

Just Algo It - Manuel d'utilisation

Just Algo It est une application permettant de modéliser sous forme de dessin des algorithmes. L'application utilise le formalisme vu en Bachelors Universitaires de Technologie - Informatique de l'université de Bayonne et du Pays Basque.

Ce manuel décrit les fonctionnalités disponibles dans l'application version bêta. Certaines fonctionnalités sont en cours de développement et non-utilisables, elles ne seront pas décrites dans ce manuel.

IMPORTANT :

l'application étant à sa version bêta, des bugs peuvent survenir. Ils seront prochainement corrigés avec la prochaine version.

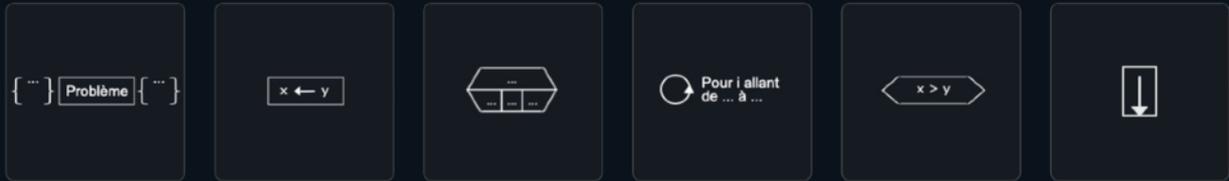
Menu principal de l'application	2
Ajouter des éléments dans la zone de dessin	3
Menu de l'élément	4
Naviguer entre les différentes zones de dessin	7
Télécharger votre algorithme	8
Charger un algorithme	8

Menu principal de l'application

Icon	Contrôle de l'interface utilisateur	But
	Bouton d'information	Ouvre le manuel d'utilisation dans un autre onglet.
	Bouton d'ajout d'élément	Ajouter un élément dans la zone de dessin, par exemple une boucle, une condition...
	Bouton de téléchargement	Télécharger l'algorithme de la zone dessin au format PNG.
	Bouton de chargement de fichier	Charger un algorithme (format PNG) réalisé avec l'application Just Algo It.
	Bouton de création d'une zone de dessin	Créer une nouvelle zone de dessin.

Ajouter des éléments dans la zone de dessin

Pour commencer à modéliser votre algorithme, appuyer sur le bouton d'ajout d'élément, une fenêtre va alors s'afficher.



Cliquer ensuite sur l'élément que vous souhaitez ajouter. Selon l'élément sur lequel vous avez cliqué, un ou plusieurs champs de saisie vont apparaître à l'écran.

Données	Sous-problème	Résultats
---------	---------------	-----------

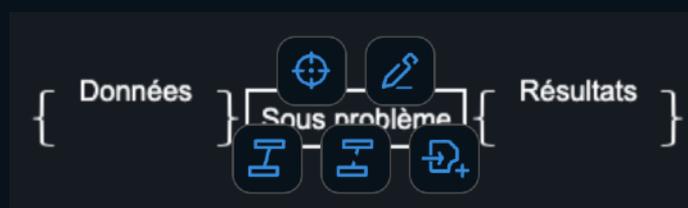
valider

Saisissez ensuite les informations que vous souhaitez ajouter à l'élément, puis valider.

Une fois validé déplacer votre curseur sur la zone de dessin pour positionner votre élément, puis cliquer pour ancrer sa position.



En cliquant sur l'élément, un menu de modification de l'élément apparaît.

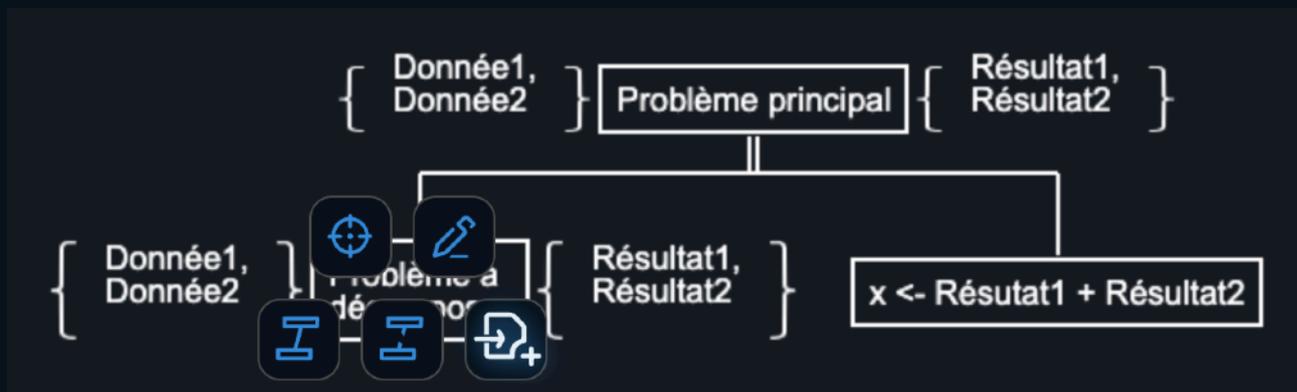


Menu de l'élément

Icon	Contrôle de l'interface utilisateur	But
	Bouton de décomposition	Décomposer l'élément dans une nouvelle zone de dessin.
	Bouton de suppression	Supprimer l'élément de la zone de dessin.
	Bouton de modification	Modifier les informations de l'élément.
	Bouton d'association	Associer un élément à un autre
	Bouton de dissociation	Dissocier un élément.

Pour **déplacer** l'élément, cliquer sur l'élément, puis tout en maintenant le click enfoncé, déplacer votre curseur dans la zone de dessin, puis relâcher le click pour ancrer l'élément.

Pour **décomposer** l'élément, cliquer sur le bouton de décomposition, cela aura pour effet d'ouvrir une nouvelle zone de dessin dans laquelle sera dessiner l'élément à décomposer.

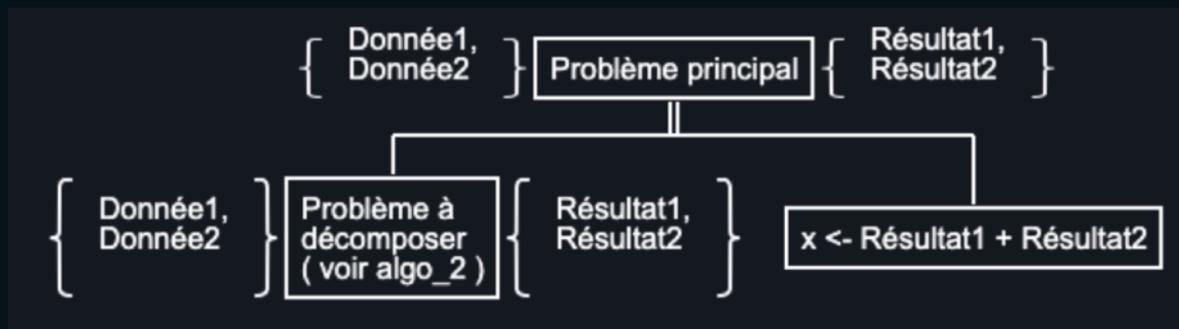


Après avoir cliqué sur le bouton de décomposition, un nouvelle zone de dessin va s'ouvrir en y dessinant le problème à décomposer, voir l'image ci-dessous.



Si vous retourner sur la première zone de dessin (intitulée « algo_1 » par exemple), vous remarquerez que l'inscription (voir algo_2) a été ajouté dans l'élément de la zone de dessin (intitulée « algo_1 »), voir l'image ci-dessous.

Pour naviguer entre les zones de dessin reportez-vous à la section qui traite de la navigation entre les différentes zones de dessin page 7.



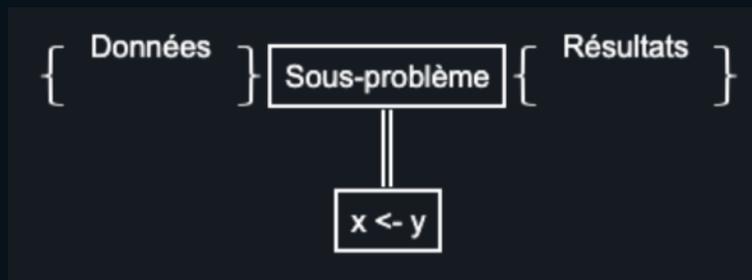
Pour **supprimer** l'élément, cliquer sur le bouton de suppression, cela aura pour effet de l'effacer de la zone de dessin.

Pour **modifier** l'élément, cliquer sur le bouton de modification, une fenêtre apparaît avec les informations que vous avez saisies au préalable.

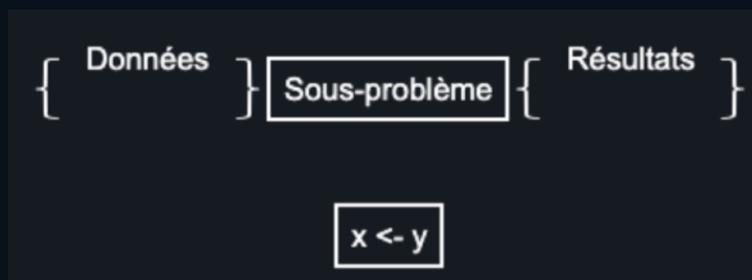
The image shows a window for modifying an element. It contains three input fields: 'Données', 'Sous-problème', and 'Résultats'. Above the 'Données' field is a label 'Données' with a small arrow pointing to the field. Above the 'Sous-problème' field is a label 'S' with a small arrow pointing to the field. Above the 'Résultats' field is a label 'Résultats' with a small arrow pointing to the field. Below the three fields is a button labeled 'valider'.

Ensuite, saisissez les informations puis valider.

Pour **associer** un élément à un autre, cliquer sur le bouton d'association, puis cliquer sur le bouton d'association de l'élément avec lequel vous voulez le lier.

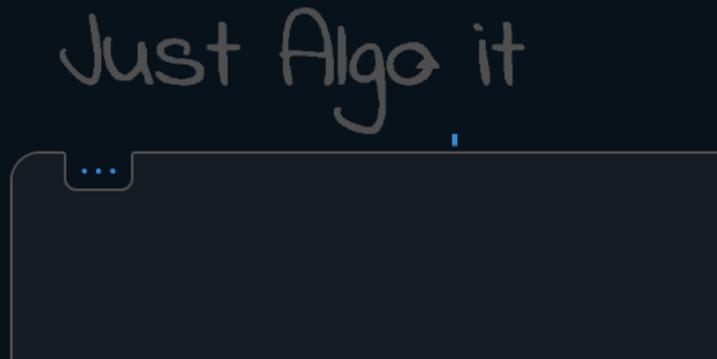


Pour **dissocier** un élément, cliquer sur le bouton de dissociation de l'élément, puis cliquer sur le bouton de dissociation de l'élément avec lequel vous voulez le délier.

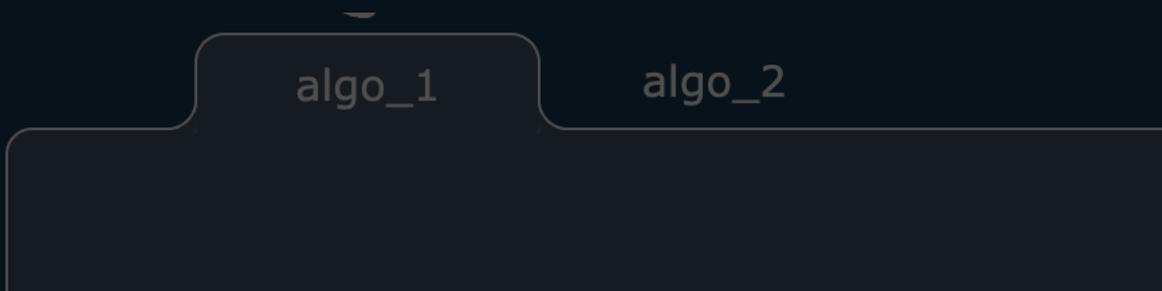


Naviguer entre les différentes zones de dessin

Pour naviguer entre les différentes zones de dessin, dans un premier temps cliquer sur bouton représenté par « ... » (voir image ci-dessous), pour afficher les onglets actifs.



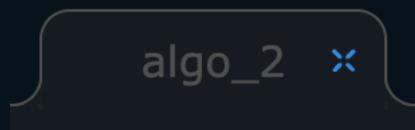
Les onglets actifs vont alors s'afficher.



Pour vous rendre sur la zone de dessin intitulé « algo_2 » cliquer dessus. Vous pourrez alors travailler sur cette zone de dessin.

Si vous souhaitez fermer une zone de dessin, il suffit de cliquer sur le bouton de fermeture de l'onglet représenté par une croix (voir l'image ci-dessous).

IMPORTANT : Le travail réalisé sur cette zone de dessin sera définitivement perdu.



Pour ouvrir une nouvelle zone de dessin, cliquer sur le bouton de création d'une zone de dessin du menu principal de l'application.

IMPORTANT : Le nombre de zone de dessin est limité à 10.

Télécharger votre algorithme

Pour télécharger votre algorithme, cliquer sur le bouton de téléchargement du menu principal. Une fois téléchargé, vous avez la possibilité de le modifier ultérieurement en le chargeant dans l'application.

IMPORTANT :

afin de pouvoir le modifier ultérieurement, vous ne devez en aucun cas modifier le fichier téléchargé avec un logiciel tiers.

Les fichiers téléchargés peuvent être ajoutés dans un rapport, partagés, et si besoin modifier par l'application Just Algo It seulement.

Charger un algorithme

Pour charger un algorithme, cliquer sur le bouton de chargement du menu principal, une fenêtre apparaît à l'écran, vous invitant à sélectionner le fichier à charger, puis valider. L'algorithme est dessiné dans la zone de dessin et vous pouvez alors modifier les éléments, en ajouter de nouveau ou supprimer des éléments.