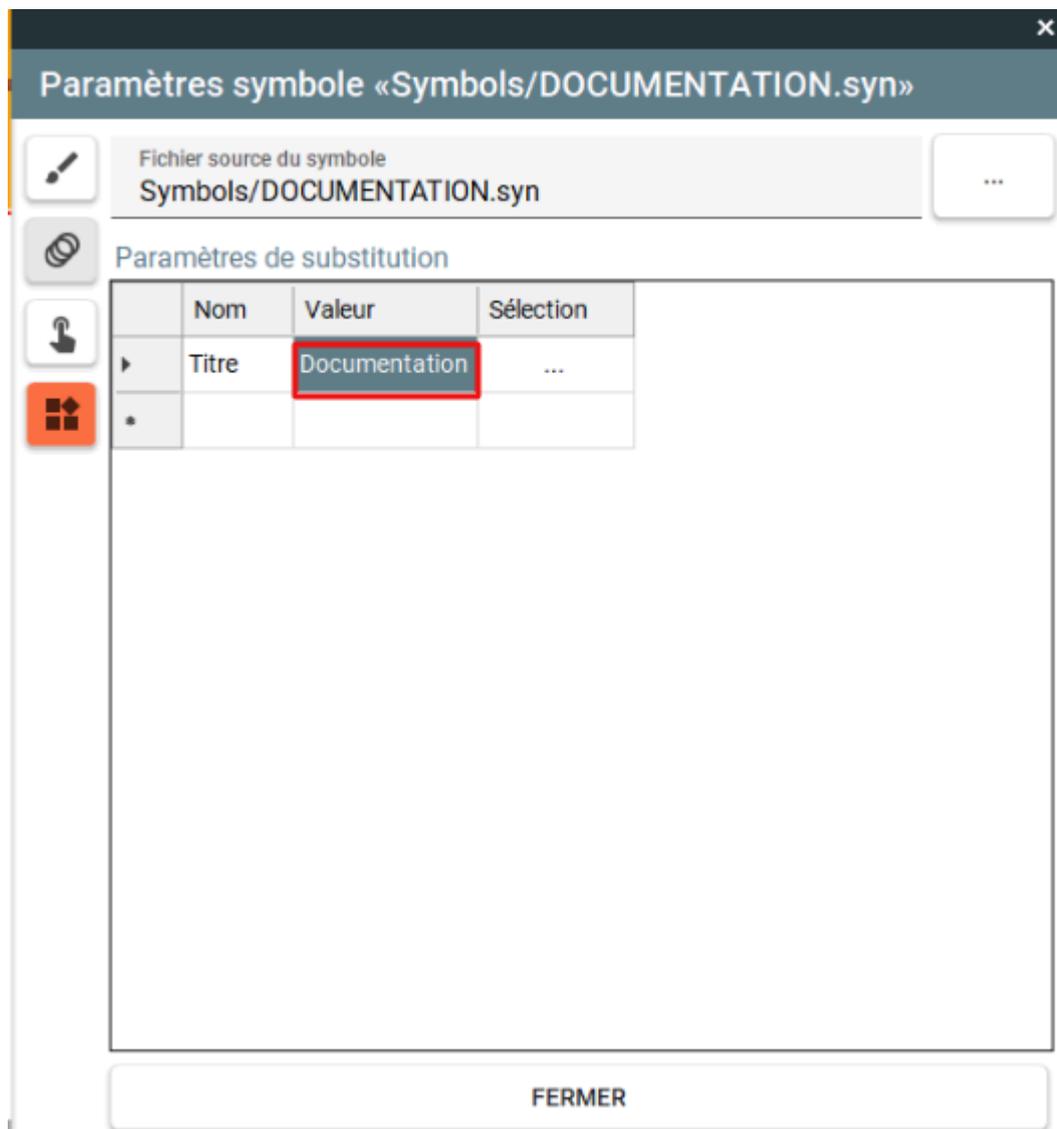


On retrouve notre paramètre "Titre" (encadré 1), auquel on va pouvoir attribuer une valeur (encadré 2).



Remplacer la valeur par défaut "@Titre@" par la valeur souhaitée.

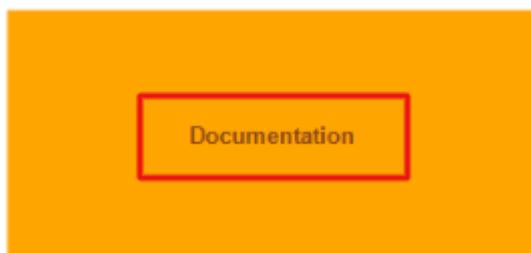
Dans notre exemple, "Documentation".



Fermer la fenêtre.

Le message affiché est bien "Documentation".

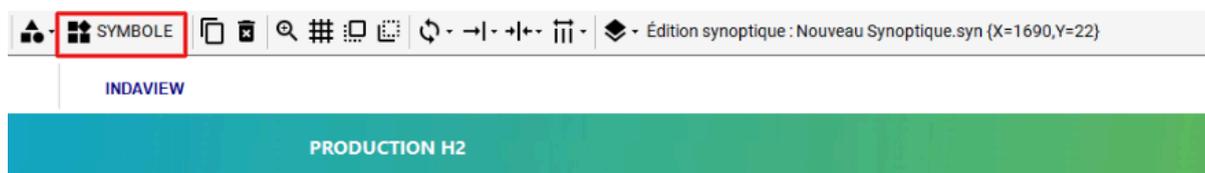
PRODUCTION H2



10.3. Réutilisation du symbole

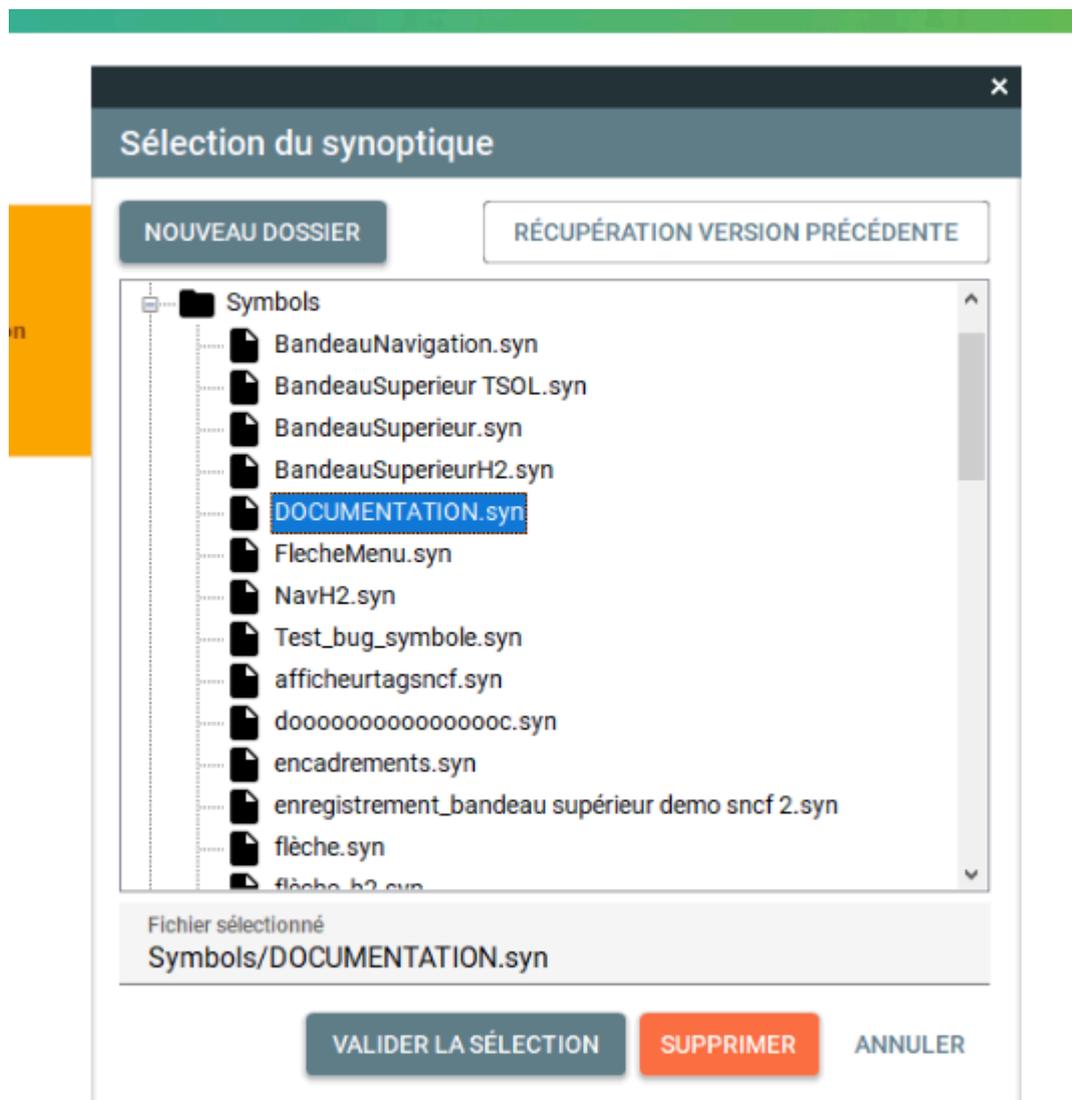
Ce symbole peut être réutilisé, que ce soit au sein du même synoptique ou dans un synoptique différent.

Cliquer sur **Symbole**.



La bibliothèque des synoptiques s'ouvre.

Sélectionner le symbole souhaité, puis cliquer sur **Valider la sélection**.

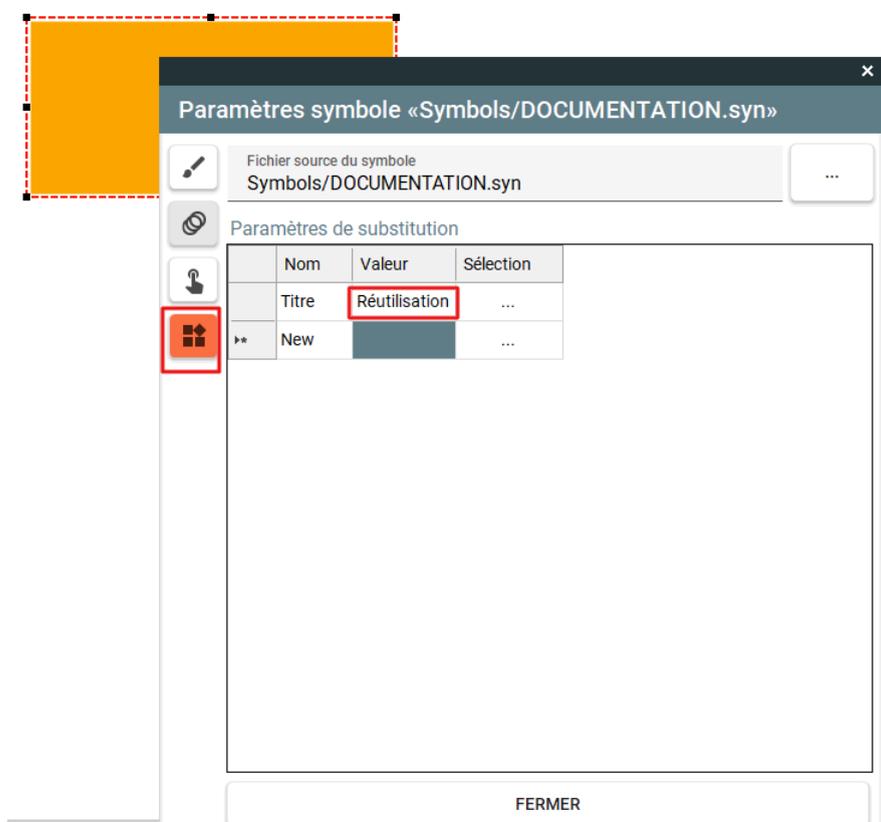


Cliquer n'importe-où dans le synoptique pour faire apparaître le symbole.

PRODUCTION H2



Comme vu précédemment, il vous suffit maintenant de modifier le paramètre selon votre volonté.

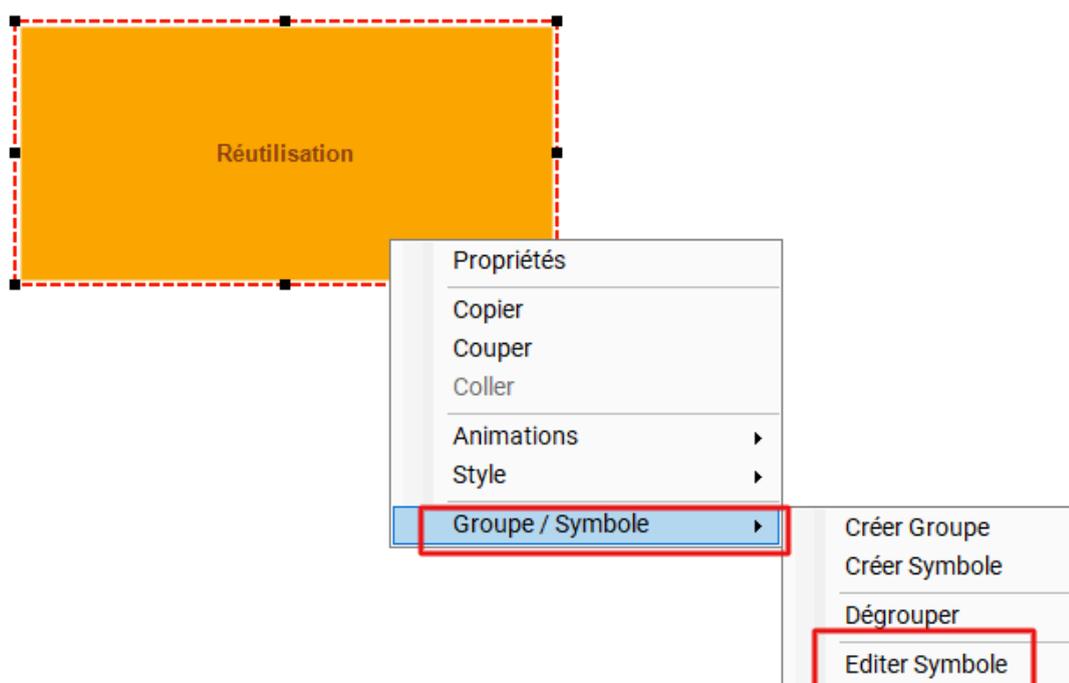


PRODUCTION H2



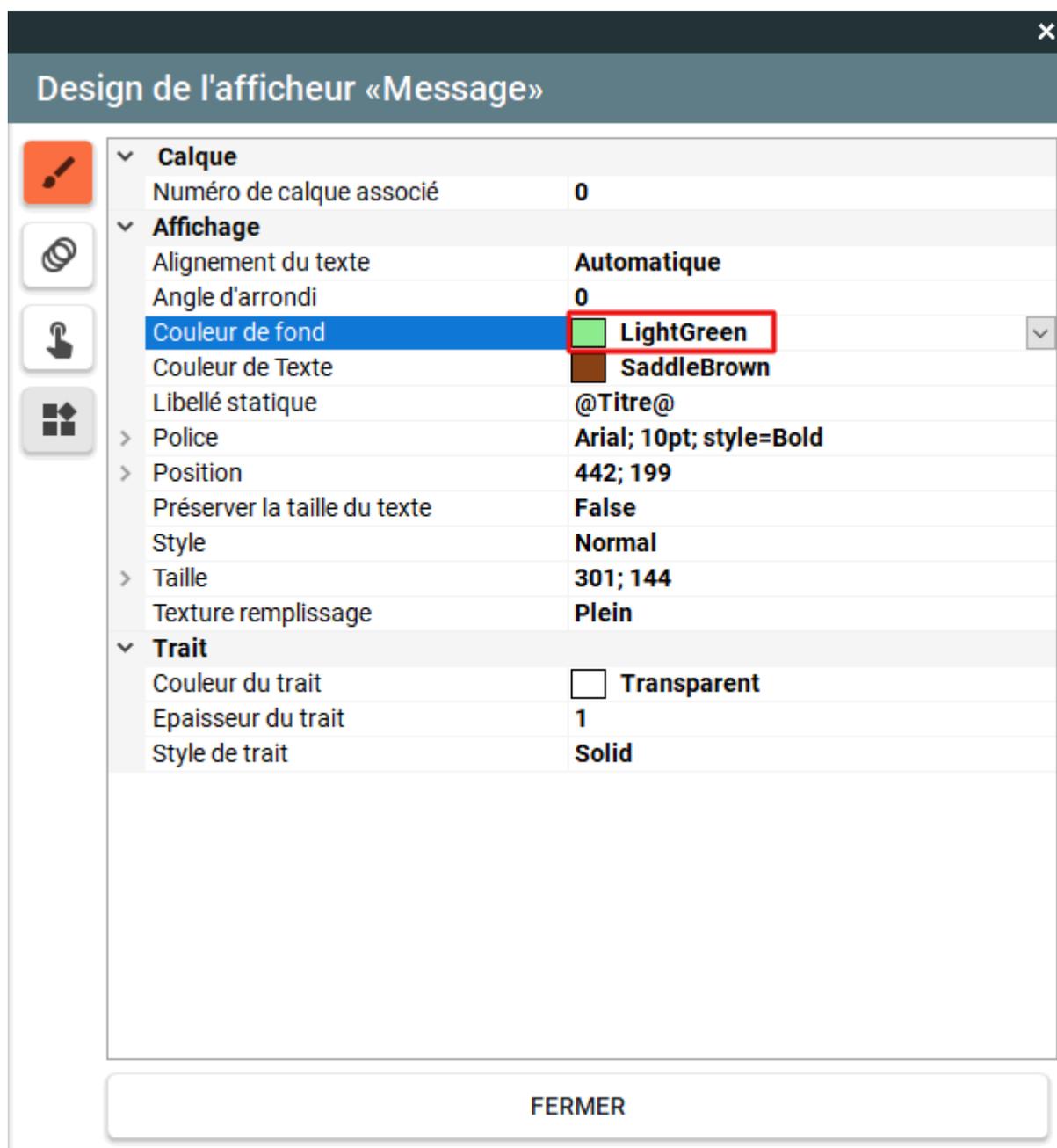
10.4. Modifier un symbole

Sélectionner le symbole, faire un clic droit puis cliquer sur **Editer le symbole**.



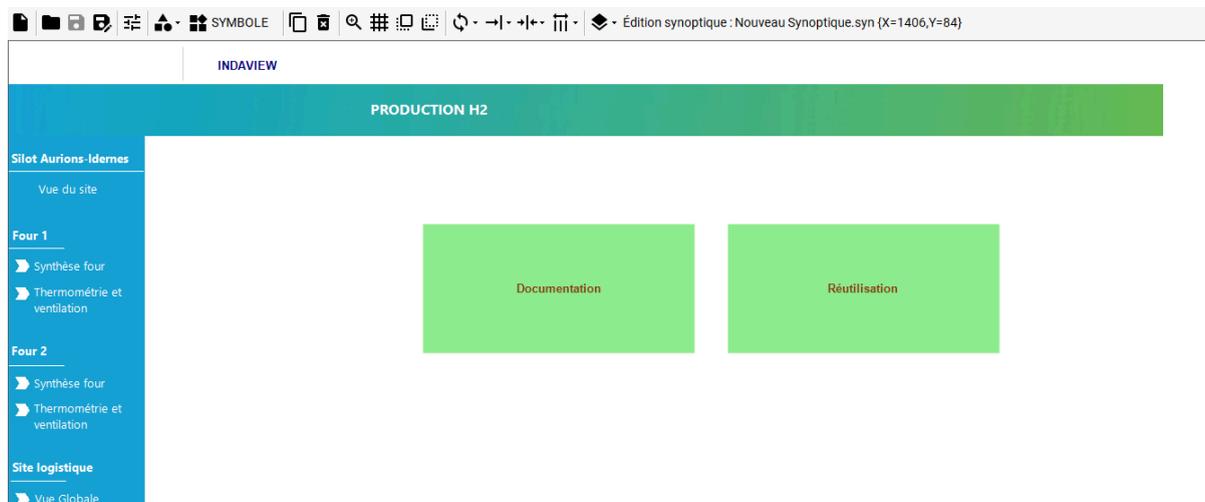
Imaginons que l'on veuille changer la couleur de fond de notre objet **Message**.

Accéder à l'écran de configuration des propriétés de l'objet, puis modifier la couleur de fond.



Enregistrer puis revenir à l'éditeur de synoptique principal.

Indaview Creator : documentation utilisateur



La modification s'applique à tous les objets appartenant à ce symbole.

11. Exporter/Importer un synoptique

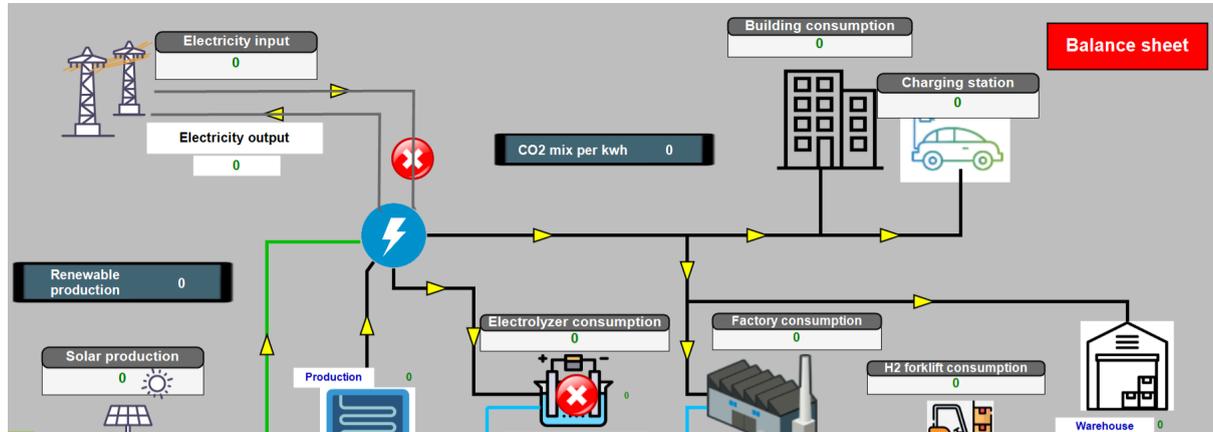
Prérequis : Vous devez avoir le rôle "**ViewCreator**" pour accéder à cette fonctionnalité.

Il est possible d'exporter le synoptique actuellement affiché dans l'éditeur IndaView Creator vers le portail « **Import IndaView** ». Cette opération permet de sauvegarder le synoptique en cours de consultation pour un accès ultérieur ou pour une utilisation dans une autre application.

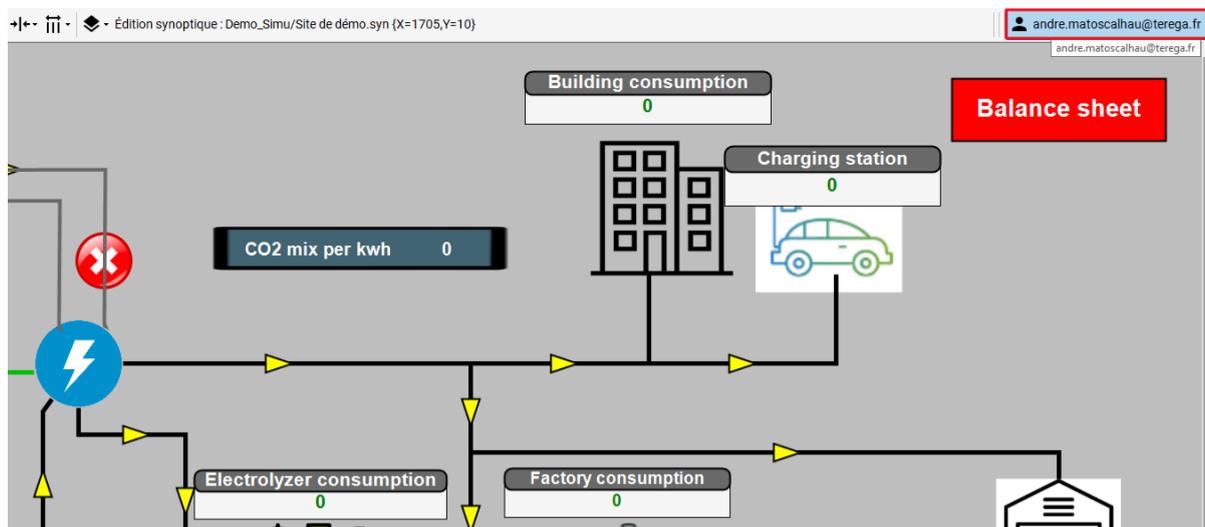
Inversement, il est possible d'importer un synoptique depuis le portail « **Import IndaView** » vers l'éditeur.

11.1. Exporter un synoptique

Commencez par ouvrir dans l'éditeur le synoptique que vous souhaitez exporter :



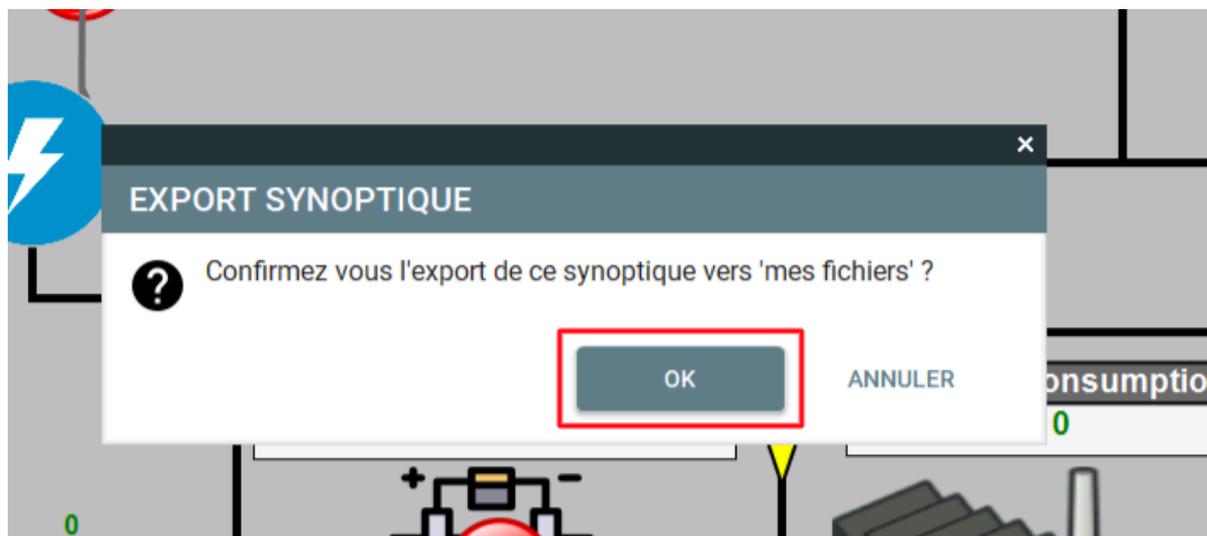
Ensuite, cliquez sur la liste déroulante en haut à droite de votre écran :



Une liste d'actions se déroule, cliquez sur **"Exporter un synoptique"** :



Un message de confirmation apparaît, cliquez sur **"Ok"**.

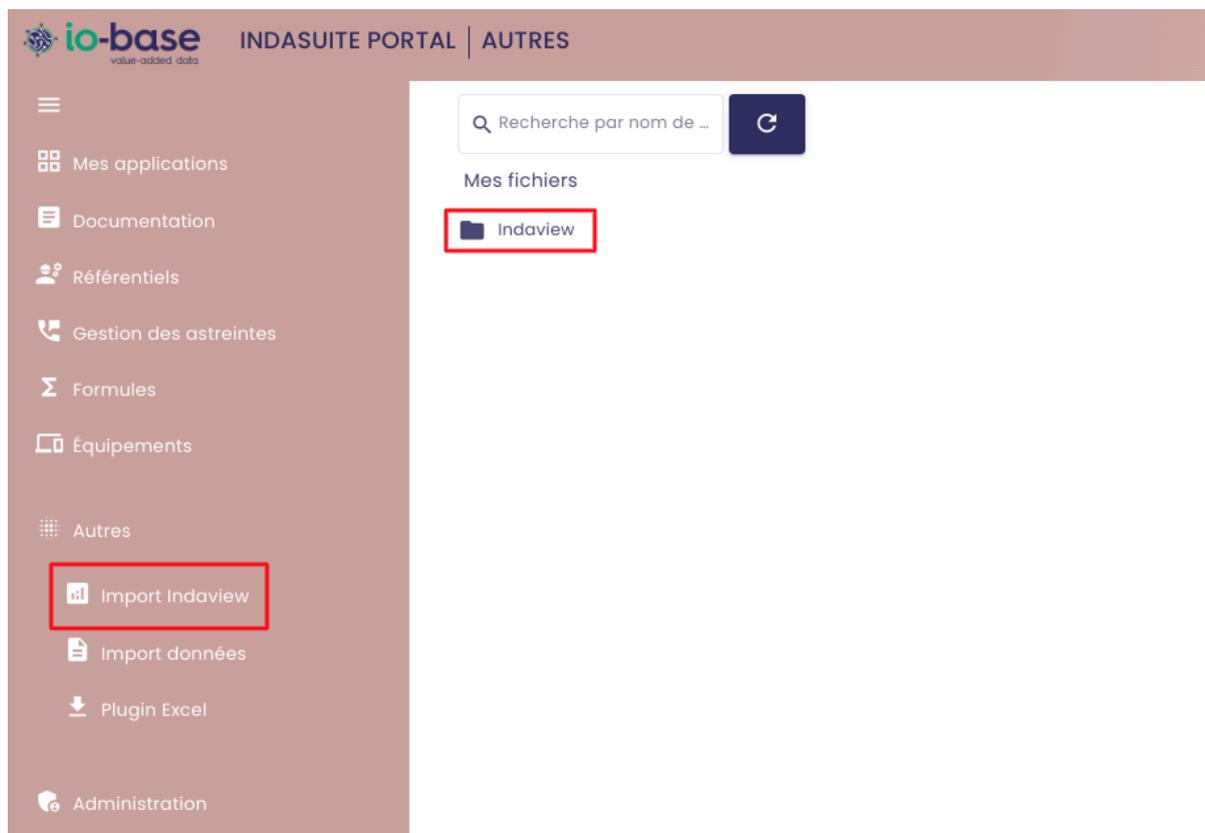


Une fois l'exportation terminée, une pop-up avec le message suivant apparaît :

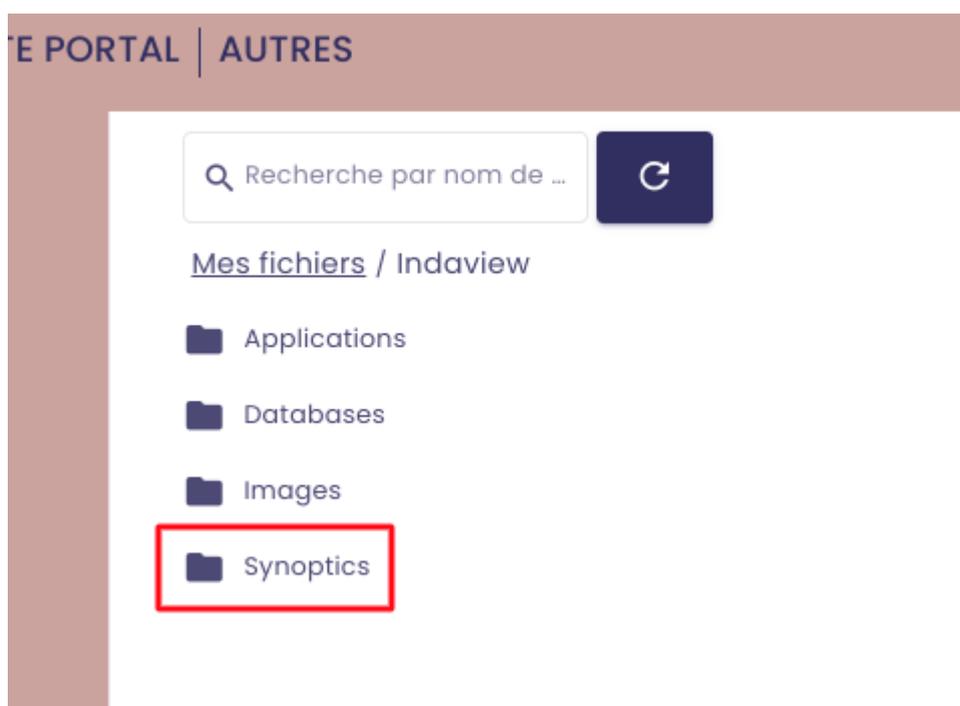


Vous pouvez maintenant retrouver le synoptique que vous venez d'exporter dans le portail "**Import Indaview**" de lo-base :

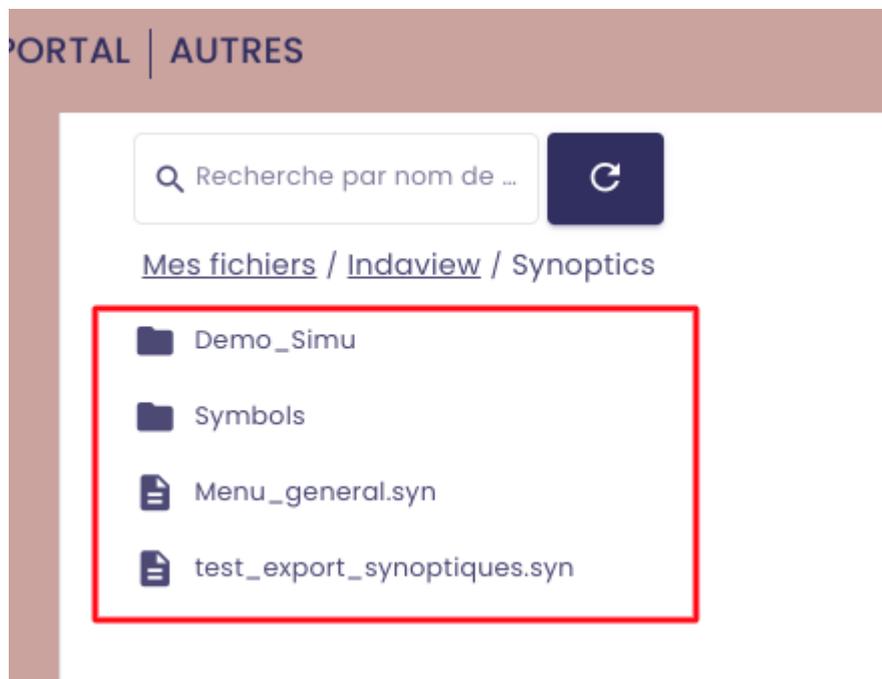
Indaview Creator : documentation utilisateur



Ouvrez le dossier "**Synoptics**" :



Vous pouvez alors accéder aux synoptiques exportés :

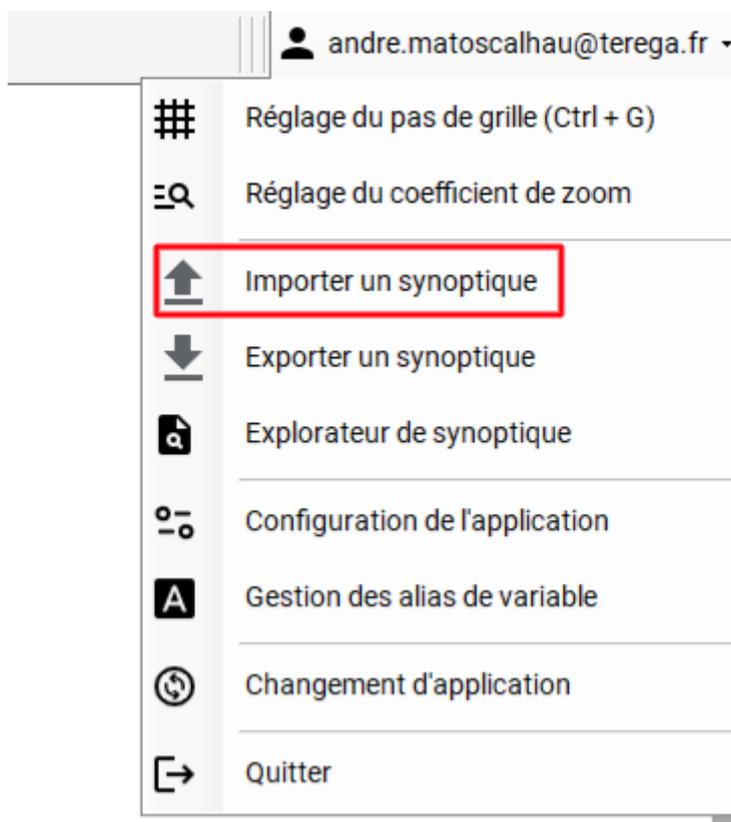


11.2. Importer un synoptique

Pour importer un synoptique, rendez-vous dans l'éditeur et cliquez sur la liste déroulante en haut à droite de votre écran :



Une liste d'actions se déroule, cliquez sur "**Importer un synoptique**" :

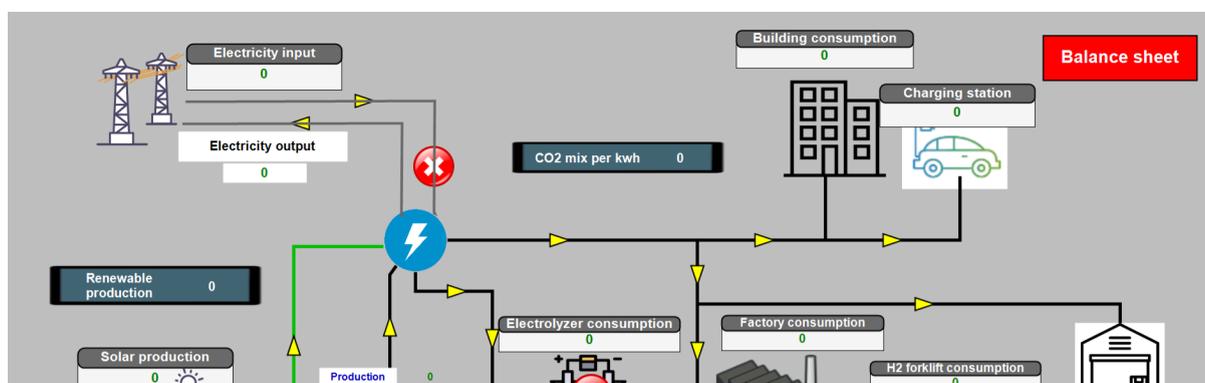


Une fenêtre apparaît avec les différents synoptiques présents dans le menu "**Import IndaView**" :

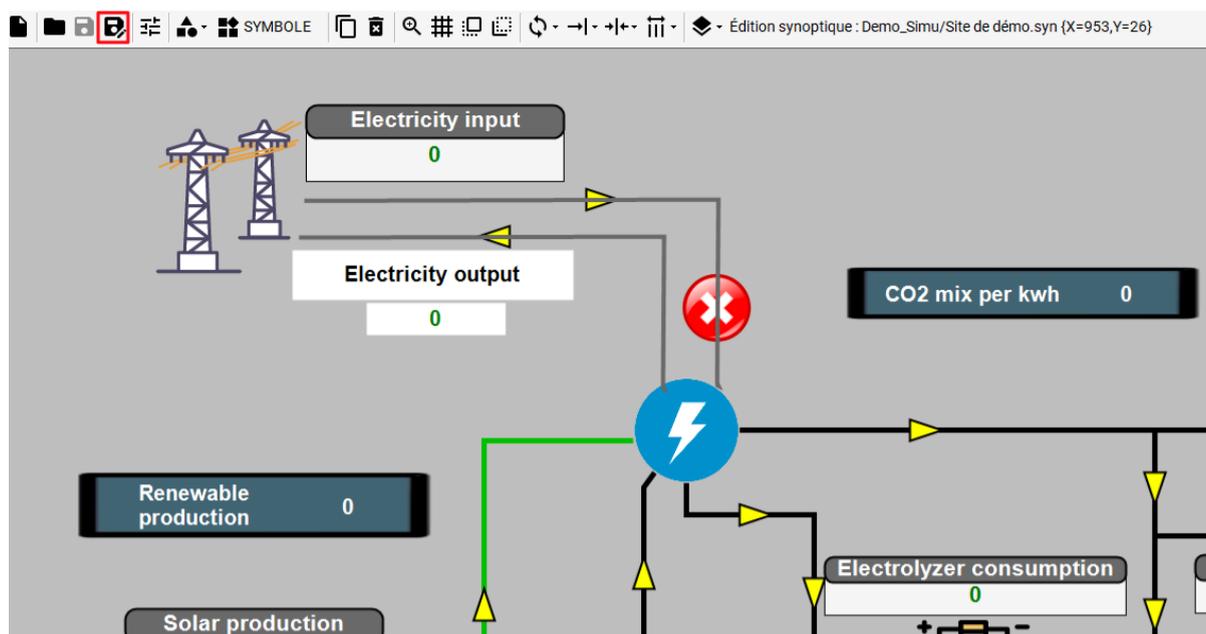


Choisissez le synoptique que vous souhaitez importer, puis cliquez sur "**valider la sélection**".

Le synoptique apparaît dans l'éditeur.

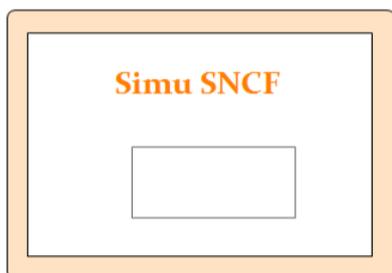
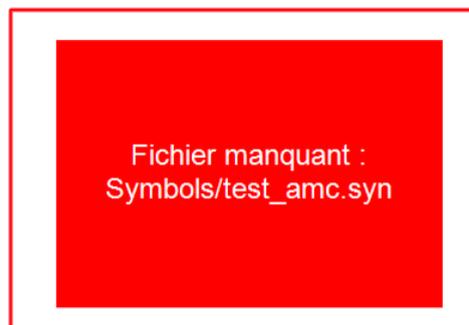
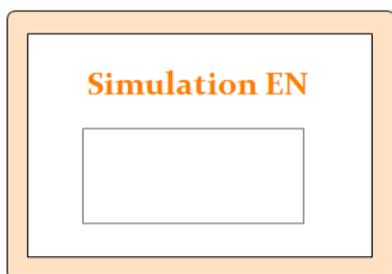


Attention ! Pour importer définitivement votre synoptique dans l'application, vous devez l'enregistrer sous :



Attention : Lorsque vous importez un synoptique contenant des symboles, il faut au préalable avoir importé les symboles dans l'application pour qu'ils s'affichent correctement.

Lorsque le symbole n'est pas importé, vous avez un message d'erreur comme celui ci-dessous :



Même remarque pour les images, qui doivent avoir été d'abord importées dans l'application pour pouvoir apparaître lors de l'import.