



MANUEL D'UTILISATION DU CAHIER DE LABORATOIRE ELECTRONIQUE

UNIVERSITÉ DE LORRAINE



Atelier de la donnée ADOC Lorraine
2023/2



Sommaire

Sommaire.....	1
Introduction	4
Accès à l'instance de test et l'instance de production	4
Connexion.....	4
Sélectionner son équipe.....	4
Changer d'équipe.....	5
Gestion des chercheurs et stagiaires externes à l'UL.....	5
Statuts, équipes et groupes.....	5
Onglets du tableau de bord	6
Expériences	6
Base de données	6
Équipe	6
Planificateur	6
Information.....	6
Modèles	6
Email.....	6
Recherche	6
Documentation.....	6
Administrateur	7
Panneau d'administration.....	7
ÉQUIPE	7
GROUPES	7
UTILISATEURS	7
STATUTS.....	7
CATEGORIES D'ITEMS.....	7
IMPORT	7
EXPORT	7
GESTIONNAIRE DE TAGS.....	7
Points essentiels	7
Configurer son équipe.....	7
Éditer des utilisateurs.....	8
Créer des catégories d'items de la base de données	8
Utilisateur	9
Mon profil	9
INFORMATION	9
STATISTIQUES	9
EXPORTER TOUTES VOS EXPERIENCES	9
Panneau de configuration utilisateur	9

PREFERENCES	9
COMPTE.....	9
MODELES.....	9
CLES API.....	9
NOTIFICATIONS.....	9
Points essentiels	9
Personnaliser l'outil.....	9
Créer une expérience	10
Possibilité 1.....	10
Possibilité 2.....	10
Possibilité 3.....	10
Éditeur d'expérience	11
Étapes de l'expérience.....	11
Joindre un fichier.....	11
Éditeur JSON.....	12
Dessiner quelque chose.....	12
Éditeur de molécule	12
Éditer une expérience	12
Dupliquer une expérience	12
PDF et ZIP de l'expérience	12
Supprimer une expérience	13
Possibilité 1.....	13
Possibilité 2.....	13
Horodater une expérience.....	13
Blockchain	13
Verrouiller l'expérience.....	13
Historique des révisions.....	13
Sélectionner une expérience dans le tableau de bord (onglet EXPÉRIENCES) pour... .	14
Créer un modèle pour les expériences.....	14
Pour utiliser les modèles créés par d'autres membres de l'équipe	15
Rendre visible ou non les expériences et les modèles	15
Créer des items dans la base de données	15
Classer et hiérarchiser les expériences ou les items.....	15
Épingler une expérience ou un item	15
Noter et classer des expériences ou des items	15
Taguer une expérience ou un item.....	16
Expériences liées.....	16
Item liés	16
Rechercher des expériences ou des items de la base de données.....	16
Recherche simple	16
Recherche avancée	17
Tags favoris	17

Trier les expériences ou les items de la base de données	18
Planifier des tâches et réserver un équipement	18
Réservation d'un équipement.....	18
Édition d'un événement.....	18
Todoliste	19
Astuces	19
Éditeur d'expérience/item/catégorie	19
Texte.....	19
Tableaux.....	19
Liens	19
Fichiers attachés	19
Images.....	20
Aide.....	20

Introduction

Accès à l'instance de test et l'instance de production

Pour accéder à l'instance de test : <https://elab-test.univ-lorraine.fr/login.php>

Pour accéder à l'instance de production : <https://cahier-labo.univ-lorraine.fr/>

Le poste de travail doit être connecté

- Soit aux réseaux filaires UL (hors réseaux Pédagogie) ou au WiFi Personnels Univ-Lorraine.
- Soit, depuis l'extérieur, au VPN @laboratoire ou au VPN @teletravail de l'Université de Lorraine.

Connexion

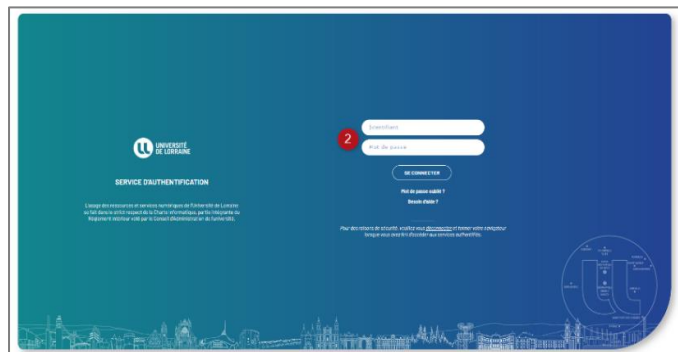
Pour se connecter, il faut s'authentifier avec le CAS de l'Université de Lorraine (login UL + mot de passe).

- **Première connexion à l'instance de test** : un SysAdmin placera l'utilisateur dans la bonne équipe pour qu'il puisse ensuite démarrer ses expériences.
- **Première connexion à l'instance de production** : après avoir choisi votre équipe, il est nécessaire d'attendre la validation de votre compte par l'administrateur de votre équipe ou un SysAdmin, avant de se lancer dans la création d'expériences.

Dans les deux cas, un SysAdmin ajoutera l'utilisateur à la liste de diffusion « elabftw-utilisateurs ».

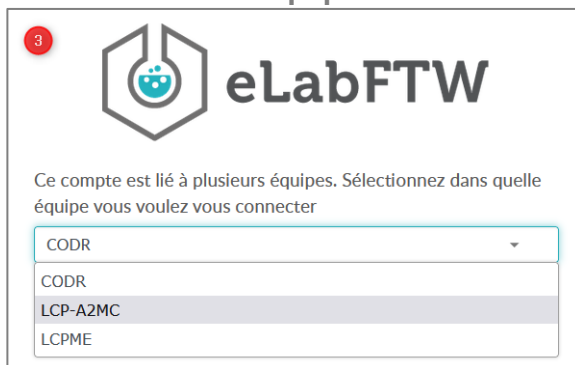


The screenshot shows the eLabFTW login interface. At the top is the eLabFTW logo. Below it, the text reads "Se connecter avec l'institution". A dropdown menu is labeled "Sélectionner un fournisseur d'identité" and currently shows "Université de Lorraine". There is a checkbox for "Rester connecté" and a red "1" next to a "CONNEXION" button.



The screenshot shows the "SERVICE D'AUTHENTIFICATION" page of the University of Lorraine. It features a red "2" next to the login fields. The page includes the university logo and a "SE CONNECTER" button. A "Mot de passe oublié ?" link is also visible.

Sélectionner son équipe

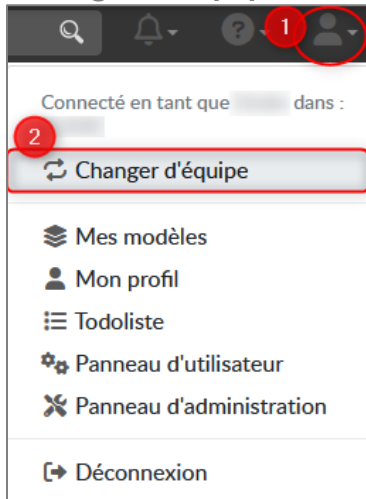


The screenshot shows the eLabFTW team selection interface. A red "3" is in the top left corner. The text says "Ce compte est lié à plusieurs équipes. Sélectionnez dans quelle équipe vous voulez vous connecter". A dropdown menu is open, showing a list of teams: CODR, CODR, LCP-A2MC, and LCPME. A "CONNEXION" button is at the bottom.



The screenshot shows the eLabFTW team selection interface. A red "4" is in the top left corner. The text says "Ce compte est lié à plusieurs équipes. Sélectionnez dans quelle équipe vous voulez vous connecter". A dropdown menu is open, showing "CODR". A "CONNEXION" button is at the bottom.

Changer d'équipe



Gestion des chercheurs et stagiaires externes à l'UL

Pour que des chercheurs ou stagiaires externes à l'UL puissent se connecter au cahier de laboratoire, il faut leur créer des comptes temporaires en univ-lorraine.fr via <https://invites-numeriques.univ-lorraine.fr/>

Statuts, équipes et groupes

Trois statuts : utilisateurs (*users*), administrateurs (*admins*), *SysAdmins*.

Fonctionnalités	User	Admin	SysAdmin
Modification du profil	✓	✓	✓
To-do-list	✓	✓	✓
Création, édition, suppression* d'expériences	✓	✓	✓
Ajout d'items dans la base de données	✓	✓	✓
Ajout d'utilisateurs (users)		✓	✓
Gestion des groupes		✓	✓
Ajout de catégories d'items dans la base de données		✓	✓
Édition des statuts d'expérience		✓	✓
Création d'équipes			✓
Paramètres système et de sécurité			✓
Paramètres de messagerie			✓

1. Principales fonctionnalités selon le statut attribué.

*La suppression d'expériences dépend des paramétrages de chaque équipe¹.

Des groupes peuvent être créés au sein d'une équipe. Un utilisateur peut être affecté dans plusieurs équipes et dans plusieurs groupes. Plusieurs utilisateurs peuvent travailler sur une même expérience.

Onglets du tableau de bord

Expériences

Sont exposées toutes les expériences créées par l'utilisateur et son équipe (en fonction de la visibilité accordée par chaque propriétaire).

Base de données

Sont exposés tous les items de la base de données de l'équipe (en fonction de la visibilité accordée par chaque propriétaire).

Équipe

Planificateur

Pour planifier des tâches et réserver un équipement.

Information

Sont exposés un récapitulatif chiffré des membres, des expériences (horodatées aussi) et des items de l'équipe, ainsi que les noms et adresses électroniques de tous les membres de l'équipe.

Modèles

Accès à tous les modèles d'expérience créés par l'équipe (en fonction de la visibilité accordée par leur propriétaire).

Email

Pour envoyer un message à tous les membres de l'équipe.

Recherche

Outils de recherche des expériences et des items de la base de données de l'équipe (en fonction de la visibilité accordée par chaque propriétaire).

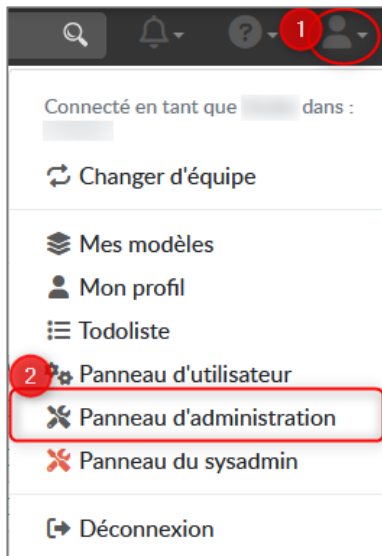
Documentation

Lien vers le site [Science Ouverte de l'Université de Lorraine](#).

¹ Le tableau ci-dessus est établi d'après la présentation *E-Labbook (eLabFTW), Programme Digital TU Graz – Field of Action Research* par Research Data Management, Université de Technologie de Graz, (en ligne https://www.tugraz.at/fileadmin/user_upload/tugrazExternal/0c4b9c02-50a6-4a31-b5fd-24a0f93b69c5/eLabFTW_ShortInfo.pdf, consulté le 29/11/2022).

Administrateur

Panneau d'administration



ÉQUIPE

Configurer des équipes.

GROUPES

Gérer des groupes.

UTILISATEURS

Chercher et éditer des utilisateurs.

STATUTS

Ajouter et éditer des statuts d'expérience.

Par défaut, quatre statuts d'expérience sont définis :

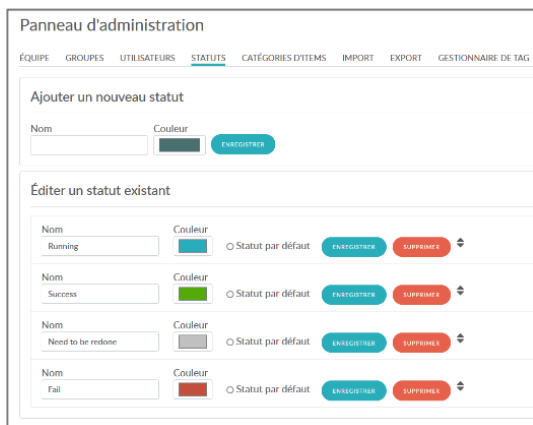
1. *Running* (bleu) ;
2. *Success* (vert) ;
3. *Need to be redone* (gris) ;
4. *Fail* (rouge)

Des statuts peuvent être ajoutés. Ils peuvent tous être modifiés ou supprimés par un admin (leurs noms et leurs couleurs).

Ils peuvent être réordonnés à l'aide d'un glisser/déposer.



Il est impossible de supprimer un statut tant qu'une expérience reste enregistrée sous ce même statut.



CATEGORIES D'ITEMS

Créer et gérer des items de la base de données.

IMPORT

Importer des fichiers CSV pour les items de la base de données.

Importer des ZIP dans la base de données ou dans les expériences.

EXPORT

Exporter des données de la base de données, des expériences d'un utilisateur, des réservations.

GESTIONNAIRE DE TAGS

Gérer les tags de l'équipe.

Points essentiels

Configurer son équipe

À partir du panneau d'administration > onglet ÉQUIPE > Configurez votre équipe :

- Autoriser la suppression des expériences par les utilisateurs.
- Autoriser la suppression des items dans la base de données par les utilisateurs.
- Création des tags par les utilisateurs.
 - L'admin peut bloquer la création de nouveaux tags par les utilisateurs, dédupliquer et corriger les tags déjà existants.

- Obligation de créer des expériences à partir de modèles.
- Visibilité des objets de la base de données.
- Permission de lecture et permissions d'écriture (sur un utilisateur ou une équipe).
- Création du modèle d'expérience commun (à l'équipe).
 - Le modèle commun est par défaut : « Goal/Procedure/Results ».

Éditer des utilisateurs

Panneau d'administration

ÉQUIPE GROUPE **UTILISATEURS** STATUTS CATÉGORIES D'ITEMS IMPORT EXPORT GESTIONNAIRE DE TAG

Chercher des utilisateurs RECHERCHE MONTRER TOUT

Ajouter un compte
 Note : le nouvel utilisateur devra utiliser le bouton "Mot de passe oublié" sur la page de login pour avoir un mot de passe.

Équipe: CODR | Email: | Prénom: | Nom: | Groupe: Users | CRÉER

- Chercher des utilisateurs :
 - Via « Recherche » avec le prénom ou le nom d'un utilisateur,
 - Via « Montrer tout » pour lister tous les utilisateurs.
- Ajouter un compte :
 - Un statut doit être attribué au nouveau compte. Sélectionner dans « Groupe », « user » ou « admin ».

Last login: 2022-12-12 10:43:01

Équipe(s): CODR LCP-A2MC LCPME

ID utilisateur: 35 | Prénom: | Nom: | Email: | Groupe: Admins

Réinitialiser le mot de passe utilisateur (8 caractères au minimum) Utilise 2FA? Non | Compte activé? Oui

ENREGISTRER ARCHIVER UTILISATEUR SUPPRIMER L'UTILISATEUR

- Éditer les utilisateurs :
 - Enregistrer (les modifications).
 - Archiver utilisateur.
L'utilisateur ne pourra plus se connecter à son compte eLabFTW et toutes ses expériences seront verrouillées.
 - Supprimer l'utilisateur.

Créer des catégories d'items de la base de données

Panneau d'administration

ÉQUIPE GROUPE UTILISATEURS STATUTS **CATÉGORIES D'ITEMS** IMPORT EXPORT GESTIONNAIRE DE TAG

Catégories d'items de la base de données

Projet | Aller | Créer

Projet
Salle
Matériel

- Créer une catégorie d'item :
 - Cliquer sur « créer », entrer le nom de la nouvelle catégorie et cliquer sur « ok » pour ouvrir l'éditeur.
 - Enregistrer ou supprimer.
- Modifier une catégorie d'items :
 - Sélectionner la catégorie voulue, cliquer sur « aller » pour ouvrir l'éditeur.
 - Enregistrer ou supprimer.

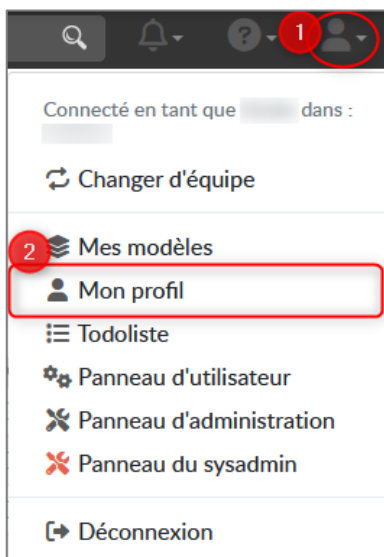


Il est impossible de supprimer une catégorie d'items tant qu'un item de cette catégorie reste enregistré dans la base de données.

- Ordonner les types d'items :
 - À l'aide d'un glisser-déposer.

Utilisateur

Mon profil



INFORMATION

- Rappel des équipes dont l'utilisateur est membre.
- Accès au panneau utilisateur.

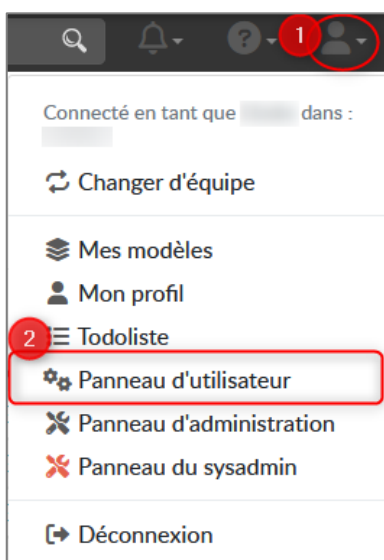
STATISTIQUES

- Nombre d'expériences réalisées et leurs statuts.

EXPORTER TOUTES VOS EXPERIENCES

- Différents formats au choix : ELN, Zip, Csv, PDF, PDF avec QR codes, JSON.

Panneau de configuration utilisateur



PREFERENCES

- Configurer la langue (17 langues disponibles).
- Configurer l'affichage des expériences et de la base de données.
- Configurer les raccourcis clavier.
- Configurer le format PDF.
- Autres préférences dont configuration de la visibilité des expériences et de l'éditeur de molécule.

COMPTE

Mettre à jour son profil (authentification, identité, informations de contact).

MODELES

Créer et gérer les modèles d'expériences.

CLES API

Créer et gérer les clés API.

NOTIFICATIONS

Gérer les préférences de notifications.

Points essentiels

Personnaliser l'outil

Dans le panneau Utilisateur > onglet PRÉFÉRENCES > Divers :

- Pour ne pas afficher les expériences d'autres équipes, décocher la case « Montrer les expériences/entrées en dehors de son équipe ».

- Éditeur de molécules : cocher la case « Afficher l'éditeur de molécule en mode édition ». Cela intègre ChemDoodle® à l'éditeur d'expériences.

ENREGISTRER

Onglet PRÉFÉRENCES : pensez à enregistrer pour valider vos choix !

Créer une expérience

- Chaque expérience reçoit un identifiant unique appelé « ELabID unique ».
- Métadonnées de l'expérience : nom, date et statut.
 - L'expérience sera créée sous le statut choisi par défaut par l'admin.

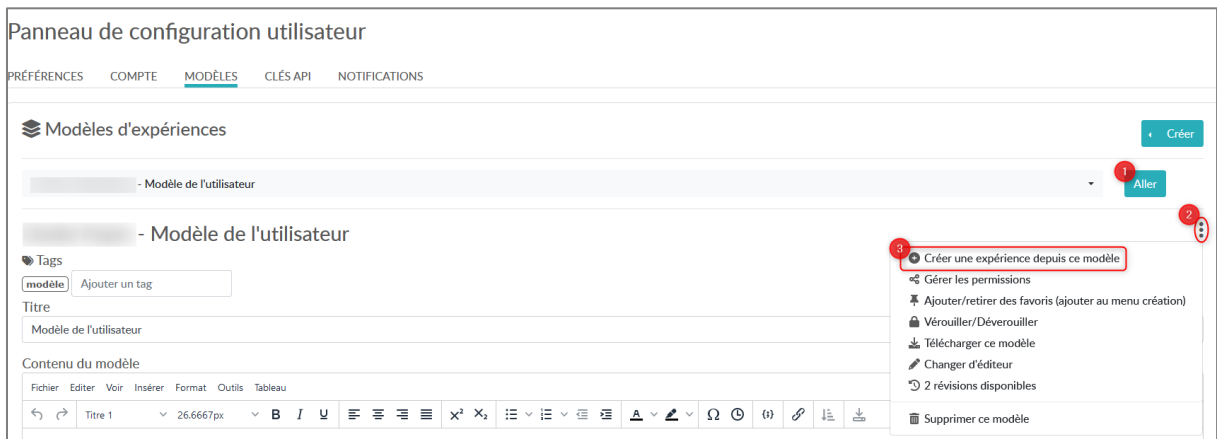
Possibilité 1



Dans l'onglet EXPÉRIENCES – À partir du tableau de bord,

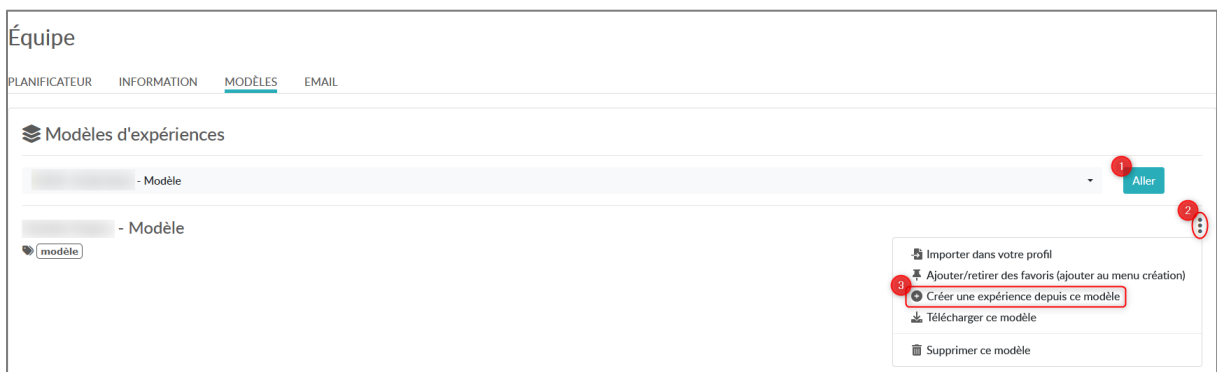
- Créer une expérience vierge :
 - En cliquant sur « Expérience », elle sera basée sur le modèle proposé ou imposé par l'admin.
 - En cliquant sur un modèle issu des propres modèles de l'utilisateur.

Possibilité 2



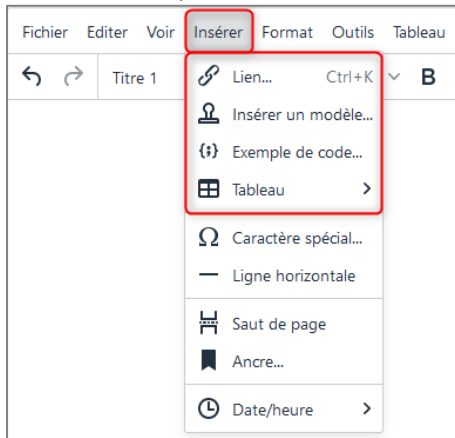
Dans le panneau de configuration utilisateur, à partir des modèles de l'utilisateur, sélectionner un modèle, cliquer sur « Aller » puis sur l'ellipse pour créer une expérience depuis ce modèle.

Possibilité 3



Dans l'onglet ÉQUIPE – MODÈLES – À partir des modèles de l'équipe, sélectionner un modèle, cliquer sur « Aller » (si vous souhaitez lire le modèle, sinon ce n'est pas nécessaire), puis sur l'ellipse pour créer une expérience depuis ce modèle.

Éditeur d'expérience



Insérer des liens, notamment vers des données brutes.

Un modèle d'expérience peut être inséré au cours de l'édition.

Du code peut être lié (non exécutable). Il possède une coloration syntaxique. 16 langages sont disponibles.

Des tableaux peuvent être créés ou importés.

Des liens vers d'autres expériences et des items de la base de données peuvent être ajoutés dans le texte : taper # pour faire apparaître un menu d'autocomplétion avec une liste d'expériences et d'items.

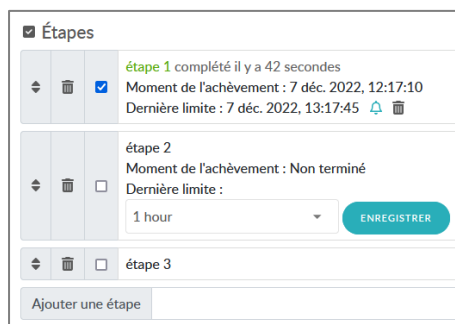
eLabFTW n'est pas un entrepôt de données !

Déposer les scripts avec les données dans un entrepôt de données, puis insérer le lien dans la description de l'expérience dans le cahier de laboratoire.

Déposer les codes dans HAL/Software Heritage², puis insérer le lien dans la description de l'expérience dans le cahier de laboratoire.

Créer un lien vers un dépôt Git. L'Université de Lorraine dispose d'un GitLab : <https://gitlab.univ-lorraine.fr>³.

Étapes de l'expérience



Différentes étapes peuvent être précisées, réordonnées par un glisser-déposer et validées ou annulées.

Un temps limite de validation peut être fixé : une heure, un jour ou une semaine. Il sera rappelé par une notification.

Joindre un fichier

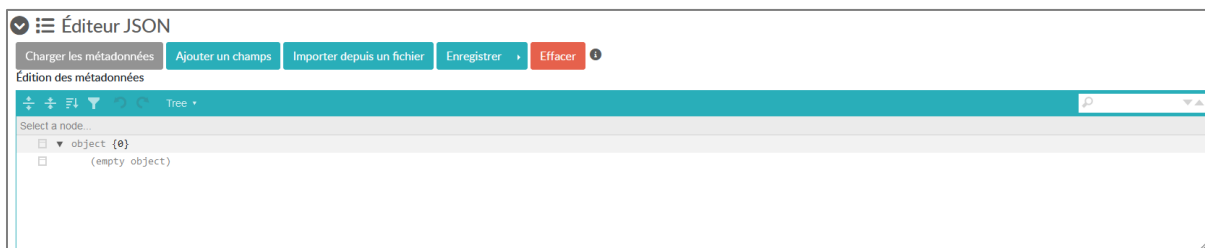
Il est possible d'attacher n'importe quel type de fichier à une expérience.

² Mode d'emploi pour déposer le code source d'un logiciel dans HAL et dans Software Heritage : https://doc.archives-ouvertes.fr/deposer_old/deposer-le-code-source/.

³ Pour plus d'information, <https://numerique.univ-lorraine.fr/catalogue-des-services/gitlab-forge-git>.

Éditeur JSON

- Pour créer des « champs supplémentaires » au formulaire d'édition de l'expérience.
- Pour ajouter des métadonnées afin de faciliter la recherche des expériences à partir des « champs supplémentaires ».



Ajouter un champs supplémentaire ✕

Type de champs

Nom (requis)

Description

Valeur par défaut

Supprimer la valeur lors de la duplication ?

- Le bouton « charger les métadonnées » de l'éditeur JSON est désactivé d'office par eLabFTW.
- Le code peut être collé directement dans l'éditeur après avoir sélectionné « code ». Une fois le code collé, il suffit d'enregistrer pour que les champs supplémentaires apparaissent sous l'éditeur de l'expérience. Cela fonctionne également lors de la création d'un modèle d'expérience.
- Ou cliquer sur « Ajouter un champ », puis le renseigner. Types de champs possibles : texte ; menu déroulant ; boutons radio ; date ; case à cocher ; nombre ; URL. Cela fonctionne également lors de la création d'un modèle d'expérience.
- Pour en savoir plus, <https://doc.elabftw.net/metadata.html>

Dessiner quelque chose

Il est possible d'éditer des images et de les intégrer ensuite à une expérience comme fichier attaché.

Éditeur de molécule

- Pour dessiner une molécule.
- Ou charger un fichier .mol pour afficher une molécule dans l'éditeur.



L'enregistrement des expériences et de toutes leurs modifications est automatique, mais il est également possible de cliquer sur « enregistrer ».



Éditer une expérience

À partir du mode « vue ».



Dupliquer une expérience

À partir du mode « vue », bouton « dupliquer ».



PDF et ZIP de l'expérience

À partir du mode « vue », l'expérience peut être générée en pdf.



L'export en zip intègre les fichiers attachés.

Supprimer une expérience



L'admin autorise ou non la suppression des expériences et des items de la base de données par les utilisateurs.

Possibilité 1

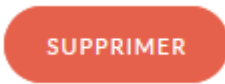
À partir de l'onglet EXPÉRIENCES,

- Sélectionner l'expérience à supprimer en cochant la case correspondante,
- Cliquer sur « SUPPRIMER » en rouge,
- Confirmer la suppression en cliquant sur « ok ».

Possibilité 2

Dans l'éditeur d'expérience,

- Cliquer sur l'ellipse et choisir « supprimer »,
- Confirmer la suppression en cliquant sur « ok ».



Une fois la suppression confirmée, l'expérience est DÉFINITIVEMENT supprimée. Ceci est aussi valable pour les items de la base de données et les modèles. Il n'y a pas de corbeille dans eLabFTW !



Horodater une expérience

À partir du mode « vue », une expérience peut être horodatée.

- L'admin peut imposer la possibilité d'horodater seulement les expériences avec un statut « success ».
- Lors de l'horodatage, un dossier zippé est généré. Avec un commentaire modifiable.
- Une expérience peut être horodatée à plusieurs reprises. Dans ce cas, différents dossiers zippés sont générés et visibles dans le mode « vue ».



Blockchain

Attention, cette fonctionnalité est suspendue pour le moment.

À partir du mode « vue », cliquer sur « blockchain »,

- Patienter quelques instants afin de générer un dossier zippé contenant un fichier pdf de l'expérience et une certification en pdf.
- Cet horodatage exploite la blockchain Bloxberg.org.

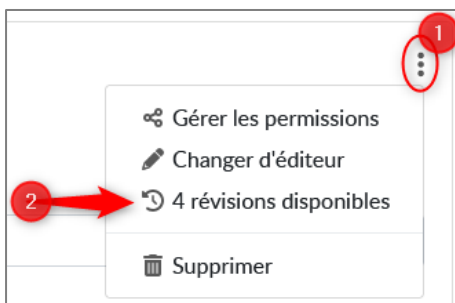


Verrouiller l'expérience

À partir du mode « vue », cliquer sur le « cadenas » pour verrouiller/déverrouiller une expérience.


- Une fois verrouillée, une expérience ne peut plus être modifiée par les autres utilisateurs, seuls des commentaires peuvent être ajoutés.
- Un admin peut verrouiller une expérience, son propriétaire ne peut alors plus la déverrouiller.

Historique des révisions



Dans l'éditeur d'expérience, l'historique est accessible à partir de l'ellipse si différentes versions de l'expérience existent.

Une ancienne version de l'expérience peut être restaurée.

Les révisions sont aussi accessibles à partir du mode « vue » sous les  **1 révision disponible** commentaires :

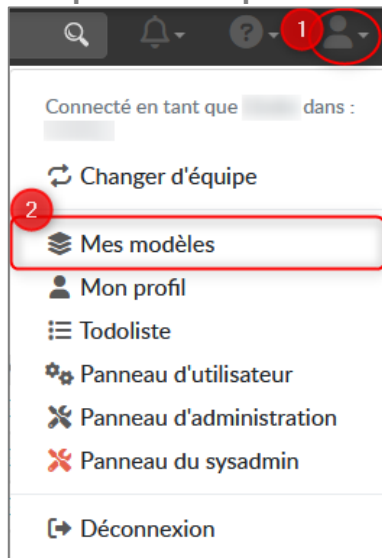
Sélectionner une expérience dans le tableau de bord (onglet EXPÉRIENCES) pour...

- Changer son statut.
- Sélectionner sa visibilité.
- Exporter cette expérience,
 - Au choix : faire un zip, csv, pdf, pdf avec des QR codes, JSON.
- Y ajouter un tag.
- Y ajouter un lien.
- La verrouiller, l'horodater ou la supprimer.



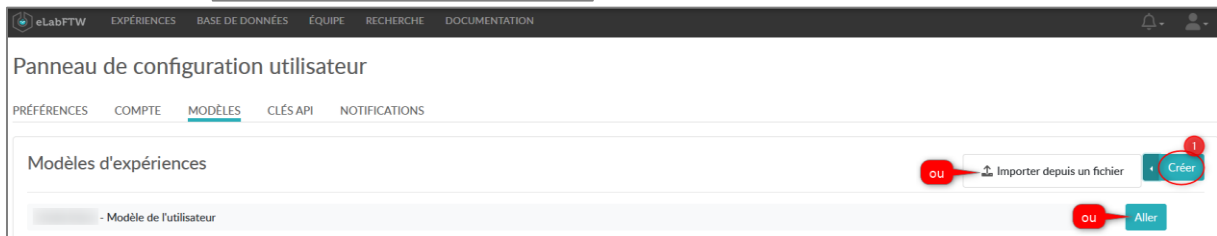
Onglet RECHERCHE : ces options sont accessibles à partir des résultats d'une recherche.

Créer un modèle pour les expériences



Les modèles de l'utilisateur sont accessibles :

- à partir du Menu utilisateur > Mes modèles
- à partir de l'onglet EXPÉRIENCES > Créer > Gérer les modèles.



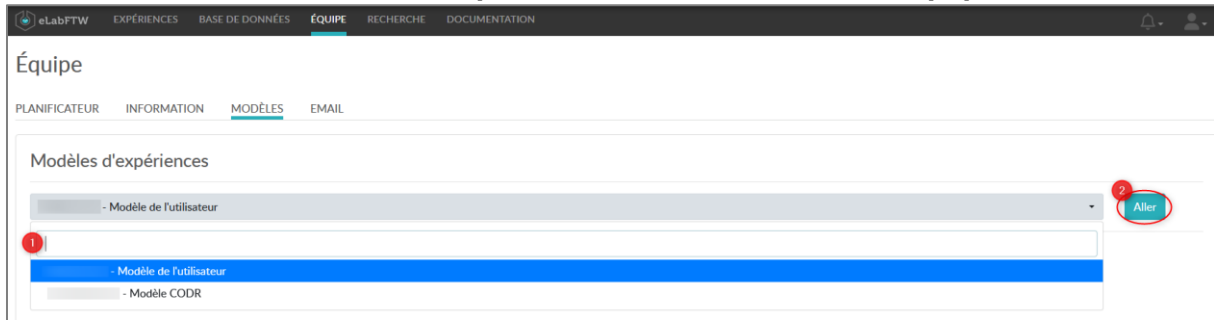
À partir du panneau de configuration utilisateur > onglet MODÈLES > créer ou importer depuis un fichier .eln

Dans l'éditeur du modèle d'expérience, à partir de l'ellipse, une expérience peut être créée depuis le modèle.

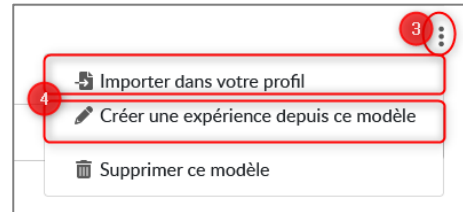
À partir de l'ellipse, un modèle peut être ajouté/retiré des favoris, verrouillé/déverrouillé, téléchargé, supprimé. Les révisions sont disponibles également.

Pour créer une expérience à partir d'un modèle directement depuis l'onglet « Expériences », aller dans « Modèles », choisir le modèle et l'ajouter à ses modèles favoris. Le modèle épinglé apparaîtra ensuite en cliquant sur « Créer » dans l'onglet « Expériences ».

Pour utiliser les modèles créés par d'autres membres de l'équipe



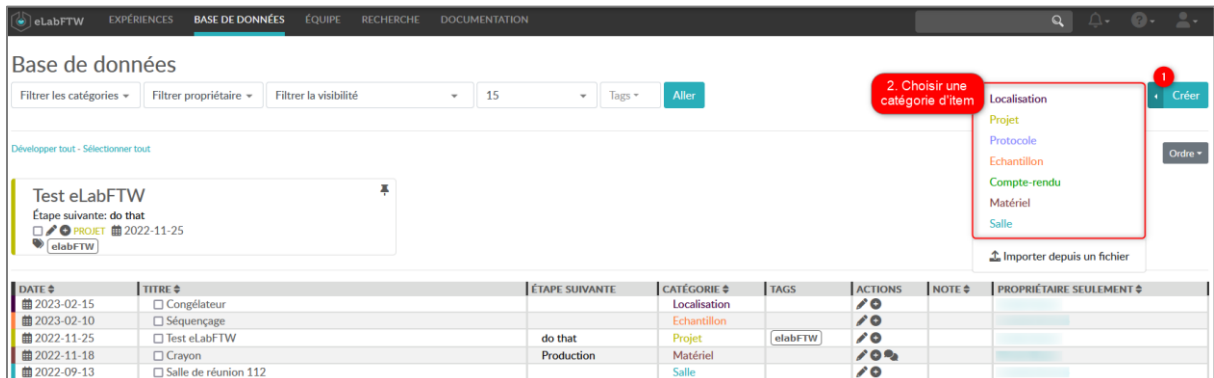
À partir de l'onglet ÉQUIPES > onglet MODÈLES,
Rechercher le modèle dans le menu déroulant > cliquer sur « Aller » > ellipse > importer dans votre profil ou créer une expérience depuis ce modèle.



Rendre visible ou non les expériences et les modèles

- Par défaut, tous les membres de l'équipe peuvent voir l'expérience, mais seul son propriétaire et l'admin peuvent la modifier.
- La visibilité peut être changée à partir de l'éditeur d'expérience ou de modèle : cliquer sur l'ellipse > gérer les permissions.
- La visibilité peut être restreinte à des groupes dans une équipe.

Créer des items dans la base de données



Onglet BASE DE DONNÉES > Créer > Choisir une catégorie d'items > Éditer l'item. L'éditeur est identique à l'éditeur d'expérience.



Seul l'admin peut définir les différentes catégories d'items de la base de données.

Classer et hiérarchiser les expériences ou les items



Épingler une expérience ou un item
En mode « vue », une expérience ou un item peut être épinglé/désépinglé.

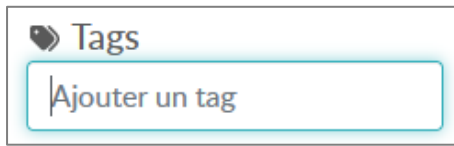
Une fois épinglés, l'expérience et l'item seront affichés à l'écart des autres dans le tableau de bord ou la base de données.

Noter et classer des expériences ou des items



- En changeant le statut de l'expérience.
- En sélectionnant un nombre d'étoiles dans l'éditeur d'expérience ou d'item.

Taguer une expérience ou un item



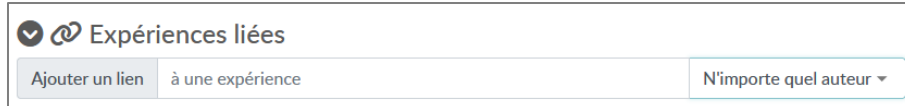
Utiliser des tags pour indexer les expériences et les items de la base de données.

Dans l'éditeur d'une expérience, d'un modèle ou d'un item, autocomplétion des tags déjà existants dans le cahier, supprimer un tag en cliquant dessus.



À utiliser pour lier des expériences, des items, des expériences et des items entre eux en leur attribuant le ou les mêmes tags.

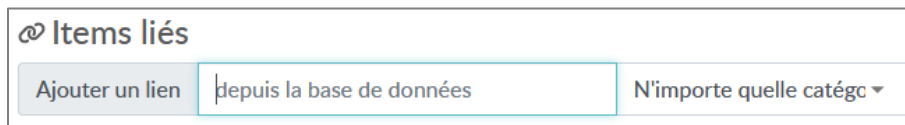
Expériences liées



Dans l'éditeur d'une expérience ou d'un modèle, pour lier n'importe quelle expérience à l'expérience ou au modèle, « ajouter un lien à une expérience ».

- Autocomplétion.
- Possibilité de filtrer par auteur.

Item liés



Dans l'éditeur d'une expérience ou d'un modèle, pour lier n'importe quel item de la base de données à l'expérience ou au modèle, « ajouter un lien depuis la base de données ».

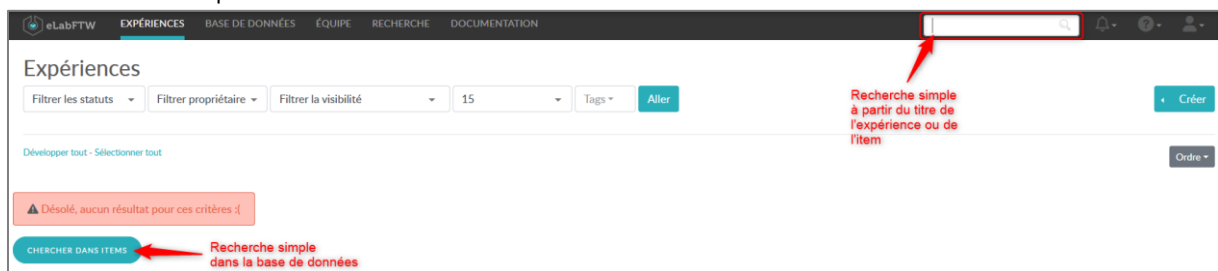
- Autocomplétion.
- Possibilité de filtrer par catégories d'items.

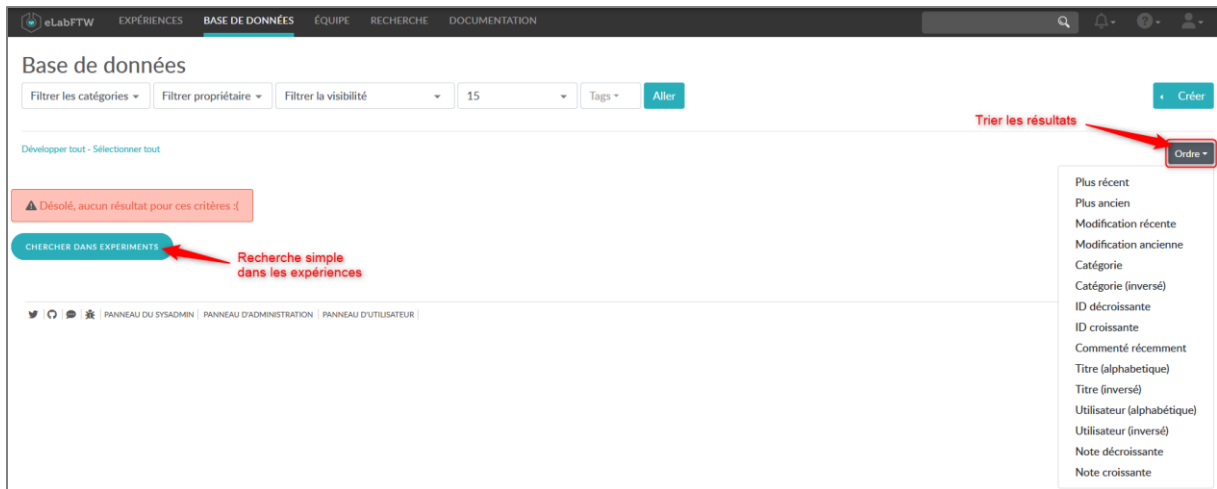


À utiliser pour regrouper des expériences par thématique, pour lier des protocoles et des expériences ensemble...

Rechercher des expériences ou des items de la base de données

Recherche simple

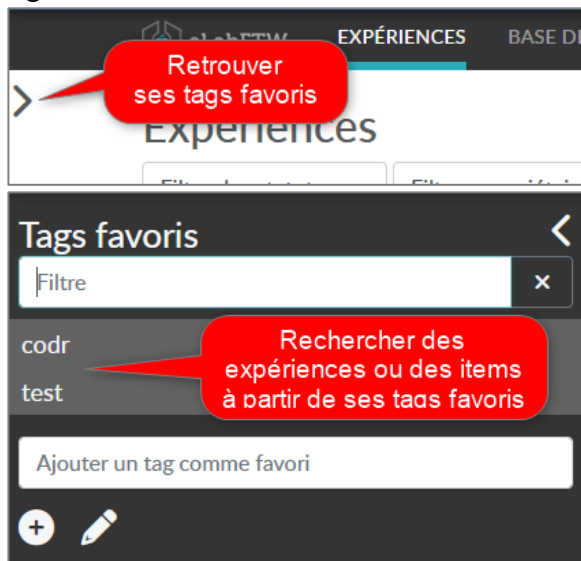




Recherche avancée

- Onglet RECHERCHE pour retrouver ses expériences, ses items et ceux de l'équipe (en fonction de la visibilité accordée par chaque propriétaire).
- Il s'agit d'un outil de recherche avancée : par tags, par auteurs, par dates, par statuts des expériences, par catégories d'items... Une recherche dans les champs supplémentaires est possible.

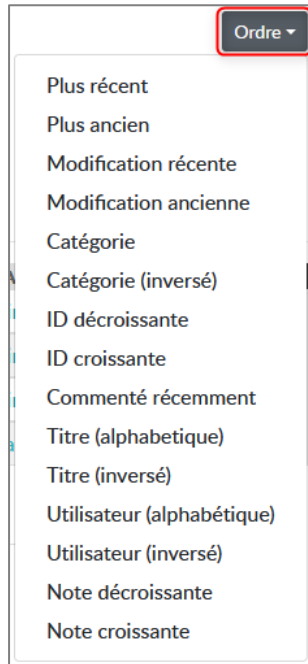
Tags favoris



Dans l'onglet EXPÉRIENCES ou l'onglet BASE DE DONNÉES, cliquer sur « > » pour faire apparaître les tags favoris.

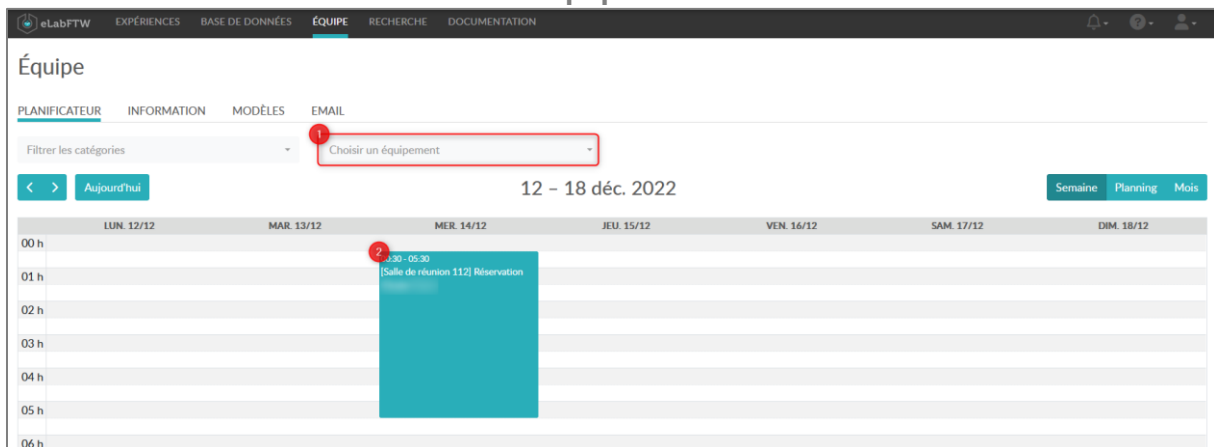
- Ajouter ou supprimer un tag comme favori.
- Filtrer les tags favoris.
- Rechercher des expériences ou des items à partir de ses tags favoris.

Trier les expériences ou les items de la base de données



À partir de l'onglet EXPÉRIENCES ou de l'onglet BASE DE DONNÉES, les expériences et les items peuvent être triés en cliquant sur « Ordre ».

Planifier des tâches et réserver un équipement



Réservation d'un équipement

Onglet ÉQUIPE > Planificateur > Choisir un équipement > Sélectionner l'équipement > Cliquer sur la plage horaire souhaitée > Entrer un commentaire > Valider avec « ok ».

Il est possible de filtrer les catégories d'items avant de choisir un équipement.

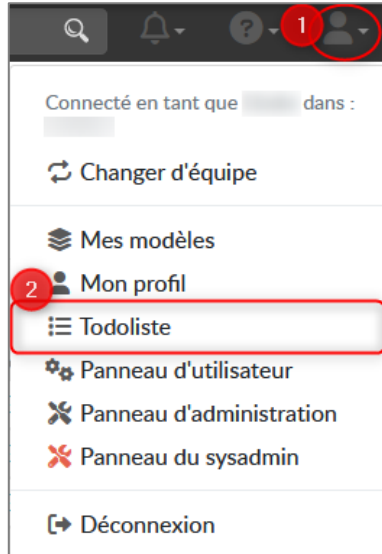
Pour augmenter ou réduire la durée de l'événement : étirer ou réduire le cadre avec la double flèche (qui apparaît en bas du cadre).

Pour déplacer l'événement dans le planning : faire un glisser-déposer du cadre.

Édition d'un événement

Dans le planificateur > Cliquer sur la plage horaire de réservation > Attacher/Détacher une expérience ou Attacher/Détacher un item ou Supprimer cet événement.

Todoliste



Dans le Menu utilisateur > Todoliste ou raccourci « t » (configuration par défaut) pour voir les tâches à terminer.

Astuces

Éditeur d'expérience/item/catégorie

Il est possible d'agrandir ou de réduire le cadre de l'éditeur d'expérience en cliquant sur l'angle inférieur droit (double barre).

Le raccourci Ctrl + shift + F permet d'utiliser l'éditeur en plein écran.

Pour rappel, l'affichage d'eLabFTW s'adapte aux dimensions de l'écran utilisé.

Texte

Des sections non consécutives de texte peuvent être sélectionnées simultanément à l'aide d'un ctrl + sélection des parties souhaitées.

Tableaux

Pour déplacer un tableau : sélectionner le tableau, puis ctrl+X, puis ctrl+V (couper-coller).

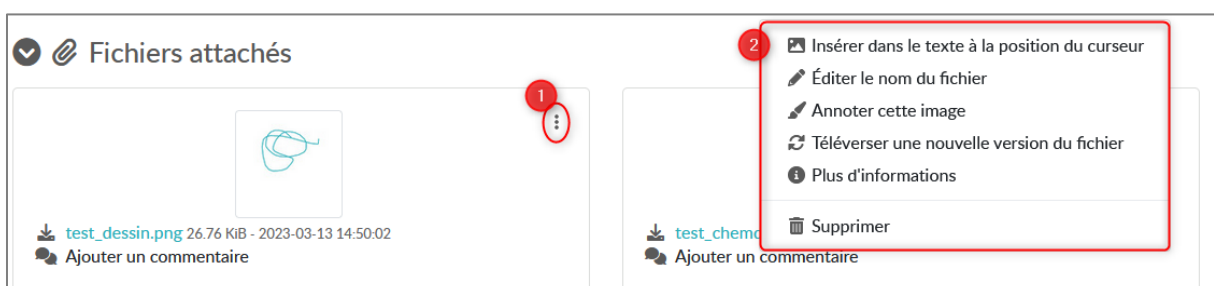
La gestion des propriétés d'un tableau est assez limitée mais, à partir de « Tableau », les bordures, cellules et lignes peuvent être modifiées en cliquant sur « propriétés » (taille, couleur, alignement). Il existe également un menu « propriétés du tableau ».

Liens

Utiliser # +titre pour créer des liens internes dans le champ texte ; cela ajoute automatiquement le lien dans expérience/item liés.

Fichiers attachés

À partir d'un fichier attaché, il y a plusieurs options possibles : cliquer sur le menu ellipse, puis choisir l'action souhaitée.



L'insertion du fichier (par ex. une image) dans l'éditeur d'expérience est possible avec « Insérer dans le texte à la position du curseur ». Il peut aussi être glisser-déposer dans l'éditeur.

Les fichiers attachés peuvent être renommés : cliquer sur le menu ellipse > éditer le nom du fichier.

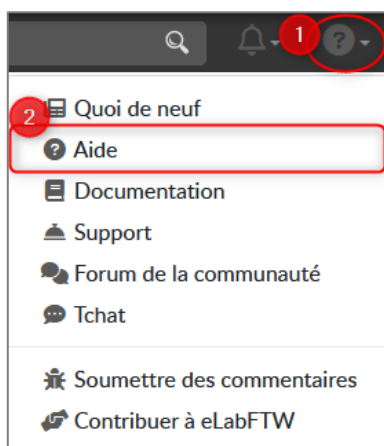
Les fichiers attachés peuvent être supprimés, sauf s'ils sont insérés dans l'éditeur d'expérience. Il faut « retirer toute référence au fichier dans l'expérience ».

Images

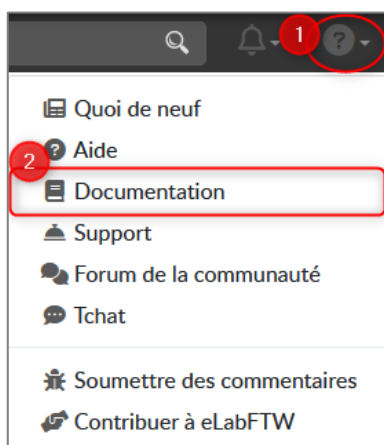
Les images (produites avec Dessin et ChemDraw ou jointes) sont obligatoirement des fichiers attachés.

Une fois l'image insérée dans l'éditeur d'expérience, en cliquant sur l'image, il est possible d'effectuer une rotation ou un retournement de l'image et l'image est modifiable. Elle peut être déplacée dans l'éditeur en la sélectionnant, puis ctrl+X, ctrl+V (couper-coller).

Aide



À partir du Menu aide, cliquer sur « Aide » pour accéder à un court mémo.



À partir du Menu aide, cliquer sur « Documentation » pour accéder à la documentation (en anglais) d'eLabFTW. Vous la trouverez également en cliquant ici : <https://doc.elabftw.net/>.

Dans le tableau de bord, l'onglet DOCUMENTATION permet d'accéder à la page dédiée à eLabFTW sur le site [Science Ouverte de l'Université de Lorraine](https://scienceouverte.univ-lorraine.fr/).

Si vous ne trouvez toujours pas la réponse à votre question, vous pouvez écrire à donnees-recherche@univ-lorraine.fr.