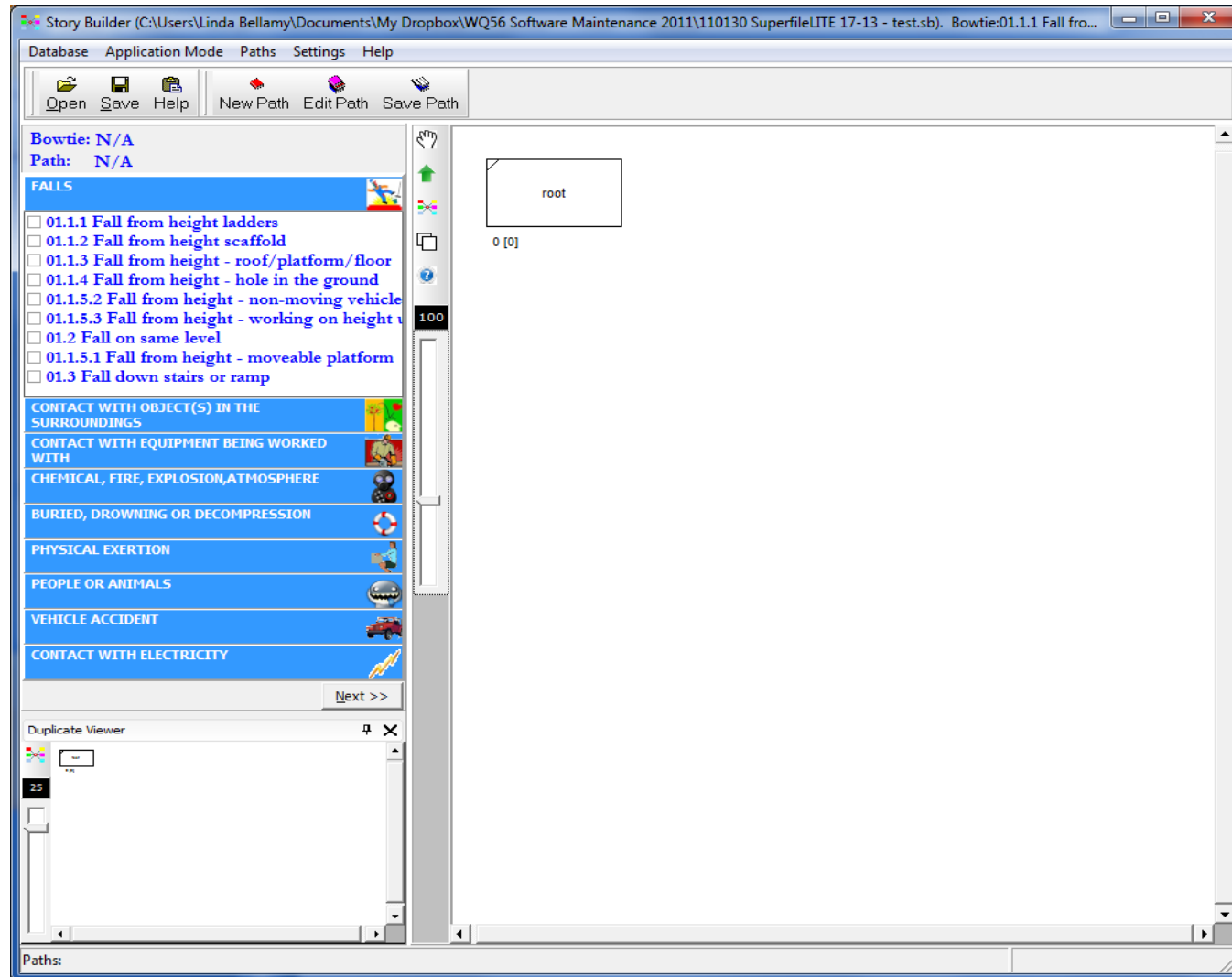


LITE HELP

Avril 2011

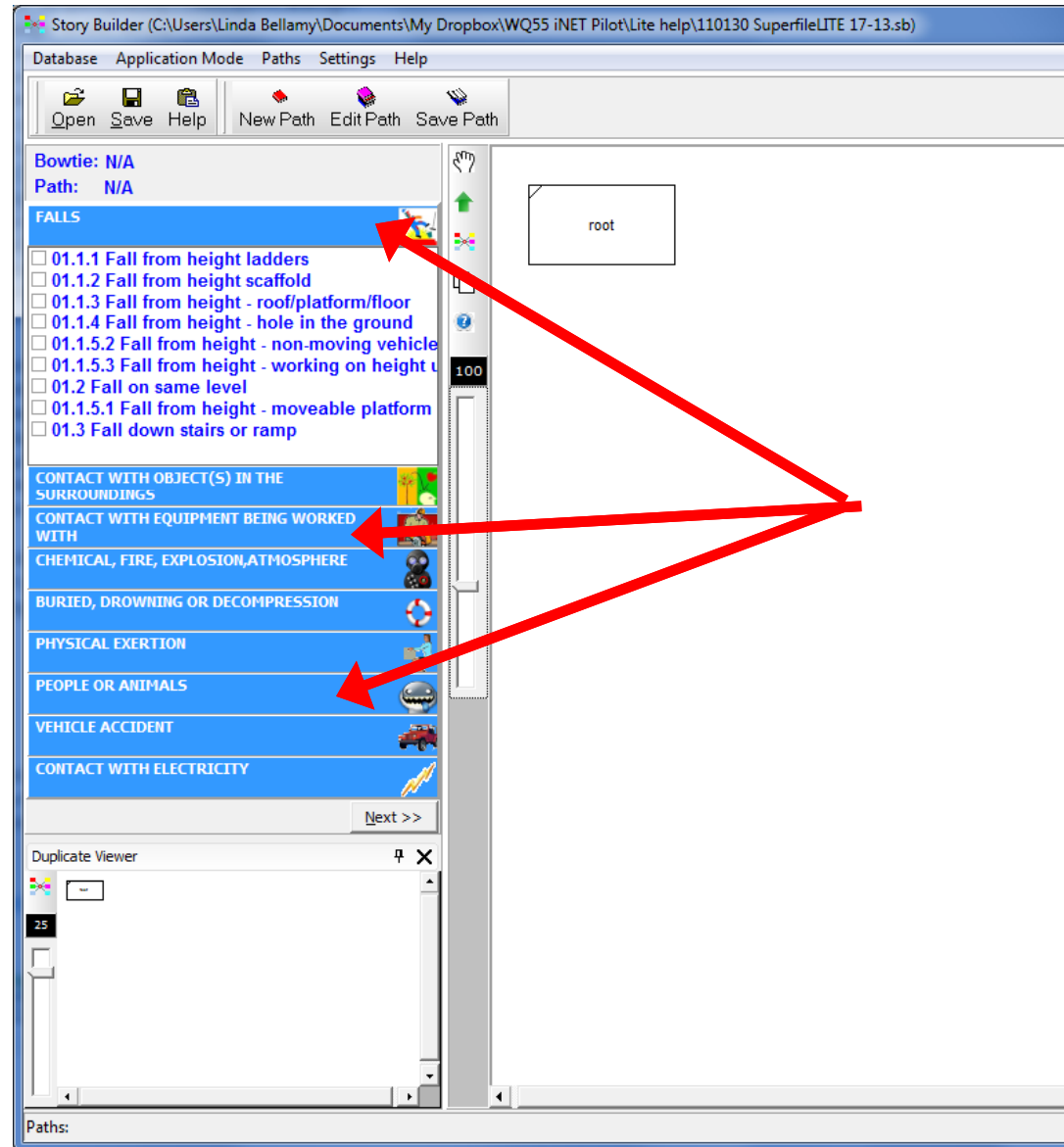
www.storybuilder.eu
help@storybuilder.eu

Guide de démarrage : créer un chemin (path)



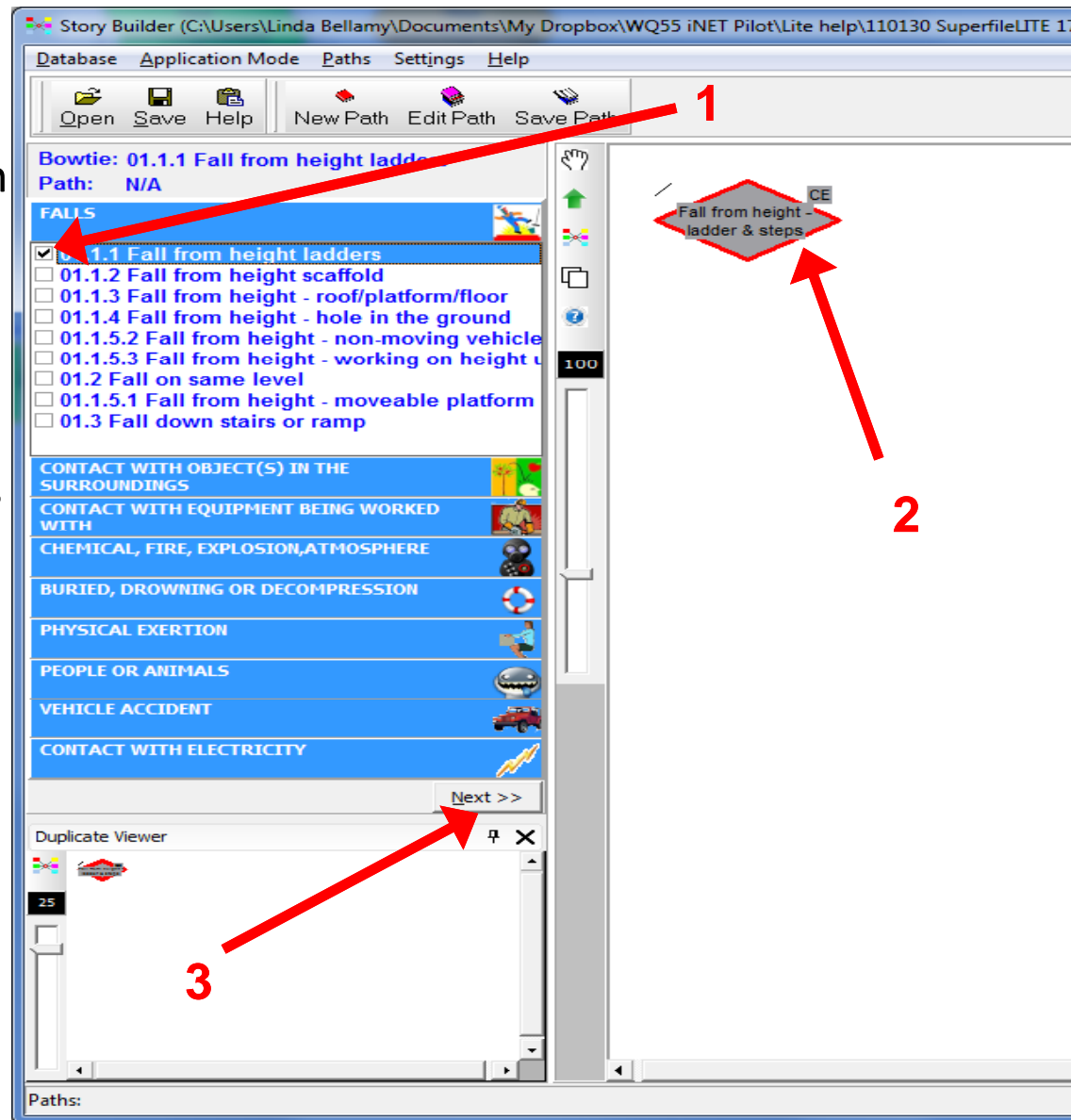
A) Mise en route

Survolez différents scénarios (Storybuild) en cliquant les barres bleues d'en-têtes.



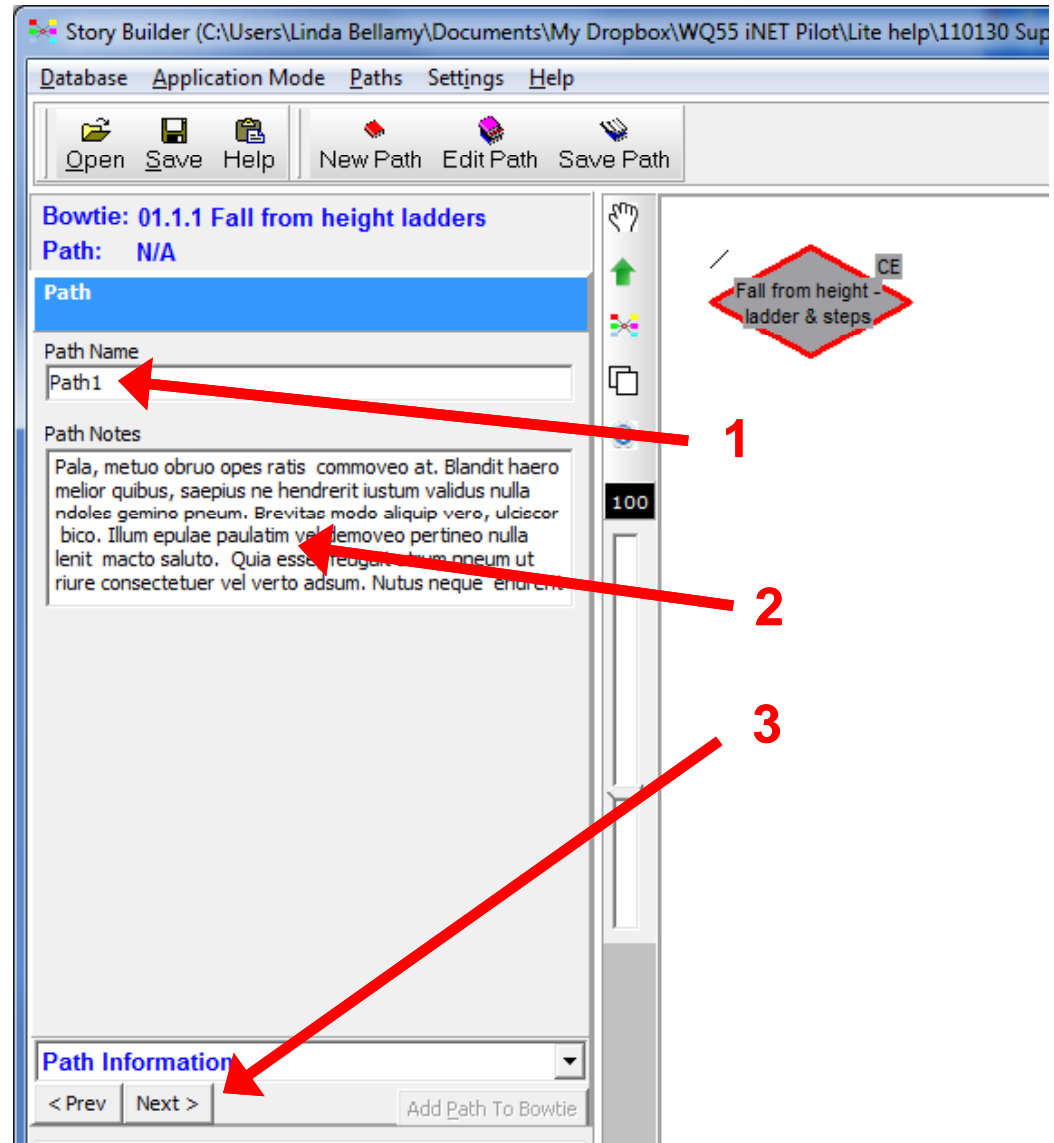
B) Choisir un scénario

1. Choisissez un scénario en cliquant la case qui lui correspond.
2. Votre événement central (« Central Event ») apparaît sur l'écran, dans l'espace de travail.
3. Cliquez sur « Next ».



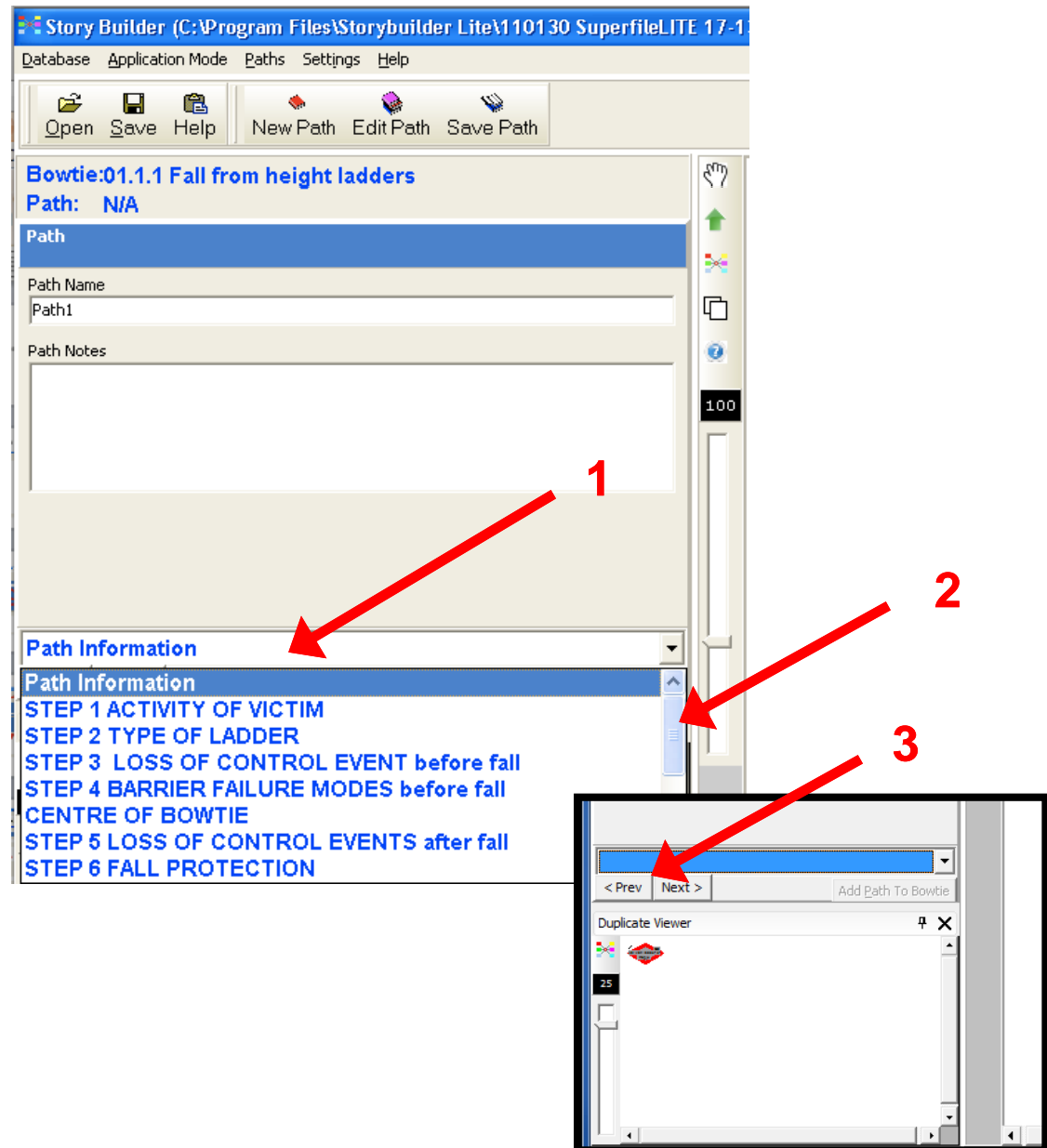
C) Baptiser un chemin (Path)

1. Sous « Path Name », saisissez le nom de votre chemin d'accident.
2. Remplissez toutes les autres informations concernant ce chemin dans l'espace en dessous (optionnel)
3. Cliquez sur « Next ».



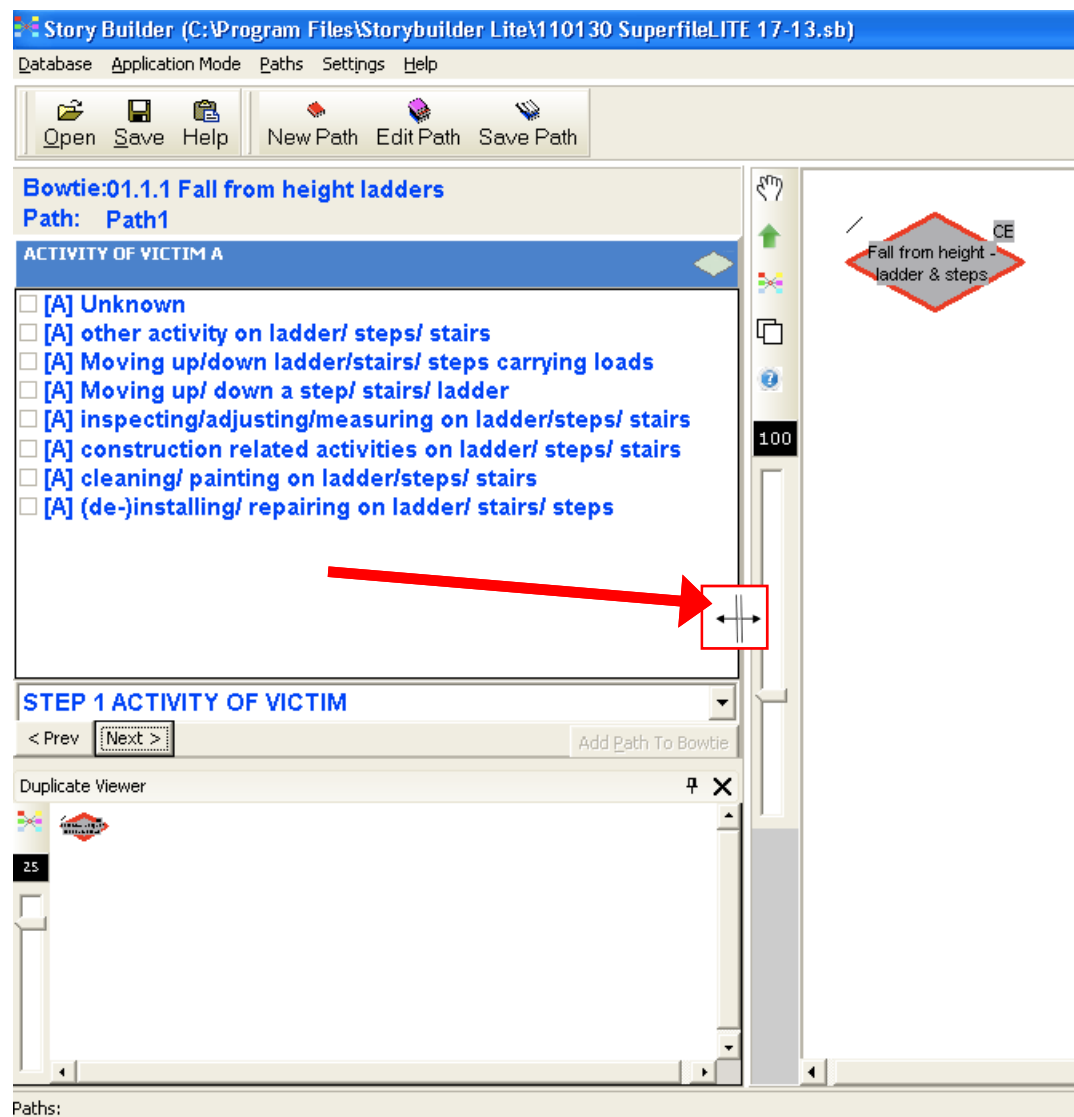
D) Menu d'informations sur le chemin (Path Information)

1. Cliquez ici pour sélectionner une étape particulière sur le chemin.
2. Utilisez la flèche de défilement pour consulter toutes les étapes disponibles.
3. Sautez cette étape pour visualiser automatiquement les étapes ordonnées, au moyen des boutons « Next » et « Previous ».



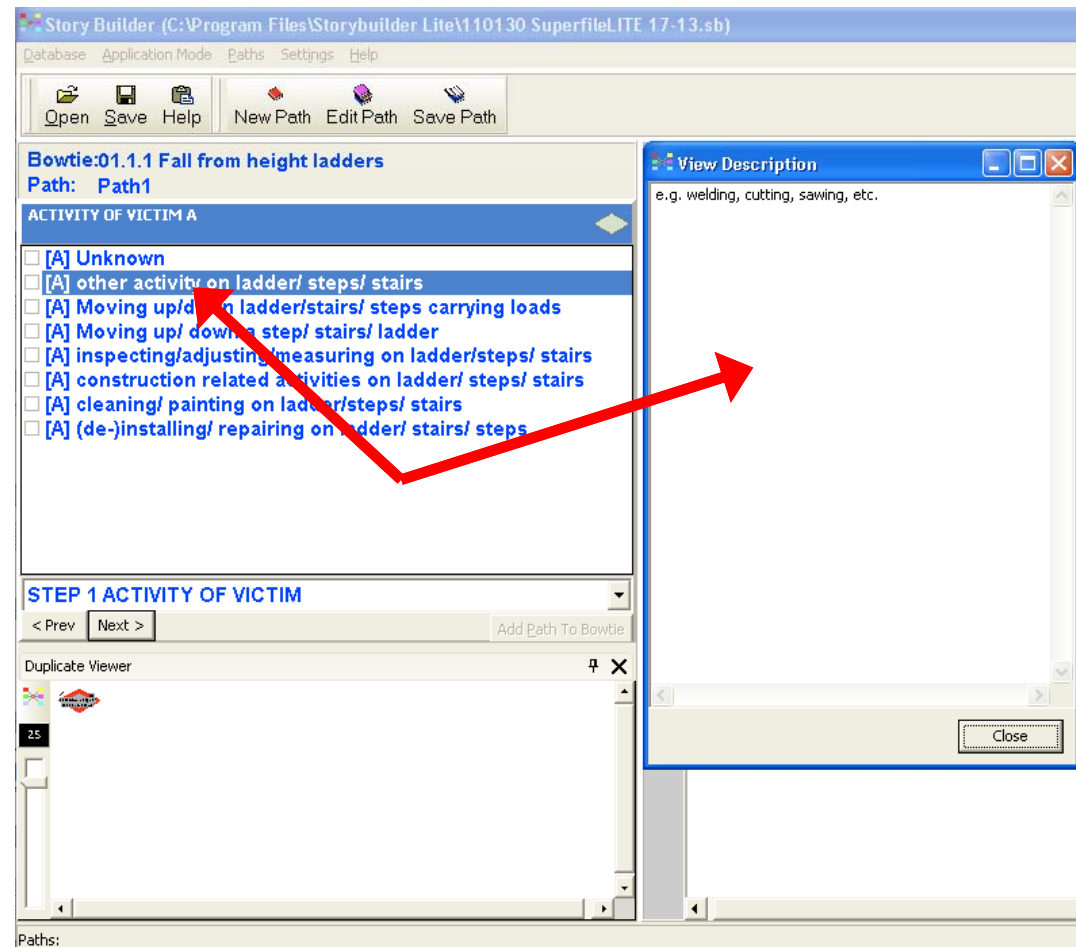
E) Élargir le champ

Maintenez le curseur sur le bord droit de la fenêtre gauche, cliquez et faites un glissement vers la droite pour agrandir la fenêtre. Faites un glissement vers la gauche si vous souhaitez rapetisser la fenêtre.



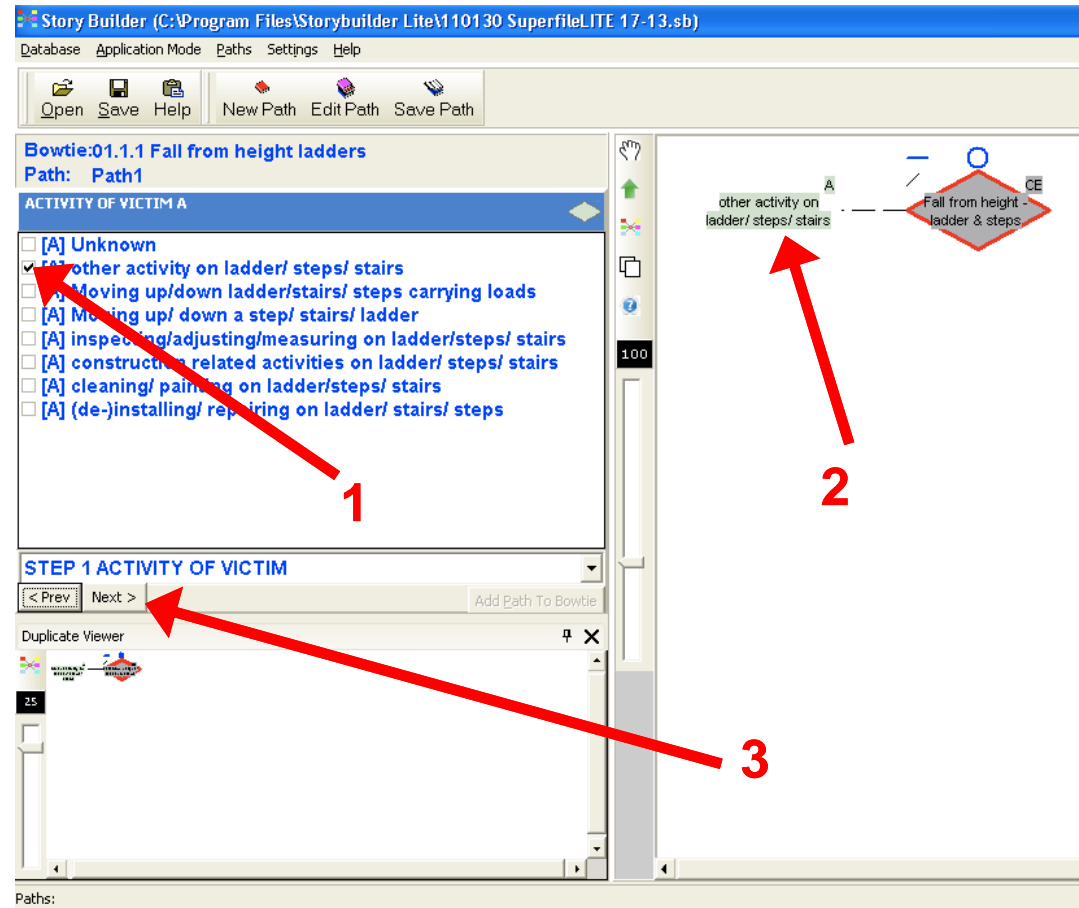
F) Affichage de la description (View Description)

Faites un clic droit de la souris pour afficher une description détaillée d'un article (Remarque : les articles n'ont pas tous une description).



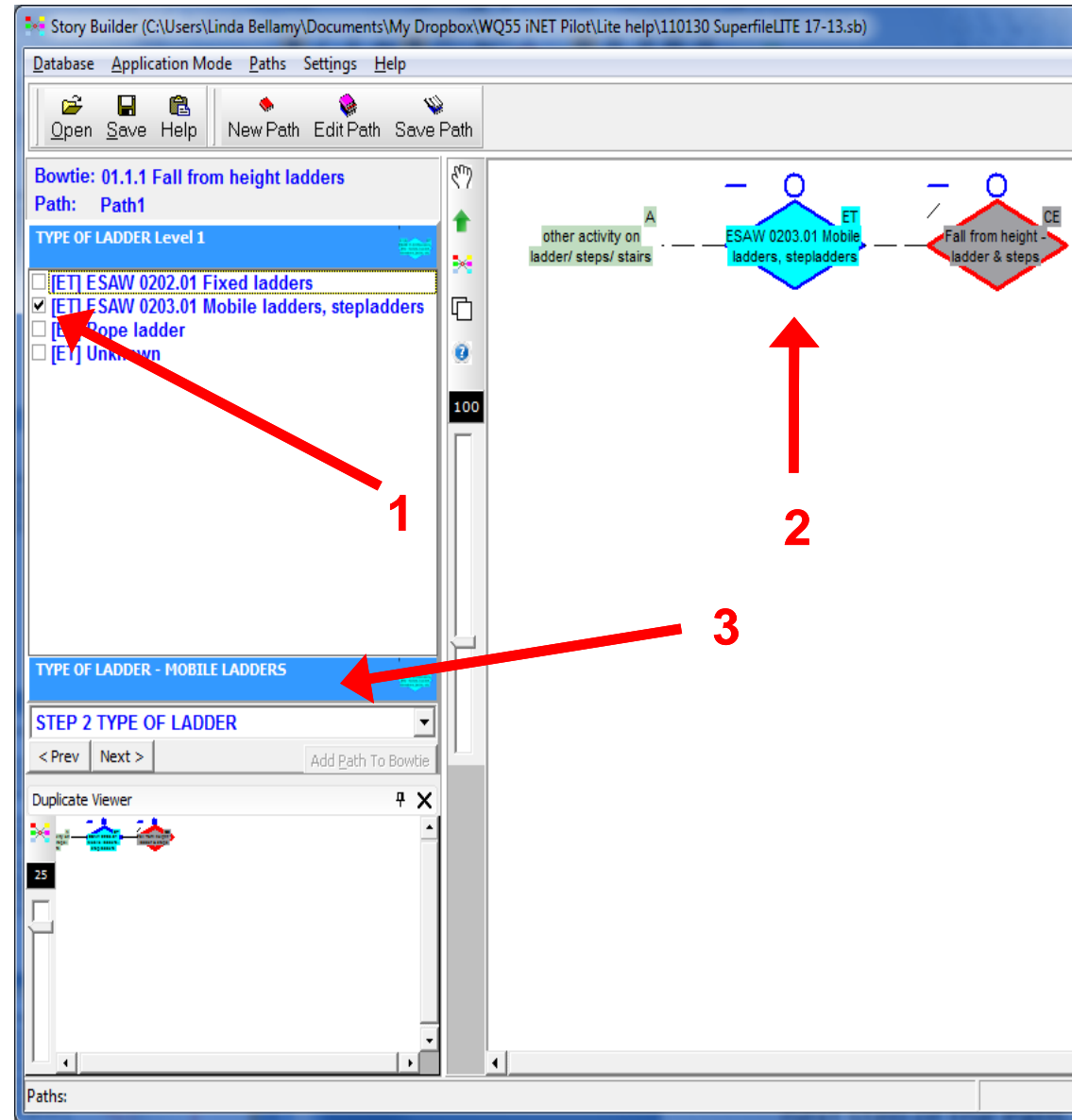
S1) Étape 1: activité de la victime (Activity of Victim)

1. Choisissez une activité en cliquant la case correspondante (cliquez de nouveau pour annuler votre sélection).
2. Le contenu de la case sera affiché à l'endroit approprié sur le chemin visualisé dans la fenêtre à droite.
3. Cliquez sur « Next » pour passer à l'étape suivante du chemin ou sur « Prev » pour revenir à l'écran précédent.



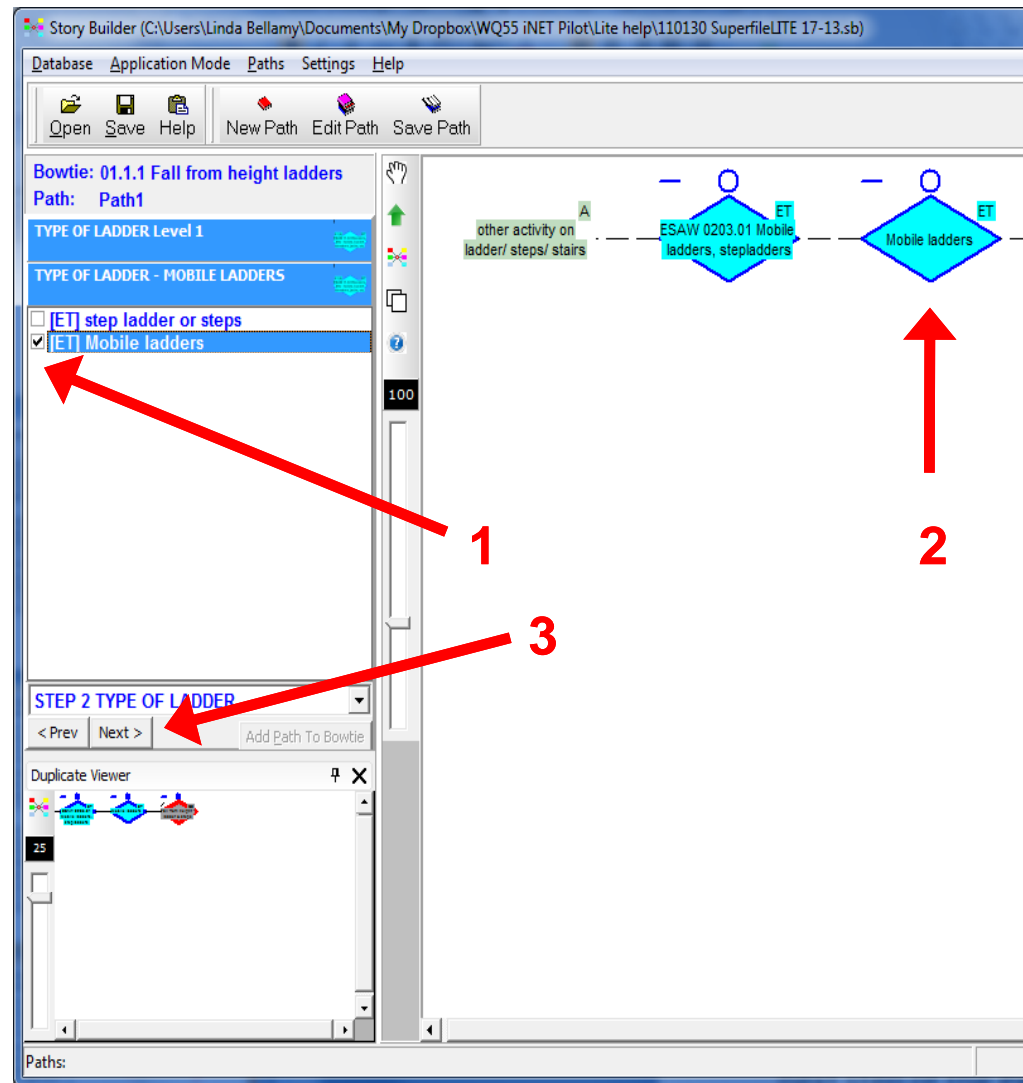
S2) Étape 2a : type d'équipement, niveau 1

1. Choisissez un article en cliquant la case correspondante (cliquez de nouveau pour annuler votre sélection).
2. Le contenu de la case s'affiche à l'endroit approprié sur le chemin visualisé dans la fenêtre à droite.
3. Si plusieurs barres bleues sont visible, cliquez-les pour voir si elles proposent d'autres niveaux de détails.



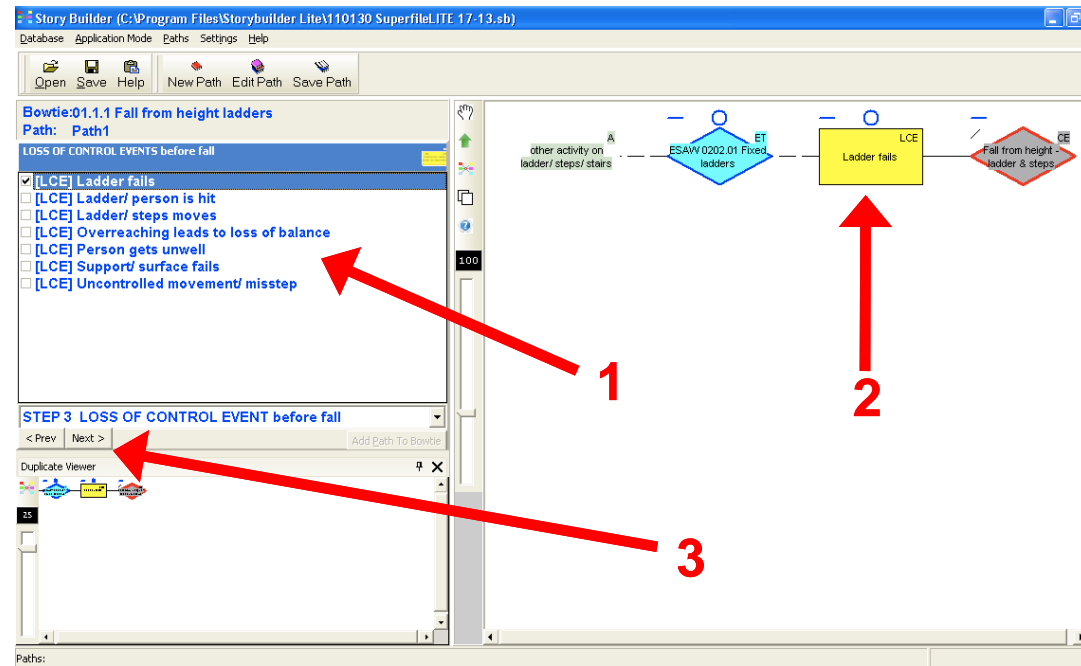
S2) Étape 2b : type d'équipement, niveau 2

1. Si un article est disponible et approprié, sélectionnez-le en cliquant la case correspondante (cliquez de nouveau pour annuler votre sélection).
2. Le contenu de la case s'affiche à l'endroit approprié sur le chemin dans la fenêtre à droite.
3. Cliquez « Next » pour passer à l'étape suivante du chemin ou « Prev » pour revenir à l'écran précédent.



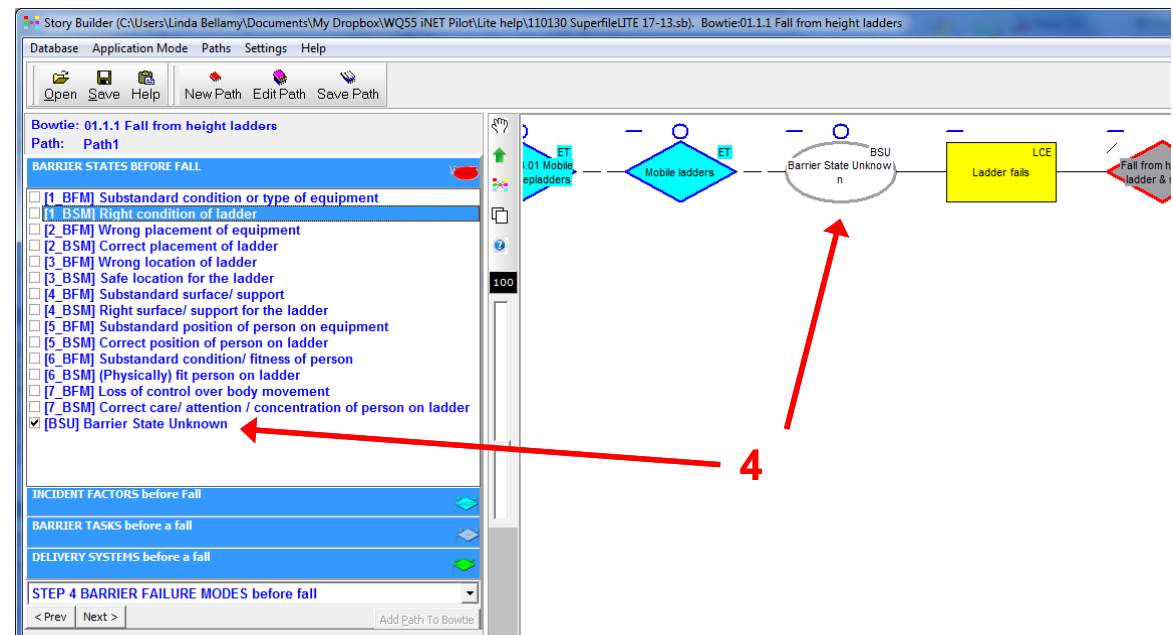
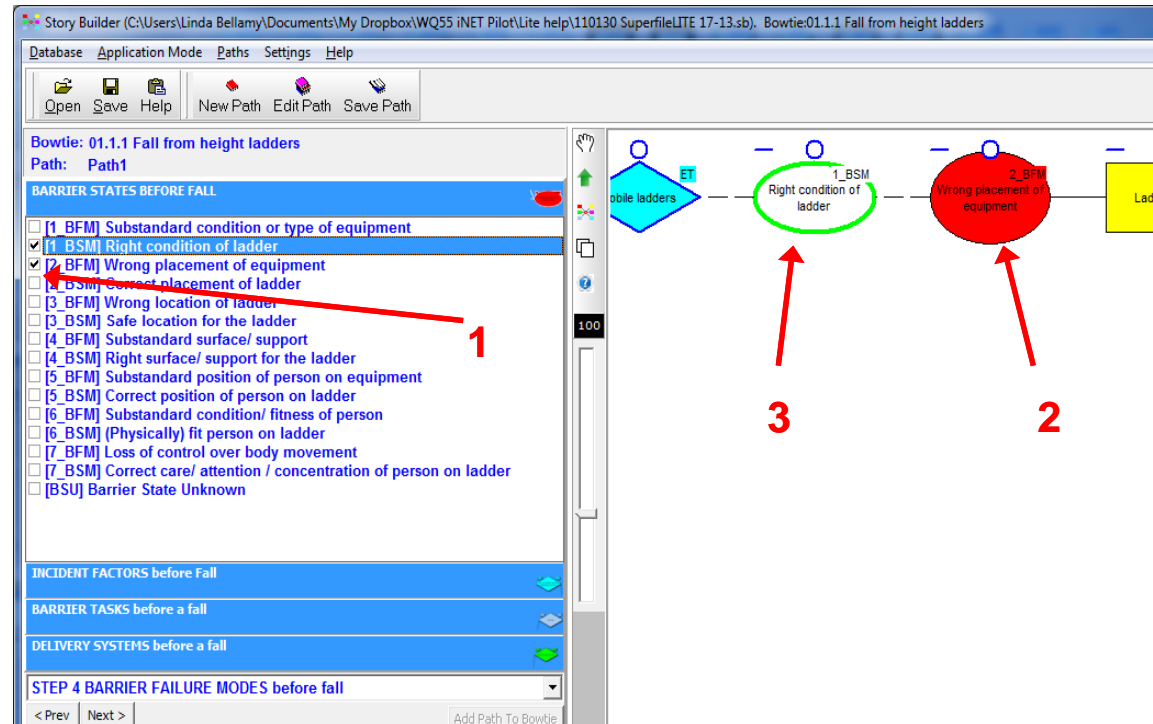
S3) Étape 3 : événement de perte de contrôle précédant l'événement central

1. Choisissez un événement de perte de contrôle en cliquant la case correspondante à celui que vous voulez (cliquez de nouveau pour annuler votre sélection).
2. Le contenu de la case s'affiche à l'endroit approprié sur le chemin dans la fenêtre droite.
3. Cliquez sur « Next » pour passer à l'étape suivante du chemin ou sur « Prev » pour revenir à l'écran précédent.



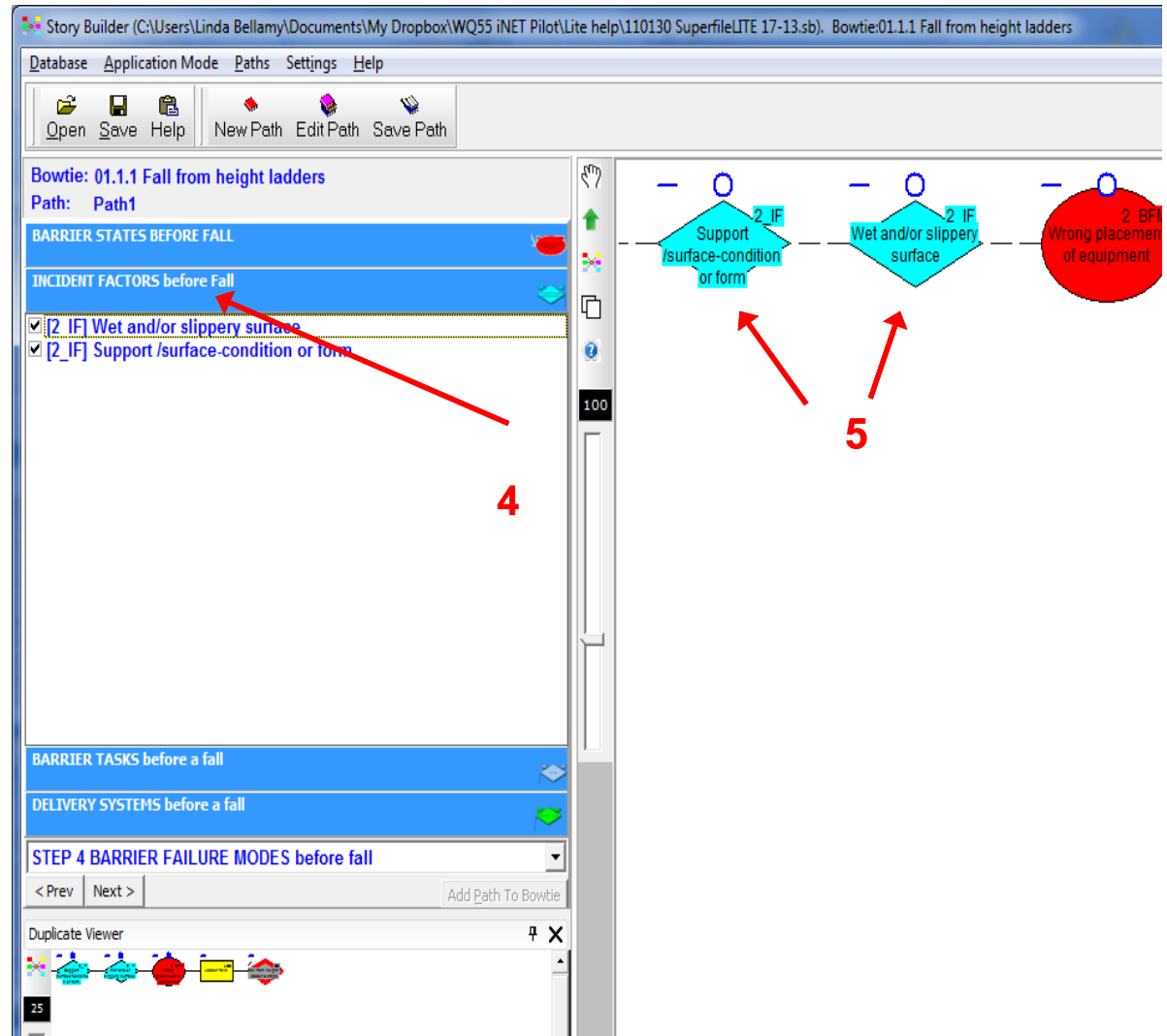
S4) Etape 4a : état des barrières – Modes Défaillance (Failure Modes [BFM]) et Modes Efficacité (Success Modes [BSM])

1. Choisissez tous les états de barrières appropriés connus en cliquant les cases correspondantes (comme pour les 3 étapes précédentes). Vous pouvez cliquer plus d'une case.
2. Chaque défaillance de barrière [BFM] s'affiche sous forme d'un cercle rouge plein.
3. Parfois les barrières sont efficaces. Chaque barrière efficace [BSM] s'affiche sous forme d'un cercle vert non plein.
4. Si un état de barrière est inconnu, cochez [BSU] (Barrier State Unknown). Cela s'affiche sous forme d'un cercle gris non plein sur le chemin.



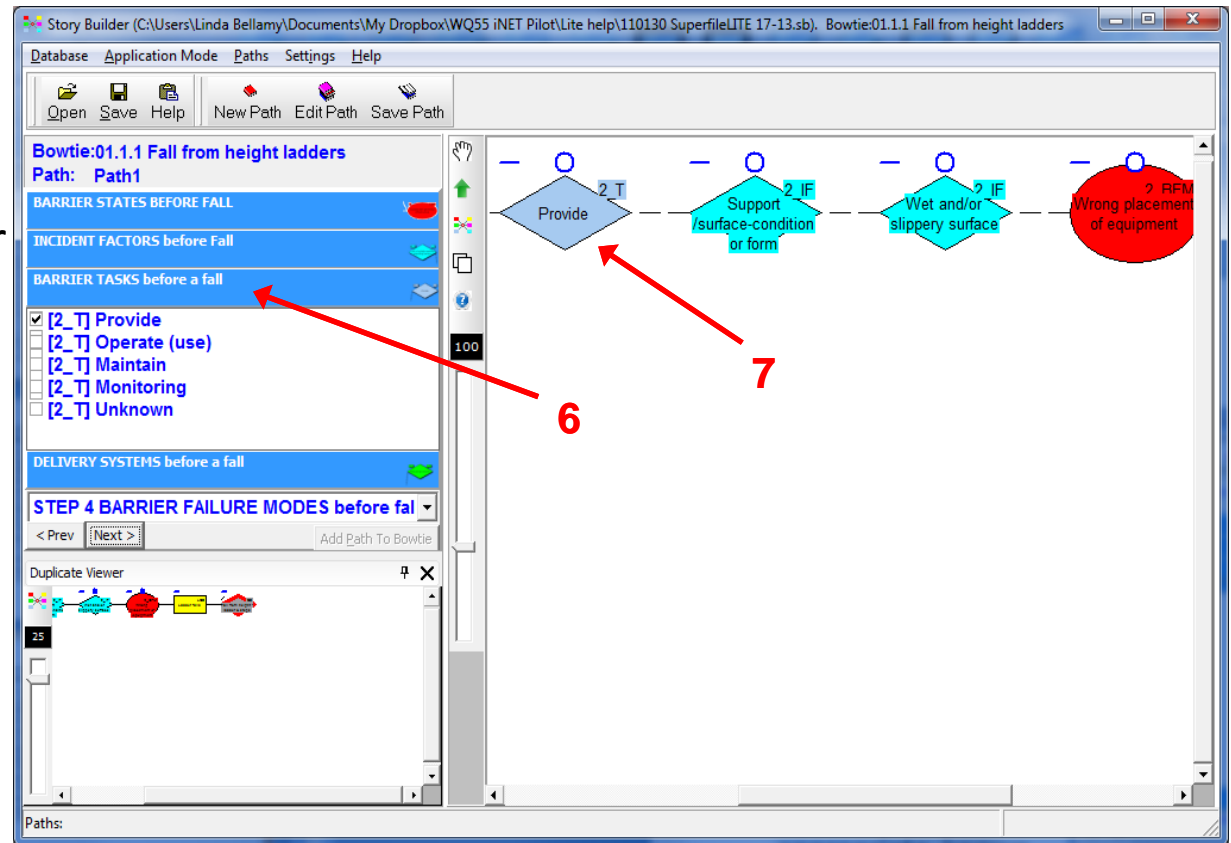
Étape 4b : modes défaillance des barrières (Facteurs incidents)

4. Cliquez la barre bleue d'en-tête « Incident Factors » et Storybuilder Lite affichera automatiquement les facteurs incidents correspondant aux états de barrières que vous avez sélectionnés. Cochez tous les facteurs appropriés connus.
5. Chaque facteur apparaît sous forme de losange turquoise.



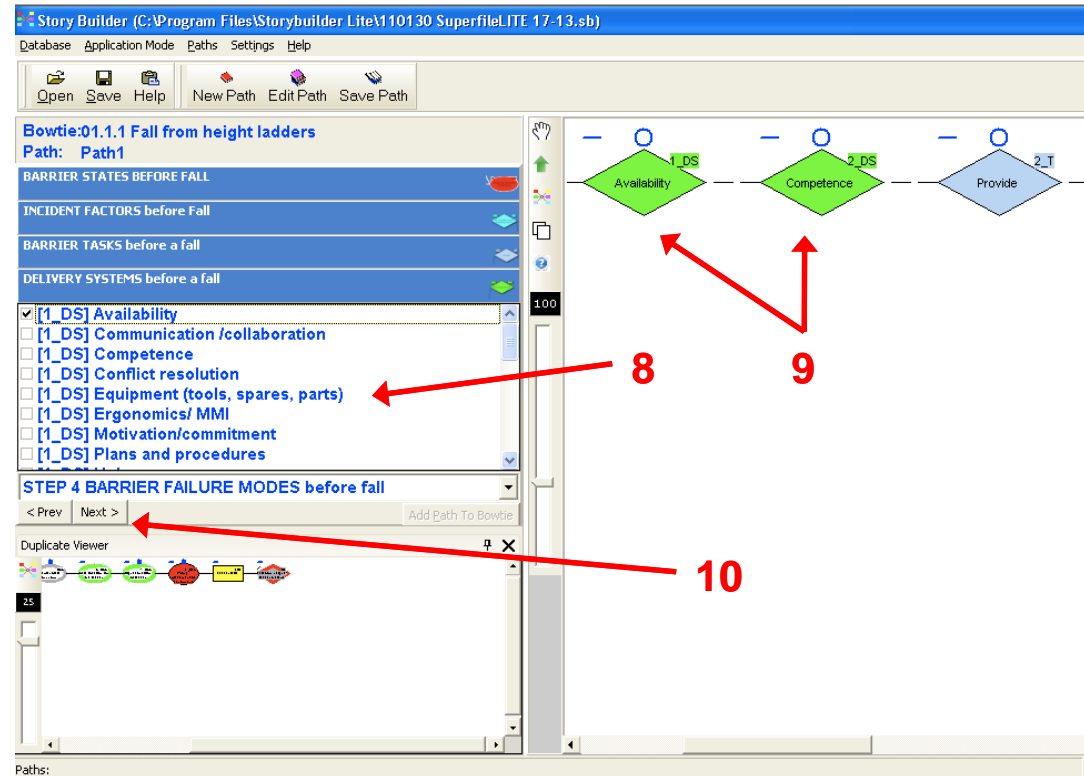
Étape 4c : modes défaillance des barrières (Tâches des barrière)

6. Cliquez la barre bleue d'en-tête « Barrier Tasks » et Storybuilder Lite affichera automatiquement les tâches correspondant aux états de barrières que vous avez sélectionnés. Cochez toutes les tâches appropriées connues.
7. Chaque tâche de barrière apparaît sur le chemin sous forme d'un losange bleu.



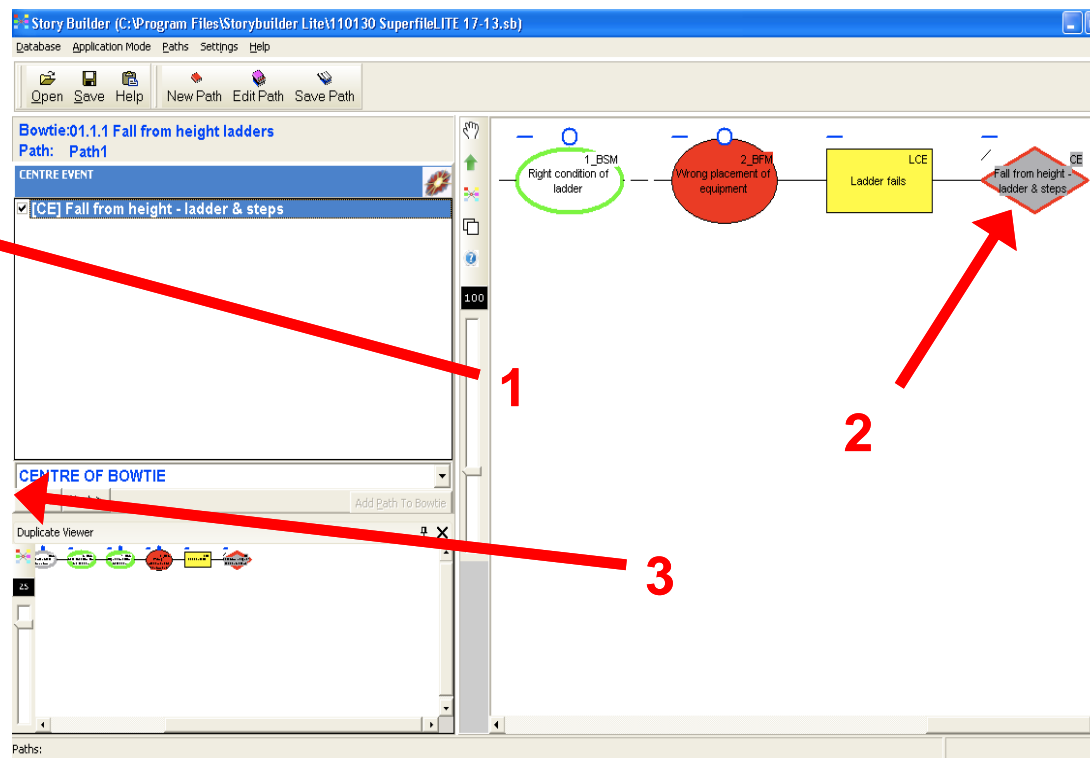
Étape 4d : modes défaillance des barrières (Systèmes de gestion)

8. Cliquez la barre bleue d'en-tête « Delivery Systems » et Storybuilder Lite affichera automatiquement les éléments de gestion correspondant aux états de barrières que vous avez sélectionnés. Cochez tous les éléments appropriés connus.
9. Chaque élément s'affiche sous forme d'un losange vert.
10. Cliquez « Next ».



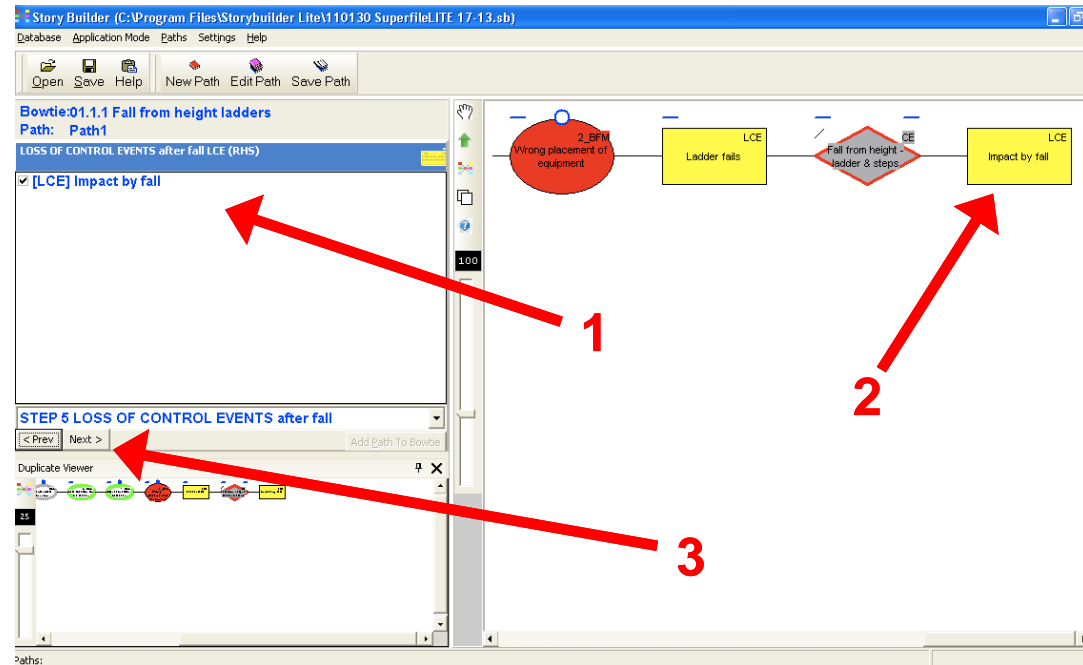
G) Centre du nœud papillon

1. Cette étape indique que vous êtes parvenu(e) à l'événement central du nœud. Cliquez la case correspondant à l'événement central (cliquez de nouveau pour annuler votre sélection).
2. L'événement central existe déjà sous forme de rectangle à l'endroit approprié sur le chemin affiché dans la fenêtre à droite.
3. Cliquez « Next » pour passer à l'étape suivante du chemin ou « Prev » pour revenir à l'écran précédent.



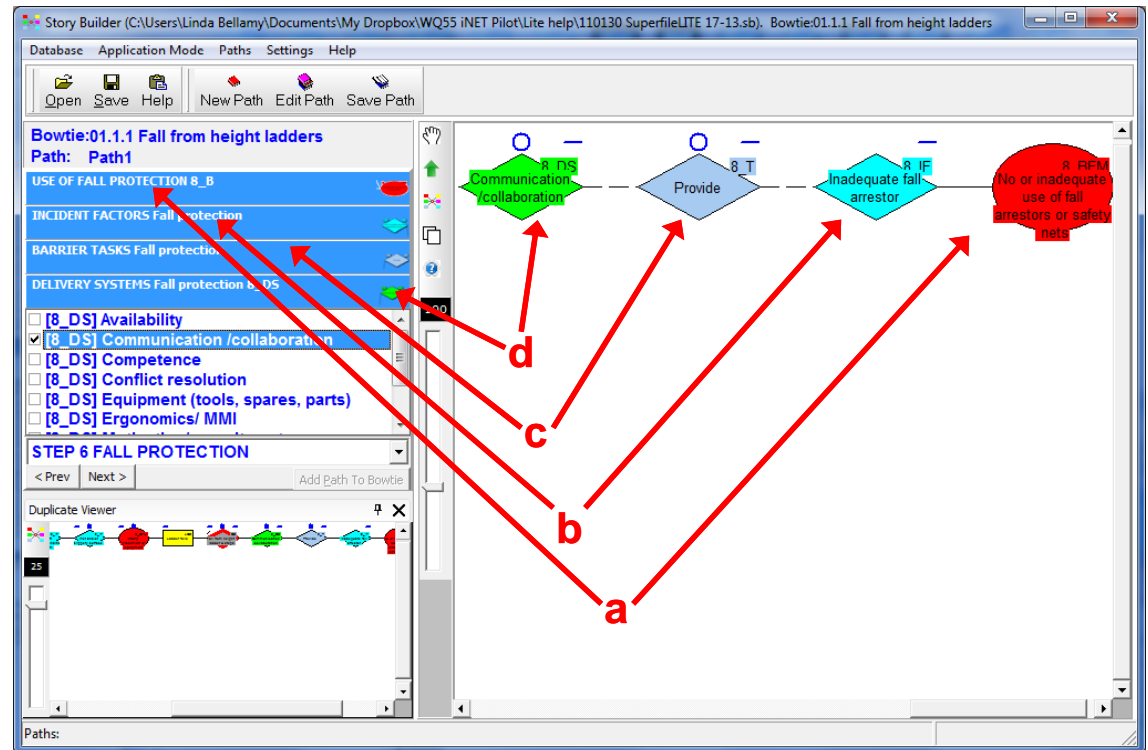
S5) Étape 5 : événement de perte de contrôle postérieur à l'événement central

1. Choisissez un événement de perte de contrôle en cliquant la case correspondante (cliquez de nouveau pour annuler votre sélection).
2. Le contenu de la case s'affiche à l'endroit approprié sur le chemin dans la fenêtre à droite.
3. Cliquez « Next » pour passer à l'étape suivante du chemin ou « Prev » pour revenir à l'écran précédent.



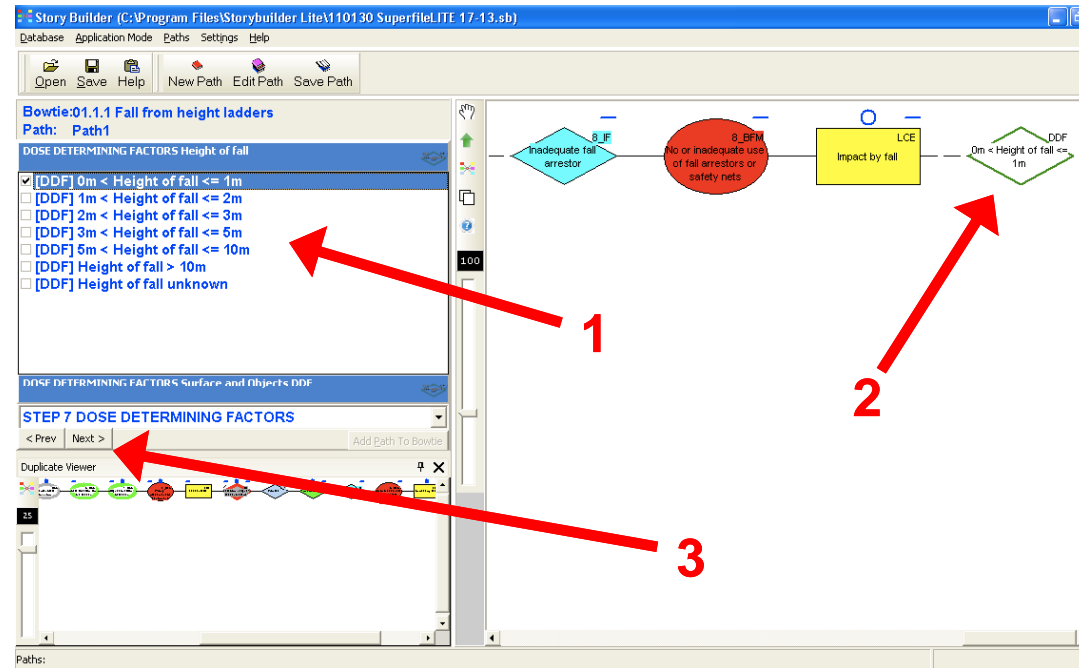
S6) Étape 6

Pour l'étape 6, répétez les instructions de l'étape 4 : Barrier Failure Modes (de a à d) des diapositives 13 à 16.



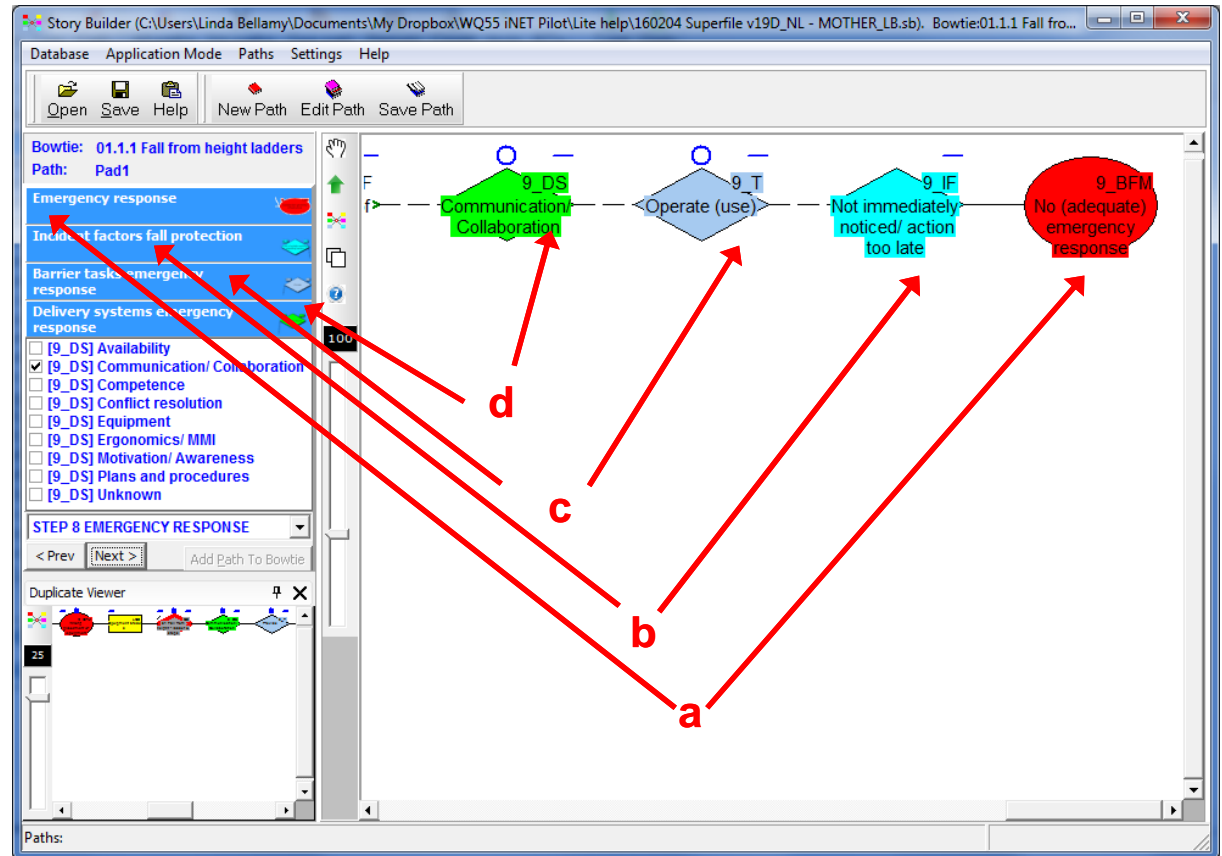
S7) Étape 7 : facteurs déterminants de la gravité

1. Choisissez un facteur déterminant de la gravité en cliquant la case correspondante (cliquez de nouveau pour annuler votre sélection).
2. Le contenu correspondant à la case s'affiche à l'endroit approprié sur le chemin dans la fenêtre à droite.
3. Cliquez « Next » pour passer à l'étape suivante du chemin ou « Prev » pour revenir à l'écran précédent.



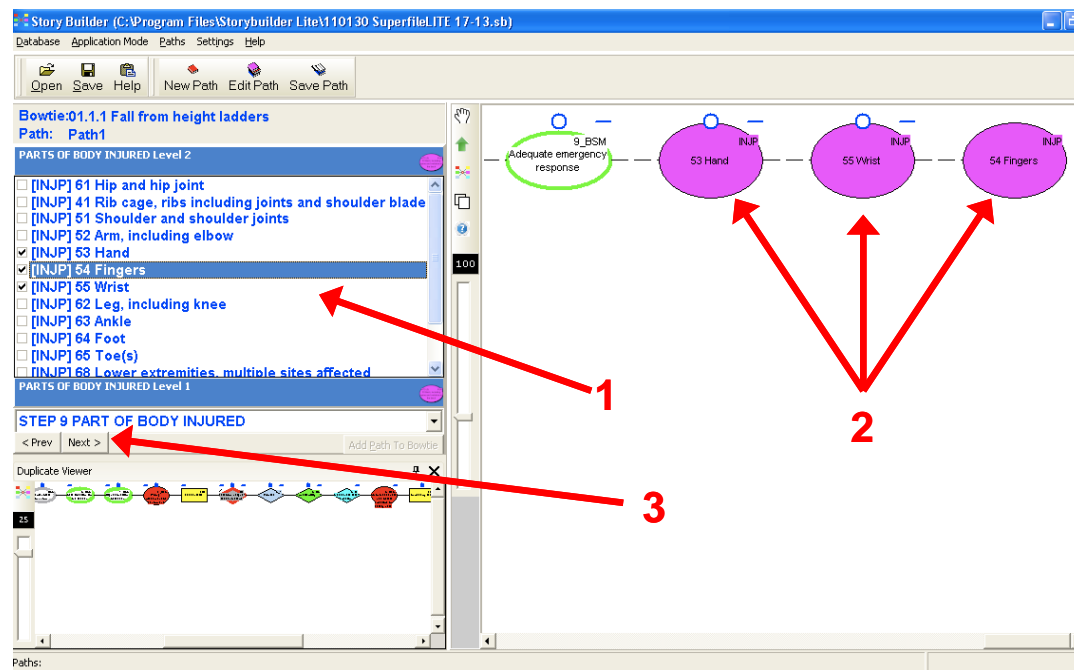
S8) Étape 8 : réponse d'urgence

Pour l'étape 8, répétez les instructions de l'étape 4 : Barrier Failure Modes (a, c, et d).



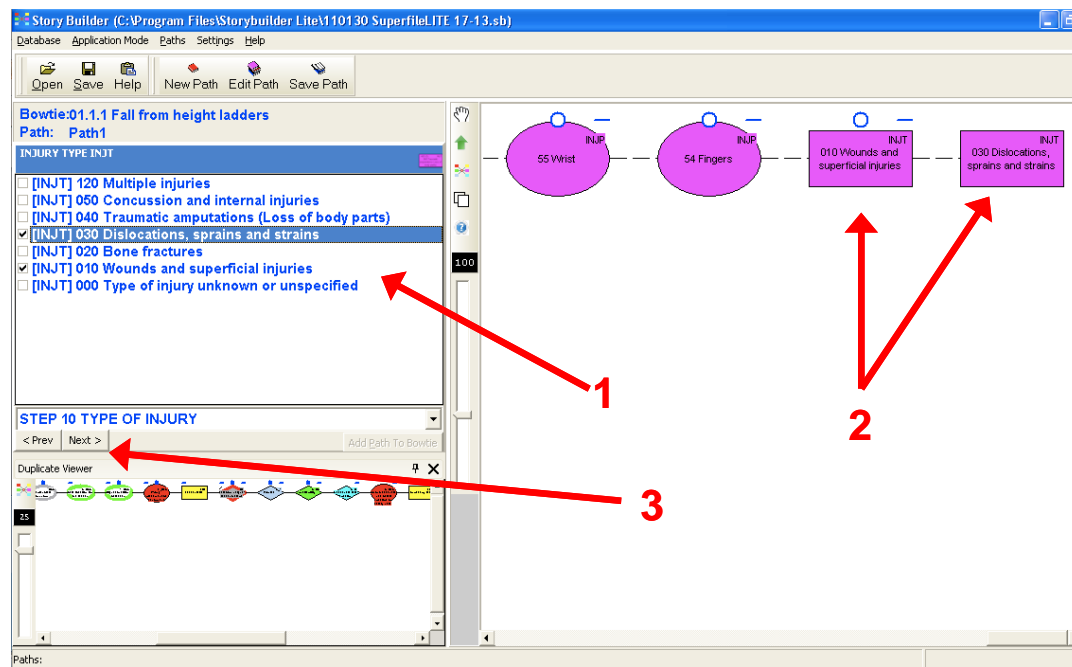
S9) Étape 9 : partie du corps blessée

1. Sélectionnez toutes les parties du corps blessées en cliquant les cases correspondantes (cliquez de nouveau pour annuler votre sélection).
2. Vos sélections s'affichent à l'endroit approprié sur le chemin dans la fenêtre à droite.
3. Cliquez « Next » pour passer à l'étape suivante du chemin ou « Prev » pour revenir à l'écran précédent.



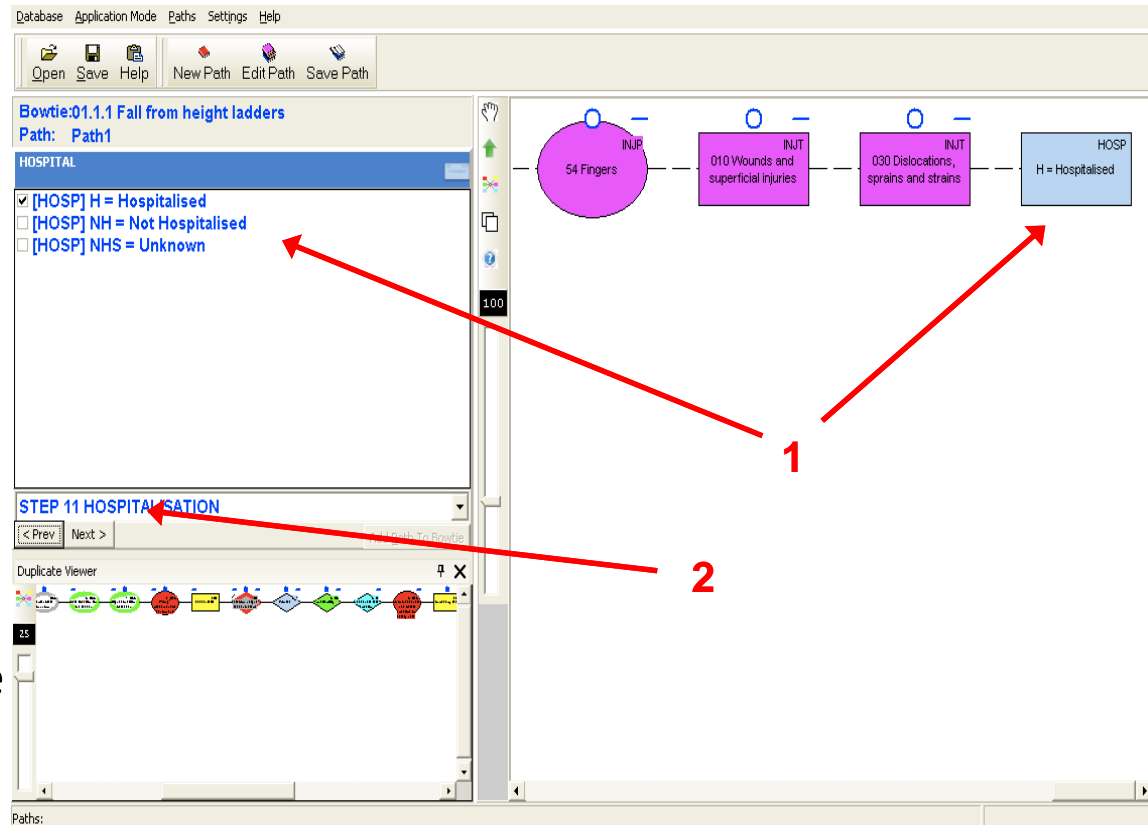
S10) Étape 10 : types de blessures

1. Sélectionnez tous les types de blessures apparues en cliquant les cases correspondantes (cliquez de nouveau pour annuler votre sélection).
2. Vos sélections s'affichent à l'endroit approprié sur le chemin dans la fenêtre à droite.
3. Cliquez « Next » pour passer à l'étape suivante du chemin ou « Prev » pour revenir à l'écran précédent.



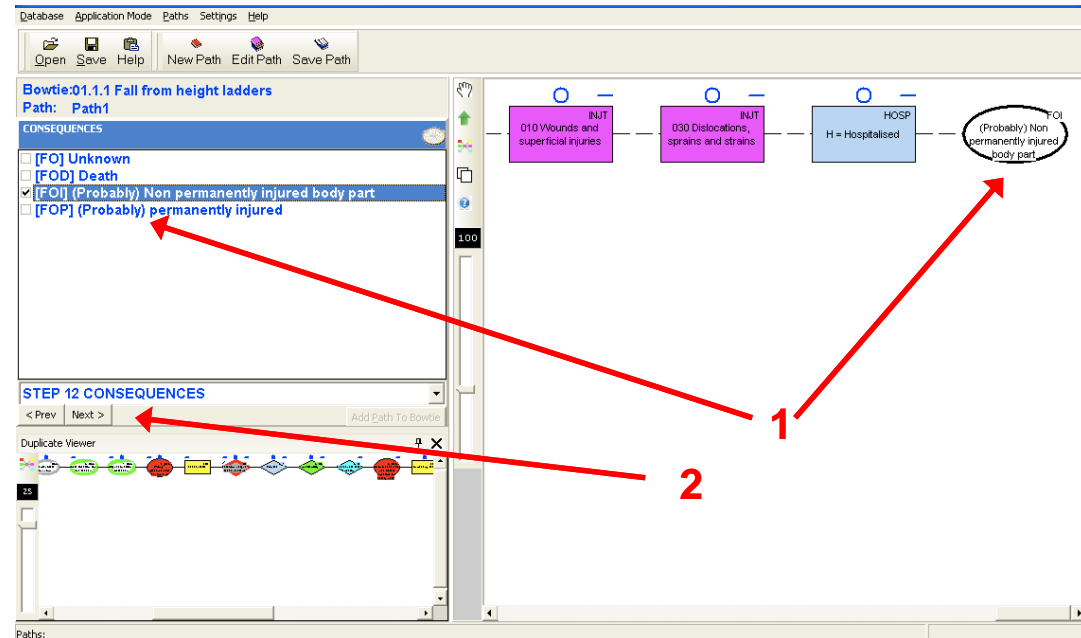
S11) Étape 11 : hospitalisation

1. Sélectionnez hospitalisation («Hospitalised »), pas d'hospitalisation (« Not Hospitalised ») ou inconnu (« Unknown »). Le contenu de la case s'affiche sur le chemin.
2. Cliquez « Next » pour passer à l'étape suivante du chemin ou « Prev » pour revenir à l'écran précédent.



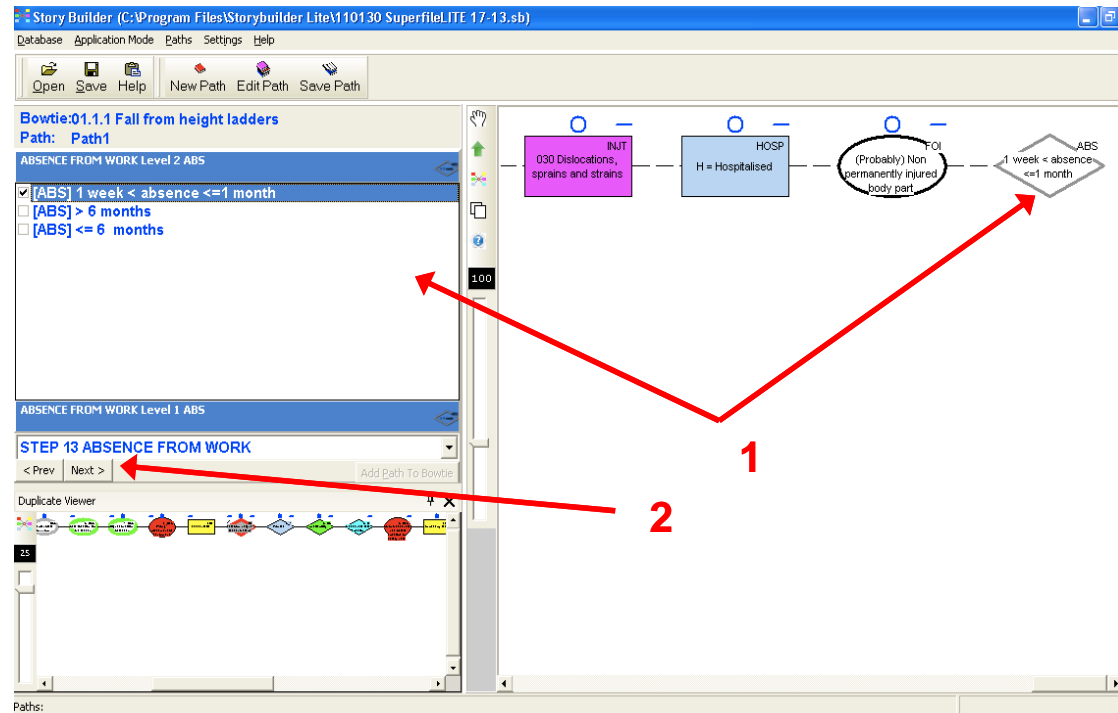
S12) Étape 12 : conséquences

1. Sélectionnez ce qui est arrivé à la victime. Le contenu de la case s'affiche sur le chemin.
2. Cliquez « Next » pour passer à l'étape suivante du chemin ou « Prev » pour revenir à l'écran précédent.



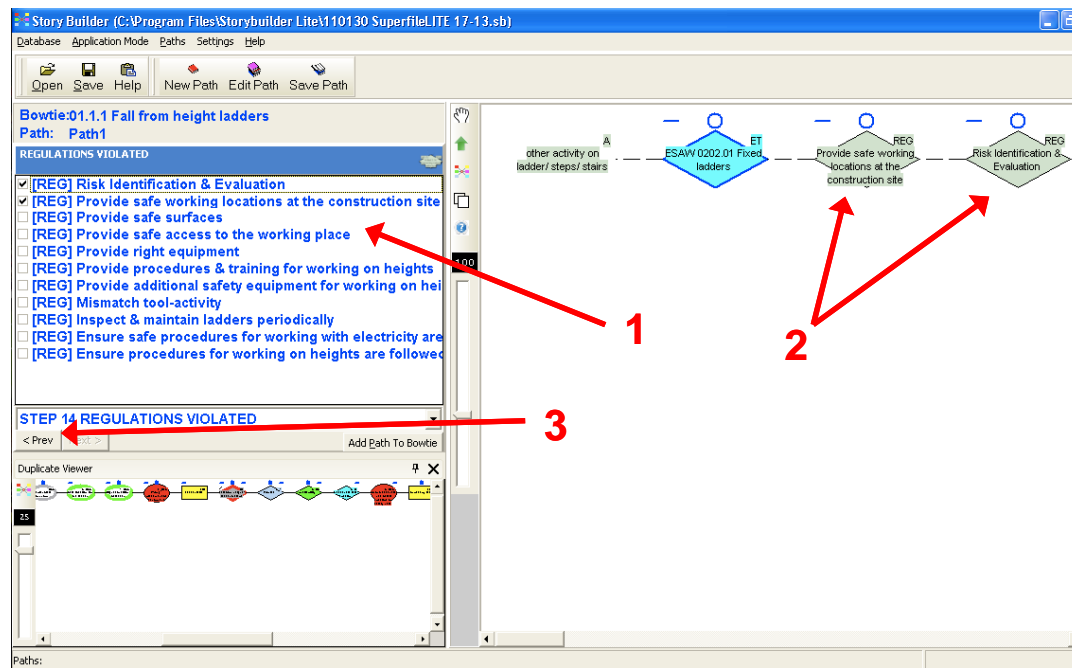
S13) Étape 13 : absentéisme

1. Sélectionnez la durée de l'absence au travail. Le contenu de la case sélectionné s'affiche sur le chemin.
2. Cliquez « Next » pour passer à l'étape suivante du chemin ou « Prev » pour revenir à l'écran précédent.



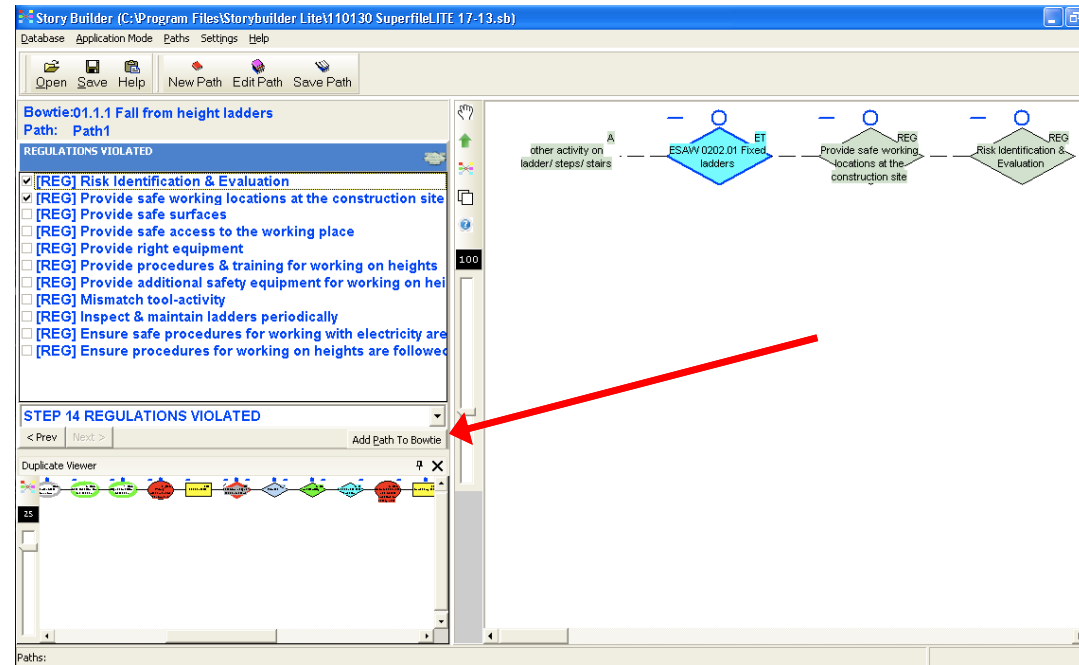
S14) Étape 14 : prescriptions violées

1. Sélectionnez toutes les prescriptions violées en cliquant les cases correspondantes (cliquez de nouveau pour annuler votre sélection).
2. Vos sélections s'affichent à l'endroit approprié sur le chemin dans la fenêtre à droite. Remarque : les prescriptions violées apparaissent à gauche du nœud papillon.
3. Cliquez « Prev » pour revenir aux étapes précédentes.



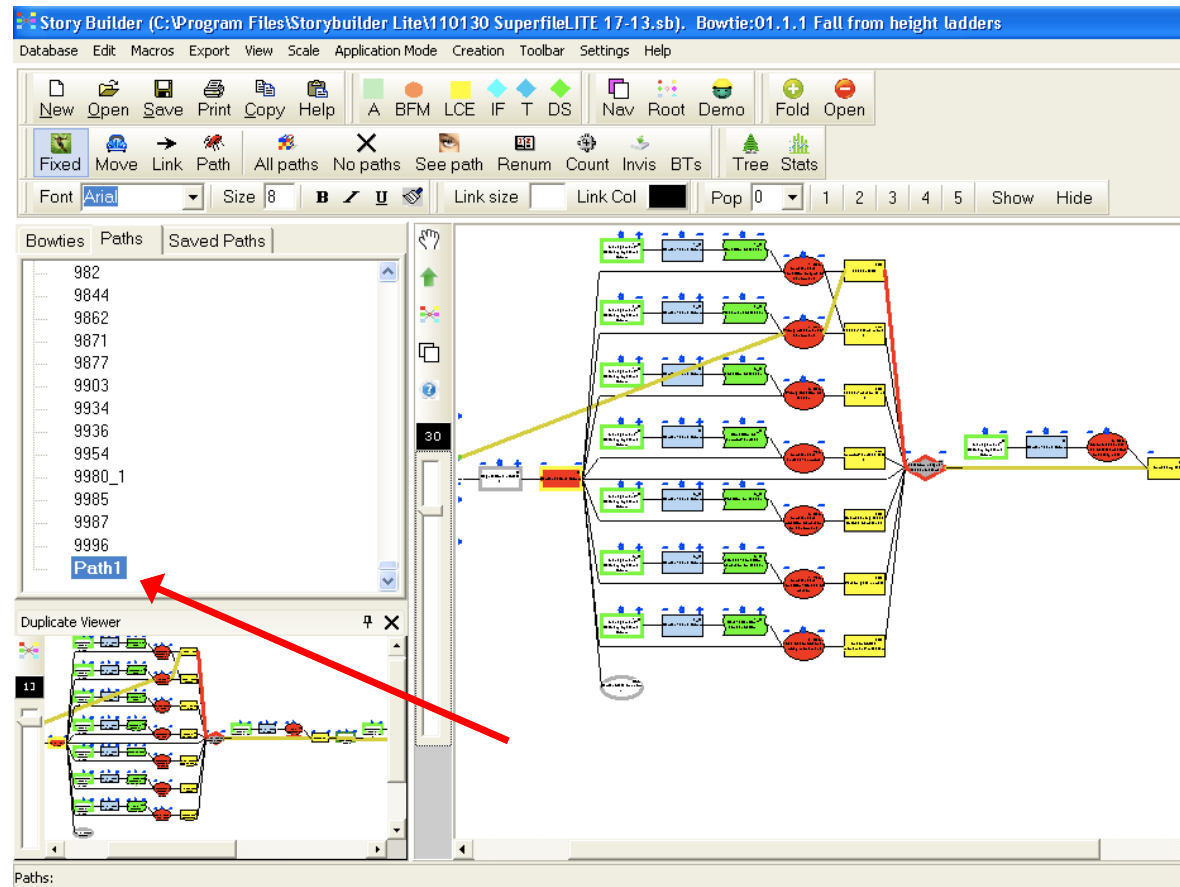
H) Ajout du chemin au noeud papillon (Bowtie)

Cliquez « Add Path to Bowtie » pour ajouter votre chemin au noeud papillon pour l'événement racine (événement central) dans Storybuilder. Vous passerez alors automatiquement en mode Expert.



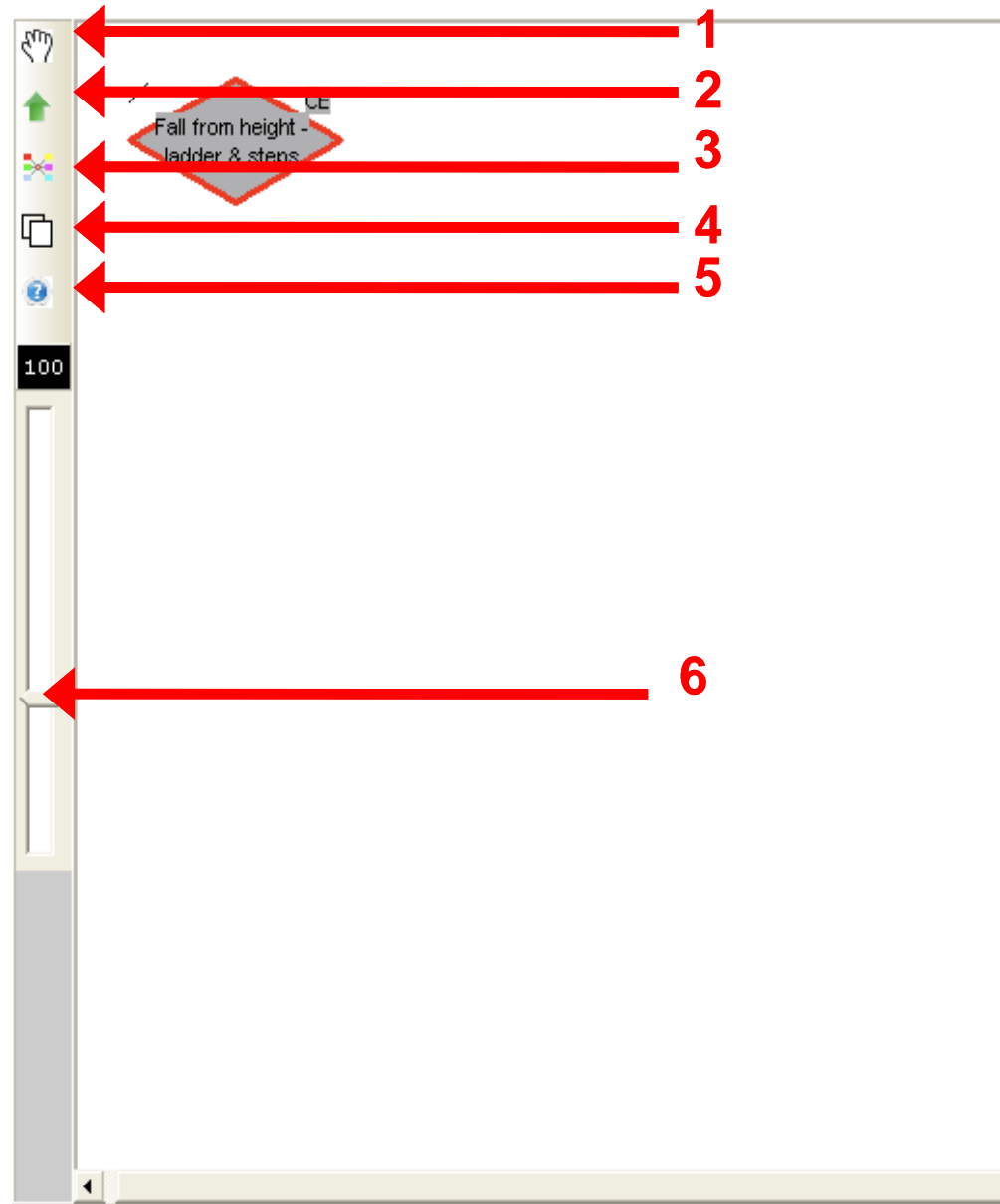
Votre chemin dans le mode Expert

Lorsqu'un utilisateur crée un chemin (path) en mode Lite, il peut ensuite l'ajouter au nœud papillon à la fin du processus. L'application passe alors en mode Expert et affiche le chemin.



Barre centrale de menus

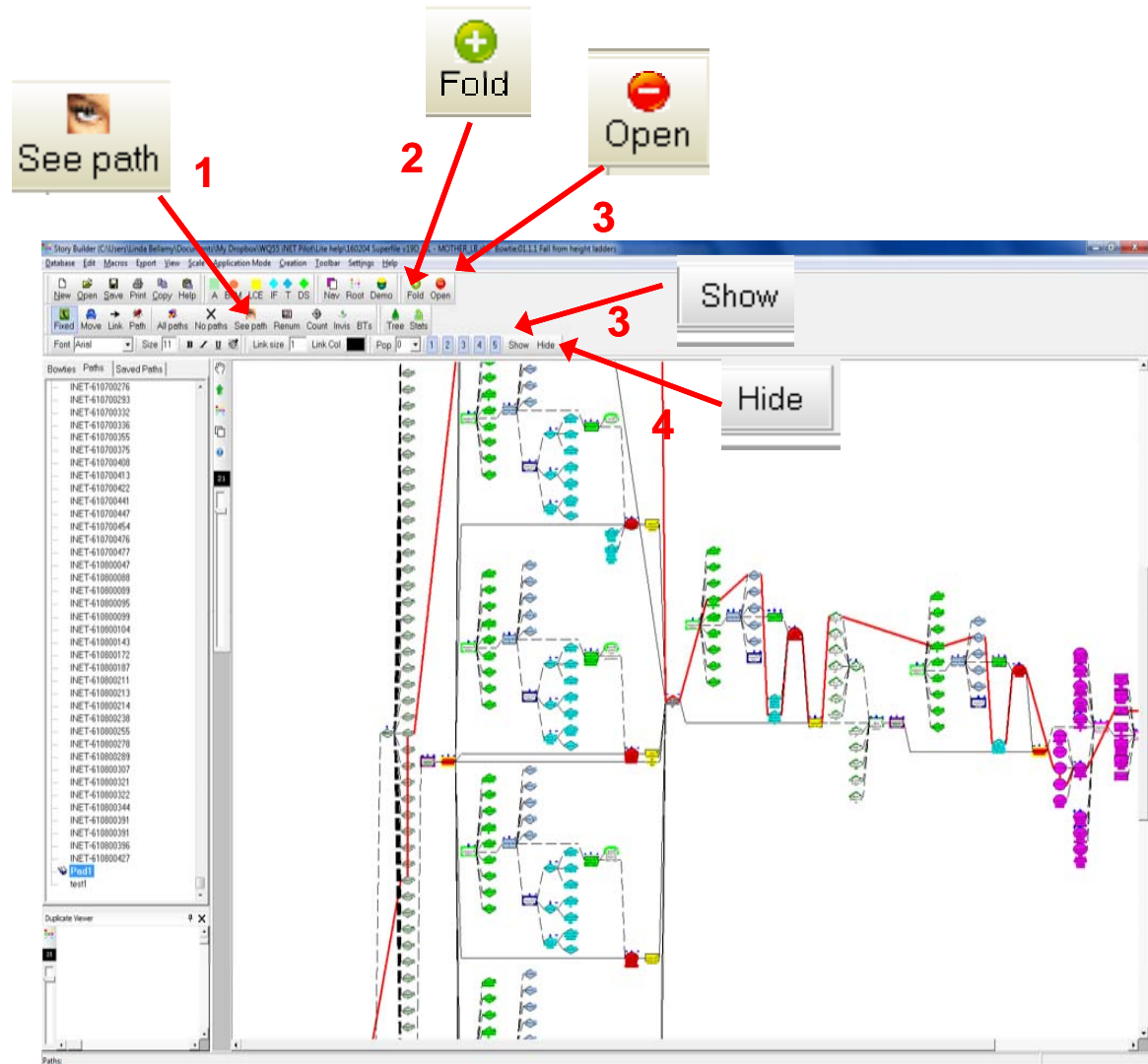
1. Main : utilisez la main pour faire tourner le graphique, mais pas pour sélectionner des chemins ou des cases.
2. Curseur normal : utilisez ce curseur pour sélectionner des cases. Faites un clic droit sur une case pour obtenir le menu.
3. Événement racine (événement central) : cliquez pour centrer le graphique sur l'événement racine.
4. Doublez l'affichage : cliquez pour faire basculer la fenêtre d'affichage double dans le coin inférieur gauche de votre écran Storybuilder.
5. Aide : cliquez pour ouvrir le fichier d'aide.
6. Curseur de défilement : utilisez ce curseur pour faire un zoom avant/arrière du graphique : vers le haut pour un zoom avant, vers le bas pour un zoom arrière.



Déploiement du nœud papillon

Utilisez les boutons pour afficher ou escamoter des parties du nœud papillon.

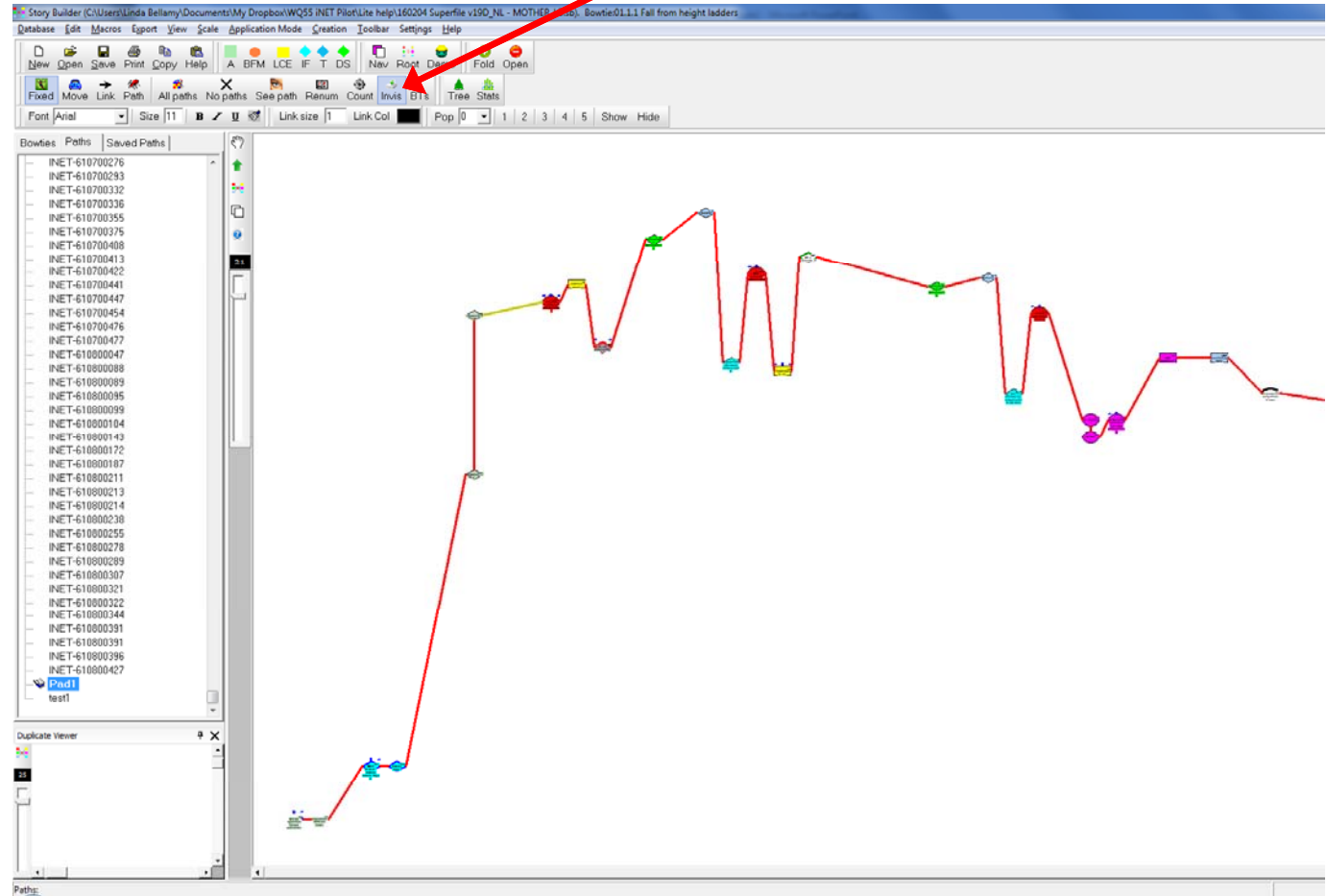
1. Affiche le chemin.
2. Replie la structure complète jusqu'au pavé racine (événement central).
3. Déploie la structure (mais de touche pas aux incrustations).
4. Affiche toutes les incrustations
5. Escamote toutes les incrustations



Bouton d'invisibilité

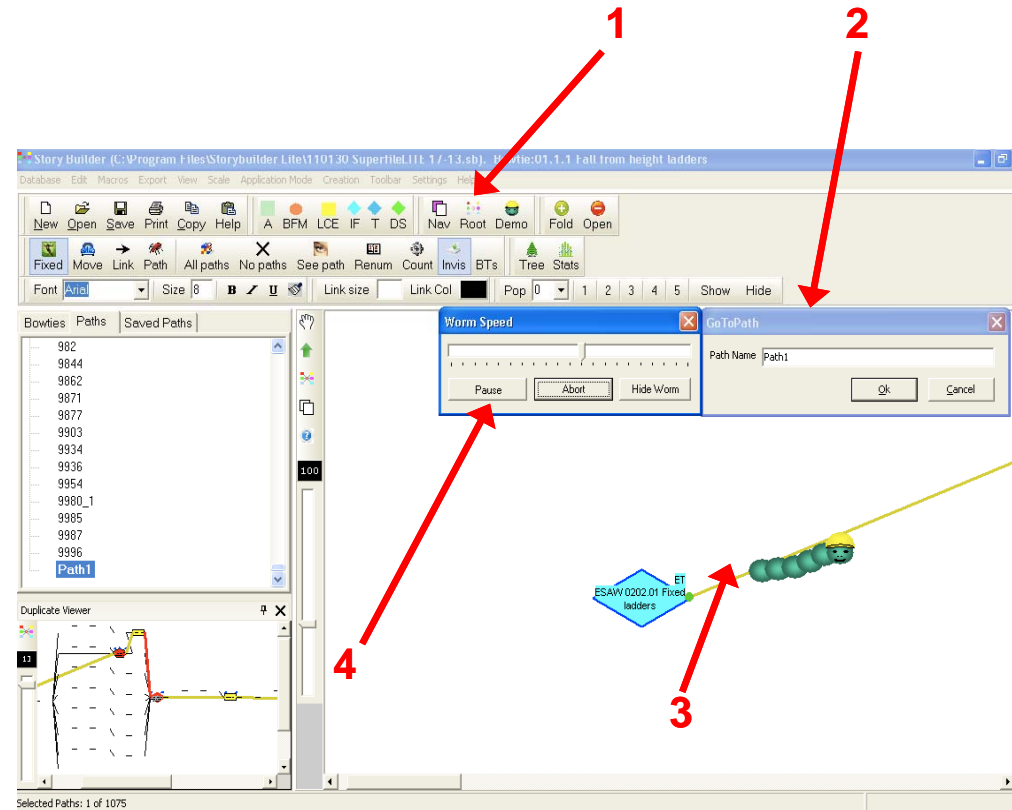


Cliquez le bouton d'invisibilité (Invis) pour escamoter tous les pavés dans le scénario, mais pas dans votre chemin, et seuls les pavés de votre chemin restent visibles. Ce bouton vous permet de basculer entre le nœud papillon complet et les chemins individuels.



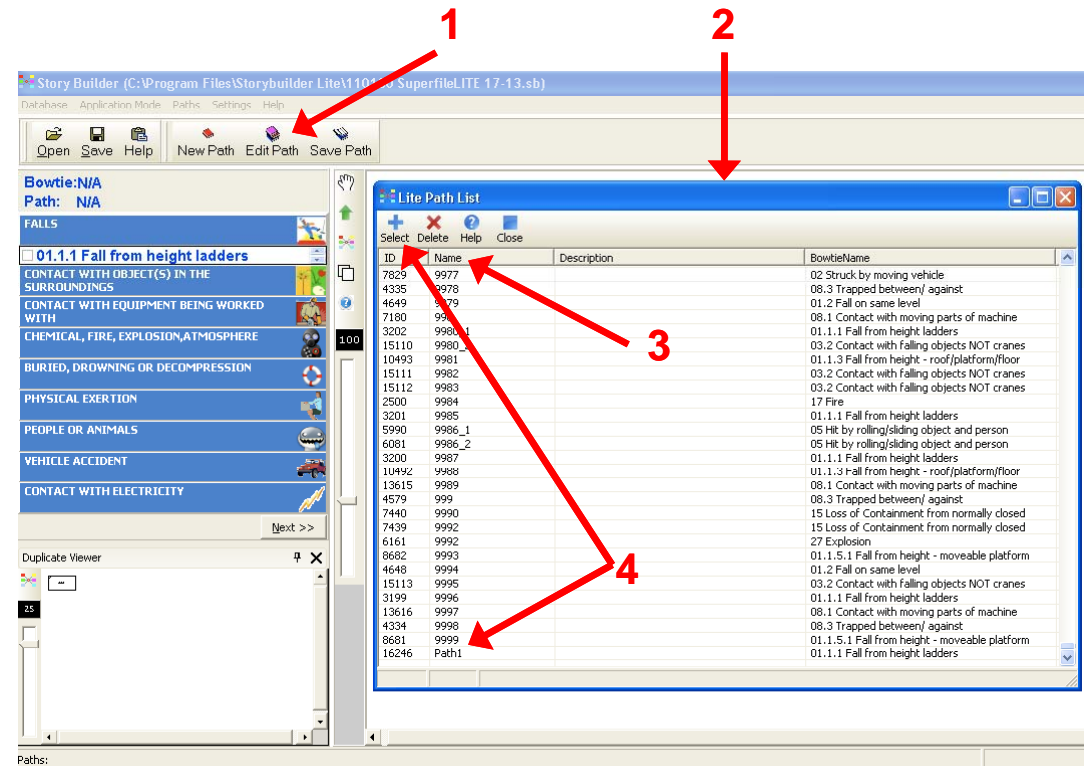
La chenille de Storybuilder

1. Cliquez « Demo »
2. La fenêtre de dialogue « Go To Path » s'affiche. Choisissez votre chemin et cliquez « OK ».
3. La chenille de Storybuilder vous fait une démonstration de votre chemin en le parcourant.
4. Utilisez la fenêtre de d'option «Worm Speed » pour modifier la vitesse de la chenille, lui faire faire une pause ou cliquez « abort » pour cesser la démonstration.



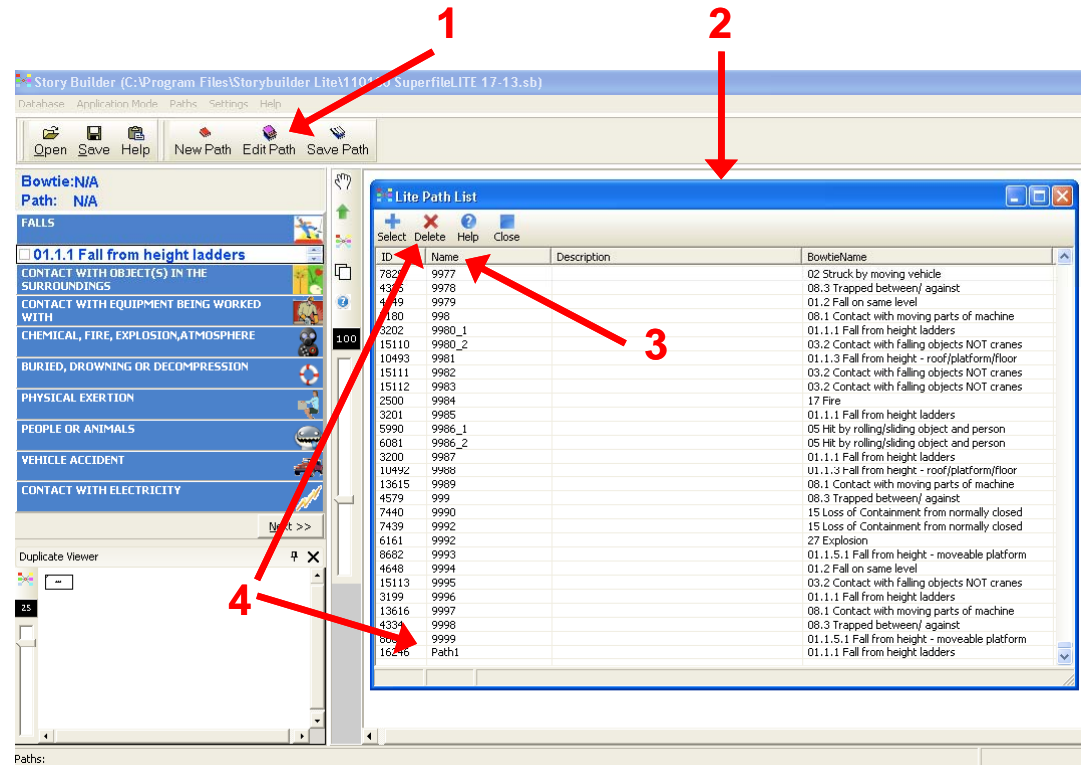
J) Éditer un chemin

1. Cliquez « Edit Path »
2. La fenêtre de liste « Lite Path List » s'affiche.
3. Cliquez « Name » pour afficher la liste de chemins par ordre alphabétique.
4. Cliquez votre chemin dans la liste et cliquez « Select ».



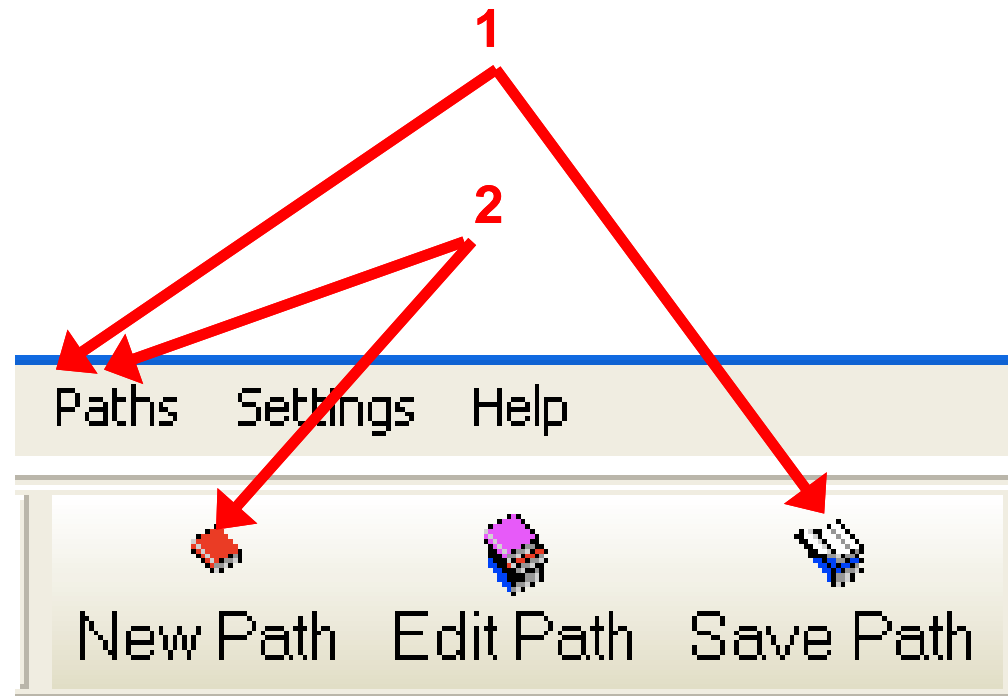
K) Supprimer un chemin

1. Cliquez « Edit Path »
2. La fenêtre de liste « Lite Path List » s'affiche.
3. Cliquez « Name » pour afficher la liste de chemins par ordre alphabétique.
4. Cliquez votre chemin dans la liste et cliquez « Delete ».



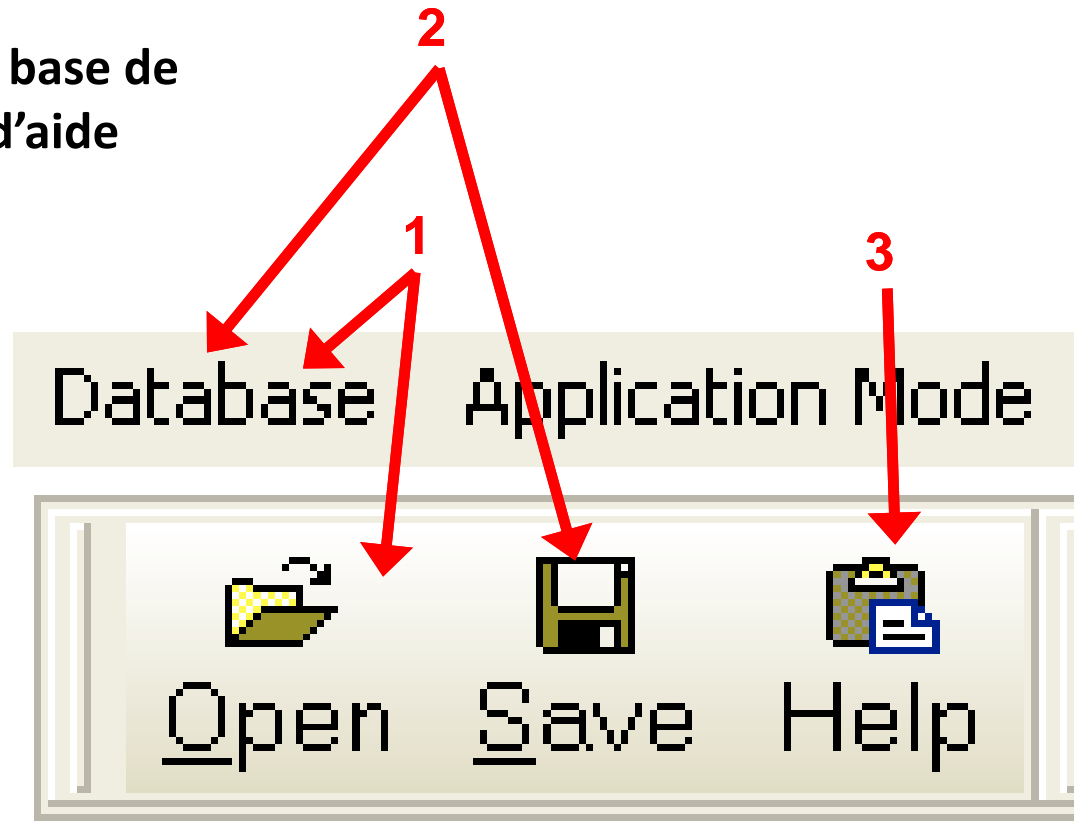
L) Créer un nouveau chemin, sauvegarder un chemin

1. Pour sauvegarder votre chemin à n'importe quel moment, cliquez simplement sur « Save Path » à côté du bouton « Edit Path » ou utilisez le menu « Paths » au-dessus (Paths > Save Current Path)
2. Pour démarrer un nouveau chemin, cliquez simplement sur « New Path » à côté du bouton « Edit Path » ou utilisez le menu « Paths » au-dessus (Paths > New Path).



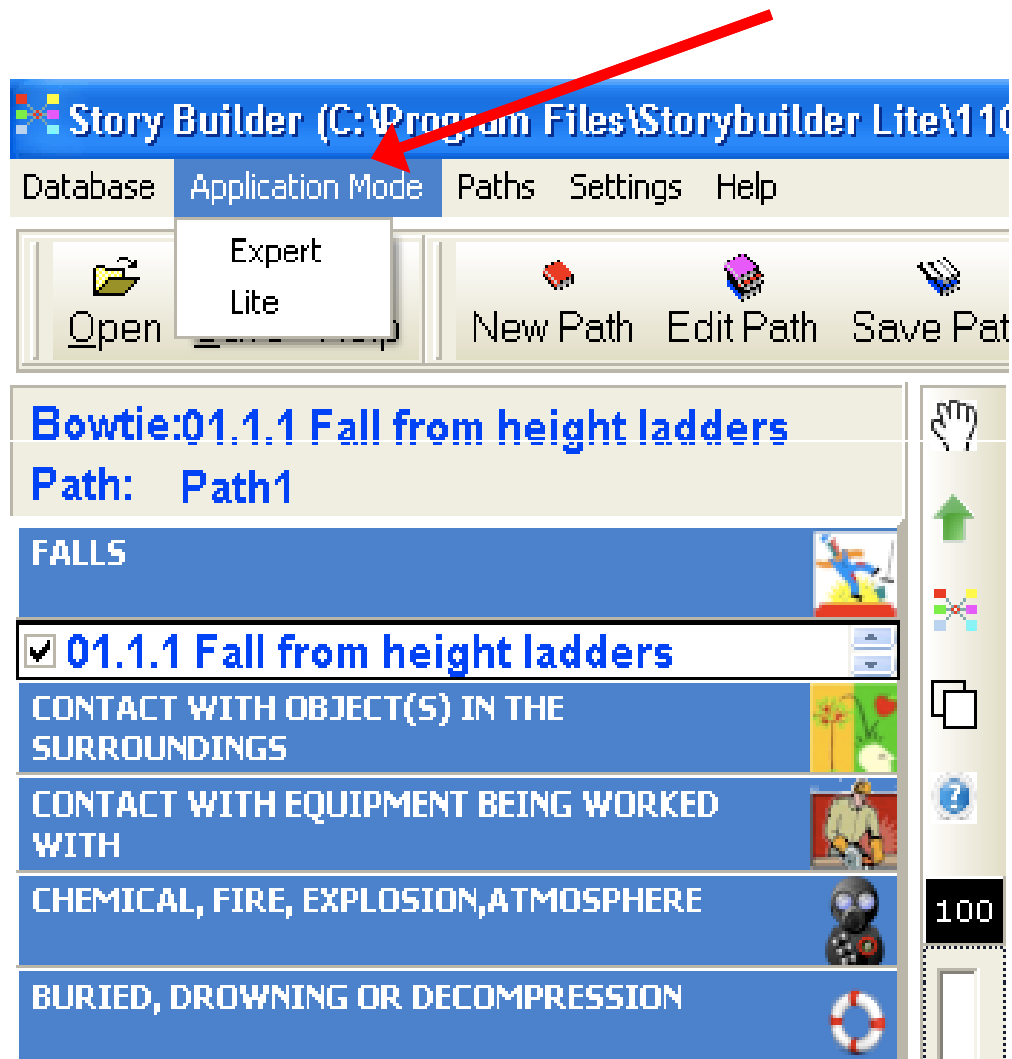
M) Ouvrir/sauvegarder une base de données, ouvrir les fichiers d'aide

1. Cliquez « Open » pour ouvrir une autre base de données ou utilisez le menu Database (Database > Open).
2. Cliquez « Save » pour sauvegarder la base de données (pavés et chemins) ou utilisez le menu Database (Database > Save).
3. Cliquez « Help » pour ouvrir les fichiers d'aide.



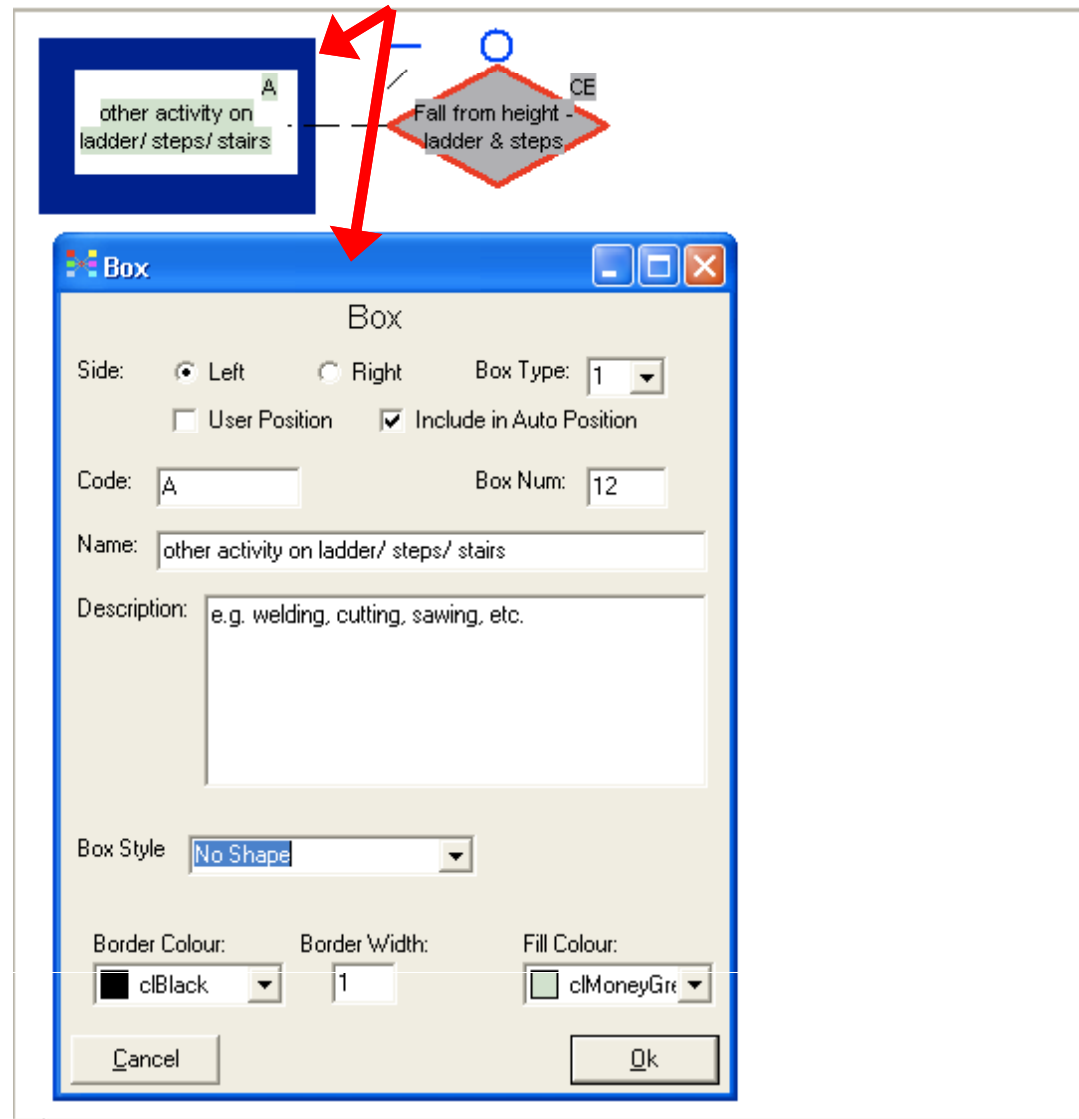
N) Mode d'utilisation

Utilisez le menu « Application Mode » pour basculer entre les modes d'utilisation Storybuilder Lite et Storybuilder Expert.



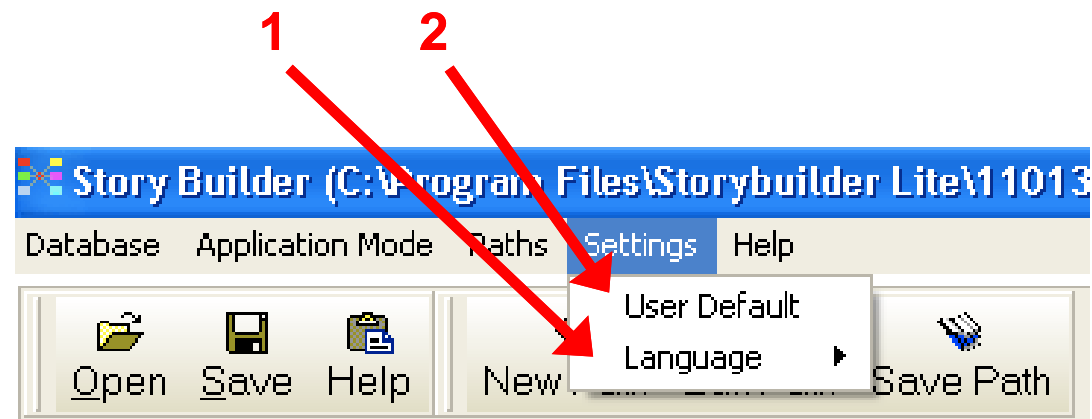
P) Fenêtre de dialogue d'édition (Edit Box)

Faites un clic double sur n'importe quel pavé de votre chemin afin de l'éditer. Vous pouvez en changer le côté, le type, la position, le code, le numéro, le nom, la description, le style, la couleur du bord, l'épaisseur du bord, la couleur intérieure... comme vous le souhaitez.

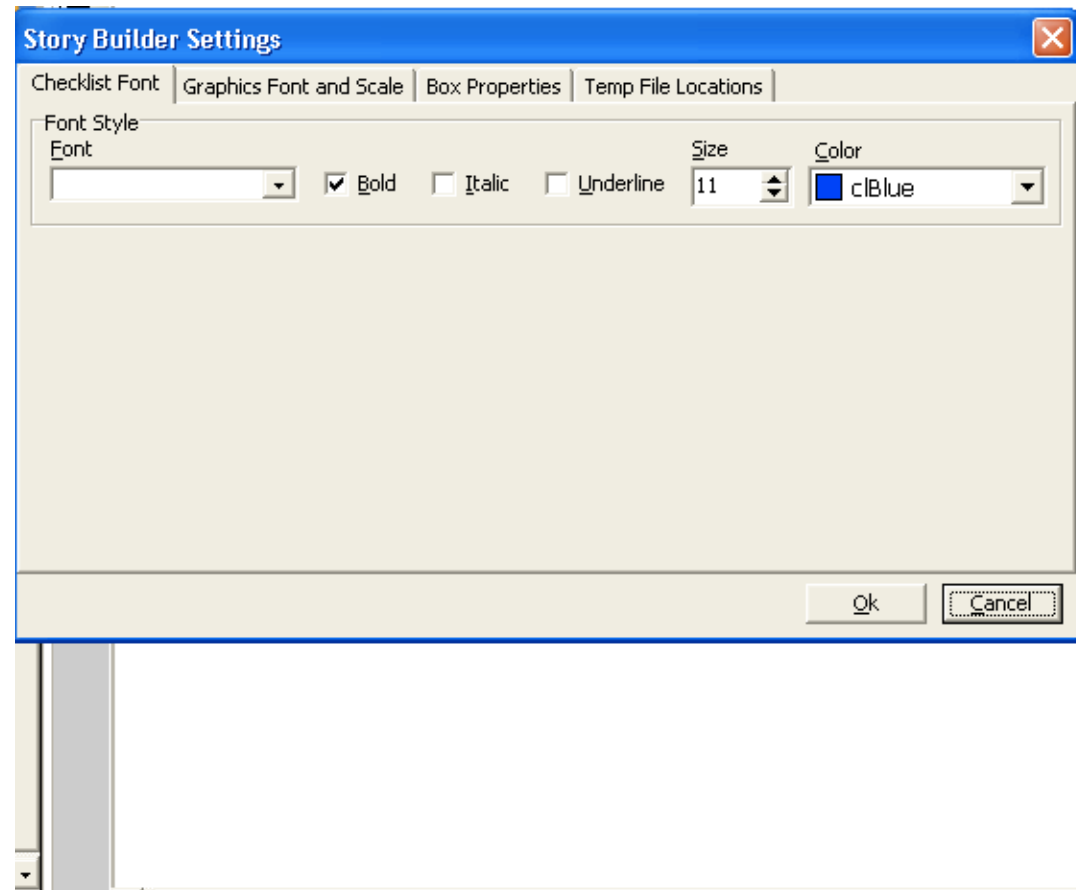


Réglages

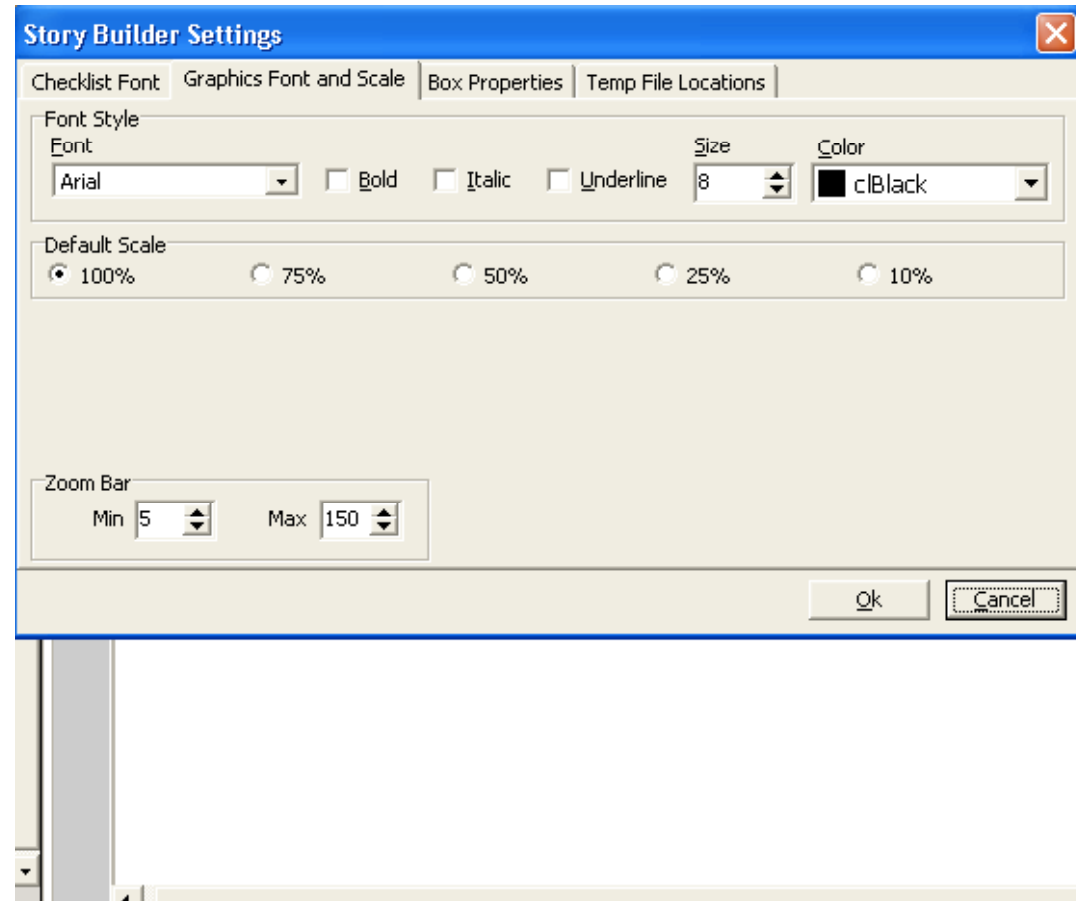
1. Cliquez « Language » pour basculer entre English (EN) et Dutch (NL)
2. Cliquez « Setting > User Default » pour ouvrir la fenêtre des réglages.



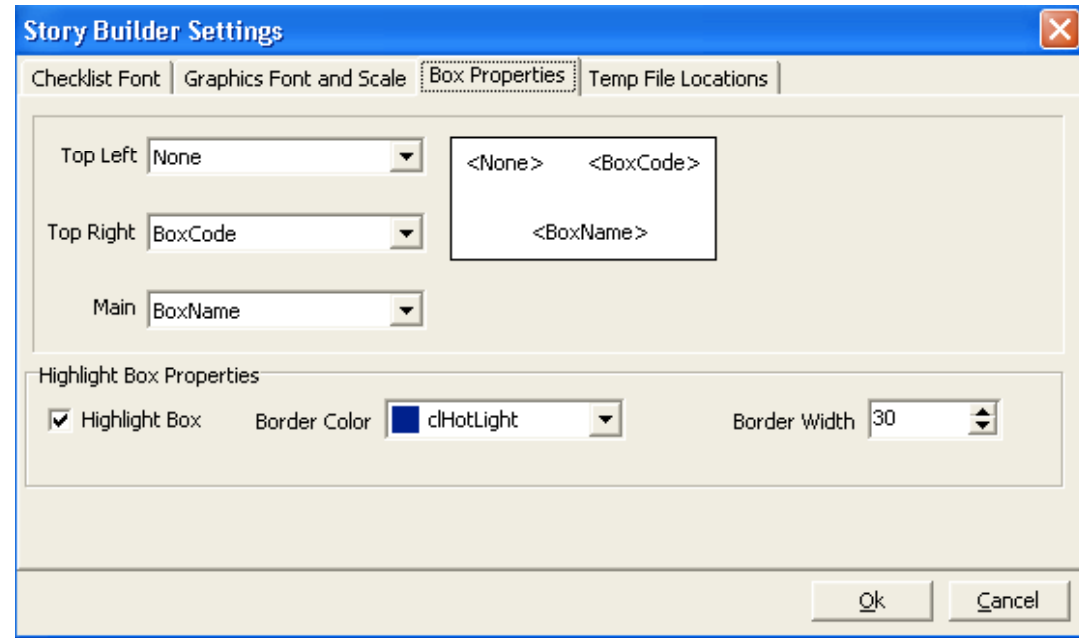
3. Utilisez l'onglet « Checklist Font » pour modifier la police de caractères des listes de contrôle dans le mode Lite.



- Utilisez les onglets « Graphics Font » et « Scale » pour modifier l'apparence des nœuds papillons graphiques quant à la police des pavés, l'échelle par défaut à l'ouverture, la couleur de la ligne de liaison (construction Expert) et les limites de la barre de zoom.



5. Utilisez l'onglet « Box Properties » pour déterminer les informations qu'un pavé affiche dans le graphique et comment un pavé se met en surbrillance lorsqu'il est cliqué.



6. Utilisez l'onglet « Temp File Locations » pour modifier l'endroit où Story Builder Lite sauvegarde les fichiers temporaires. Cette option est pratique pour les utilisateurs ayant des droits limités d'accès. Les fichiers temporaires ne peuvent pas être créés dans des répertoires auxquels les utilisateurs n'ont pas accès.

Les fichiers Temp comprennent :

- SBLite.ini, qui fixe la localisation du fichier temporaire.
- Un fichier filename.tmp créé du fichier Storybuilder.
- Un fichier filename.ldb créé du fichier Storybuilder (fichier MS Access).

