

Manuel de l'utilisateur

# Logiciel eCH-BPM version 2.0

Logiciel pour la documentation de prestations et de processus métier selon les standards eCH.



Distribué par



Un moyen auxiliaire pour



## Préface

Le logiciel de modélisation et de documentation de processus selon les standards eCH - le logiciel eCH-BPM, ci-après « le logiciel » - fait partie intégrante du moyen auxiliaire « eCH-0096 BPM Starter Kit » comprenant :

- les directives de projet eCH-BPM
- le logiciel eCH-BPM
- la plateforme communautaire « eCH BPM Community » ([www.ech-bpm.ch](http://www.ech-bpm.ch)).

La plateforme sert de

- canal de distribution au moyen auxiliaire,
- point de contact pour des questions de formation et de support,
- plateforme d'échange par le biais du forum de discussion.

Ce manuel se veut non exhaustif et fournit les informations de base quant au logiciel.

Le présent document sera mis à jour et complété périodiquement en fonction des besoins détectés et des demandes reçues de la part des utilisateurs.

Vous êtes cordialement invités à visiter notre forum et à y publier vos demandes et propositions d'amélioration.

## Avis de non responsabilité

Le logiciel eCH-BPM tout comme les directives de projet et la plateforme communautaire sont fournis « tels quels », sans garanties ou conditions de quelque nature que ce soit, explicite ou implicite, y compris les garanties ou conditions de titre, l'absence de contrefaçon, la possibilité de commercialisation ou l'adaptation à un usage particulier.

Ni les personnes téléchargeant le moyen auxiliaire (les bénéficiaires), ni l'Institut d'Informatique de Gestion (le contributeur) ni l'association eCH ne seront tenus responsables des dommages directs, indirects, spéciaux ou exemplaires (incluant sans limitation les pertes financières).

## Versions du document

Version précédente	--	Date de publication	--
Version actuelle	1.0	Date de publication	02.01.2010
Changements			

## Glossaire

Ci-dessous sont regroupées toutes les définitions des termes techniques en rapport avec le présent manuel de l'utilisateur. Les définitions sont protégées sur le contexte précis de ce document, de ce fait elles peuvent différer des connaissances de l'utilisateur.

### A

**Atelier de travail** C'est la partie du logiciel eCH-BPM dans laquelle seront créés les diagrammes BPMN, la cartographie des processus et la structure de l'inventaire de prestations.

### B

**Boite de dialogue** En informatique, une boîte de dialogue est un composant d'interface graphique constitué d'une fenêtre affichée par un programme ou par le système d'exploitation pour

- informer l'utilisateur d'un événement ;
- ou obtenir une information de l'utilisateur.

Ces fenêtres sont appelées boîte de dialogue parce qu'elles établissent un dialogue entre l'ordinateur et l'utilisateur [Source : Wikipedia].

### D

**Données** Ce sont les éléments sauvegardés sur un support informatique (disque dur, mémoire externe, clef USB, ...)

**Dossier** C'est un type de ressource d'un projet dans le logiciel eCH-BPM

### E

**Emplacement** L'emplacement sur un disque dur est l'adresse à laquelle se trouve une donnée (par exemple D:\Datas\TEMP et l'emplacement du dossier TEMP).

**Espace de travail** L'espace de travail, en anglais « workspace », est un dossier dans lequel sont enregistrées les configurations de l'interface utilisateur et les options de fonctionnement du logiciel eCH-BPM.

**Explorateur de projets** C'est une partie de l'atelier de travail dans laquelle sont gérés les projets sous forme d'arborescence de dossiers. C'est un affichage des ressources de l'espace de travail mais pas de l'emplacement des données. Toute modification effectuée dans l'explorateur de projet se reporte en temps réel sur les données de l'ordinateur.

### I

**Interface utilisateur** C'est l'ensemble des éléments graphiques (menus, messages, symboles, icônes, etc...) qui forment le logiciel eCH-BPM.

**Inventaire de prestations** C'est un aperçu de l'ensemble de toutes les prestations qu'une autorité fournit dans l'accomplissement de son mandat légal établi.

### M

**Moyen auxiliaire** Un moyen auxiliaire fournit des informations complémentaires et aide à appliquer les consignes données dans un standard.

### P

**Projet** Un projet dans le logiciel eCH-BPM est la première ressource à créer dans l'explorateur de projet avant de pouvoir commencer à modéliser, documenter ou créer un inventaire de prestations.

### R

**Répertoire** Ce terme se réfère à un dossier sur le disque dur ou tout autre support informatique. Nous utilisons ce terme lorsque nous nous trouvons en dehors du logiciel eCH-BPM.

**Ressource** Ce sont tout type de données (dossier, PDF, Diagramme BPMN, fichier HTML, etc...) présent dans un projet dans le logiciel eCH-BPM.

# Contenu

Préface .....	2
Avis de non responsabilité.....	2
Versions du document.....	3
Glossaire.....	4
Contenu .....	5
1. Fonctionnalités du logiciel.....	6
1.1. Mises à jour par rapport à la version 1.0 .....	6
1.2. Fonctionnalités complémentaires .....	6
2. Installation du logiciel.....	7
2.1. Installation sur Windows XP .....	7
2.2. Installation sur Windows Vista et Windows 7 .....	10
2.2.1. Exécuter en tant qu'administrateur.....	10
2.2.2. Désactiver la protection du compte de l'utilisateur .....	11
2.3. Désinstallation du logiciel .....	13
3. Migrer de la version 1.0 du logiciel eCH-BPM à la version 2.0 .....	14
3.1. Sécuriser les projets existants.....	14
3.2. Désinstaller de la version 1.0 du logiciel .....	15
3.2.1. Localiser le répertoire contenant l'espace de travail .....	15
3.2.2. Localiser le dossier d'installation .....	16
4. Prise en main du logiciel.....	17
4.1. Lancement du logiciel .....	17
4.2. La page d'accueil.....	18
4.3. L'atelier de travail.....	19
4.4. Démarrer la modélisation.....	20
4.4.1. Créer un nouveau projet.....	20
4.4.2. Créer un nouveau dossier .....	20
4.4.3. Créer un nouveau diagramme BPMN .....	21
5. Importer, exporter et supprimer des ressources .....	22
5.1. Importer un exemple d'inventaire de prestations .....	22
5.2. Importer des ressources.....	23
5.2.1. Importer un projet existants dans le logiciel .....	23
5.2.2. Importer des ressources autres que des projets .....	24
5.3. Supprimer des ressources.....	26
5.3.1. Supprimer un projet .....	26
5.3.2. Supprimer une ressource autre qu'un projet .....	26

# 1. Fonctionnalités du logiciel

## 1.1. Mises à jour par rapport à la version 1.0

- Mise à jour d'Eclipse Ganymede 3.4.1 à 3.4.3
- Passage de BPMN 1.1 à BPMN 1.2
- Amélioration de la stabilité de la partie modélisation
- Epuration de l'interface utilisateur : nettoyage des menus et fonctionnalités ne servant pas à la modélisation et à la documentation de processus
- Traduction intégrale de l'interface utilisateur en Français

## 1.2. Fonctionnalités complémentaires

- Création d'un assistant d'installation multilingue
- Labellisation « eCH-BPM » du logiciel : icônes, splash-screen, menu « à propos »
- Création d'une page d'accueil avec liens vers le site eCH BPM Community, les directives de projet et l'espace de travail du logiciel
- Création d'un assistant d'importation pour l'exemple d'inventaire de prestations (l'espace de travail existant dans le logiciel est dorénavant dépourvu de projet d'exemple)
- Possibilité de redémarrer le logiciel en Allemand même s'il a été installé en Français
- Renommer les fichiers \*.bpmn et \*.bpmn\_diagram conjointement et automatique
- Fonctionnalité de verrouillage des ressources en cours d'utilisation par un utilisateur : travail en réseau et mise en « lecture seule » des ressources

### ATTENTION

Pour les utilisateurs disposant déjà de processus modélisés avec le logiciel eCH-BPM version 1.0, veuillez débiter la lecture du manuel de l'utilisateur au **chapitre 3**

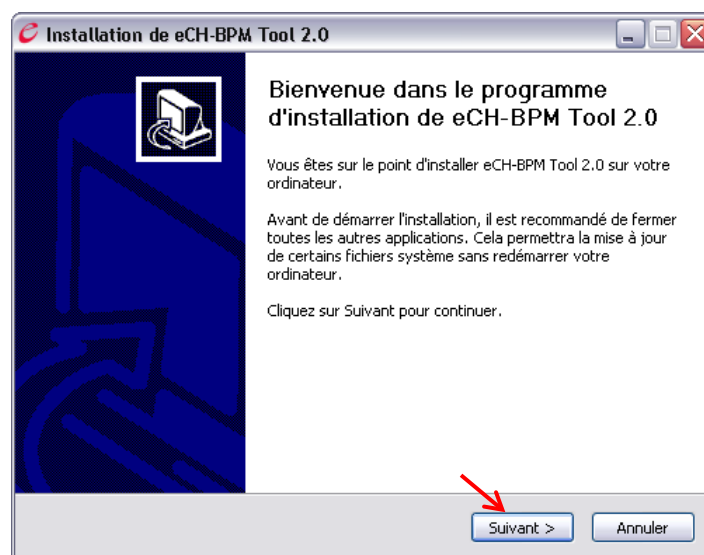
## 2. Installation du logiciel

### 2.1. Installation sur Windows XP

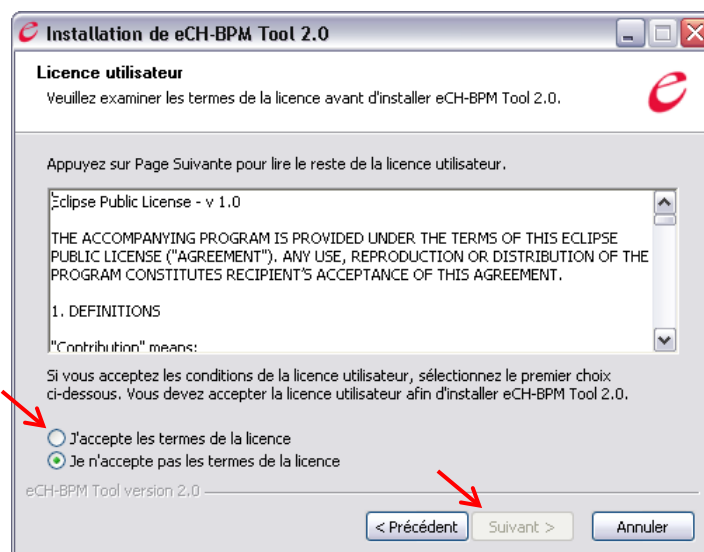
Après avoir téléchargé le fichier « ech\_bpm\_tool\_v20\_mui.exe » à partir de [www.ech-bpm.ch/téléchargement-logiciel](http://www.ech-bpm.ch/téléchargement-logiciel), lancez le programme d'installation en double-cliquant dessus. La boîte de dialogue suivante s'affiche :



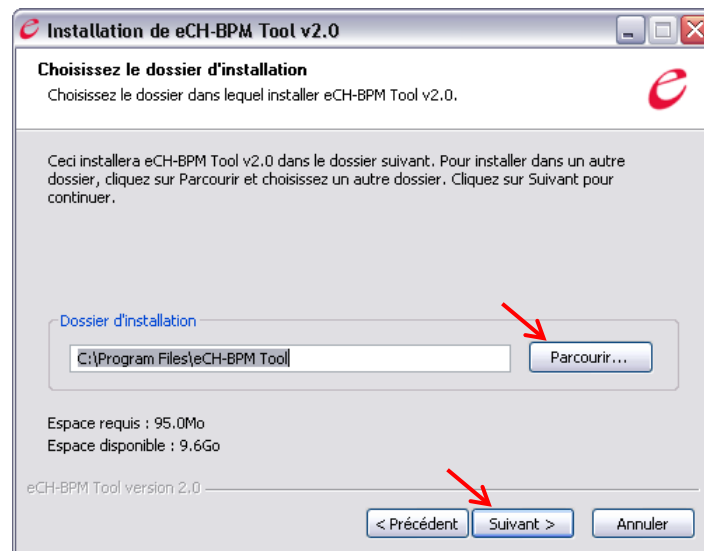
Choisissez la langue dans laquelle vous voulez installer le logiciel puis cliquez sur « OK ».



Cliquez sur suivant

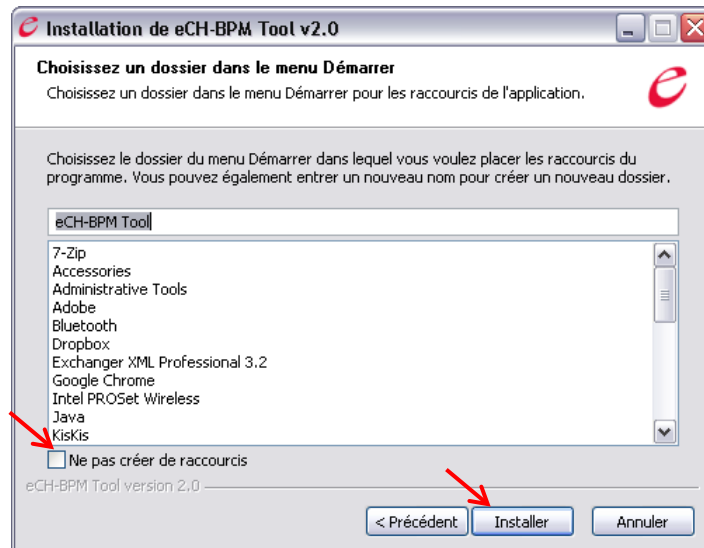


Lisez le contrat de licence utilisateur. Si vous êtes d'accord avec les termes du contrat, sélectionnez « j'accepte les termes de la licence » à l'aide du bouton radar et cliquez sur « Suivant ».



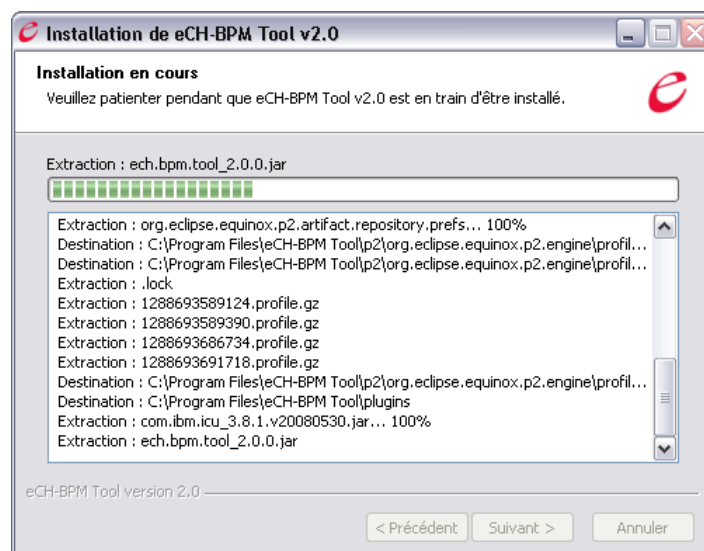
Choisissez l'emplacement dans lequel vous voulez installer le logiciel. Par défaut, l'assistant d'installation propose l'emplacement C:\Program Files\eCH-BPM Tool 2.0. Vous êtes libre de changer ce répertoire en cliquant sur « Parcourir ».

Cliquez sur « Suivant » une fois votre choix effectué.

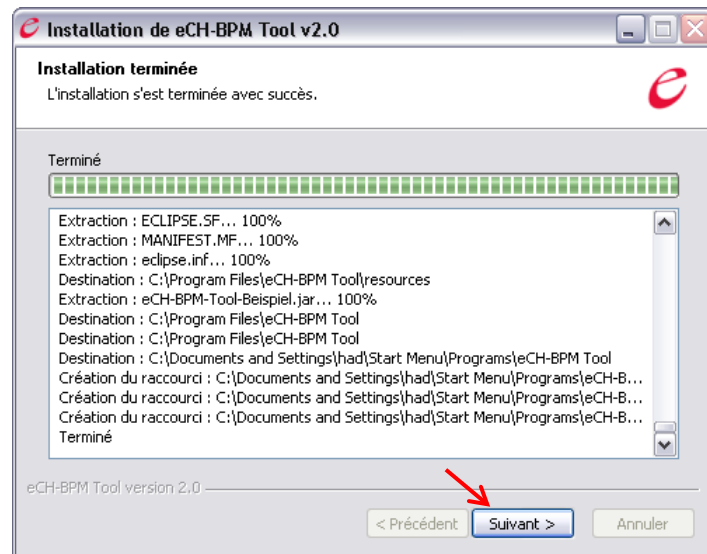


Choisissez si oui ou non vous voulez que l'assistant d'installation crée un raccourci vers le logiciel, le site eCH BPM Community et le programme de désinstallation dans le menu démarrage.

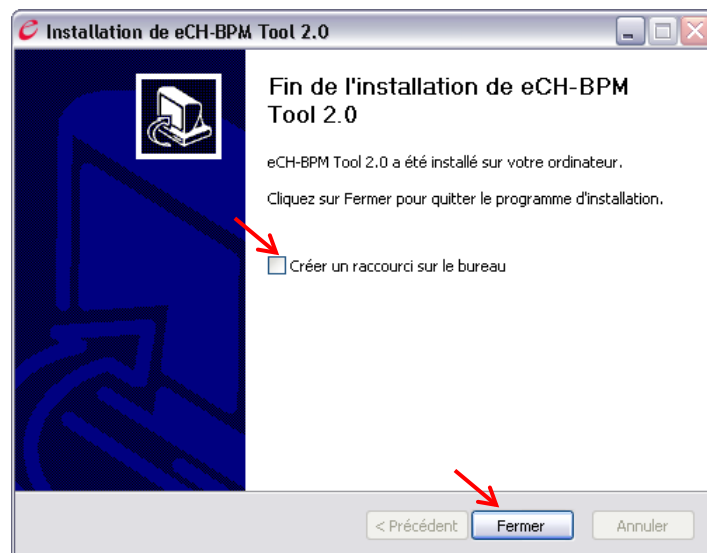
Cliquez sur « Installer » une fois votre choix effectué.



Patientez pendant que l'assistant d'installation décompresse les fichiers et installe le logiciel.



Une fois l'installation terminée cliquez sur « Suivant ».

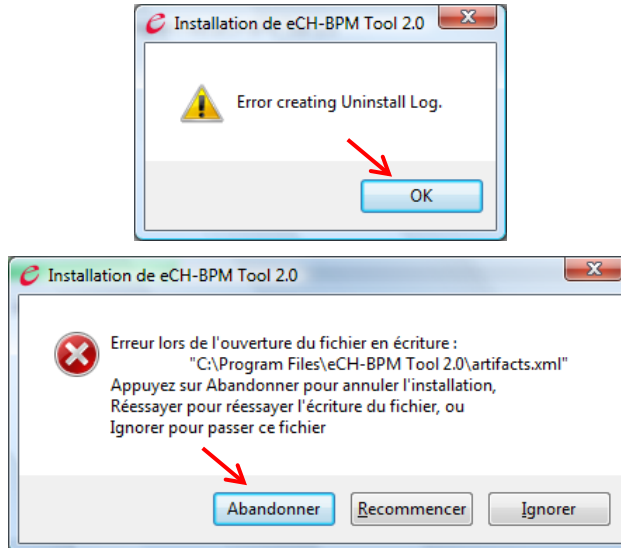


Choisissez si vous voulez que l'assistant d'installation vous crée en raccourcis vers le logiciel sur le bureau. Une fois votre choix effectué, cliquez sur « Fermer »

## 2.2. Installation sur Windows Vista et Windows 7

Suivez la même procédure que décrit au chapitre 2.1 ci-dessus, les boites de dialogue que vous rencontrerez sont identiques.

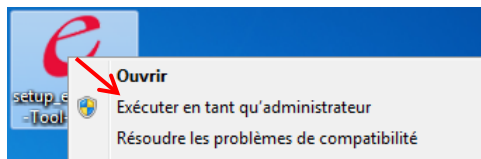
Si vous rencontrez les messages d'erreur suivant :



Cliquez sur « OK » puis sur « Abandonner »

### 2.2.1. Exécuter en tant qu'administrateur

Allez à l'emplacement du fichier d'installation « ech\_bpm\_tool\_v20\_mui.exe ».



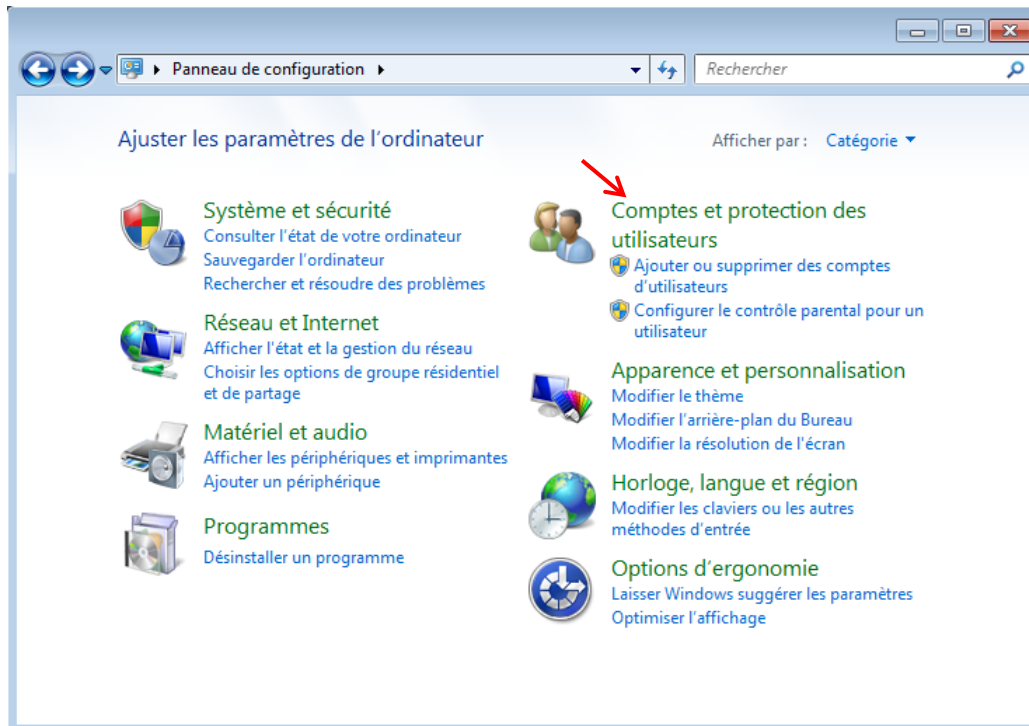
Effectuez un clique droit sur le fichier et sélectionnez « Exécuter en tant qu'administrateur »

Suivez les instructions décrites ci-dessus au point 2 ci-dessus.

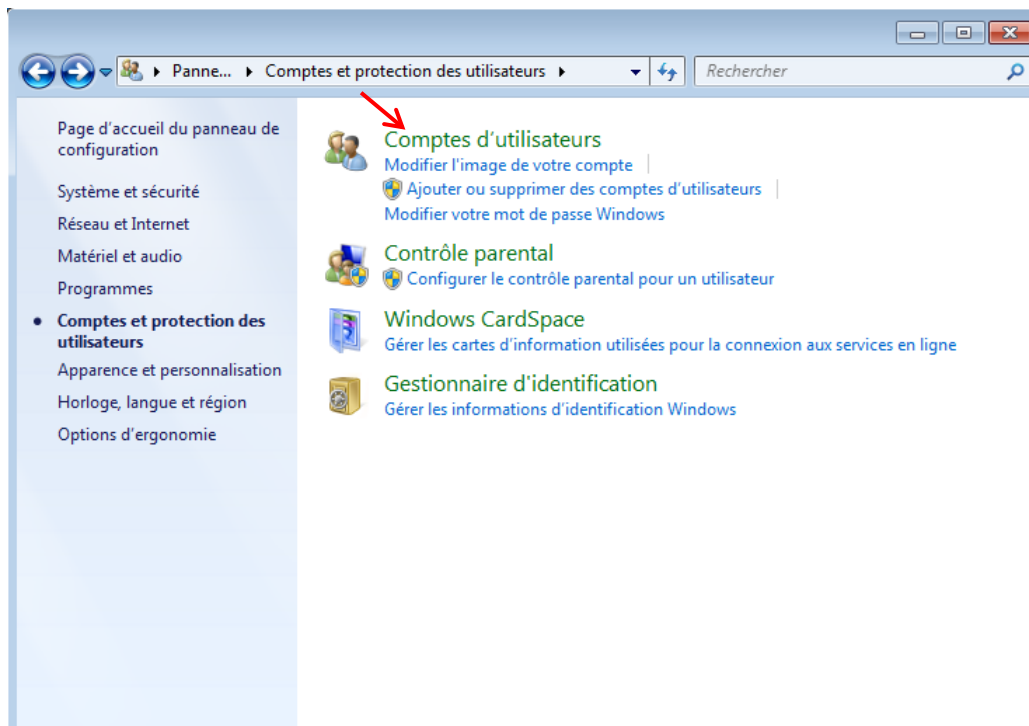
Si le message d'erreur réapparaît, suivez les consignes du point 0 ci-dessous

## 2.2.2. Désactiver la protection du compte de l'utilisateur

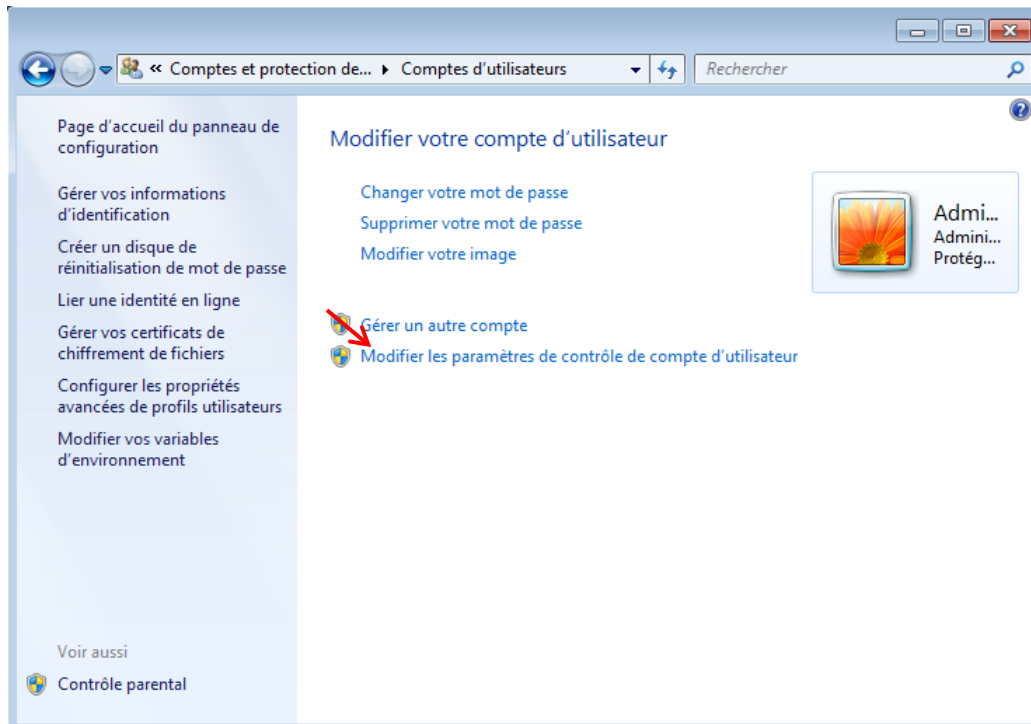
Allez dans le panneau de configuration de votre ordinateur



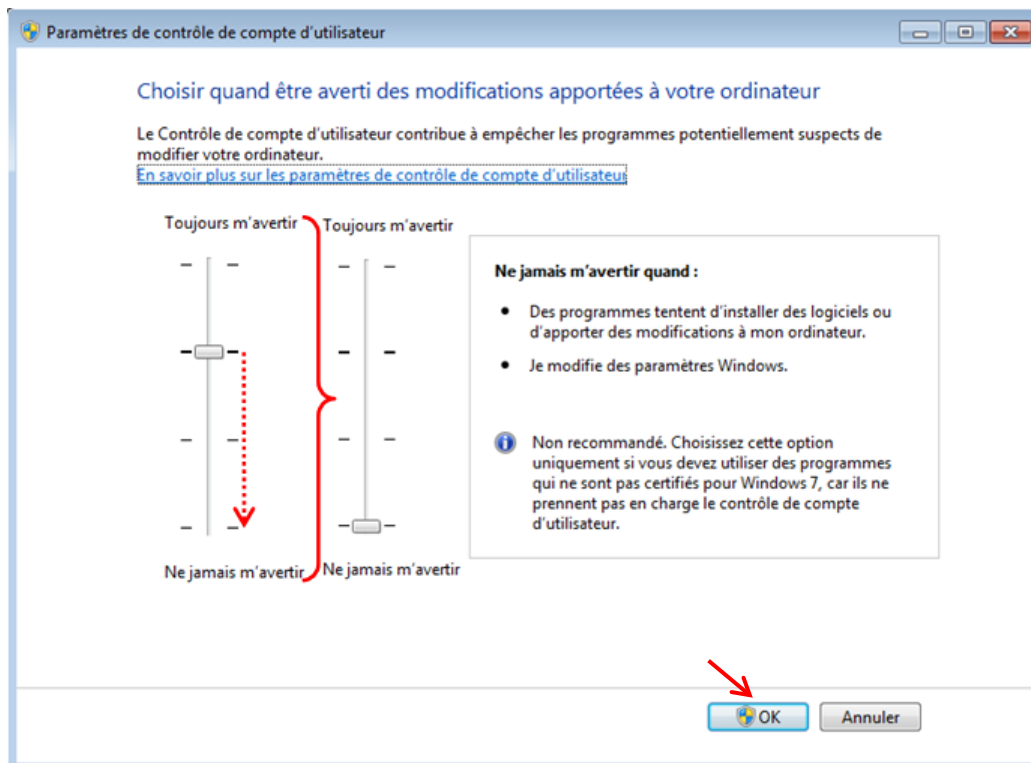
Sélectionnez « Comptes et protection des utilisateurs »



Sélectionnez « Comptes d'utilisateurs »



Sélectionnez « Modifier les paramètres de contrôle de compte d'utilisateur »



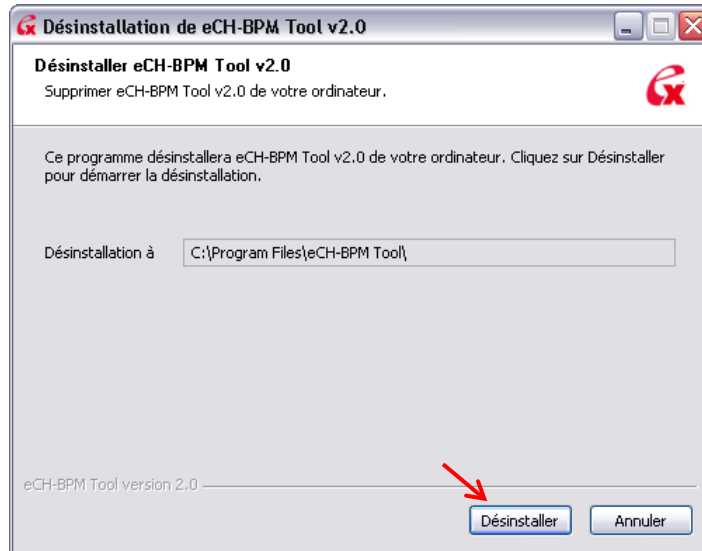
Baissez le niveau de protection au minimum puis cliquez sur « OK » et redémarrez l'ordinateur. Après le redémarrage, lancez le programme d'installation comme décrit au point 2.2.1 ci-dessus. Une fois l'installation accomplie, vous pouvez réactiver, si vous le désirez, le contrôle du compte d'utilisateur comme décrit ci-dessus.

## 2.3. Désinstallation du logiciel

Pour désinstaller le logiciel, naviguez dans le menu démarrer et trouvez l'entrée « eCH BPM Tool » dans « Tous les programmes ». Cliquez sur « Uninstall eCH BPM Tool »

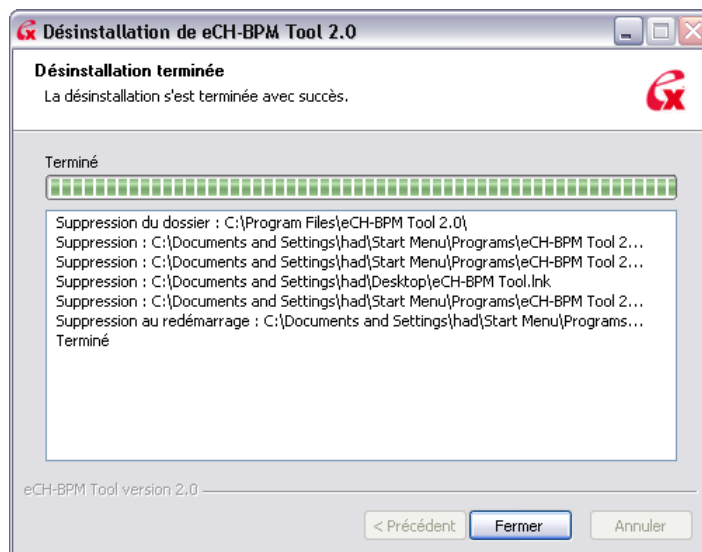


La boîte de dialogue suivant s'affiche :



Cliquez sur « Désinstaller »

L'assistant commence la désinstallation du logiciel.



Dès que toutes les données ont été supprimées vous pouvez quitter l'assistant en cliquant sur « Terminer ».

### Remarque:

Lors de la désinstallation seules les données écrites sur le disque dur **pendant l'installation** sont supprimées. Toutes les données qui ont été créées **après l'installation**, l'espace de travail en l'occurrence, **restent intacts**.

### 3. Migrer de la version 1.0 du logiciel eCH-BPM à la version 2.0

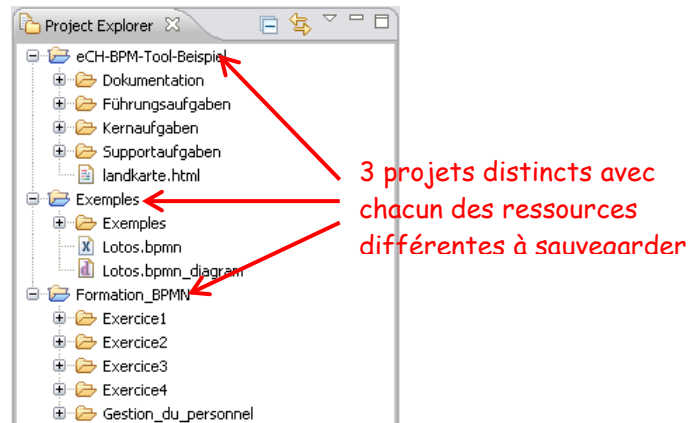
La version 2.0 du logiciel eCH-BPM remplace définitivement la première version. Dans ce chapitre vous serez amenés à transiter vos données existantes d'une version à l'autre du logiciel. Pour les utilisateurs qui n'ont pas employé la version 1.0, ce chapitre peut être ignoré.

#### 3.1. Sécuriser les projets existants

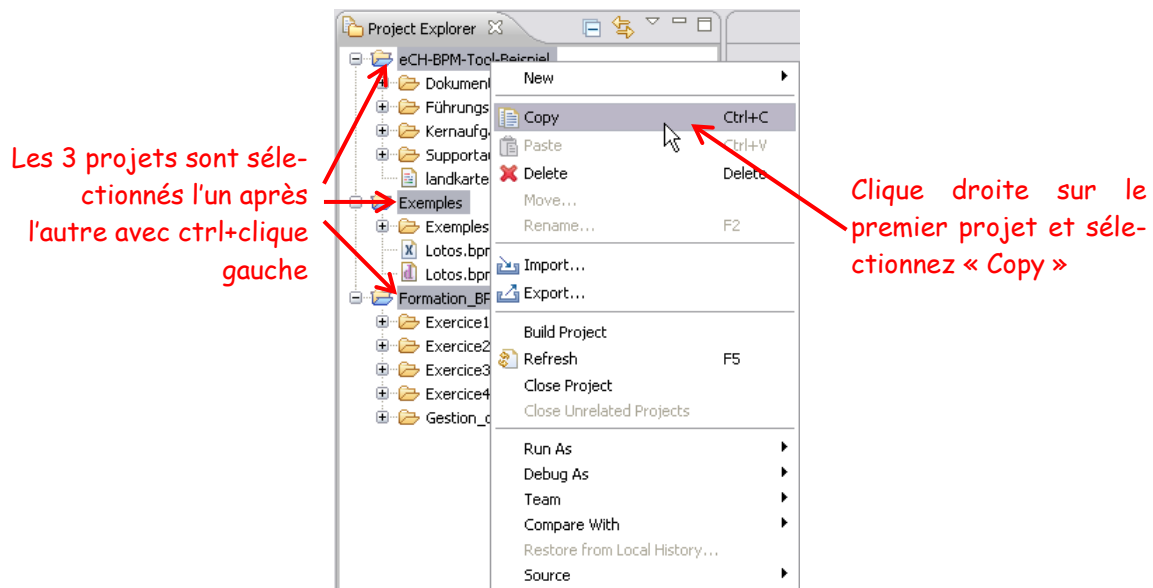
Pour sécuriser (sauvegarder) les projets existants de l'espace de travail du logiciel eCH-BPM version 1.0, lancez le logiciel pour commencer. Dans notre exemple, nous allons sécuriser 3 projets différents :

- L'exemple d'inventaire de prestations fourni avec le logiciel eCH-BPM version 1.0
- Un projet d'exemple
- Un projet intitulé « Formation\_BPMN »

L'explorateur de projets dans le logiciel se présente ainsi :

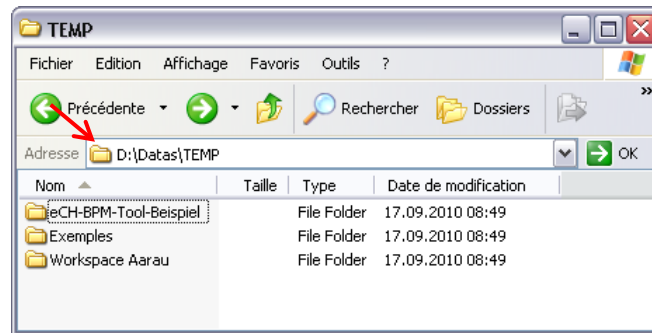


Pour sauvegarder les 3 projets, sélectionnez les à l'aide de la souris et en maintenant la touche contrôle (ctrl) du clavier enfoncée pour permettre une sélection multiple. En suite, exécutez un clic droit sur l'un des projets sélectionnés et faites « Copy ». Vous devriez obtenir l'écran suivant :



Après la copie des projets, ouvrez le poste de travail de votre ordinateur et créez un répertoire temporaire sur un disque avec suffisamment d'espace pour accueillir les projets que vous venez de copier. Dans notre exemple, nous allons créer un répertoire « TEMP » à l'emplacement D:\Datas\.

Dans ce répertoire, effectuez un clic-droite et sélectionnez « coller ». Windows va insérer les projets copiés dans le répertoire « TEMP » à partir de l'espace de travail du logiciel eCH-BPM version 1.0. Avec notre exemple le résultat obtenu est le suivant :



L'opération de sauvegarde est à présent terminée.

Pour utiliser les données sauvegardées dans la version 2.0 du logiciel eCH-BPM, il s'agit des les y importer. Etant donné que les données sauvegardées sont toutes des projets, référez vous au chapitre 5.2.1 ci-dessous

### 3.2. Désinstaller de la version 1.0 du logiciel

Une fois l'importation dans la version 2.0 terminée, contrôlez que les ressources des projets ne soient pas endommagées et que vous puissiez les éditer. Si tel est le cas et que vous êtes certains de tout avoir sauvegardé, vous pouvez désinstaller la version 1.0 du logiciel en supprimant le dossier dans lequel il se trouve. Supprimez également le répertoire contenant l'espace de travail.

**ATTENTION**

Si vous travaillez en réseau, qu'un espace de travail se trouve sur un lecteur réseau, que le logiciel fonctionne sur un environnement géré par un service informatique, contactez votre administrateur de parc informatique avant d'effectuer les opérations suivantes

#### 3.2.1. Localiser le répertoire contenant l'espace de travail

Dans la version 1.0 du logiciel, allez dans « File » de la barre de menus et pointez sur « Switch workspace ».

Le menu secondaire qui apparaît, montre les différents espaces de travail disponibles. S'il n'y a qu'un espace de travail appelé « workspace », vous ne disposez que d'un seul espace de travail et il s'agit de l'espace de travail par défaut du logiciel. S'il y en a plusieurs, les emplacements exactes de chaque espace de travail sont indiqués. A ce moment là, chargez les, les un après les autres et effectuez les opérations de sauvegarde comme indiqué au chapitre 3.1 ci-dessus.

Dans notre exemple nous avons 3 espaces de travail indépendants :

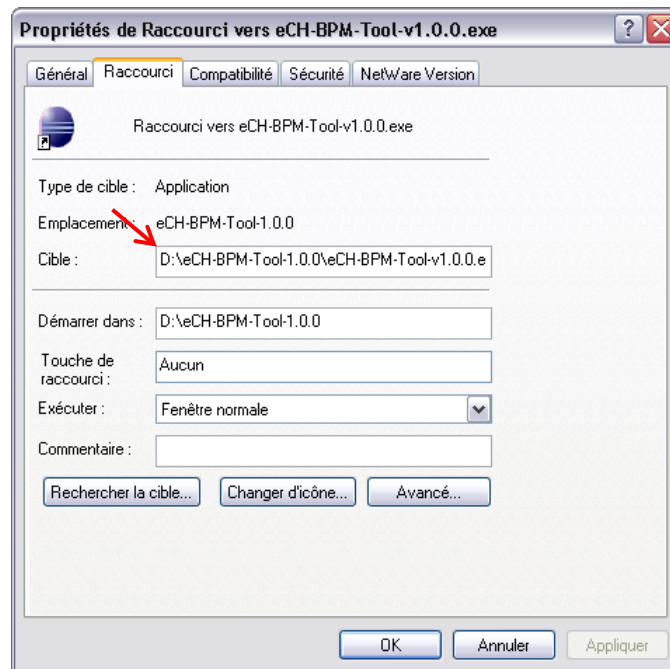
- workspace : l'espace de travail par défaut se situant dans le même dossier que le logiciel
- D:\TempDir\Workspace\_test : un dossier d'exemple
- D:\Datas\Workspace\_eCH : le même espace de travail que celui créer plus haut pour la version 2.0 du logiciel, activé uniquement en guise d'exemple.



Si vous travaillez en **local** sur  **votre ordinateur personnel** et que vous êtes certains d'avoir  **sauvegardé toutes** les ressources de chaque espace de travail, vous pouvez les supprimer de leurs emplacements respectifs.

### 3.2.2. Localiser le dossier d'installation

Au cas où vous ne vous souvenez plus où vous avez installé la version 1.0 du logiciel, localisez le raccourcis avec lequel vous lancez le logiciel habituellement. Effectuez un clic droit sur le raccourci et choisissez « Propriétés ». Vous devriez obtenir la boîte de dialogue suivante :



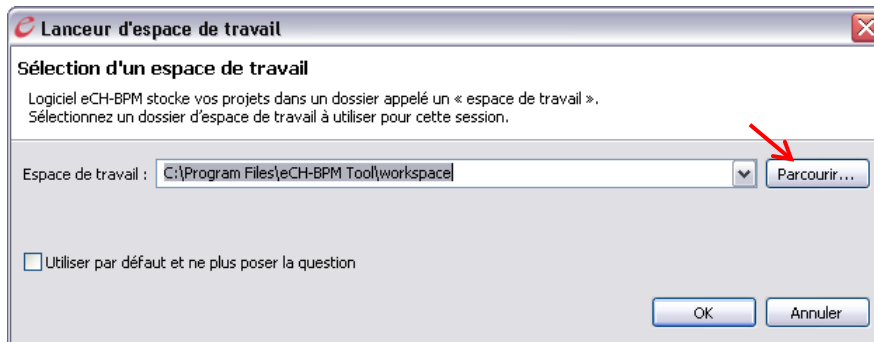
Dans notre exemple, la version 1.0 du logiciel se trouve sur la partition D:\ du disque dur de l'ordinateur et dans le répertoire « eCH-BPM-Tool-1.0.0 ».

## 4. Prise en main du logiciel

### 4.1. Lancement du logiciel

Après l'installation vous pouvez lancer le logiciel par le raccourci sur le bureau si vous l'avez créé ou par le menu démarrer.

Au premier lancement, la boîte de dialogue suivante s'affiche :



Cette boîte de dialogue vous demande de choisir l'emplacement de « l'espace de travail ». L'espace de travail est un répertoire dans lequel seront sauvegardées toutes les données de l'utilisateur telles que :

- l'emplacement des projets de modélisation,
- les inventaires de prestations,
- les documents importés et liés à un diagramme BPMN,
- etc...

En par défaut, le logiciel vous propose un emplacement situé dans le répertoire d'installation. Nous vous conseillons de changer le répertoire par défaut en le plaçant soit,

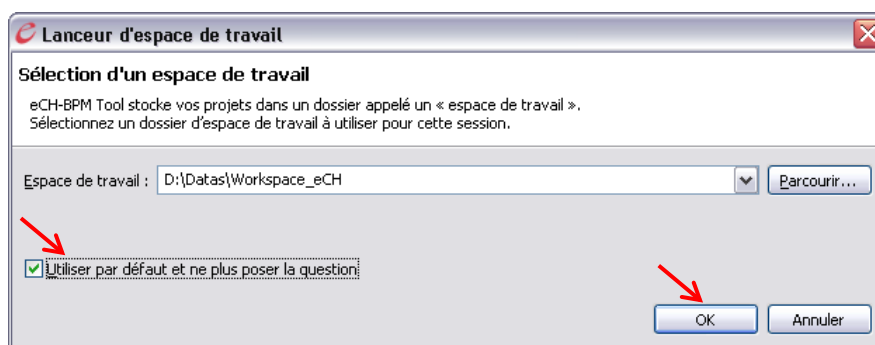
- dans vos documents personnels,
- sur un lecteur réseau,
- une autre partition du disque dur soit sur
- un autre disque dur de votre ordinateur.

Dans tous les cas, choisissez **un emplacement que vous sauvegarderez à intervalle régulier** afin de sécuriser vos travaux. Cliquez sur parcourir pour changer l'emplacement.

Nous choisissons de placer le répertoire de l'espace de travail dans D:\Datas\Workspace\_eCH soit sur la partition D:\ du disque dur de l'ordinateur et dans un répertoire « Data » contenant nos documents courants.

Cette boîte de dialogue s'affichera à chaque lancement du logiciel, pour autant que vous ne cochiez pas la case « Utiliser par défaut et ne plus poser la question ». Nous choisissons de cocher cette case.

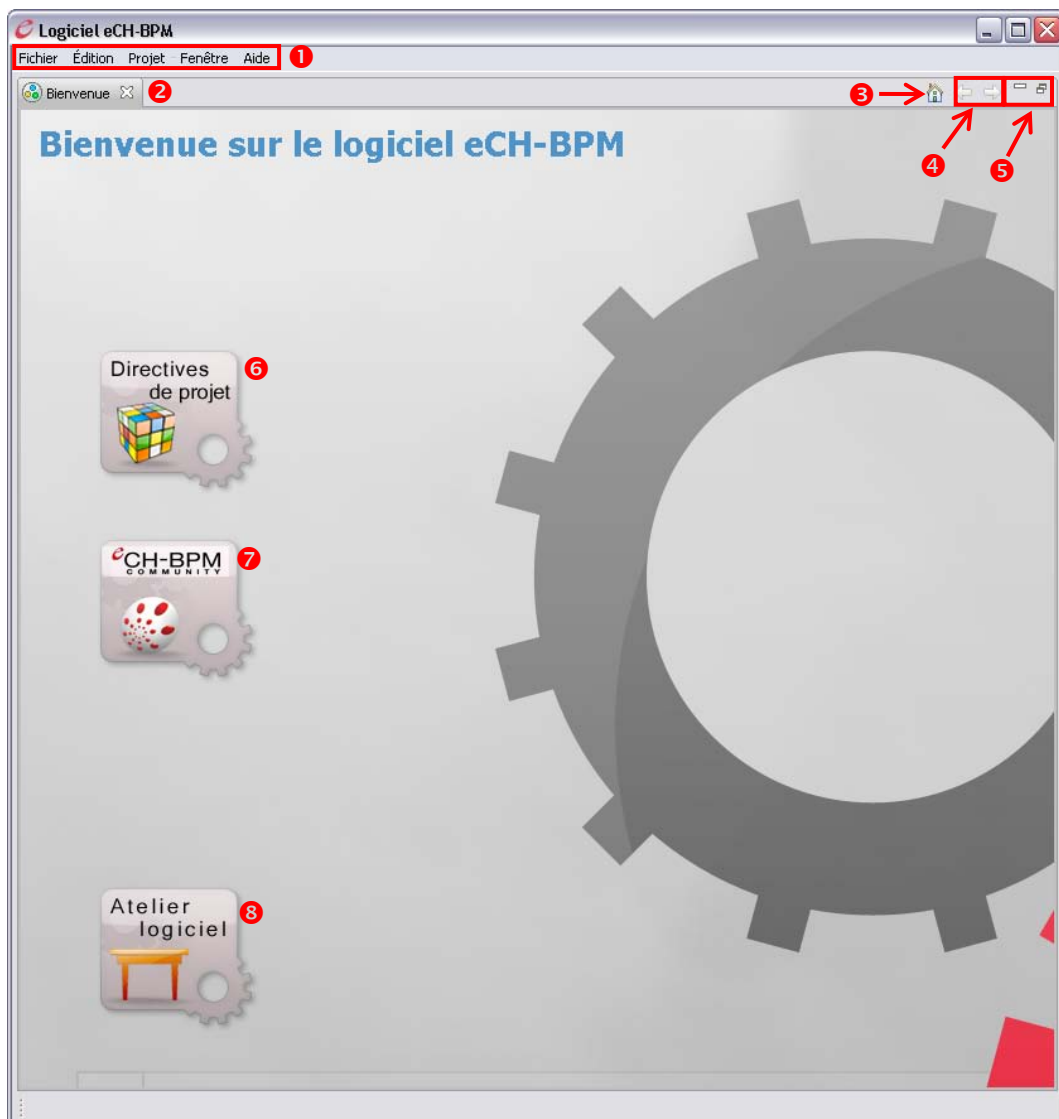
Si vous suivez nos exemples, vous devriez obtenir la boîte de dialogue suivante :



Cliquez sur « OK » une fois vos choix effectués.

Le logiciel se lance en plein écran et affiche la page d'accueil.

## 4.2. La page d'accueil

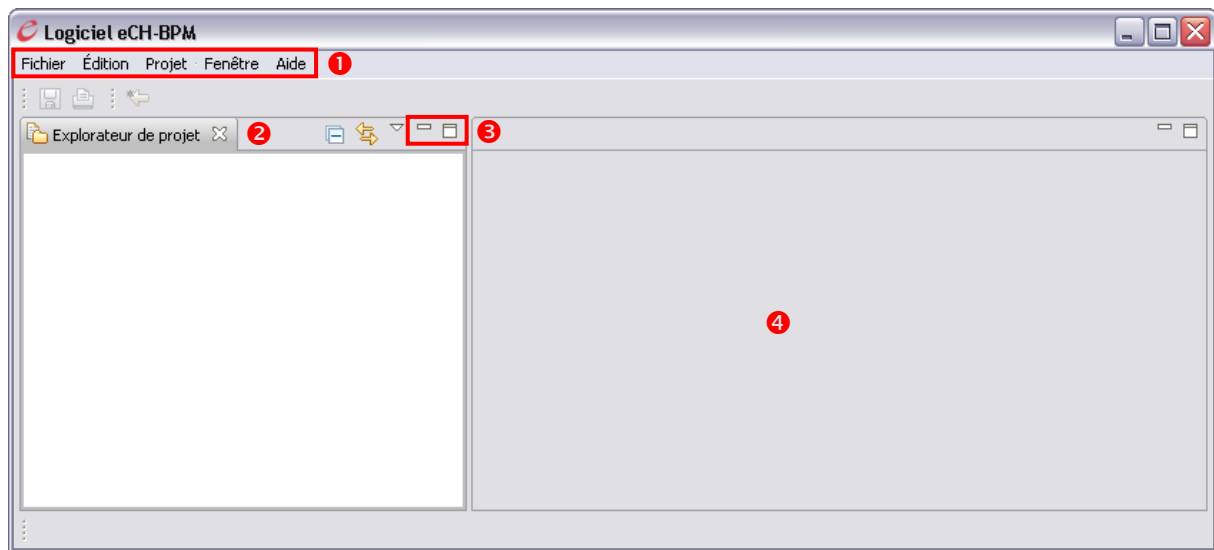


### Explications de la page d'accueil

- ❶ Barre de menu : la barre de menu est commune à tous les logiciels Windows. Au niveau de la page de bienvenue, elle n'est pas utile.
- ❷ Onglet « Bienvenue » : dans le logiciel eCH-BPM les différents modules employés s'ouvrent dans un onglet. La page de bienvenue est en l'occurrence un page HTML. Cet onglet correspond donc au navigateur web intégré au logiciel eCH BPM
- ❸ Bouton « home » : sert pour revenir à la page d'accueil lors d'une navigation web (utilisation du lien eCH BPM Community, point ❷ ci-dessous)
- ❹ Bouton « précédent » et « suivant » : sert pour revenir à la page d'accueil lors d'une navigation web (utilisation du lien eCH BPM Community, point ❷ ci-dessous)
- ❺ Boutons « réduire » et « restaurer » : réduit ou maximise la taille de la fenêtre de navigation de la page d'accueil.
- ❻ Lien vers les directives de projet eCH-BPM : les directives de projet eCH-BPM s'articulent autour d'un fichier PDF interactif résumant 9 phases de gestion projet. Chaque phase est détaillée et les documents et modèles relatifs à chaque phase peuvent être consultés et utilisés librement sous mention des sources.
- ❼ Lien sur le site web eCH BPM Community
- ❽ Lien vers l'atelier de travail : en cliquant sur ce lien, vous basculerez vers l'atelier de travail conçu pour la modélisation et la documentation de processus. La page d'accueil se ferme. Elle peut être ouverte à nouveau par le menu « Aide » puis en cliquant sur « Bienvenue »

## 4.3. L'atelier de travail


Après avoir quitté la page de bienvenue en ayant cliqué sur le lien vers l'atelier de travail, l'écran suivant s'affiche :



- ❶ Barre de menu : dans l'atelier de travail la barre de menu sera utilisée pour accéder à des commandes comme
  - créer d'un nouveau projet,
  - éditer un diagramme BPMN,
  - importer et exporter des ressources,
  - personnaliser l'aspect d'un diagramme ou le fonctionnement de l'éditeur de modélisation
- ❷ L'explorateur de projet : dans cette partie de l'atelier de travail vont prendre place les différents projets de modélisation et de documentation de processus. Vous y retrouverez :
  - vos diagrammes BPMN
  - les fichiers liés à un diagramme
  - les images ou PDF générés à partir des diagrammes BPMN
- ❸ Boutons « réduire » et « restaurer » : l'explorateur de projets peut être réduit afin de maximiser la taille de la zone de travail ❹
- ❹ Zone de travail : dans cet espace gris vont s'ouvrir les différents éditeurs disponibles dans le logiciel :
  - éditeur BPMN : pour modéliser graphiquement un processus en BPMN
  - éditeur HTML : pour créer un inventaire de prestations publiable sur Internet ou un Intranet.
  - éditeur externe : des ressources diverses de l'explorateur de projet peuvent être ouvertes dans cet espace (fichiers Word, Excel, PDF, txt, etc...)

## 4.4. Démarrer la modélisation

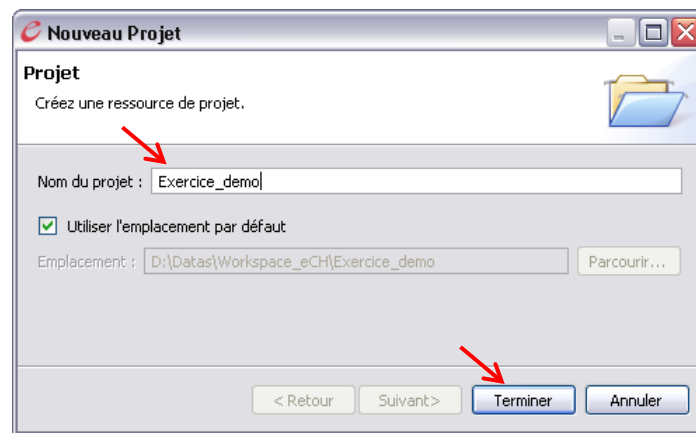
### 4.4.1. Créer un nouveau projet

Il est nécessaire de créer un nouveau projet avant de pouvoir débuter la modélisation ou la création d'un inventaire de prestations. Un projet est identifié par l'icône de dossier bleue  le précédant.

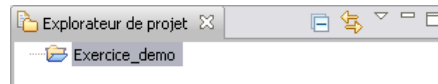
Dans la barre de menus, cliquez sur « Fichier » puis sur « Nouveau » puis sur « Projet eCH-BPM » ou effectuez un clique droit dans l'explorateur de projet et choisissez « Nouveau » puis « Projet eCH-BPM ». Une boîte de dialogue s'affiche et vous demande de donner un nom au projet que vous voulez démarrer. [note<sup>1</sup>] Vous pouvez également choisir de changer son emplacement par défaut.

Par défaut l'emplacement est celui sélectionné au point 4.1 ci-dessus. Notez que si vous changez l'emplacement du projet, vous devrez vous assurer de sauvegarder celui-ci en plus du répertoire de l'espace de travail par défaut lorsque vous effectuerez des sauvegardes. Cliquez sur terminer une fois le nom de projet saisi.

Nous choisissons de laisser l'emplacement par défaut (qui a été modifié lors du premier lancement) et nommons le projet « Exercice\_demo » :



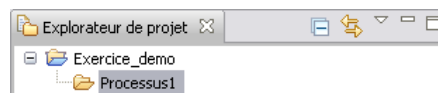
Le nouveau projet apparaît dans l'explorateur de projets. Notez que l'icône de dossier précédent le nom du projet est bien bleue, ce qui indique qu'il s'agit bien d'une ressource de type projet.



A partir de ce point, il est possible d'insérer un diagramme BPMN et de débuter la modélisation. Toute fois nous allons encore insérer une ressource supplémentaire - un dossier - qui contiendra ledit diagramme. En effet, dans un projet de modélisation ou de documentation de processus, il a le plus souvent plusieurs processus à saisir. L'ordre et la nomenclature des documents qui composent le projet est plus simple à organiser avec plusieurs dossiers.

### 4.4.2. Créer un nouveau dossier

Effectuez un clique droite sur le projet ou passez par le menu « Fichier » et choisissez « Nouveau » puis « Dossier ». Une boîte de dialogue similaire à précédente s'affiche. Donnez un nom au nouveau dossier. Nous choisissons de nommer le nouveau dossier « Processus1 ». Notez que nous n'utilisons pas d'espace entre Processus et 1.



A présent, il est possible d'insérer un nouveau diagramme BPMN.

<sup>1</sup> évitez les espaces et les caractères spéciaux (é, à, è, @, #, etc...) pour nommer un projet ou une quelconque ressource d'un projet. Préférez des majuscules, minuscules et des souligner ( \_ ) en lieu et place des espaces. Cette mesure permet de publier plus aisément les ressources en HTML. (un espace dans un nom de fichier est affiché comme %20 dans un lien HTTP. p.ex. le fichier « processus exemple.pdf » sera affiché /processus%20exemple.pdf s'il est utilisé dans un inventaire de processus publié en ligne).

### 4.4.3. Créer un nouveau diagramme BPMN

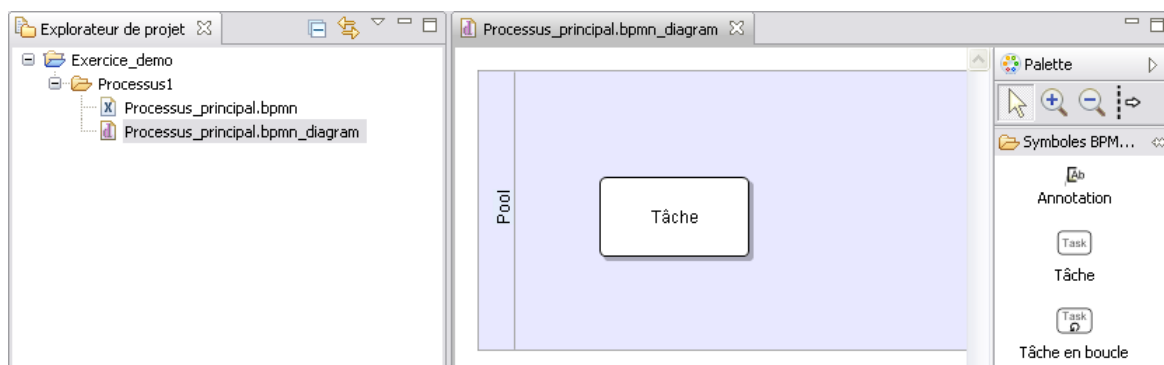
Effectuez un clic droit sur le dossier ou sélectionnez le dossier qui va contenir le diagramme et passez par le menu « Fichier » et choisissez « Nouveau » puis « Diagramme BPMN ». Une boîte de dialogue similaire aux précédentes s'affiche. Donnez un nom au nouveau diagramme BPMN et cliquez sur « Terminer ».

Nous choisissons de le nommer « Processus\_principal »

Après avoir cliqué sur « Terminer », deux nouvelles ressources apparaissent dans le projet. Les deux portent le même nom donné dans l'étape précédent. Seules les extensions de fichiers changent :

- \*.bpmn : ces fichiers contiennent les relations entre les éléments du processus BPMN modélisé. Ces fichiers sont des bibliothèques XML.
- \*.bpmn\_diagram : ces fichiers contiennent les informations du modèle de processus. C'est-à-dire de la représentation visuelle : couleurs, position des objets sur la feuille de dessin, taille, etc...

En même temps que la création des deux nouvelles ressources, l'éditeur de diagramme BPMN s'est ouvert et affiche un nouveau pool avec une tâche.



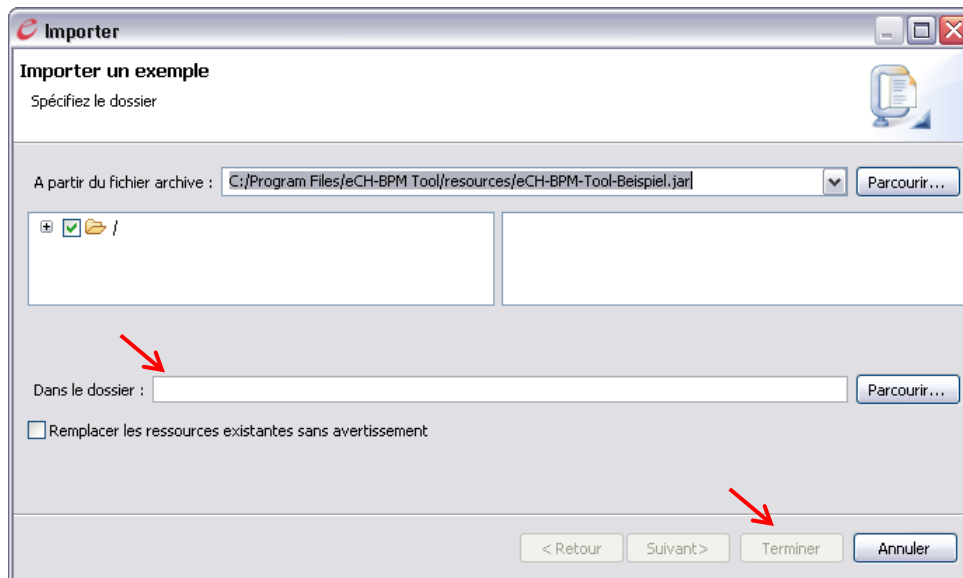
A partir de ce point, la modélisation peut débuter.

## 5. Importer, exporter et supprimer des ressources

### 5.1. Importer un exemple d'inventaire de prestations

Dans la version 1.0 du logiciel eCH-BPM un exemple d'inventaire de prestations était présent en par défaut dans l'explorateur de projet. Dans la version 2.0 l'explorateur de projets a été laissé volontairement vide. L'exemple d'inventaire de prestations peut être importé de la manière suivante :

Cliquez sur « Fichier » puis sur « Importer un exemple ». La boîte de dialogue suivante s'affiche :

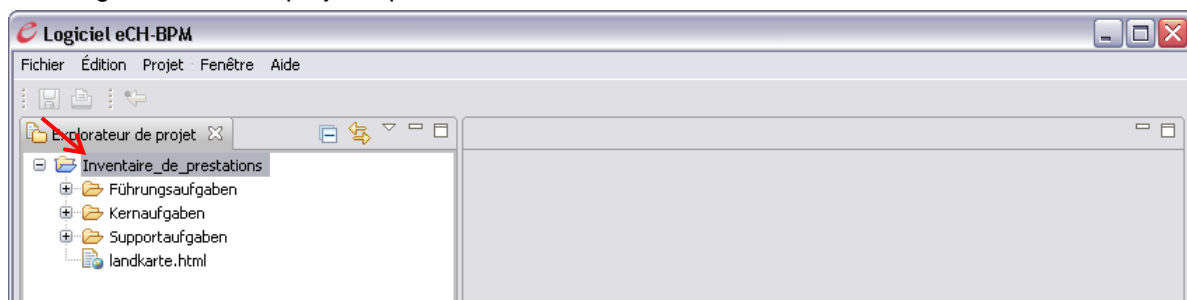


Dans la partie de gauche se trouve l'arborescence des ressources du projet d'exemple. Par défaut toutes les ressources sont cochées.

Saisissez un nom de dossier dans l'espace « Dans le dossier : ». Le nom que vous saisirez sera le nom du projet qui apparaîtra dans l'explorateur de projet et contiendra l'exemple importé. Cliquez sur « Terminer » une fois le nom saisi.

Nous choisissons de nommer le dossier « Inventaire\_de\_prestations ».

Si vous choisissez de suivre notre exemple, vous obtenez la perspective suivante après avoir cliqué sur le signe + devant le projet importé :



## 5.2. Importer des ressources

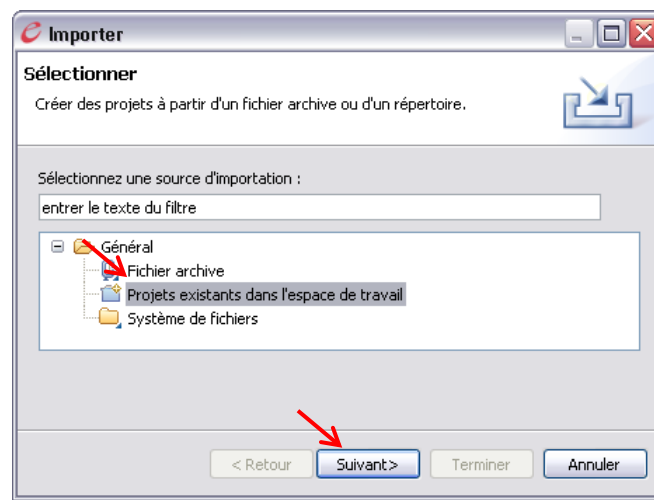
### 5.2.1. Importer un projet existants dans le logiciel

Dans ce chapitre vous apprendrez comment importer des projets déjà existants dans l'espace de travail du logiciel. Des projets déjà existants peuvent provenir

- d'un autre espace de travail, (p.ex. celui d'un collègue travaillant également sur un projet de documentation de processus) ;
- d'une version antérieure du logiciel.

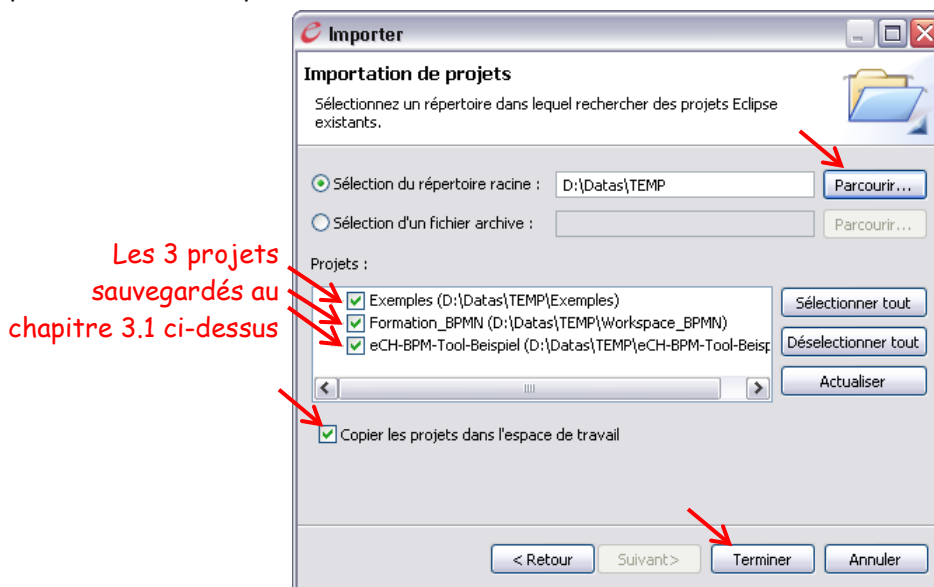
Dans notre exemple nous nous basons sur les projets sauvegardés à partir de la version 1.0 du logiciel, décrit au chapitre 3.1 ci-dessus.

Cliquez sur « Fichier » dans la barre de menu et sélectionnez « Importer ». La boîte de dialogue suivante apparaît :



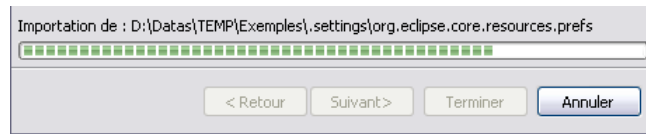
Dépliez l'arborescence sous « Général » et sélectionnez « Projets existants dans l'espace de travail » et cliquez sur « Suivant ».

A présent, cliquez sur « Parcourir... » à côté de « Sélection du répertoire racine » et naviguez jusqu'au répertoire contenant le projet à importer. Dans notre exemple, nous allons à l'emplacement D:\Datas\TEMP. Une fois le répertoire racine sélectionné, l'assistant d'importation détecte les projets présents dans ce répertoire :

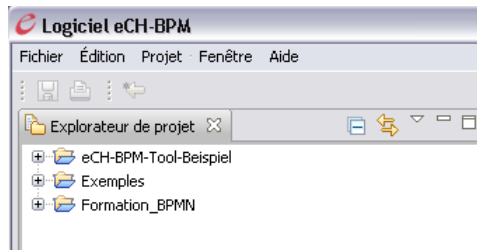


Cochez la case « Copier les projets dans l'espace de travail ». Si vous ne cochez pas cette case, les ressources des projets resteront dans l'emplacement à partir duquel a lieu l'opération d'importation et chaque modification que vous effectuerez dessus se reportera à cet endroit.

Dans notre exemple il s'agit du dossier temporaire de sauvegarde. Si nous supprimons le répertoire temporaire après l'import sans cocher la case, les projets et ressources liées seront perdues. A titre comparatif, si vous importez des projets à partir d'une clef USB et que vous ne cochez pas la case, au moment du retrait de la clef USB, les ressources ne sont plus disponibles dans l'atelier de travail. Après avoir cliqué sur « Terminer » les fichiers sont copiés dans l'espace de travail :



Et l'explorateur de projets de notre exemple affiche les projets importés :



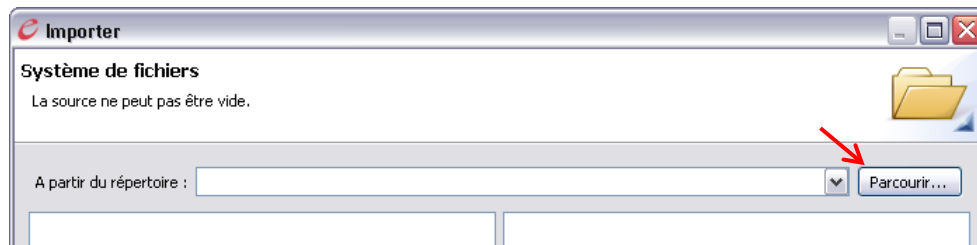
## 5.2.2. Importer des ressources autres que des projets

Pour effectuer une telle opération deux possibilités se présentent :

- Utiliser la fonction d'import comme mentionné ci-dessus
- Passer par l'explorateur Windows

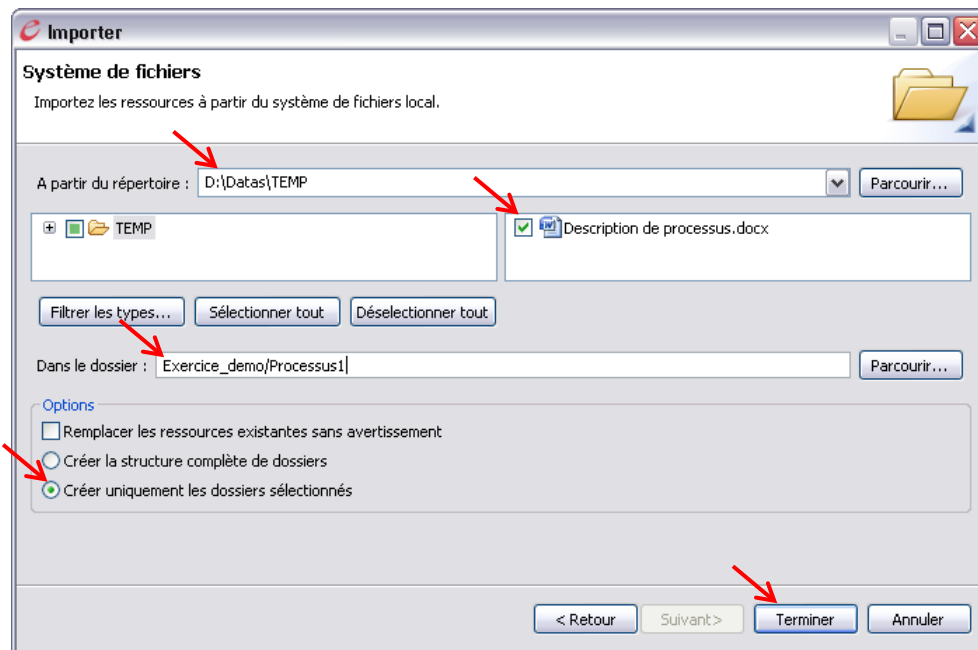
### Avec la fonction importer :

Allez dans « Fichier » puis sélectionnez « Importer » mais en sélectionnant « Système de fichier » au lieu de « Projets existants dans l'espace de travail » dans la première boîte de dialogue. L'assistant d'importation poursuit ainsi :

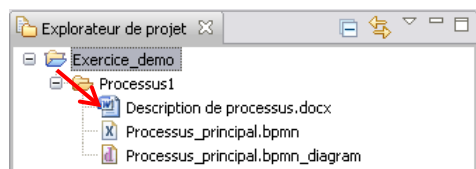


Sélectionnez le répertoire dans lequel se trouve la ressource à importer en cliquant sur « Parcourir ». Sélectionnez en suite, dans la partie de gauche de l'assistant les dossiers entiers à importer ou dans la partie droite, les fichiers individuels à importer. Enfin, choisissez les options qui vous conviennent dans le bas de la fenêtre de l'assistant d'importation. Cliquez sur « Terminer » quand tout est prêt.

Dans notre exemple nous allons importer le fichier Word individuel intitulé « Description de processus.docx » se trouvant à l'emplacement D:\Datas\TEMP dans le dossier « Processus1 » du projet « Exercice\_demo » dans l'explorateur de projets. Nous choisissons de laisser les options d'importation en par défaut sur « Créer uniquement les dossiers sélectionnés ». Si vous suivez notre exemple, vous devriez obtenir l'image suivante :




Après avoir cliqué sur terminer, la nouvelle ressource apparaît dans l'explorateur de projets :



L'opération d'import de ressources autres qu'un projet existant en utilisant l'assistant d'import est terminée.

### En passant par l'explorateur Windows :


Ouvrez l'explorateur Windows (Combinaison de touche  + E ou clique droite sur le poste de travail et sélectionnez « Explorer »)

Allez à l'emplacement du disque dur dans lequel se trouve la ressource à importer.

Effectuez un clique droit sur la ressource et sélectionnez « Copier ».

Retournez dans le logiciel, sélectionnez l'emplacement dans l'explorateur de projet où vous voulez importer la nouvelle ressource. Faites un clique droit et sélectionnez « Coller ». La ressource intègre le projet et est copiée également dans le répertoire physique du logiciel.

#### *Possibilité alternative pour des opérations de copier-coller plus importantes :*

Ouvrez l'explorateur Windows (Combinaison de touche  + E ou clique droite sur le poste de travail et sélectionnez « Explorer »)

Allez à l'emplacement du disque dur dans lequel se trouve la ressource à importer.

Effectuez un clique droit sur la ressource et sélectionnez « Copier ».

Localisez le répertoire sur le disque dur contenant le projet et/ou le dossier dans lequel vous voulez importer la ressource que vous venez de copier.

Effectuez un clique droit dans le bon répertoire et sélectionnez « Coller ». Windows insère alors une copie du fichier dans cet emplacement.

Retournez dans l'outil, faites un clique droit dans l'explorateur de projets et sélectionnez « Actualiser » (touche F5).

La ressource apparaît dans le projet au même endroit que vous l'avez collée dans l'explorateur Windows.

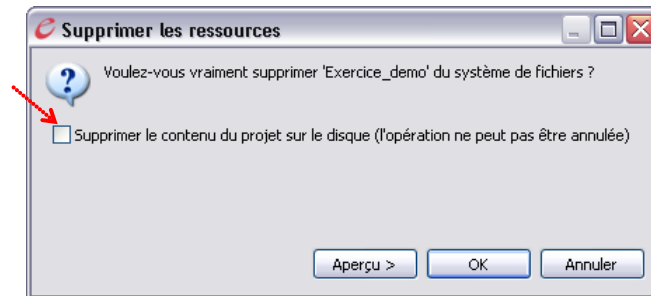
## 5.3. Supprimer des ressources

### 5.3.1. Supprimer un projet

Pour supprimer un projet, sélectionnez-le et appuyez sur la touche « suppr » de votre clavier. Vous pouvez aussi effectuer un clic droit sur la ressource en question et sélectionner « Supprimer ».

Dans notre exemple nous allons supprimer le projet « Exercice\_demo » de l'espace de travail.

La boîte de dialogue suivante s'affiche :



A cet endroit vous avez la possibilité de choisir si vous voulez seulement faire disparaître le projet de l'espace de travail (de sorte à ce qu'il n'apparaisse plus dans l'explorateur de projet) mais à conserver les données sur le disque dur ou de le supprimer intégralement.

Pour conserver les données et seulement faire disparaître le projet de l'explorateur de projet, confirmez par « OK ».

Pour supprimer l'intégralité des données du disque dur, cochez la case « Supprimer le contenu du projet sur le disque (l'opération ne peut pas être annulée) ».

### 5.3.2. Supprimer une ressource autre qu'un projet

Pour supprimer une ressource, sélectionnez-la et appuyez sur la touche « suppr » de votre clavier. Vous pouvez aussi effectuer un clic droit sur la ressource en question dans l'explorateur de projet et sélectionner « Supprimer ». Confirmez en cliquant sur « OK » dans la boîte de dialogue qui s'ouvre si vous êtes certain de vouloir supprimer la ressource sélectionnée. Après avoir cliqué sur « OK » les données sont physiquement effacées du répertoire et donc du disque dur.