
aLTAG3D Documentation

Version 1.2

Consortium 3D

août 31, 2017

1	Introduction	1
1.1	À propos de aLTAG3D	1
1.2	À propos du XSD	1
2	Interfaces	3
2.1	Accueil	3
2.2	Fenêtre principale	4
2.3	Fenêtre des « Données boîtes »	5
3	Fichiers aLTAG3D	7
3.1	Format .lta	7
3.2	Partager un fichier .lta	7
4	Génération d'une archive	9
5	Génération d'un rapport	11
5.1	Les <i>Templates</i>	11
6	Plugins	13
7	Rechercher	15



À propos de aLTAG3D

aLTAG3D permet de générer des archives de vos projets 3D, compatible avec le service d'archivage du CINES et du Consortium 3D.

Le fonctionnement d'aLTAG3D cherche à être le plus automatique possible, et donc à réduire le plus possible le nombre d'informations que vous aurez à remplir manuellement.

aLTAG3D utilise un système de graphes pour permettre un remplissage plus intuitifs des données d'archivage.

À propos du XSD

Le fichier XSD est un fichier décrivant l'ensemble des informations qui doivent être contenues dans l'archive exportée par aLTAG3D. C'est donc ce fichier qui détermine les données demandées par aLTAG3D et la façon dont il les traite. C'est pourquoi ce fichier doit toujours être à jour, il détermine la structure même du logiciel.

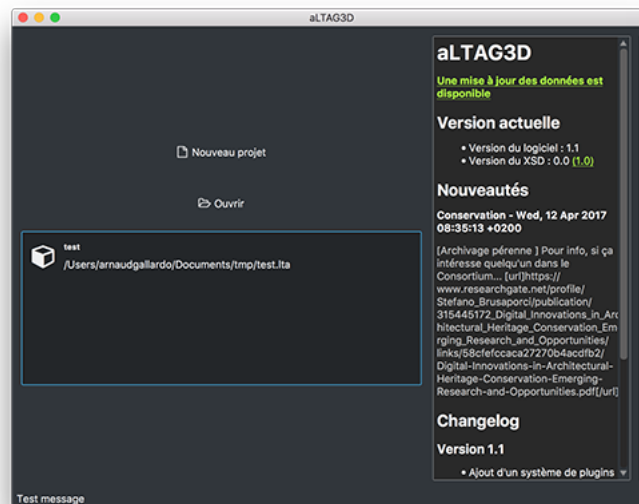
Cependant ne soyez pas inquiet, si votre logiciel utilise un fichier XSD obsolète, le seul risque est le refus de votre archive par le CINES. Une simple *[mise à jour du XSD](#)* et des données permettra de résoudre ce problème.

Attention : Ceci est la documentation utilisateur du logiciel aLTAG3D, si vous cherchez la documentation développeur, elle est disponible [ici](#) !

Accueil

La page d'accueil de l'application vous permet de créer/ouvrir un projet. Elle garde également une trace de vos projets ouverts récemment afin de faciliter leurs réouvertures.

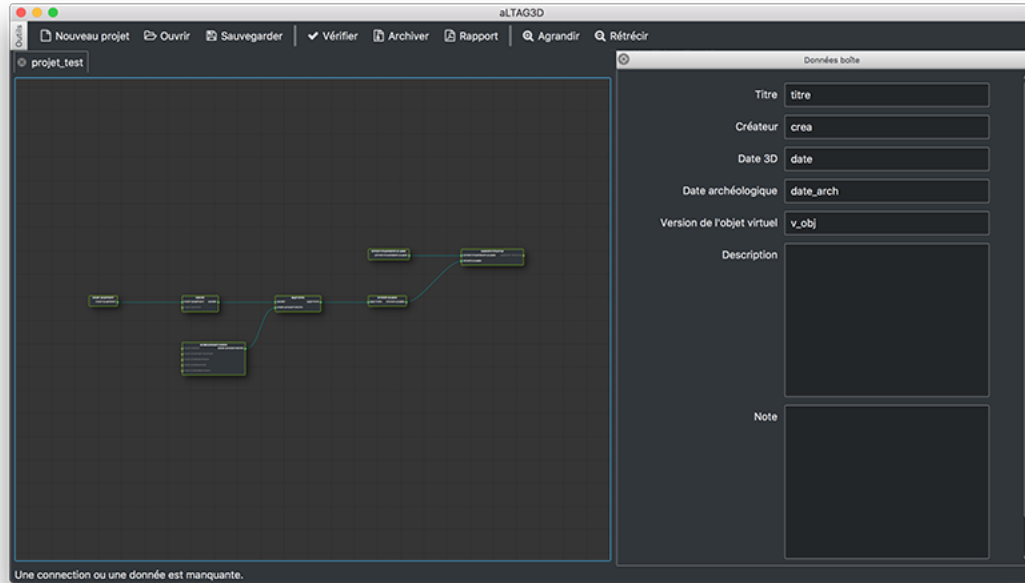
La partie droite de la page affiche des informations concernant la version de l'application et du *XSD* ainsi que des **Nouveautés** issues du *Forum* du Consortium 3D.



En cas de mise à jour nécessaire, vous trouverez dans cette partie droite un message vous proposant le passage à la version supérieure. Un clic sur le message suffit pour déclencher la mise à jour dans le cas du XSD, pour l'application la réinstallation du logiciel est nécessaire.

Fenêtre principale

L'ouverture d'un projet entraîne l'ouverture de la fenêtre des boîtes ainsi que la création de l'arbre minimal, c'est à dire le plus petit ensemble de boîtes nécessaires à la création d'une archive correcte.



Pour compléter cet arbre, vous pouvez :

- Créer une nouvelle boîte en cliquant/glissant depuis un nœud d'entrée d'une des boîtes existantes. *Exemple.*
- Ajouter des données aux boîtes en double-cliquant sur l'une d'entre elles pour ouvrir le panneau de remplissage. *Exemple.*

Attention : Certaines boîtes ne peuvent pas avoir plus d'un seul « enfant ».

Fig. 2.1 – Exemple de création de boîtes

Boutons de l'interface :

Bouton	Action
Nouveau projet	Permet de créer un nouveau projet dans un nouvel onglet
Ouvrir	Permet d'ouvrir un projet dans un nouvel onglet
Sauvegarder	Permet de sauvegarder le projet en cours, si le projet n'a jamais été sauvegardé le bouton agira comme l'option "sauvegarder-sous"
Vérifier	Permet de vérifier si l'arbre est valide et permettra de générer une archive correcte
Archiver	Permet d'ouvrir l'utilitaire d'archivage (Cette option n'est disponible que si le projet a été correctement vérifié)
Rapport	Permet de générer le rapport d'archivage
Agrandir	Permet de zoomer l'interface boîtes
Rétrécir	Permet de dé-zoomer l'interface boîtes

Fenêtre des « Données boîtes »

La fenêtre de remplissage se présente sous la forme d'un formulaire à remplir. Les données obligatoires sont encadrées en rouge. La sauvegarde des données (et non pas du projet !) est automatique et s'effectue lors de chacune des modifications apportées à une donnée. La fenêtre se situe sur la droite de l'application, elle est détachable et déplaçable.



Fig. 2.2 – La validation est passée !

Le remplissage de certaines données est nécessaire pour l'obtention d'une archive correcte. Une boîte est *valide* si la couleur de son contour est verte. Lors de l'utilisation du bouton **Valider**, le contour d'une boîte peut devenir rouge ce qui permet de trouver plus facilement la boîte bloquant l'archivage.

Fig. 2.3 – Exemple de validation des données

Cas particulier des boîtes « fichiers » :

Le panier de fichiers est une fenêtre de remplissage des données un peu particulière. Il faut en effet glisser un fichier (ou plusieurs, si la boîte l'autorise) dans le cadre pour afficher les données à compléter. Dès que le fichier est lâché, si un *plugin* correspondant à l'extension du fichier est installé, alors les données seront remplies de manière automatique.

Fig. 2.4 – Exemple de remplissage d'une boîte fichier

Cas particulier des boîtes « automatiques » :

Dans certains cas, un bouton permettant le remplissage automatique de certaines données (indiquées à l'aide du mot-clé *auto*) est disponible. En cliquant dessus, les données sont remplacées par les valeurs calculées par aLTAG3D.

Fig. 2.5 – Exemple de remplissage automatique

Format .lta

Même si **lta** signifie *long term archive*, un fichier **lta** n'est pas un fichier d'archive.

En effet, le format **lta** est un format propre à aLTAG3D et lui permet simplement de sauvegarder l'avancement de votre projet, c'est-à-dire la position des boîtes et leurs données. Les fichiers **lta** sont normalement légers car ils ne contiennent aucune information concernant les fichiers à archiver, seulement les chemins vers ces derniers. C'est pourquoi une procédure particulière est à adopter si vous souhaitez partager votre fichier **lta**.

Partager un fichier .lta

Afin de partager un fichier **lta** sur un autre ordinateur, le copier ne suffit pas. Il existe donc, dans le menu *Fichier*, une option **Exporter** permettant non seulement de créer un fichier **lta** partageable mais copiant également dans un dossier **FILES** l'ensemble des fichiers nécessaires à l'archivage.

Il suffit ensuite de copier/coller le fichier **lta** partageable ainsi que le dossier **FILES**.

Attention : Cette procédure copie l'ensemble des fichiers inclus dans votre projet aLTAG3D et risque donc de prendre une place conséquente sur votre disque.

Génération d'une archive

L'option **Archiver** permet de générer les fichiers nécessaires à l'archivage de votre projet et à les placer de manière hiérarchisé dans un dossier.

Afin de générer ces fichiers, un dernier formulaire doit être rempli. Il permet par exemple à aLTAG3D de compléter le fichier SIP.xml requis pour un archivage sur la plate-forme du CINES.

<p>Attention : Cette procédure copie l'ensemble des fichiers inclus dans votre projet aLTAG3D et risque donc de prendre une place conséquente sur votre disque.</p>
--

Fig. 4.1 – Formulaire d'archivage

Génération d'un rapport

La fenêtre de génération de rapport est disponible en cliquant sur le bouton **Rapport** dans la barre d'outils. Elle permet à l'utilisateur de générer un rapport d'archivage customisable à l'aide de *templates*.

Fig. 5.1 – Exemple de création d'un rapport

Les *Templates*

aLTAG3D utilise le moteur de templates **Mustache** dont la documentation est disponible [ici](#). N'importe quel template mustache utilisant comme mots-clés les noms utilisés dans le XSD est donc compatible avec notre système de rapport. Ce template pourra alors être écrit en LaTeX, HTML, MD, TXT, etc.

Note : Pour plus d'informations concernant la création de templates, veuillez consulter la documentation développeur.

Plugins

Un plugin est un fichier que l'on ajoute au logiciel (ici aLTAG3D) afin de lui rajouter une fonctionnalité. Ici, le remplissage automatique de certaines données est effectué par des plugins. Dans le cas d'un fichier image, par exemple, les informations de date et de format seront pré-remplies par un plugin. Le logiciel étant Open-Source, n'importe qui pourra créer son propre plugin afin de compléter les fonctions de remplissage automatique.

Fig. 6.1 – Fenêtre de gestion des Plugins

Le menu déroulant indique l'ensemble des données qui pourront être remplies par le plugin.

Le plugin pourra être activé ou désactivé par un simple clic sur la case à cocher.

Attention : L'ajout de plugins au logiciel à l'aide du bouton **Ajouter** nécessitera probablement le lancement du logiciel en tant qu'administrateur pour fonctionner.

Prudence : Deux plugins ne peuvent pas traiter le même format de fichier, un seul pourra par exemple pré-remplir les fichiers JPG.

Note : Pour plus d'informations concernant la création de plugins, veuillez consulter la documentation développeur.

CHAPITRE 7

Rechercher

— search