

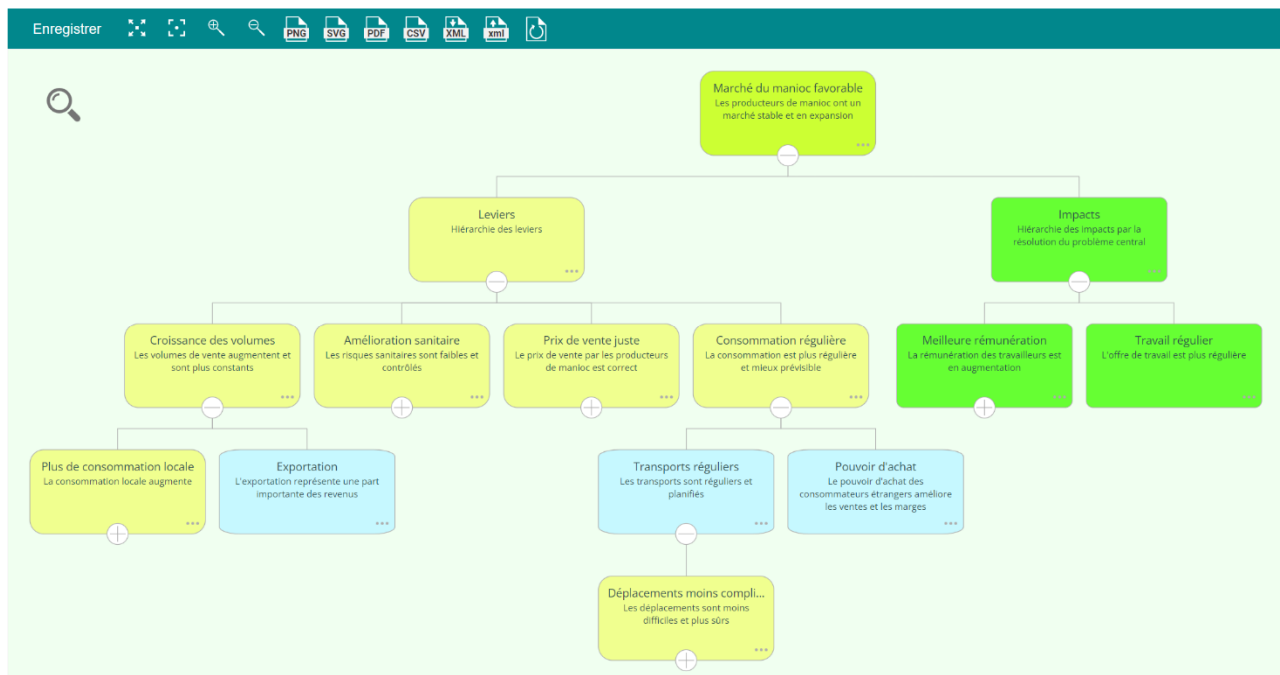
Mode d'emploi de l'interface « Arbres graphiques »

1. Définition

L'arbre graphique est une interface pour représenter et éditer des informations en structure hiérarchique, tout comme les tableaux hiérarchiques, mais une visualisation et des fonctionnalités différente. Il est orienté dessin.

L'exemple ci-dessous illustre un arbre des objectifs d'amélioration d'une situation problématique dans un contexte donné, qui permettra ensuite de définir un projet, des produits et des services pour un public cible déterminé.

Arbre des objectifs – graphique



L'utilisation de cette interface permet une manipulation plus intuitive et facilite la construction des hiérarchies.

2. Interactions

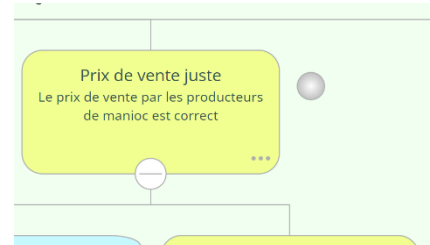
L'interface est composée des éléments suivants :

- Le cadre de construction de l'arbre graphique, avec des fonctionnalités de zoom et de déplacement ;
- La barre d'outils supérieure ;
- L'outil de recherche ;
- Les différents blocs composant l'arbre ;
- Une fenêtre d'édition du contenu des blocs.

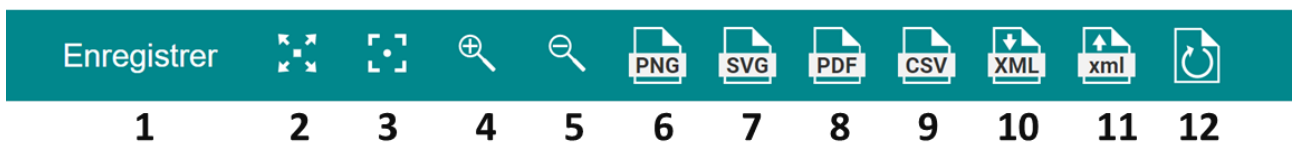
3. Cadre de construction du dessin

C'est le rectangle central, coloré selon les données traitées, par exemple rouge très clair pour l'arbre des problèmes et vert très clair pour l'arbre des objectifs.

- Chaque bloc peut être sélectionné en cliquant dessus, sa bordure devient alors plus épaisse ;
- Les blocs, sauf le sommet de la hiérarchie peuvent être déplacés sur le graphique ;
- La fonction de zoom avant ou arrière peut être faite par la roulette de la souris ou par deux boutons de la barre d'outils ;
- Lorsqu'un zoom en avant ne montre plus qu'une partie de l'arbre, le graphique peut être déplacé en cliquant en dehors des blocs et déplaçant la souris.



4. Barre d'outils



La barre d'outils permet diverses manipulations sur le graphique :

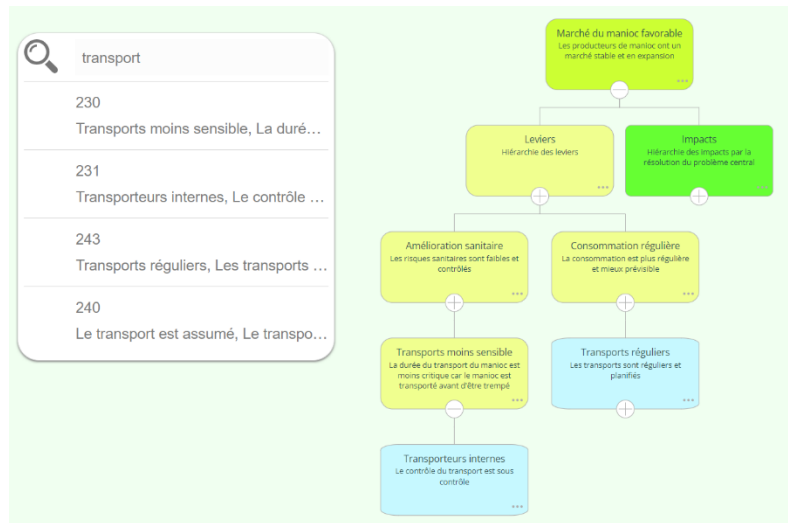
1. Comme son nom l'indique, ce bouton sert à enregistrer l'arbre graphique en son état, y compris les parties éventuellement cachées ;
2. Ouvre toutes les branches de l'arbre graphique ;
3. Réduit ou diminue le zoom de ce qui est visible de l'arbre graphique pour l'ajuster au cadre ;
4. Augmente le facteur de zoom du graphique ;
5. Diminue le facteur de zoom du graphique ;
6. Télécharge l'arbre graphique, tel qu'il est montré, dans un fichier au format .PNG (voir l'exemple en fin de ce document) ;
7. Télécharge l'arbre graphique, tel qu'il est montré, dans un fichier au format vectoriel .SVG ;
8. Télécharge l'arbre graphique, tel qu'il est montré, dans un fichier au format .PDF ;
9. Télécharge tout l'arbre graphique dans un fichier au format .CSV, pouvant être importé, par exemple, dans une feuille de calcul) ;
10. Télécharge tout l'arbre graphique dans un fichier au format .XML, permettant ensuite d'importer tout le contenu de l'arbre dans un autre ou récupérer des versions de backup; ce fichier n'est pas utilisable autrement ;
11. Importe dans un arbre graphique un contenu exporté au format .XML, substituant tout le contenu déjà existant ; par exemple, très pratique pour copier un arbre de problèmes sur un nouvel arbre des objectifs, pour le « positiver » plus rapidement ;
12. Substitue l'état actuel de l'arbre graphique par la dernière configuration enregistrée dans la base de données.

5. L'outil de recherche

La loupe, dans le coin supérieur à gauche du cadre présente un champ texte, lorsqu'elle est survolée par la souris, permettant d'informer un mot ou texte de recherche dans le contenu de tous les blocs de l'arbre graphique.

Une liste est alors créée pour montrer les occurrences repérées.

Un clic sur une des lignes de la liste tentera de déplacer le graphique, dans la mesure du possible, pour montrer le bloc et ouvrira l'arbre pour rendre le bloc visible, s'il ne l'est pas encore.



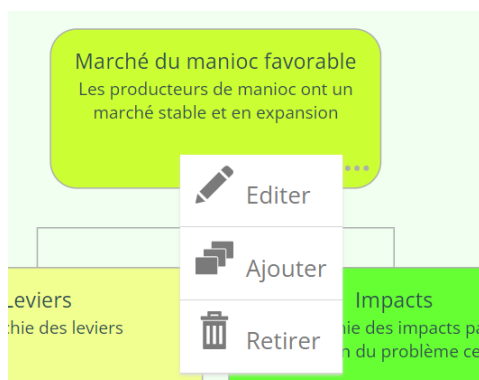
6. Les blocs de l'arbre graphique

Les blocs de l'arbre graphique montrent la structure et le contenu de l'arbre graphique, avec :

1. Le titre du bloc
2. Une courte description
3. Un menu d'actions sur le bloc
4. Un bouton indicateur permettant d'ouvrir ou de fermer les blocs « descendants » ou « enfants » du bloc.
 - a. + indique des « descendants » cachés et permet de les montrer
 - b. – permet de cacher les « descendants du bloc
 - c. L'absence de bouton indique que le bloc n'a pas de « descendants »
5. Les lignes illustrent les relations entre les blocs « ascendants » et « descendants ».



6.1 Le menu d'actions du bloc



Un clic sur les trois points en bas à droite du bloc ouvre un menu permettant :

- Editer le contenu du bloc, dans une fenêtre en pop-up ;
- Ajouter un bloc « descendant de celui-ci ;
- Retirer le bloc

Une quatrième possibilité existe parfois pour éditer des informations additionnelles, dans une autre fenêtre de détails

6.2 La fenêtre d'édition du bloc

La fenêtre d'édition d'un bloc est accessible soit par le menu d'actions du bloc, soit par un double clic sur le bloc.

Trois informations peuvent être éditées :

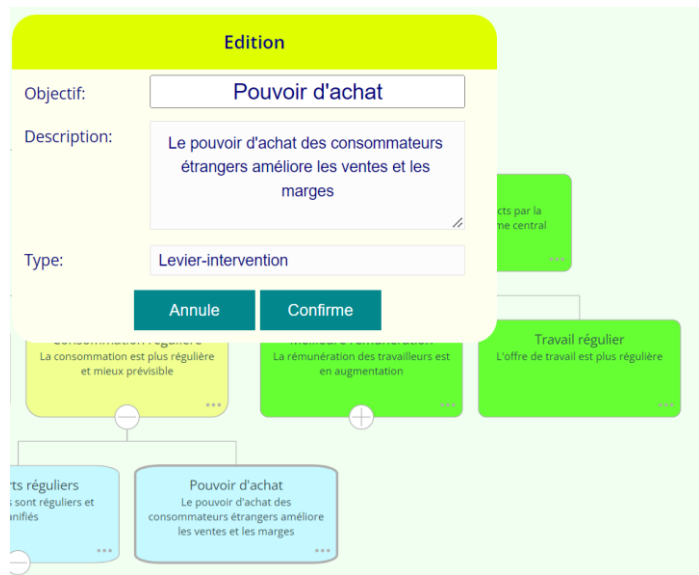
1. Le titre du bloc, sur une seule ligne ;
2. La description du bloc, sur plusieurs lignes, mais en un seul paragraphe*
3. Le type du bloc, sous la forme d'une liste avec un maximum de 6 options.

Les options sont une catégorisation des blocs, permettant une présentation différente du bloc par ses couleurs, mais aussi un traitement ultérieur différent.

Dans cet exemple de l'arbre des objectifs, le type permet de différencier les blocs : 1) Objectif central ; 2) Levier ; 3) Impact ; 4) Levier sélectionné comme zone d'intervention et ; 5) Impact ciblé par l'intervention.

Le bouton « Confirme » actualise le bloc et un clic en dehors de la fenêtre ou sur le bouton « Annule » n'actualise pas le bloc.

* Le titre et la description ne peuvent pas contenir de retour de ligne, ni de caractères < ou >, qui rendrait la sauvegarde corrompue lors de l'enregistrement et irrécupérable. L'édition de ces deux champs ne permet pas d'utiliser ces caractères, mais ils peuvent être insérés par la copie inopportune d'un texte les contenant.



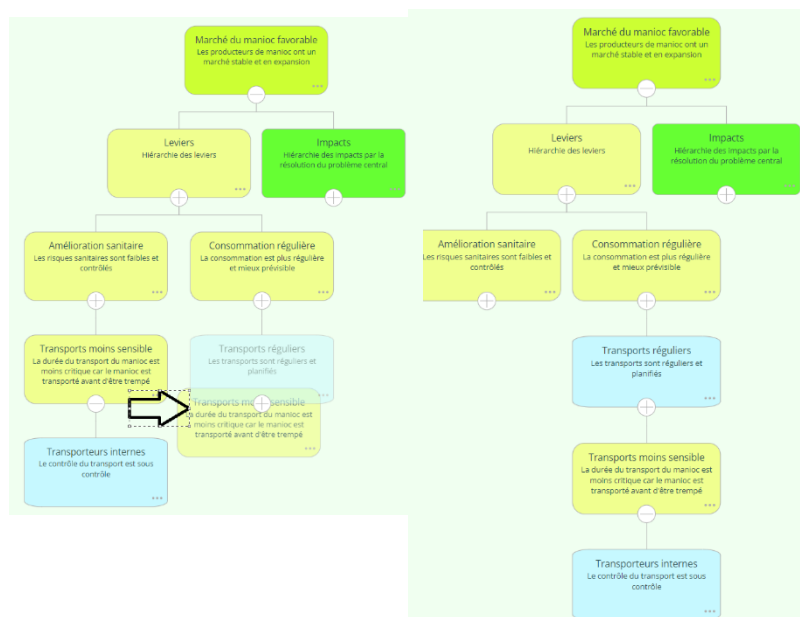
7. Déplacement des blocs

Les blocs peuvent être déplacés pour devenir descendants d'un autre bloc, si celui-ci est visible, par opération de « cliquer-glisser-déposer » (*drag & drop* en anglais). Un bloc ne peut pas être déposé sur un de ses propres descendants !

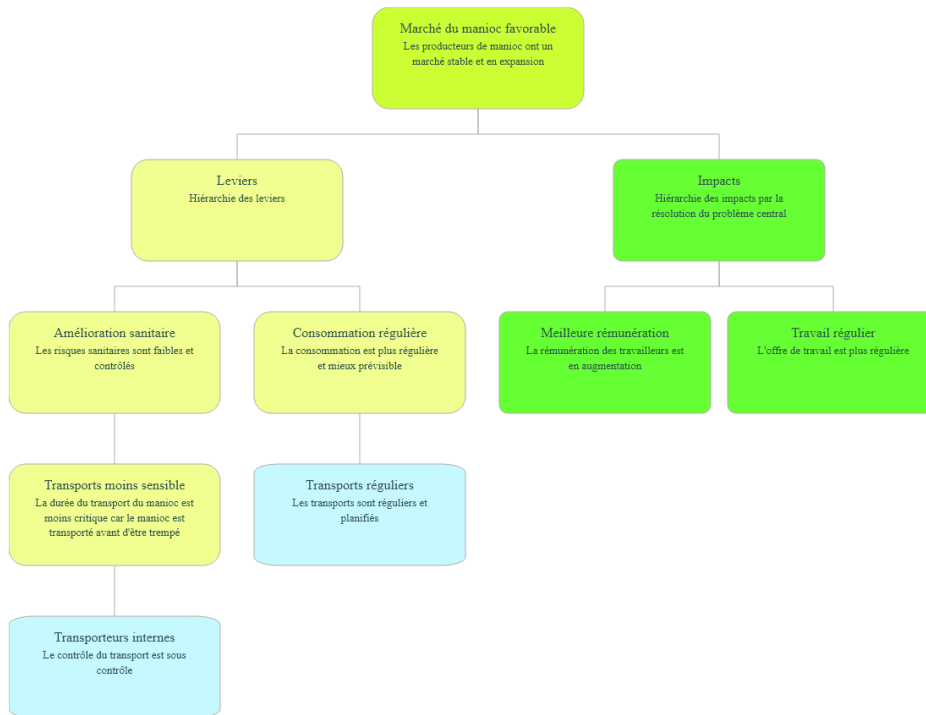
L'opération est simple :

- Cliquez sur le bloc à déplacer et maintenez le bouton enfoncé ;
- Déplacez-le au-dessus du bloc de destination ;
- Relâchez le bouton.

La modification ne sera définitive qu'après avoir enregistré l'arbre graphique.



Exemple d'exportation d'une partie de l'arbre graphique en format .PNG



Exemple de vue des mêmes données de l'arbre graphique avec un tableau hiérarchique

Arbre des objectifs- tableau

Objectifs	Actif	Niveau	Description
☑ Marché du manioc favorable	☑	Objectif central	Les producteurs de manioc ont un marché stable et en expansion
☑ Leviers	☑	Levier	Hiérarchie des leviers
☑ Croissance des volumes	☑	Levier	Les volumes de vente augmentent et sont plus constants
☑ Plus de consommation locale	☑	Levier	La consommation locale augmente
☑ Qualité gustative	☑	Levier-intervention	La qualité gustative est supérieure, entre autres par la conservation
☑ Exportation	☑	Levier-intervention	L'exportation représente une part importante des revenus
☑ Amélioration sanitaire	☑	Levier	Les risques sanitaires sont faibles et contrôlés
☑ Réplication	☑	Impact	L'ensemble de la production devient un modèle reproductible