



tinybigstory sprl

# CyberTower

*Instructions d'installation et d'utilisation*

---

Xavier Wielemans, juin 2016

[xavier@tinybigstory.be](mailto:xavier@tinybigstory.be)

# Introduction

Merci d'avoir téléchargé l'application CyberTower de la tour cybernétique de Liège ! Ce document décrit la procédure d'installation de l'application et vous explique comment l'utiliser pour composer votre propre configuration de la tour (lumière, son et moteurs), et ensuite pouvoir la diffuser sur la tour réelle.

## 1. Installation (Windows/Mac)

### Mac

Après avoir décompressé le fichier "CyberTower.zip" que vous avez téléchargé du site internet, entrez dans le dossier "Mac" et faites glisser l'icône du fichier "CyberTower.app" qui s'y trouve vers le dossier "Applications".

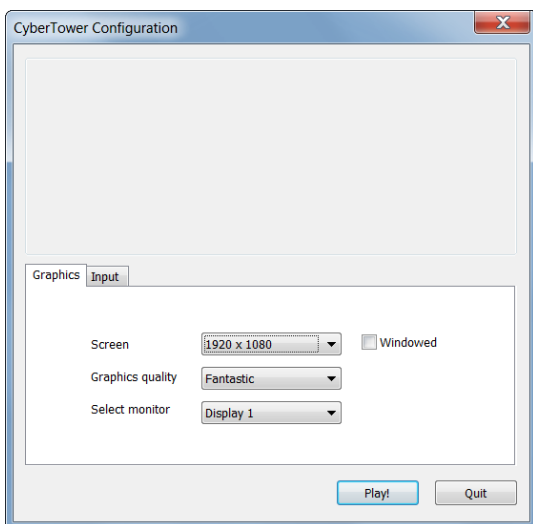
Lors de cette opération, il se peut que des avertissements de sécurité apparaissent, par exemple concernant le fait que "CyberTower" ne provient pas d'un développeur identifié. N'en tenez pas compte dans ce cas-ci.

### Windows

Après avoir décompressé le fichier "CyberTower.zip" que vous avez téléchargé du site internet, entrez dans le dossier "Win" et double-cliquez sur l'icône du fichier "CyberTower Setup" qui s'y trouve, ensuite suivez les instructions à l'écran.

## 2. Démarrage

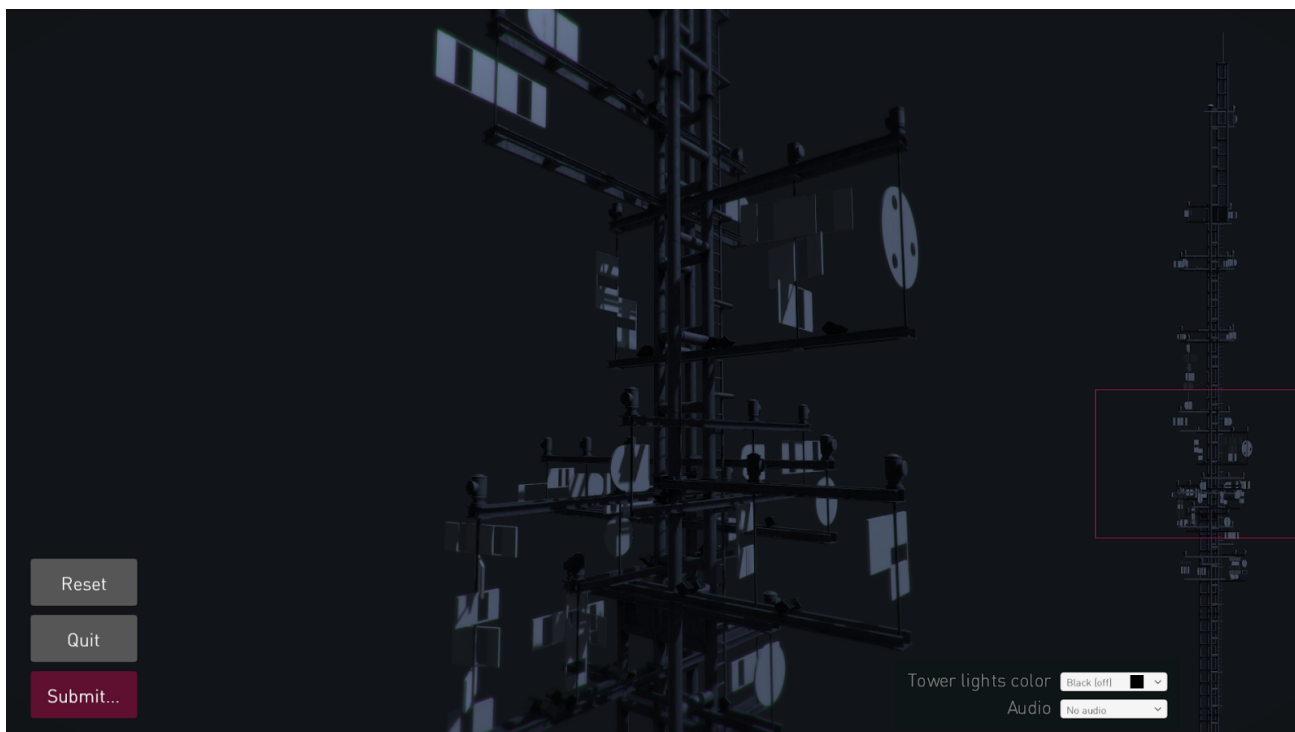
Au lancement de l'application, une boîte de dialogue vous permet de choisir votre résolution et le niveau de qualité souhaité. La case à cocher "windowed" (fenêtré) permet de choisir entre une exécution en mode fenêtré ou en plein écran.



Nous vous recommandons d'essayer le mode plein écran, en résolution maximale et en niveau de qualité "Fantastic". Si les animations manquent de fluidité dans ce mode, fermez l'application et relancez-la dans une résolution ou un niveau de qualité moindre.

### 3. Navigation

Voici comment se présente l'application au démarrage :



Au centre de la fenêtre de l'application se trouve une vue en perspective d'un détail de la tour. Cliquez et maintenez le bouton de la souris en déplaçant le curseur pour naviguer sur la tour : de haut en bas pour monter et descendre le long de la tour, de gauche à droite pour tourner autour.

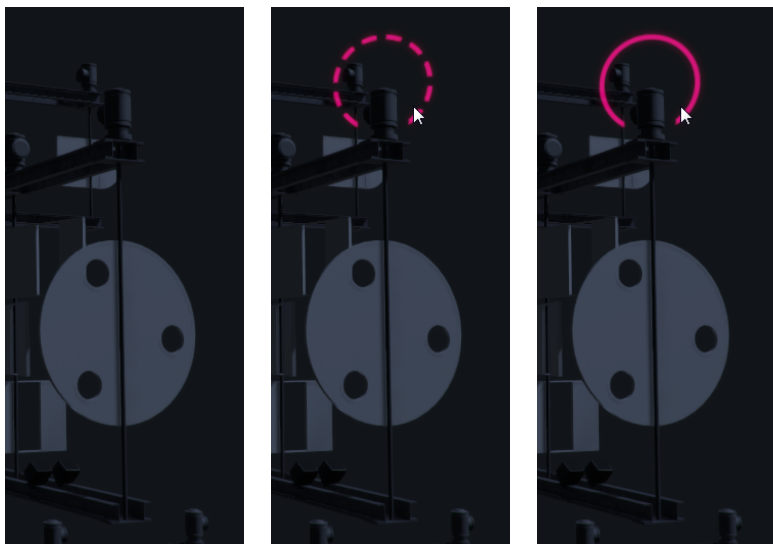
A droite de la fenêtre se trouve une vue d'ensemble de la tour, en élévation. La zone rectangulaire dessinée à l'avant-plan correspond à la partie de la tour visible au centre de la fenêtre. Cliquez n'importe où sur la vue d'ensemble de la tour pour déplacer instantanément ce rectangle et donc afficher une autre partie de la tour au centre de la fenêtre. Vous pouvez également maintenir le bouton enfoncé et déplacer le curseur vers le haut ou vers le bas pour monter et descendre très rapidement le long de la tour.

### 4. Configuration des axes

La tour comporte 37 "axes" verticaux, numérotés de 1 à 37. Au sommet de chaque axe se trouve un moteur qui permet de le faire tourner. Sur l'axe sont fixées une ou plusieurs "pales". Ces pales sont éclairées par un ou plusieurs projecteurs de couleur variable.

Au moyen de l'application, vous pouvez sélectionner un axe, modifier la couleur de ses projecteurs, choisir si l'axe est immobile ou en rotation. Pour un axe immobile, vous pouvez déterminer sa position angulaire. Pour un axe en rotation, vous pouvez déterminer la vitesse et la direction de cette rotation.

Pour sélectionner un axe, naviguez jusqu'à celui-ci et positionnez votre curseur sur le moteur ou sur une des pales de l'axe. Un cercle pointillé apparaît autour du curseur. Si vous cliquez à ce moment là, l'axe est sélectionné : le cercle passe en trait plein. Pour désélectionner l'axe, il vous suffit de cliquer sur un point de la fenêtre à côté de la tour.



Lorsqu'un axe est sélectionné, l'interface de configuration de l'axe apparaît dans le coin supérieur gauche de la fenêtre. Celui-ci affiche le numéro de l'axe ainsi que les réglages de couleur, position, vitesse et direction.



- Spotlight(s) color : détermine si les projecteurs qui éclairent l'axe sont éteints (off) ou allumés, et dans quelle couleur
- Motor running : détermine si l'axe est en mouvement ou non
- Position : si l'axe est immobile, détermine sa position angulaire fixe, en degrés.
- Speed : si l'axe est en mouvement, détermine sa vitesse de rotation
- Direction : si l'axe est en mouvement, détermine la direction de sa rotation

Toute modification de ces réglages est visible instantanément sur l'image de la tour dans la fenêtre (ainsi que sur la vue d'ensemble sur le côté droit). Elle est en outre automatiquement sauvegardée sur votre ordinateur.

Une fois le réglage d'un axe terminé, il vous suffit de cliquer sur le moteur ou une pale d'un autre axe pour le sélectionner et le régler à son tour.

## 5. Configuration de la tour

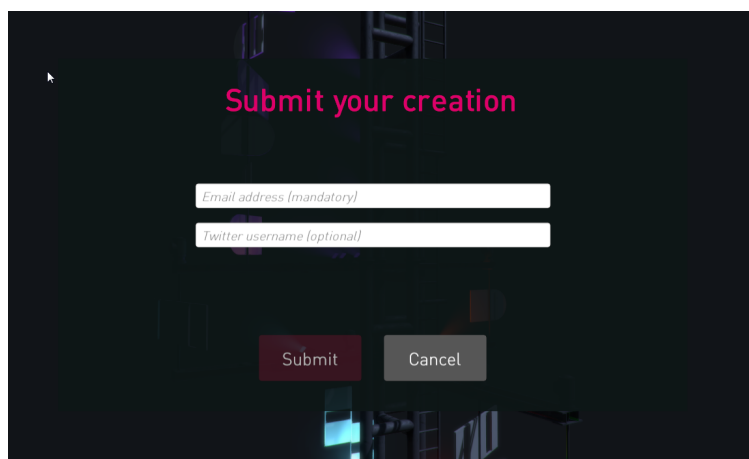
Outre les réglages des axes, la tour elle-même possède deux réglages spécifiques : la bande son (à choisir parmi les 5 bandes son disponibles, ou à régler sur “No audio” pour désactiver le son) et les projecteurs qui éclairent la structure de la tour depuis le sol (éteints ou allumés dans une des couleurs proposées).

Là encore, les modifications à ces réglages sont appliquées immédiatement à l'écran et sont sauvegardées automatiquement.

## 6. Publication du résultat

Une fois vos réglages terminés, vous pouvez si vous le souhaitez envoyer le résultat au serveur de gestion de la tour. Celui-ci téléchargera votre configuration et la stockera pour diffusion future. A l'heure où cette documentation est rédigée, il est prévu que tous les vendredis, de 22h à minuit, les créations des utilisateurs de l'application soient diffusées sur la tour, l'une après l'autre, chacune restant visible pendant 2 minutes. Cette programmation peut évidemment évoluer...

Pour publier votre création, cliquez sur le bouton “Submit...” en bas à gauche de la fenêtre. Une boîte de dialogue apparaît :



Entrez votre adresse mail et, si vous le souhaitez, votre *username* Twitter, puis cliquez sur le bouton “Submit”. Attention, vous devez être connecté à internet pour que la soumission fonctionne !

Si tout va bien, l'application reçoit une confirmation de réception de la part du serveur et affiche un message indiquant le jour et l'heure de la diffusion prévue. Celle-ci vous sera reconfirmée par mail (et éventuellement par un tweet) quelques heures avant la séance de diffusion prévues.

En cas d'erreur, l'application vous invite à tester votre connexion et à réessayer ultérieurement. Si le problème persiste, contactez le développeur de l'application (Xavier Wielemans, [xavier@tinybigstory.be](mailto:xavier@tinybigstory.be)).

Il se peut également que le nombre maximal de créations que le serveur peut accepter par semaine soit atteint. Dans ce cas, le serveur vous conseillera de retenter une soumission de votre création la semaine suivante.

Que la publication ait réussi ou non, votre création reste sauvegardée sur votre ordinateur.

## 7. Autres fonctions

A tout moment, il est possible de réinitialiser votre création en cliquant sur le bouton "Reset". Si vous confirmez, la tour revient à son état initial : tous les moteurs à l'arrêt en position 0, son désactivé, tous les éclairages éteints. Vous pouvez alors recommencer à créer et, si vous le souhaitez, soumettre à nouveau le résultat...

Enfin, pour quitter l'application, cliquez simplement sur le bouton "Quit" et confirmez votre choix.

Merci de votre intérêt pour la tour cybernétique de Liège et pour cette application ! Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir lors de son utilisation et nous sommes impatients de contempler vos créations sur la tour...