

WIN DESIGN

Manuel Utilisateur

Installation – Administration Organisation du travail

Date dernière révision : 02/2009

La documentation utilisateur de Win'Design
se décompose en :

5 manuels généraux

- 1 - Installation – Organisation - Administration
- 2 - Profil : paramétrage de Win'Design
- 3 - Espace de travail – Référentiel – Références
croisées - Dictionnaire externe - Consolidation
- 4 - Modes Opératoires Standard
- 5 – Requêtes – Documenteur – Publication intranet
Import/Export

3 Manuels spécifiques

Module Database & UserInterface
Module Business Process
Module Object

Toute la documentation utilisateur de Win'Design est disponible au format pdf sur le site
win-design.com

SOMMAIRE

| | | |
|-------------------------------|---|-----------|
| 1. | <u>GÉNÉRALITÉS SUR WIN'DESIGN</u> | 5 |
| 1.1 | FONCTIONNALITES | 5 |
| 1.2 | CONFIGURATION MINIMALE REQUISE | 6 |
| 2. | <u>INSTALLATION DE WIN'DESIGN</u> | 7 |
| 2.1 | PROCEDURE D'INSTALLATION | 7 |
| 2.2 | LOCALISATION DES FICHIERS APRES L'INSTALLATION DE WIN'DESIGN | 8 |
| 2.3 | ACCESSIBILITE DES ELEMENTS DE WIN'DESIGN | 10 |
| 2.4 | PARAMETRAGE DE L'INSTALLATION DES POSTES CLIENTS | 11 |
| 2.4.1 | SIGNIFICATION DES SECTIONS DE RESEAU.INI | 12 |
| 2.5 | INSTALLATION DE WIN'DESIGN SUR LE SERVEUR EFFECTUEE A PARTIR D'UN POSTE CLIENT | 13 |
| 2.6 | INSTALLATION DE WIN'DESIGN SUR LE SERVEUR EFFECTUEE A PARTIR DU SERVEUR | 13 |
| 2.7 | ACCESSIBILITE AUX ELEMENTS LOGICIELS DE WIN'DESIGN | 14 |
| 2.8 | INSTALLATION SUR UN POSTE CLIENT | 14 |
| 3. | <u>ARCHITECTURE DE WIN'DESIGN</u> | 15 |
| 3.1 | STRUCTURE DES MODELES | 15 |
| 3.2 | VISION MULTI MODELES | 15 |
| 3.3 | TRAVAIL EN GROUPE | 16 |
| 3.4 | ORGANISATION DU TRAVAIL EN GROUPE | 16 |
| 3.4.1 | 1ER CAS : DECOUPAGE DE L'ESPACE DE TRAVAIL EN MODULES RELATIVEMENT AUTONOMES AVEC PEU D'OBJETS PARTAGES | 16 |
| 3.4.2 | 2EME CAS : ESPACE DE TRAVAIL AVEC PARTAGE DES OBJETS IMPORTANTS | 17 |
| 4. | <u>FONCTIONS D'ADMINISTRATION</u> | 18 |
| 4.1 | NOTION D'ADMINISTRATEUR | 18 |
| 4.1.1 | SAISIE DU MOT DE PASSE ADMINISTRATEUR | 18 |
| INSTALLATION – ADMINISTRATION | | 3 |

| | | |
|------------|--|-----------|
| 4.1.1.1 | Création d'un mot de passe aléatoire | 20 |
| 4.1.1.2 | Création d'un mot de passe personnalisé | 21 |
| 4.2 | DEFINITION DES CATEGORIES DE DROIT | 21 |
| 4.2.1 | PRINCIPE DE BASE | 22 |
| 4.2.2 | ACCES A LA BOITE DE DEFINITION DES CATEGORIES DE DROITS | 22 |
| 4.2.3 | CREATION, MODIFICATION, SUPPRESSION D'UNE CATEGORIE DE DROIT | 24 |
| 4.2.4 | AFFECTER UNE CATEGORIE AUX GROUPES | 25 |
| 4.3 | DEFINITION DES GROUPES ET DES AFFECTATIONS DE DROITS | 26 |
| 4.3.1 | APPEL DE LA BOITE DES GROUPES ET AFFECTATION DE DROITS | 26 |
| 4.3.2 | CREATION, SUPPRESSION D'UN GROUPE | 27 |
| 4.3.3 | CREATION D'UN REGROUPEMENT DE GROUPES | 28 |
| 4.3.4 | AFFECTER DES UTILISATEURS A UN GROUPE | 28 |
| 4.4 | DEFINITION DES UTILISATEURS | 29 |
| 4.4.1 | APPEL DE LA BOITE DE GESTION DES UTILISATEURS | 30 |
| 4.4.2 | CREATION, SUPPRESSION D'UN UTILISATEUR | 30 |
| 4.4.3 | AFFECTER DES GROUPES A UN UTILISATEUR | 31 |
| 4.5 | RESTRICTION DES DROITS STANDARD | 32 |
| 4.5.1 | APPEL DE LA BOITE DE RESTRICTION DES DROITS STANDARD | 33 |
| 4.5.2 | EFFECTUER UNE RESTRICTION DE DROITS | 33 |
| 4.5.2.1 | Changer de groupe | 35 |
| 4.5.2.2 | Option « Suivre les restrictions par défaut » | 36 |
| 4.6 | CHANGEMENT D'AUTEUR ET/OU DE GROUPE | 36 |
| 4.7 | UTILISATION DE WIN'DESIGN AVEC LES DROITS D'ACCES | 38 |
| 4.8 | AUTRES FONCTIONS ACCESSIBLES A PARTIR DE LA BOITE « ADMINISTRATION DE WIN'DESIGN) | 38 |
| 4.8.1 | GROUPE « LICENCE » - ENTRER UN NOUVEAU CODE D'ACTIVATION | 39 |
| 4.8.2 | GROUPE « LICENCE » - INFORMATIONS SUR LA LICENCE ? | 39 |
| 4.8.3 | GROUPE « EXTRAS » | 40 |
| 4.8.3.1 | Déverrouiller des modèles Win'Design | 40 |
| 4.8.3.2 | Consulter le mot de passe d'un modèle | 40 |
| 5. | <u>VERROUILLER/DEVERROUILLER UN MODELE</u> | 42 |
| 6. | <u>PROTEGER/ DEPROTEGER UN MODELE</u> | 42 |
| 6.1 | PROTEGER UN MODELE | 42 |
| 6.1.1 | OUVERTURE D'UN MODELE PROTEGE | 43 |
| 6.2 | DEPROTEGER UN MODELE | 44 |
| 7. | <u>OPTIONS « PREFERENCES RESEAU »</u> | 45 |

1. GÉNÉRALITÉS SUR WIN'DESIGN

1.1 FONCTIONNALITES

Win'Design est un environnement de modélisation graphique, pour la modélisation des systèmes d'information, proposant 4 modules autonomes et complémentaires, articulés autour d'un référentiel :

Win'Design DATABASE

- Ce module couvre les phases de conception, génération, documentation des bases de données et de reverse engineering des bases de données existantes.
- Il gère les modèles conceptuels (Merise/2), logiques et physiques de données, pour la plupart des SGBD du marché.
- Il fonctionne également avec le module *Object*.

Win'Design BUSINESS PROCESS

- Ce module est dédié à la modélisation de tous les composants du système d'information (processus métier, organisation, applications informatiques, infrastructure)
- Pour la modélisation des processus métier, l'approche Qualité, la cartographie, l'urbanisation des systèmes d'information, ...

Win'Design USER INTERFACE

- Ce module permet en complément aux modèles de données, de spécifier l'interface Homme/Machine.
- Idéal pour produire le cahier des charges détaillé (document complète de la maquette et de son fonctionnement), ce module permet aussi de préparer la réalisation informatique en générant les maquettes vers différents environnement (avec reverse engineering).

Win'Design OBJECT

- Module dédié à la modélisation selon la notation UML, pouvant être utilisé de manière autonome, ou être associé aux modélisations des données du module Win'Design *Database* pour la construction des bases de données.
- Gestion des Diagrammes de classes, de séquences, de cas d'utilisation, de collaboration
- Générateur de langage.

1.2 CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

Pour le poste client ou monoposte

Processeur > 1,5 Ghz, 1 Go de RAM sous XP®, 2 Go de RAM sous Vista®

300 Mo disponible sur disque

Un navigateur gérant le format XML et XSL (pour la génération de la documentation intranet)

Environnement Windows

Un moniteur et une carte graphique acceptant une résolution de 1024x768 recommandée

Pour le serveur

Pas d'exigence particulière de processeur et puissance

Pas d'exigence particulière de système d'exploitation (Unix, Windows 95, Windows NT, OS/2, etc.)

300 Mo d'espace libre sur le disque dur

2. INSTALLATION DE WIN'DESIGN

Win'Design a été conçu pour fonctionner en version monoposte ou en version réseau.

Dans le cas d'une licence monoposte, Win'Design doit être installé sur un poste local (une licence Win'Design devant être acquise pour chacun des postes installés).

Dans le cas d'une licence multipostes, Win'Design peut-être installé soit sur un poste (qui fera alors office de serveur), soit sur un serveur de fichiers du réseau (recommandé pour de meilleures performances sur les gros projets de conception).

L'installation de Win'Design sur le serveur peut se faire indifféremment à partir du serveur lui-même (s'il s'agit d'un serveur NT) ou d'un poste client disposant des droits d'accès complets sur le serveur.

Lors de l'acquisition de votre licence, un « CODE LICENCE » vous a été transmis (cf. Votre document de licence).

Ce « Code Licence », qui vous sera demandé à l'installation, comporte les caractéristiques de la licence acquise, notamment la distinction entre la version monoposte et multiposte.

2.1 PROCEDURE D'INSTALLATION

Après avoir vérifié que vous disposez de l'environnement requis (cf. Paragraphe 1.2), insérez le CD-ROM de Win'Design dans le lecteur.

Le programme AUTORUN devrait s'exécuter automatiquement (sauf si vous avez désactivé la notification d'insertion automatique de CD-ROM), sinon exécutez le programme D:\AUTORUN.EXE (où D: est le nom de votre lecteur de CD-ROM).

Cliquez sur le bouton « *Installer Win'Design* » pour démarrer l'installation proprement dite de Win'Design.

Suivez les instructions.

Dans le cas d'une première installation,

Nous vous conseillons d'installer tous les éléments du produit.

Dans le cas d'une mise à jour,

Une nouvelle installation est faite (à un autre emplacement) avec la récupération du contexte de la précédente (paramétrage, fichiers, icônes, documents, etc ...).

Nota : Lorsque la précédente version n'est plus utilisée, pensez à procéder à sa désinstallation.

Dans le cas d'une installation réseau, après avoir procédé à l'installation du serveur, chaque poste client devra à son tour être installé.

Vous aurez toutefois la possibilité de configurer automatiquement le poste à partir duquel vous réalisez l'installation.

Pour cela, en fin d'installation, une boîte de dialogue vous informe que l'installation s'est bien déroulée et vous demande de lancer le programme SETUP\SETUP.EXE à partir de chaque poste destiné à utiliser Win'Design. Auparavant, vous devez impérativement contrôler, et éventuellement modifier, le fichier SETUP\RESEAU.INI (Cf. Paragraphe 3).

Afin de faciliter la mise en place des postes clients, nous vous recommandons de spécifier le chemin d'accès au réseau par la fonction du voisinage réseau, plutôt qu'en nommant un lecteur (\\SERVEUR\WD plutôt que X:\WD).

Cette convention de nommage s'appelle UNC.

2.2 LOCALISATION DES FICHIERS APRES L'INSTALLATION DE WIN'DESIGN

Les fichiers sont localisés dans le répertoire principal spécifié lors de l'installation que l'on nommera [CHEMIN] (C:\Program Files\Win'Design\Win'Designx.xx par défaut), puis chaque installation de version différente créera un groupe de dossiers spécifiques.

Exemple : Win'Design 9.00, contenant 2 sous répertoires :

SOUS REPERTOIRE [CHEMIN] DONNEES

Fichiers de paramétrage à la racine

WD\Editions

Catalogue des éditions du nouveau documenteur de la Version 9

WD\Requetes

Catalogue des requêtes

CONFIG

Contient un ensemble de sous-répertoires contenant les fichiers des pages de présentation générale de Win'Design (appelée à partir du menu « Fichier – Assistant au démarrage »).

Dans ce répertoire seront également sauvegardés les profils standard définis par l'utilisateur (Menu « Options – Profil standard ») nommé : Standard.cfg.

DOC INTRANET***Sous répertoire « XSL »***

Contient les fichiers de présentation de la documentation intranet générée

Sous répertoire « Image »

Contient les thèmes de présentation disponibles pour la présentation de la documentation intranet.

DOSSIERS (n'est plus utilisé pour la Version 9.0, mais conservé pour a compatibilité anciennes versions)

Ce répertoire contient directement les fichiers (.DSR) contenant le paramétrage de chaque dossier du documenteur,

Sous répertoire « Décor »

Contient pour le documenteur, les pages de garde au format .RTF, associées à chaque édition.

Sous répertoire « Maquette

Contient les maquettes d'édition, au format .RTF (construction de la maquette) et au format .BIN (maquette compilée).

DRIVERS (Module Database)

Ce répertoire contient les fichiers .WDD du paramétrage des drivers contenant le descriptif des SGBD.

EXEMPLES

Contient un ensemble de modèles de Win'Design utilisés à titre d'exemple avec notamment l'espace de travail : sous dossier : Accueil « Accueil.ws »

ICONES***Sous répertoire « LibIcon »***

Contient les fichiers « .ICO », de dessin d'icônes gérés dans la bibliothèque d'icônes de Win'Design. Le classement es présentée en sous-catégorie, par thème.

IMP-EXP

contient les fichiers de paramétrage pour l'export des maquettes écrans, vers les langages de développement.

Sous répertoire « HTML_Fic »

Contient les fichiers de présentation documentation intranet et pages HTML

MAQ_EDITIONS

Contient les maquettes d'éditations du nouveau documenteur de la Version 9.0

MLO_CIBLE

Contient les fichiers .woo contenant le paramétrage des langages cibles.

NORMES

Contient

IMAGES

Contient les images contenues dans les pages de l'assistant au démarrage de Win'Design.

SOUS REPERTOIRE [CHEMIN]\PROGRAMMES

Contient les exécutables « .EXE » et les bibliothèques « .DLL » et les fichiers utilitaires (astuce du jour, Help, ...).

2.3 ACCESSIBILITE DES ELEMENTS DE WIN'DESIGN

L'accessibilité est définie par rapport à un utilisateur du logiciel Win'Design. Elle permettra à l'administrateur réseau de définir des droits d'accès réseaux compatibles avec l'exploitation de Win'Design. Par ailleurs l'accessibilité de certains éléments normalement modifiables (droit d'accès complets) par un utilisateur de Win'Design peut être limitée grâce au module d'administration fourni avec Win'Design.

Nota : Les fichiers SETUP et DLL contenus dans le répertoire PROGRAMMES, ne sont présents que pour une installation en réseau .

| Répertoire | Éléments | Droits d'accès nécessaires |
|-------------------------------------|--|--|
| [CHEMIN]\PROGRAMMES | Fichiers programmes et librairies dynamiques | Lecture seule |
| [CHEMIN]\PROGRAMMES\DLL | Librairies dynamiques partagées | Lecture seule |
| [CHEMIN]\PROGRAMMES\SETUP | Installation poste client | Lecture seule |
| [CHEMIN]\DONNEES | Fichiers paramètres | Modifiable. Accès contrôlable par l'administrateur Win'Design |
| [CHEMIN]\EXEMPLES | Cas de démonstration | A décider par l'administrateur Win'Design |
| [CHEMIN]\DONNEES\DOSSIERS | Dossiers | Modifiable. Accès contrôlable par l'administrateur Win'Design |
| [CHEMIN]\DONNEES\DOSSIERS\DECORS | Pages de garde, entête, pied,.. | Modifiable. Accès contrôlable par l'administrateur Win'Design |
| [CHEMIN]\DONNEES\DOSSIERS\MAQUETTES | Maquettes de présentation | Modifiable Accès contrôlable par l'administrateur Win'Design |
| [CHEMIN]\DONNEES\ICÔNES | Bibliothèque d'icônes | Modifiable. Accès contrôlable par l'administrateur Win'Design |

2.4 PARAMETRAGE DE L'INSTALLATION DES POSTES CLIENTS

Le fichier SETUP\RESEAU.INI, dont le contenu sera importé dans la base de registre de chaque poste lors de l'installation d'un poste client (cf. 4), contient les chemins d'accès complets aux différents éléments logiciels installés sur le réseau



Il est impératif que le disque logique correspondant à la ressource serveur où a été installé Win'Design soit le même pour tous les postes clients désirant utiliser Win'Design ou que le répertoire ait été défini lors de l'installation en utilisant la notation UNC (\\NOM_SERVEUR\REPertoire _INSTALLATION). Cette 2^{ème} option est recommandée.

La localisation des différents éléments logiciels dépend de la restructuration des répertoires en fonction de leur accessibilité définie par l'administrateur réseau. Cependant, en raison de la nouvelle organisation retenue, la structuration des répertoires ne devrait plus être modifiée par les administrateurs réseau.

Le paramétrage de l'installation des postes clients peut se présenter suivant trois procédures.

2.4.1 SIGNIFICATION DES SECTIONS DE RESEAU.INI

Ces éléments se retrouvent à partir de la boîte de dialogue « Répertoires de Win'Design » appelée à partir du menu « Options – Préférences – Répertoires ... ».

| Sections | Signification |
|---|--|
| [Chemins] | |
| C:\...\Win'Design\Win'Design9.0\PROGRAMMES | Localisation des fichiers programmes et des bibliothèques dynamiques |
| C:\...\Win'Design\Win'Design9.0\DONNEES | Localisation du fichier WINDSIGN.CTL |
| C:\...\Win'Design\Win'Design9.0\DONNEES | Localisation du fichier WINDSIGN.DMN |
| C:\...\Win'Design\Win'Design4.01\DONNEES\Drivers | Localisation des drivers de bases de données |
| C:\...\Win'Design\Win'Design9.0\DONNEES\Dossiers | Localisation des dossiers d'édition |
| C:\...\Win'Design\Win'Design9.0\DONNEES\Dossiers\Décor | Localisation des décors pour les maquettes d'édition |
| C:\...\Win'Design\Win'Design9.0\DONNEES\Dossiers\Maquette | Localisation des maquettes pour les éditions |
| C:\...\Win'Design\Win'design9.0\DONNEES\Icônes | Localisation de la bibliothèque d'icônes |
| C:\...\Win'Design\Win'design9.0\DONNEES | Localisation du fichier WINDSIGN.MT |
| [Options] | |
| C:\...\Win'Design\Win'Design9.0\PROGRAMMES\WDEDIT.EXE | Localisation de l'éditeur Win'Design |

La localisation de l'éditeur Win'Design se retrouve à partir de la boîte de dialogue « Options générales – Onglet Général » appelée à partir du menu « Options – Général ».

2.5 INSTALLATION DE WIN'DESIGN SUR LE SERVEUR EFFECTUEE A PARTIR D'UN POSTE CLIENT

Vous n'avez pas besoin de modifier le fichier SETUP\RESEAU.INI (sauf si vous avez réalisé l'installation à partir d'un disque logique – W:\ par exemple – et que la totalité de vos autres postes n'accèdent pas au répertoire de *Win'Design* par un disque logique du même nom), passez directement à la procédure d'installation d'un poste client (cf. 4).

2.6 INSTALLATION DE WIN'DESIGN SUR LE SERVEUR EFFECTUEE A PARTIR DU SERVEUR

Vous devez simplement remplacer dans le fichier SETUP\RESEAU.INI, la chaîne de caractère [CHEMIN] (répertoire d'installation défini par rapport au serveur) par la ressource correspondante vue par les postes clients.

Exemple :

On suppose que :

- a. Le répertoire [CHEMIN] est ici C:\W_DESIGN
- b. La ressource [RES] correspondant à C:\W_DESIGN sur le serveur est définie sur chaque poste client comme étant W: (dans le cadre de l'utilisation d'un disque logique), ou comme étant \\SERVEUR\REPERTOIRE (en utilisant le formalisme UNC).

Nous vous conseillons vivement la seconde solution de manière à rencontrer le moins de difficultés possibles (liées à un nombre limité de lecteurs logiques ou à une réaffectation automatique des lettres de lecteurs logiques).

| Après l'installation, sur le serveur | Après modifications |
|--|--|
| [Chemins] | [Chemins] |
| PROGRAMMES=C:\W_DESIGN | PROGRAMMES=[RES]\PROGRAMMES |
| CONTROLES=C:\W_DESIGN | CONTROLES=[RES]\DONNEES |
| DOMAINES=C:\W_DESIGN | DOMAINES=[RES]\DONNEES |
| DRIVERS=C:\W_DESIGN\DRIVERS | DRIVERS=[RES]\DONNEES\DRIVERS |
| DOSSIERS=C:\W_DESIGN\DOSSIERS | DOSSIERS=[RES]\DONNEES\DOSSIER |
| DECORS=C:\W_DESIGN\DOSSIERS\DE CORS | DECORS=[RES]\DONNEES\DOSSIERS\D ECORS |
| MAQUETTES=C:\W_DESIGN\DOSSIERS \MAQUETTES | MAQUETTES=[RES]\DONNEES\DOSSIE RS\MAQUETTES |

| | |
|---|--------------------------------------|
| ICÔNES=C:\W_DESIGN\ICÔNES | ICÔNES=[RES]\DONNEES\ICÔNES |
| [Options] | [Options] |
| Chemin bloc-Notes C:\W_DESIGN\WDEDIT.EXE | = Chemin bloc-notes=[RES]\WDEDIT.EXE |

2.7 ACCESSIBILITE AUX ELEMENTS LOGICIELS DE WIN'DESIGN

Si l'administrateur réseau souhaite moduler l'accessibilité aux fichiers, il lui suffit de déclarer le répertoire « PROGRAMMES » en lecture seule.

2.8 INSTALLATION SUR UN POSTE CLIENT

Cette procédure est à répéter pour chaque poste destiné à utiliser Win'Design. Cependant, le poste ayant servi à réaliser l'installation sur le serveur peut être automatiquement configuré lors de la première installation. Lancer le programme SETUP\SETUP.EXE situé sur le serveur.

Après un écran d'accueil et un rappel des conditions d'utilisation de Win'Design, une boîte de dialogue vous propose de saisir votre nom et le nom de votre organisation. Effectuez cette saisie et cliquez sur " Suivant ".

Sélectionnez ou créez le groupe de programmes destiné à recevoir les icônes de Win'Design et lancer la copie des fichiers de Win'Design en cliquant sur "Suivant".

En fin d'installation, un dialogue vous propose de visualiser les dernières informations du fichier LISEZMOI.WRI ou d'exécuter Win'Design.

3. ARCHITECTURE DE WIN'DESIGN

3.1 STRUCTURE DES MODELES

Win'Design permet dans un même environnement de gérer tous les angles de vue du Système d'Information.

Chaque modèle dispose de son propre dictionnaire autonome. Ce dictionnaire comprend pour chaque objet, sa description graphique, sa description textuelle, les liens avec les autres objets du même modèle.

Ce dictionnaire est mémorisé dans un fichier dont l'extension est :

- MCD pour les modèles conceptuels de données
- MLR pour les modèles logiques de données
- MGA pour tous les modèles du module Business Process (des types de modèles différents peuvent coexister dans un même fichier).
- MAQ pour les maquettes
- MLO pour les modèles de langage objet (notation UML)

Chaque modèle peut être découpé en sous modèles et dans ce cas, un objet présent dans plusieurs sous modèles n'est défini qu'une seule fois.

 Voir Manuel « Espace de travail – Dictionnaire »

3.2 VISION MULTI MODELES

Dans le cas d'un regroupement de plusieurs modèles au sein d'un espace de travail (*Cf. Espace de travail*), Win'Design permet de voir l'ensemble des dictionnaires de chaque modèle, comme s'il n'y avait qu'un seul dictionnaire (cette vision est reconstituée à chaque ouverture de l'espace de travail).

Les objets contenus dans les modèles peuvent être réutilisés au travers de la fonction copier/coller logique (avec consolidation locale) et par la fonction copier du dictionnaire.

Les objets sont accessibles à partir de l'outil " Dictionnaire " (*Cf. Dictionnaire*) qui dispose de fonctions permettant de localiser chaque objet, de visualiser ses références croisées avec

les autres objets, de copier un objet d'un autre dictionnaire, d'effectuer une recherche graphique, ...

Par ailleurs, il existe une fonction de consolidation (*Cf. Consolidation*) permettant d'harmoniser les définitions d'un même objet présent dans plusieurs modèles.

3.3 TRAVAIL EN GROUPE

Lorsque Win'Design est installé en réseau, chaque utilisateur peut travailler dans le cadre d'un même espace de travail ou directement sur des modèles (hors espace de travail).

Chaque modèle est accessible par défaut en lecture et écriture.

Lors du travail sur un modèle, celui-ci peut être à tout moment verrouillé (*Cf. Verrouiller/déverrouiller un modèle*) par un utilisateur rendant toute mise à jour impossible pour les autres utilisateurs.

Une procédure de protection permet également de protéger l'accès à un modèle à l'aide d'un mot de passe (*Cf. Protéger/déprotéger un modèle*).

Le module d'administration permet de définir les droits d'accès ( *Cf. Chapitre Administration de ce Manuel*)

Lorsqu'un utilisateur a mis à jour un modèle, ces modifications sont répercutées au niveau de la liste des objets du dictionnaire et sur le modèle graphique (s'il est ouvert par d'autres utilisateurs).

Cette mise à jour peut être en option soit automatique, soit manuelle.

3.4 ORGANISATION DU TRAVAIL EN GROUPE

Pour l'organisation du travail en groupe, deux types de choix peuvent être effectués, en fonction du degré de partage et d'autonomie de travail de chaque utilisateur:

3.4.1 1ER CAS : DECOUPAGE DE L'ESPACE DE TRAVAIL EN MODULES RELATIVEMENT AUTONOMES AVEC PEU D'OBJETS PARTAGES

Chaque utilisateur peut travailler sur un modèle autonome.

Grâce au dictionnaire de l'espace de travail il peut consulter ou copier des objets présents dans les modèles des autres utilisateurs.

La consolidation des différents modèles pourra se faire périodiquement à un rythme relativement espacé.

Dans la consolidation, la définition de référence des objets pourra être choisie indifféremment dans chacun des modèles de l'espace de travail (chaque objet peut être défini comme référence dans un modèle).

 Manuel « Espace de travail – Référentiel – Consolidation ».

3.4.2 2EME CAS : ESPACE DE TRAVAIL AVEC PARTAGE DES OBJETS IMPORTANTS

Dans ce cas, pour chaque type de modèle, un seul modèle sera défini par espace de travail. Ce modèle sera découpé pour chaque utilisateur (ou pour chaque thème) en sous modèles.

Pour travailler, chaque utilisateur utilisera la fonction d'extraction d'un sous modèle  Cf. Manuel « Espace de travail – Référentiel – Consolidation – Extraction d'un sous modèle) et procédera ensuite à une consolidation directe avec le modèle de référence.

Ainsi il n'existera qu'un seul modèle contenant l'ensemble des définitions de tous les objets, dit « Modèle de référence ».

 Voir la Note disponible sur le site de Win'Design

« Organiser la modélothèque de Win'Design »

(© Cecima – Février 2009)

4. FONCTIONS D'ADMINISTRATION

Win'Design dispose, dans sa version multi utilisateurs, d'un module d'administration, permettant de définir et de gérer les droits d'accès à Win'Design.

4.1 NOTION D'ADMINISTRATEUR

Win'Design est livré en standard avec un utilisateur dénommé « WdAdmin ».

- Cet utilisateur est l'administrateur des droits d'accès à Win'Design. Il définira les utilisateurs, les groupes et attribuera les autorisations de droits.
- Il dispose de la catégorie de droit « Contrôle total », qui permet l'accès aux fonctions d'administration, à toutes les fonctions de paramétrages, à toutes les actions de création, modification, suppression et sauvegarde, aux fonctions d'import/export, à la gestion des archives et d'extraction et de consolidation des diagrammes.
- Cet utilisateur ne peut pas être supprimé
- Ses droits ne peuvent pas être modifiés.

Vous devez donc avant toute utilisation de Win'Design avec activation des fonctions d'administration, attribuer un mot de passe à l'administrateur.

Nota : l'utilisateur « WdAdmin » dispose de la catégorie de droit « Contrôle total » qui inclut la catégorie de droit « Administration ».

Ce qui veut dire que d'autres utilisateurs pourront également disposer de la catégorie de droit « Administration ».

4.1.1 SAISIE DU MOT DE PASSE ADMINISTRATEUR

Pour saisir votre mot de passe pour l'utilisateur « WdAdmin », activez la fonction « Administrateur » du menu « Administration ».

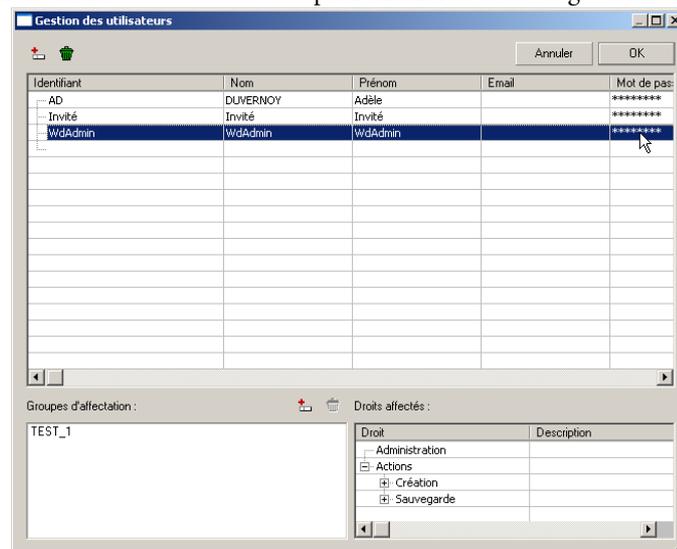
La boîte de dialogue « Administration Win'Design » s'affiche.



Nota : lorsque les fonctions d'administration sont activées, la fonction « Administrateur » et l'accès à toutes les boîtes de dialogue appelées à partir des icônes de cette boîte, ne sera possible que pour l'administrateur ou les utilisateurs auxquels les droits d'administration auront été accordés.

Cochez la case « Activer les fonctions d'administration ». Les icônes grisés apparaissent en couleur.

Cliquez sur le 1^{er} icône  pour afficher la boîte de gestion des utilisateurs.



Sélectionnez la ligne « WdAdmin ».

Cliquez dans la colonne « Email » et saisissez l'adresse mail sur laquelle le mot de passe de l'administrateur sera envoyé.

Nota : si aucune adresse e.mail n'a été précisée pour l'administrateur, le panneau suivant s'affiche.



Cliquez ensuite dans la colonne « Mot de passe ».

La boîte de dialogue « Mot de passe » s'affiche.

4.1.1.1 Création d'un mot de passe aléatoire

Pour créer un mot de passe généré automatiquement de manière aléatoire, activez le bouton « Créer ».

Le mot de passe généré s'affiche dans la zone de saisie.



Activez ensuite le bouton « Sauver et envoyer », pour mémoriser le mot de passe et l'envoyer directement dans la boîte e.mail spécifiée.

Si aucune boîte e.mail n'a été spécifiée, un panneau s'affiche prévenant que les informations relatives au mot de passe n'ont pu être transmises automatiquement à l'utilisateur.

4.1.1.2 Création d'un mot de passe personnalisé

Pour créer votre mot de passe personnalisé, saisissez le mot de passe dans la zone de saisie, puis activez le bouton « Sauver et envoyer ».



4.2 DEFINITION DES CATEGORIES DE DROIT

Un droit correspond à l'autorisation donnée à un utilisateur d'accéder à une fonction ou de réaliser une action.

D'une manière générale, l'accès aux fonctions correspond à la capacité à exécuter ou non la fonction.

Par exemple : générer la documentation, exécuter une requête, transformer un modèle (génération MCD <--> MLD), modifier les options graphiques, etc ...

Pour certaines fonctions, ce droit se décline par des autorisations complémentaires de création, modification ou suppression, par exemple, pour les requêtes, les drivers de bases de données, les contrôles.

Les actions sur les objets modélisés correspondent aux actions de création, modification, suppression, visualisation, portant sur :

- les espaces de travail
- les modèles
- les diagrammes
- les objets modélisés.

Ces droits affectés sont génériques et s'appliquent à l'ensemble des instances des objets de Win'Design.

Ainsi, un utilisateur disposant d'un droit de modification des objets, pourra modifier tout objet contenu dans le référentiel de Win'Design.

4.2.1 PRINCIPE DE BASE

Tout créateur d'objet a les droits de modification et de suppression de ces objets, sans être obligé de donner un droit générique à la modification ou la suppression.

Pour restreindre ces possibilités, deux options complémentaires peuvent être définies :

- 1 - La restriction des droits de modification et de suppression à l'utilisateur créateur de l'objet.
- 2 - La restriction des droits de modification et de suppression à tous les membres du groupe de l'utilisateur créateur.

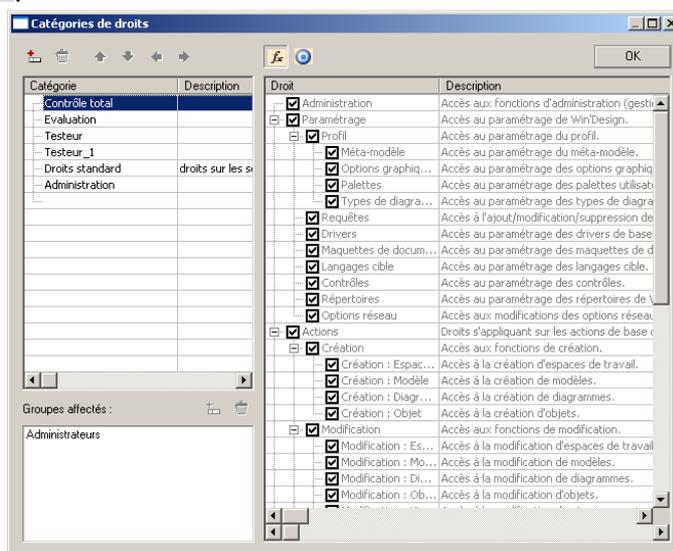
Dans Win'Design les droits sont regroupés par catégories (sous-ensemble homogène de droits), que l'administrateur peut redéfinir.

4.2.2 ACCES A LA BOITE DE DEFINITION DES CATEGORIES DE DROITS

A partir de la boîte « Administration Win'Design », cliquez sur l'icône



La boîte « Catégories de droits » s'affiche.



L'ensemble des droits unitaires figurent dans la partie droite de la boîte de dialogue, affichés sous forme d'arbres avec cases à cocher.

Ces droits peuvent être affichés soit par fonctions (ou actions), soit par cible sur laquelle portent les droits (espace de travail, modèle, objet).

Pour basculer ces listes, utilisez respectivement les icônes  et .

Ces droits sont regroupés sous les rubriques :

Administration

Accès au module de gestion de l'administration

Paramétrage

Il s'agit de tous les droits touchant au paramétrage de Win'Design et de tous les fichiers communs partagés.

Actions

Il s'agit des actions de création, modification, suppression et de sauvegarde des objets de modélisation de Win'Design.

Cela concerne l'espace de travail, le modèle et l'objet.

Ainsi on peut définir une autorisation de création et de modification des objets sans autorisation de création de diagrammes par exemple.

Import/Export

Dans ce groupe on retrouvera toutes les fonctions touchant à la mise à jour externe de Win'Design et l'exportation de tout ou partie du référentiel de Win'Design.

Archive

Ce groupe permet de restreindre les droits d'accès aux archivages de modèles.

Extraction/Consolidation

Ce groupe concernent les fonctions permettant d'extraire les diagrammes, comparer plusieurs diagrammes, consolider et arbitrer plusieurs définitions d'objets dans plusieurs diagrammes.

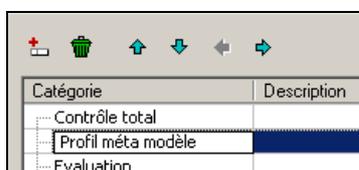
4.2.3 CREATION, MODIFICATION, SUPPRESSION D'UNE CATEGORIE DE DROIT

Une catégorie de droits est un regroupement de droits unitaires, ceci afin de faciliter l'attribution d'un ensemble de droits au groupe.

Deux catégories de droits existent par défaut et ne sont pas modifiables : « Contrôle total » qui dispose de tous les droits, et « Evaluation » qui permet de faire fonctionner Win'Design sans permettre les sauvegardes de diagrammes (fonctionnement identique à la version d'évaluation).

Pour créer une catégorie de droits, cliquez sur une ligne libre dans l'arbre des catégories, ou appuyez sur le bouton .

Nommez la catégorie. Exemple : « Profil méta modèle »



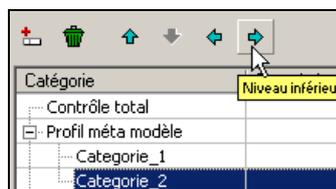
Puis choisissez les droits associés, ici par exemple, dans le regroupement « Profil », sélectionnez « Accès au méta modèle et au type de diagramme » en cochant les cases correspondantes dans la liste de droite.

| | | |
|-------------------------------------|--------------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Paramétrage | Accès au paramétrage de Win'Design. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Profil | Accès au paramétrage du profil. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Méta-modèle | Accès au paramétrage du méta-modèle. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Options graphiq... | Accès au paramétrage des options graphiq |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Palettes | Accès au paramétrage des palettes utilisab |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Types de diagra... | Accès au paramétrage des types de diagra |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Requêtes | Accès à l'ajout/modification/suppression de |

Pour supprimer une catégorie, sélectionnez la catégorie, puis cliquez sur le bouton .

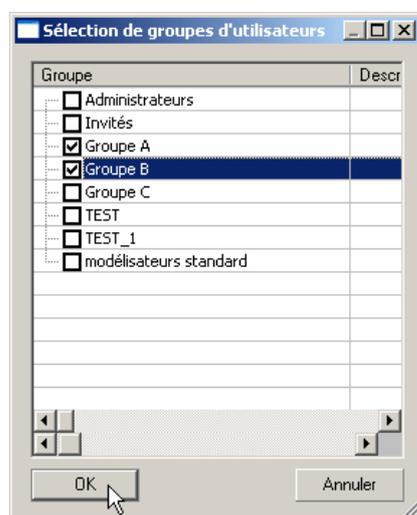
Pour créer un regroupement de catégories, déplacez si nécessaire les catégories avec les flèches haut et bas, pour qu'elles se suivent dans la liste.

Positionnez la catégorie « regroupante » en début de liste (ici « Profil méta modèle ») puis sélectionnez chaque catégorie membre (ici catégorie_1 et catégorie_2) et activez la flèche de déplacement vers la droite.



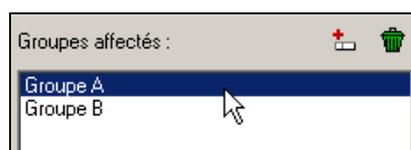
4.2.4 AFFECTER UNE CATEGORIE AUX GROUPES

Sélectionnez une catégorie et cliquez sur le bouton  dans la partie inférieure gauche de la boîte.



La boîte de dialogue « Sélection de groupes d'utilisateurs » s'affiche et présente la liste des groupes existants.

Cliquez sur les cases à cocher pour sélectionner les groupes qui seront associés à la catégorie de droits et validez par Ok.



Une fois ce choix effectué, la liste des groupes associés à la catégorie de droits s'affiche dans la liste inférieure gauche de la boîte « Catégorie de droits ».

Nota

L'opération inverse peut bien sûr être faite dans la boîte de définition des groupes, en associant à un groupe l'ensemble de l'affectation de ses catégories de droits.

4.3 DEFINITION DES GROUPES ET DES AFFECTATIONS DE DROITS

Un groupe est un ensemble homogène d'utilisateurs disposant des mêmes droits.

Un groupe peut être par exemple :

- Le reflet d'une organisation du travail (ex : groupe projet A)
- La représentation d'un niveau de compétences (ex : chef de projet, responsable maîtrise d'ouvrage, ...), ou tout autre regroupement d'éléments homogènes.

Les groupes peuvent se subdiviser en sous-groupes.

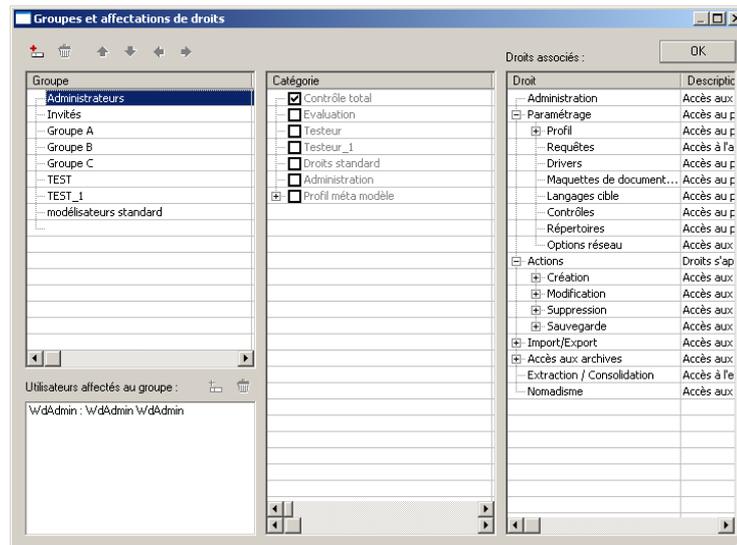
C'est au niveau du groupe ou du sous-groupe que sont affectées les catégories de droits.

4.3.1 APPEL DE LA BOITE DES GROUPES ET AFFECTATION DE DROITS

A partir de la boîte « Administration Win'Design », cliquez sur l'icône



La boîte « Groupes et affectation des droits » s'affiche.



4.3.2 CREATION, SUPPRESSION D'UN GROUPE

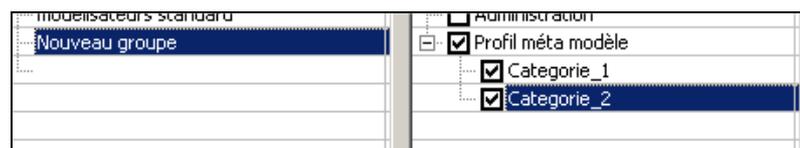
La partie droite présente la liste des catégories de droits existantes.

Utilisez le bouton  de la partie supérieure gauche de la boîte ou cliquez sur une ligne libre de la liste des groupes.



Nommez le groupe. Exemple : Nouveau groupe. On supposera que les droits d'intervention sur les éléments déterminants de Win'Design seront affectés à ce groupe, en particulier : le méta modèle, les requêtes, les contrôles, ...

Pour affecter les droits, sélectionnez le groupe dans la liste « Groupe » (partie gauche de la boîte), puis dans la liste « Catégorie » (partie centrale de la boîte), cochez la ou les catégorie(s) auxquelles seront affectées les droits.



| Droits associés : | |
|---|-------------------------|
| Droit | Description |
| <input checked="" type="checkbox"/> Paramétrage | Accès au paramétrage de |
| <input checked="" type="checkbox"/> Profil | Accès au paramétrage du |
| Méta-modèle | Accès au paramétrage du |
| Options graphiques | Accès au paramétrage de |
| Palettes | Accès au paramétrage de |
| Types de diagram... | Accès au paramétrage de |

La partie droite de la boîte, figure la liste non sélectionnable des droits unitaires inclus dans les catégories de droits sélectionnées.

Pour supprimer un groupe, sélectionnez le groupe, puis cliquez sur le bouton 

4.3.3 CREATION D'UN REGROUPEMENT DE GROUPE

Pour créer des regroupements de groupes, déplacez si nécessaire les groupes (liste de gauche) avec les flèches haut et bas, pour qu'ils se suivent dans la liste.

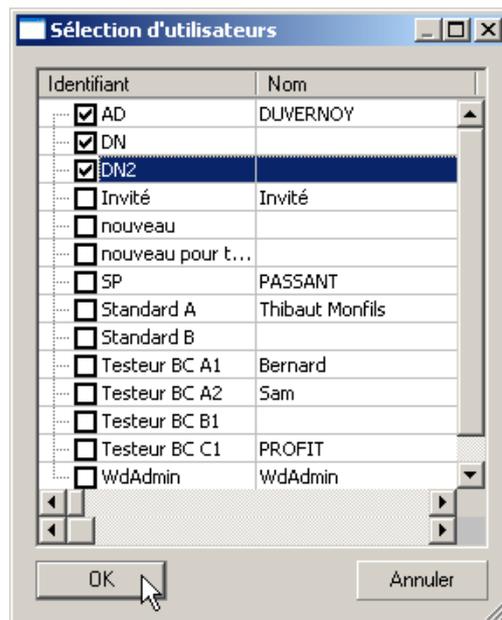


Positionnez le groupe regroupant en tête, puis sélectionnez chaque groupe membre et activez la flèche de déplacement vers la droite.

4.3.4 AFFECTER DES UTILISATEURS A UN GROUPE

Sélectionnez un groupe et cliquez sur le bouton  dans la partie inférieure gauche de la boîte.

La liste des utilisateurs existants s'affiche.



Cliquez sur les cases à cocher pour sélectionner les utilisateurs qui seront membres du groupe.

Nota

L'opération inverse peut être faite dans la boîte de définition des utilisateurs, en associant à un utilisateur l'ensemble des groupes dans lesquels il est membre.



Une fois ce choix effectué, la liste des utilisateurs associés au groupe s'affiche dans la liste inférieure gauche.

4.4 DEFINITION DES UTILISATEURS

Un utilisateur est une personne intervenant dans l'utilisation de Win'Design. Il est identifié par son nom et prénom, ainsi que par un mot de passe.

Ce mot de passe lui permettra de s'identifier à l'ouverture d'une session de Win'Design et permettra de rechercher les droits associés au groupe d'appartenance de l'utilisateur.

Dans le cas où un utilisateur appartient à plusieurs groupes, il précisera lors de sa connexion, le groupe au titre duquel il intervient.

Nota

Il est conseillé pour redéfinir les ensembles de droits, de commencer par définir les catégories de droit, puis les groupes et enfin les utilisateurs.

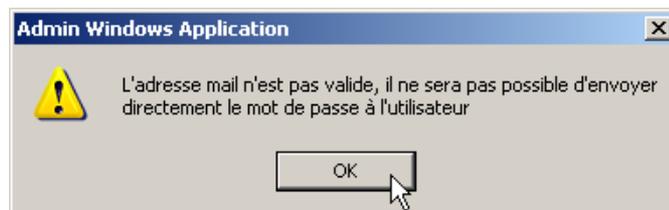


Le bouton « **Créer** » provoque la génération automatiquement d'un mot de passe quelconque.

Le bouton « **Sauver et envoyer** » permet de sauvegarder le mot de passe créé automatiquement ou saisi, et de le recevoir à l'adresse e.mail indiquée dans votre identification.

Si vous souhaitez créer votre propre mot de passe, saisissez celui-ci puis cliquez sur le bouton « **Sauver et envoyer** ».

Si aucune adresse e.mail n'a été renseignée, un message s'affiche avant l'ouverture de la boîte « nouveau mot de passe », prévenant que le mot de passe ne pourra pas être transmis automatiquement par e.mail à l'utilisateur.



Pour **supprimer un utilisateur**, sélectionnez l'utilisateur dans la liste et activez l'icône 

4.4.3 AFFECTER DES GROUPES A UN UTILISATEUR

Sélectionnez un utilisateur et cliquez sur le bouton  dans la partie inférieure gauche de la boîte.

La liste des groupes existants s'affiche. Cliquez sur les cases à cocher pour sélectionner les groupes auxquels appartiendra cet utilisateur.

4.5.1 APPEL DE LA BOITE DE RESTRICTION DES DROITS STANDARD

Cliquez sur l'icône  Restrictions de droits standard à partir de la boîte « Administration Win'Design ».

La boîte « Restriction des droits par défaut » s'affiche.



Cette boîte permet de préciser le comportement de Win'Design pour des utilisateurs différents, disposant des mêmes droits.

Ceci concerne les actions de modification, suppression des espaces de travail, modèles, diagrammes et objets.

Ces restrictions permettent de réserver les actions de modification ou de suppression au seul utilisateur créateur de l'élément ou aux membres de son groupe.

4.5.2 EFFECTUER UNE RESTRICTION DE DROITS

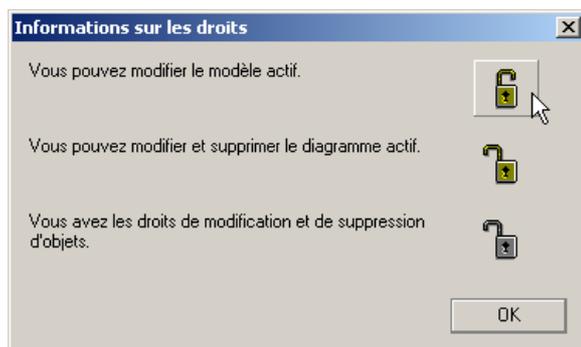
Sélectionnez dans la boîte le type de droit (ex : suppression objet), puis sélectionnez dans la liste déroulante la restriction à apporter.

Cliquez sur Ok pour valider vos choix et fermer la boîte de dialogue.

Nota

Les restrictions des droits standards de modification et/ou de suppression qui ont été définies seront affichées pour information à l'ouverture d'un modèle.

L'utilisateur peut également consulter et éventuellement modifier ces droits en activant l'icône . Le panneau affiché sera le suivant :



Pour modifier une restriction de droit, cliquez sur l'icône , puis effectuez vos modifications à partir de la boîte « Modification des restrictions de droits ».



Une fois vos choix effectués, cliquez sur Ok pour valider et fermer la boîte.

Pour tous les objets, les restrictions de droits sont consultables et accessibles pour la sélection à partir de l'onglet « Administration » de la boîte pop up de l'objet, dans le groupe « Droits ».



4.5.2.1 Changer de groupe

Ce bouton n'est actif que si l'utilisateur connecté est le créateur de l'objet sélectionné et si cet utilisateur appartient à plusieurs groupes.

Il pourra alors décider de rattacher cet objet à un autre de ses groupes d'affectation.

Cliquez sur le bouton « Changer groupe » à partir de la boîte de restriction des droits.

La boîte « Changement d'auteur et/ou de groupe » s'affiche.



Seules les listes de choix de groupe sont actives.

Sélectionnez les groupes dans chaque liste et activez le bouton « Remplacer ».

4.5.2.2 Option « Suivre les restrictions par défaut »

Cette option est cochée par défaut pour tous les objets créés.



Ceci permet lors de la modification des restrictions de droits au niveau de l'administration de répercuter ces modifications au niveau des objets existants.

Exemple : changement des droits à la modification (autorisation au groupe modifiée en autorisation au créateur).

Dans le cas où on souhaite déroger au mode général, on peut effectuer ses propres modifications localement sur l'objet en décochant l'option.

Dans ce cas, lors de la modification des restrictions de droit au niveau de l'administration, ces modifications ne seront pas répercutées sur cet objet.

Nota

Seul le créateur de l'objet peut changer l'option.

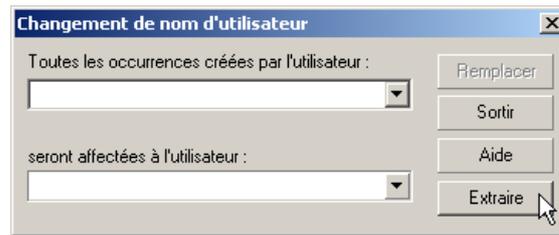
Si l'option est cochée, tous les autres choix de restriction de droits sont alors inactifs.

4.6 CHANGEMENT D'AUTEUR ET/OU DE GROUPE

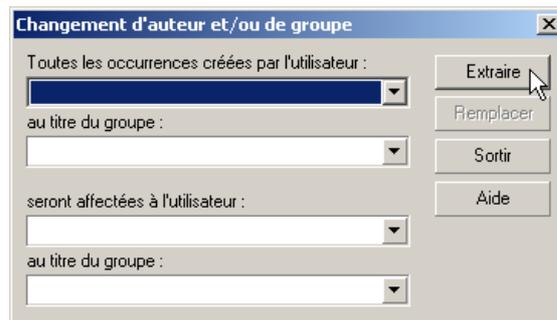
Utilisez cette fonction pour modifier le nom de l'auteur d'occurrences.

Sélectionnez la fonction " Utilisateur - Changer auteur . . . " du menu " Administration ".

1) Lorsque les fonctions d'administration ne sont pas activées, la boîte de dialogue suivante s'affiche.

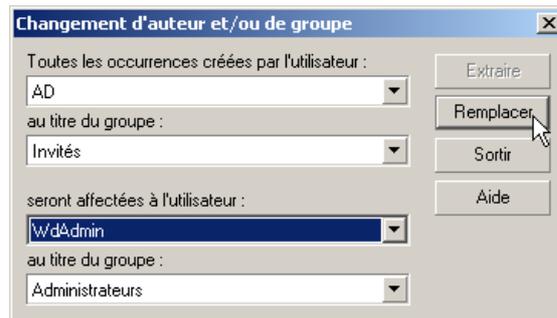


2) Lorsque les fonctions d'administration sont activées, la boîte de dialogue suivante s'affiche :



Activez le bouton « Extraire ». L'ensemble des noms d'auteur existants remplissent les deux listes de choix.

Sélectionnez dans la première liste, le nom de l'utilisateur, créateur des objets, puis dans la seconde liste de choix, le groupe auquel était rattaché l'utilisateur à la création des objets.



Sélectionnez ensuite dans la troisième liste le nom de l'utilisateur auquel seront dorénavant affectés ces objets et le groupe d'appartenance de l'utilisateur.

Activez le bouton « Remplacer ».

L'affectation des objets est modifiée.

Cliquez sur le bouton « Sortir » pour quitter et fermer la boîte de dialogue.

4.7 UTILISATION DE WIN'DESIGN AVEC LES DROITS D'ACCES

A l'ouverture de Win'Design, si les fonctions d'administration sont activées, la boîte « Identification » s'affiche.



Elle permet à l'utilisateur de s'identifier, et éventuellement s'il appartient à plusieurs groupes, de sélectionner le groupe au titre duquel il va travailler pendant la session (en cours de session, l'utilisateur pourra changer de groupe).

Si le mot de passe est valide, Win'Design s'ouvre, avec la gestion des droits associés au groupe d'identification. Seules les fonctions autorisées seront accessibles et activables.

Nota

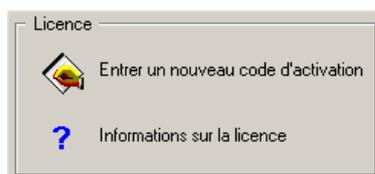
Lors d'une même session, l'utilisateur peut modifier sa connexion à Win'Design, pour se connecter au nom d'un autre groupe par exemple.

Pour cela, activez l'icône  pour afficher la boîte d'identification.

4.8 AUTRES FONCTIONS ACCESSIBLES A PARTIR DE LA BOITE « ADMINISTRATION DE WIN'DESIGN »

La partie droite de la boîte d'administration de Win'Design propose 2 groupes d'options complémentaires concernant la licence et l'accès aux modèles.

4.8.1 GROUPE « LICENCE » - ENTRER UN NOUVEAU CODE D'ACTIVATION

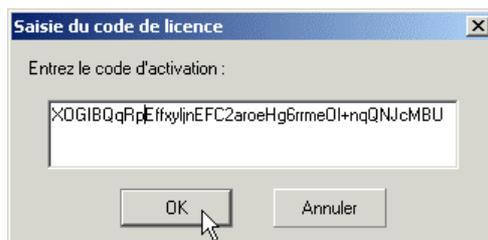


Cette fonction permet à l'administrateur de saisir un nouveau code licence, correspondant à une modification du type de licence, par exemple : passage d'une licence monoposte à une licence multiposte, extension du nombre de postes rattachés à la licence,



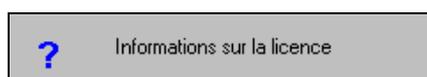
Activez l'icône.

La boîte de saisie du nouveau code de licence s'affiche.



Effectuez la saisie et validez par OK.

4.8.2 GROUPE « LICENCE » - INFORMATIONS SUR LA LICENCE ?



Cette fonction vous permet de vérifier les informations concernant votre licence.

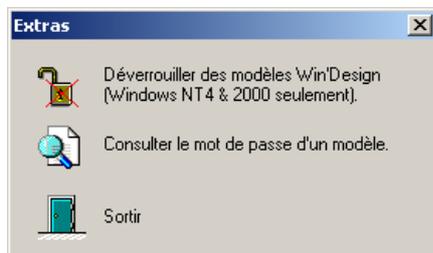
Activez l'icône.



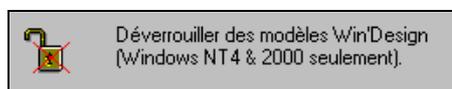
La boîte de dialogue « Informations licence » s'affiche, indiquant le numéro de licence, la date, le type (évaluation, monoposte, réseau) et le nombre d'utilisateurs autorisés en accès simultané.

4.8.3 GROUPE « EXTRAS »

Cliquez sur l'icône  Extras. Une boîte de dialogue s'affiche.



4.8.3.1 Déverrouiller des modèles Win'Design



Cette fonction ne concerne que les installations sous Windows NT4 et 2000.

En cas d'erreur d'exécution de Win'Design, des modèles peuvent rester verrouillés. Cette fonction permet de les déverrouiller sans avoir à rebooter le serveur ou le poste de travail.

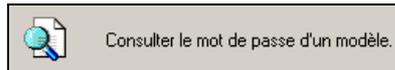
Activez le 7^{ème} icône de la boîte de dialogue « Administration Win'Design ». Cliquez sur « OK » dans le panneau d'information affiché, puis sélectionnez votre modèle à partir de la boîte « Ouvrir fichier ». Suivez ensuite les instructions pour déverrouiller le modèle.

Lorsqu'un modèle a été protégé par mot de passe par un utilisateur (*Cf. Verrouiller/déverrouiller modèle*), l'administrateur peut à tout moment connaître ce mot de passe par la fonction « Consultation ».

4.8.3.2 Consulter le mot de passe d'un modèle

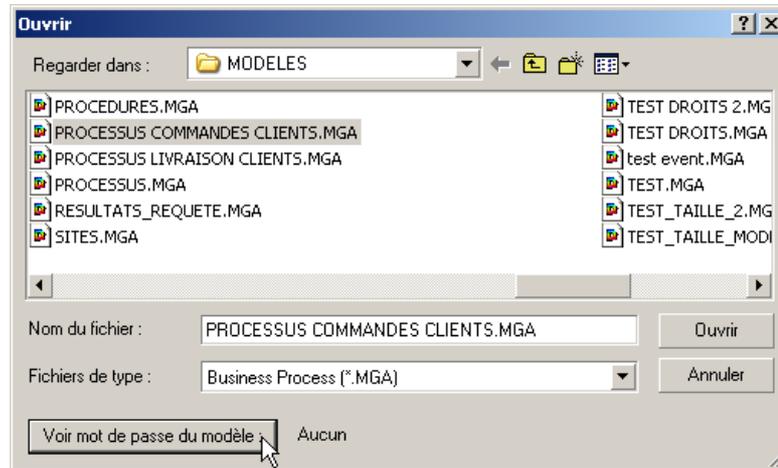
Cette fonction permet à l'administrateur d'avoir accès aux mots de passe qu'un utilisateur a éventuellement associés à un modèle.

Cliquez sur l'icône correspondant.



Consultez le mot de passe d'un modèle.

La boîte de dialogue présentant l'ensemble des fichiers s'affiche.



Sélectionnez le fichier correspondant au modèle dont vous voulez connaître le mot de passe, et cliquez sur « Voir le mot de passe du modèle ».

Si un mot de passe a été associé au modèle, il s'affiche.

Nota

Tout utilisateur peut protéger un modèle par la saisie d'un mot de passe, en utilisant la fonction « Protéger modèle » du menu « Modèle ».



✓ Voir la fonction détaillée au chapitre « Protéger/Déprotéger un modèle »

5. VERROUILLER/DEVERROUILLER UN MODELE

Lorsqu'un modèle est verrouillé par un utilisateur, aucun autre utilisateur ne peut faire de mise à jour sur ce modèle tant que l'utilisateur qui a effectué le verrouillage n'a pas déverrouillé le modèle.

Pour verrouiller un modèle, cliquez sur l'icône  de la barre de commande.

Lorsque le modèle est verrouillé, l'icône devient .

A l'ouverture d'un modèle, dès que l'utilisateur effectue une première modification, le panneau indiquant que le modèle n'est pas verrouillé s'affiche, demandant si l'utilisateur souhaite le verrouiller.



Cliquez sur « Oui » pour verrouiller le modèle.

6. PROTEGER/ DEPROTEGER UN MODELE

6.1 PROTEGER UN MODELE

La fonction « Protéger modèle... » du menu « Modèle » permet à l'utilisateur de saisir un mot de passe associé au modèle.

Pour protéger un modèle, activez la fonction « Protéger modèle... » du menu « Modèle ». La boîte de dialogue « Protéger modèle » s'affiche.



Saisissez votre mot de passe. Celui-ci s'affiche en dièses.

Confirmez la saisie en retapant le même mot de passe dans la zone « Confirmation ». Validez par « OK ».

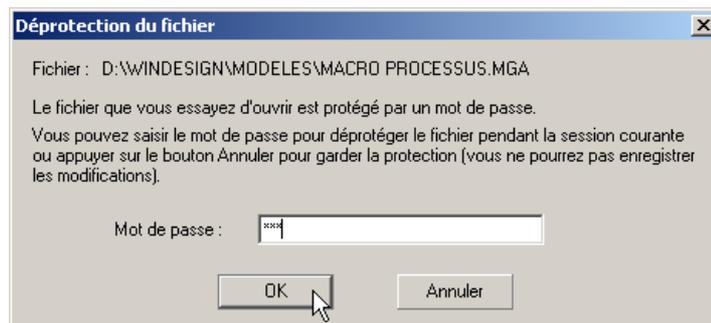
Lorsque le modèle est protégé, l'icône  de la barre de commande devient . Lorsque l'utilisateur voudra réutiliser ce modèle, la boîte de dialogue « Déprotection du fichier » s'affiche.

6.1.1 OUVERTURE D'UN MODELE PROTEGE

A l'ouverture d'un modèle protégé par mot de passe, la boîte de dialogue « Déprotection du fichier » s'affiche.

Si vous êtes l'utilisateur qui a protégé ce modèle, vous pouvez soit :

- Saisir le mot de passe pour ouvrir le modèle et le déprotéger pour la session
- Cliquer sur « Annuler » pour ouvrir le modèle sans enregistrement possible des modifications éventuelles.



Si un autre utilisateur ouvre ce modèle, il ne pourra que choisir l'option « Annuler » et ne pourra alors que consulter le modèle, sans l'enregistrer.

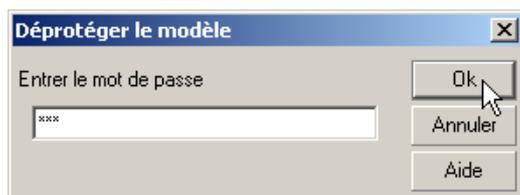
6.2 DEPROTEGER UN MODELE

Pour déprotéger le modèle, activez la fonction « Déprotéger modèle ... » du menu « Modèle ».



La boîte de dialogue « Déprotéger modèle » s'affiche.

Sélectionnez l'option souhaitée et validez par Ok. La boîte « Déprotéger le modèle » s'affiche.



Saisissez le mot de passe qui avait été affecté au modèle. Celui-ci s'affiche en dièses. Validez par Ok.

Le bouton  de la barre de commande redevient .

Lorsqu'un modèle a été déprotégé, à la première modification, le panneau indiquant que le modèle n'est pas verrouillé s'affiche. Verrouillez ou non le modèle pour travailler.

7. OPTIONS « PREFERENCES RESEAU »

Un ensemble d'options sont accessibles à partir du menu « Options – préférences – Réseau ... » permettant d'optimiser le fonctionnement.

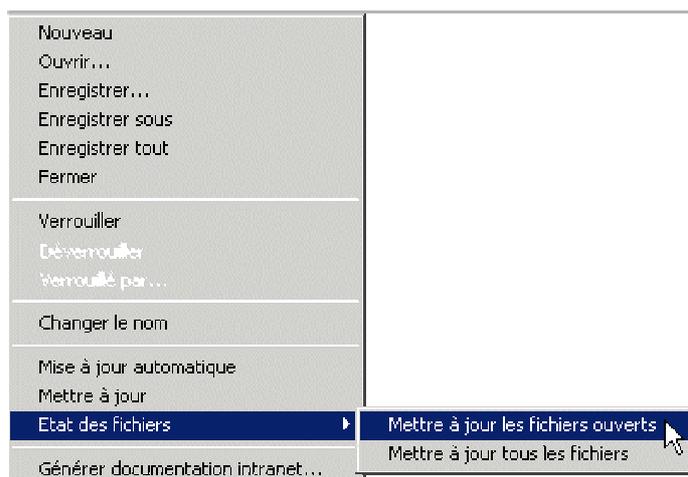
Activez la fonction.

La boîte de dialogue « Préférences réseau » s'affiche.

Mise à jour de l'état des fichiers

Ce groupe d'options permet de définir la fréquence de mise à jour des fichiers, de préciser quels sont les fichiers à mettre à jour, simultanément ou non.

Cochez les options correspondantes.



Vous pouvez ensuite déroger à ces options, en utilisant la fonction « Fichier – Espace de travail – Etat des fichiers ... » à partir du menu contextuel de l'espace de travail, pour effectuer une mise à jour ponctuelle.

Espace de travail

Espace de travail :

- Mise à jour automatique
- Informer de la modification même si le modèle est encore verrouillé par un autre utilisateur.
- Afficher un message d'alerte lorsque l'espace de travail est verrouillé depuis plus de :
 minutes

Ce groupe permet de choisir des options de mise à jour et d'information des utilisateurs sur l'espace de travail et son utilisation.

Validez vos choix par OK.