

ARMOIRO

L'armoire qui garde la mémoire de toute la maison

Guide utilisateur

Administrateur de projet

Configurer un projet, l'équipe et l'inventaire

Version 0.23.0 — POC

Support : armoiro@vdenis.net

1. Bienvenue dans Armoire

Armoire est un inventaire structuré de tout ce que contient un lieu (une maison, un local, une succession...). Son principe tient en une phrase : « Rangez une fois, retrouvez toujours. » Chaque objet est décrit, photographié et rangé à sa place, de sorte que n'importe qui du projet puisse le retrouver et savoir ce qu'il en est.

Ce guide est destiné au profil Administrateur de projet. Il explique la logique de l'application, la marche à suivre pour bien démarrer, et l'usage de chaque fonction disponible dans la version en production (0.23.0).

La logique en trois idées

- **Un projet = un périmètre** : une maison, une succession, un déménagement, une collection... Son type oriente le vocabulaire et l'usage.
- **Des emplacements = un arbre de lieux** : Site → Bâtiment → Étage → Pièce, puis des objets rangés à l'endroit le plus précis utile ; certains objets peuvent eux-mêmes « contenir » d'autres objets et des niveaux (meuble, carton...) via l'option « peut contenir » (depuis la version 0.13.0).
- **Des objets = le cœur de l'inventaire** : décrits en détail (état, dimensions, photos...). Les lots permettent de les regrouper de façon transversale (ex. « à vendre »), indépendamment de leur rangement.

2. Accès et connexion

Se connecter

Rendez-vous sur l'adresse de votre instance Armoire. Saisissez votre email ou votre pseudo, puis votre mot de passe, et cliquez sur « Se connecter ». Cochez « Rester connecté » pour garder votre session ouverte sur cet appareil (environ 30 jours).

Premier accès et mot de passe oublié

- **Premier accès** : vous recevez un email de bienvenue contenant un lien pour définir votre mot de passe (valable 7 jours).
- **Oubli** : cliquez sur « Mot de passe oublié ? » sous le formulaire ; un lien de réinitialisation vous est envoyé par email.

Astuce : en cas d'oubli, le message affiché reste volontairement générique, pour la sécurité.

3. Se repérer dans l'interface

L'écran se compose de trois zones : l'en-tête en haut, la navigation des lieux à gauche (dans un projet) et l'écran principal au centre.

L'en-tête

- **Le logo Armoire** ramène à l'accueil, c'est-à-dire la liste de vos projets.
- **Le menu « Admin »** regroupe les entrées d'administration auxquelles vous avez droit : le Journal du projet et les Paramètres du projet.
- **Les Paramètres du projet** (dans le menu « Admin ») donnent accès à la fiche du projet, aux membres, aux groupes et à la matrice des droits.
- **Le menu de profil** (avatar + nom) donne accès à « Mon profil », « À propos » et « Déconnexion ».

L'accueil

L'accueil liste les projets auxquels vous avez accès. Cliquez sur un projet pour l'ouvrir.

Dans un projet

- **À gauche** : l'arbre des emplacements (déplié par défaut) ; cliquez sur un lieu pour afficher son contenu.
- **Au centre** : le contenu de l'emplacement sélectionné — ses sous-emplacements, ses contenants et ses objets — ainsi que les onglets Inventaire, Lots et les modules activés.

4. Bien utiliser les listes

Toutes les listes d'Armoiro (objets, lots, membres, contacts...) fonctionnent de la même manière. Comprendre ce fonctionnement une fois suffit pour tout le logiciel.

Naviguer et trier

- **Pagination** : la barre au-dessus du tableau permet de changer de page avec des flèches compactes « ‹ › » (première / précédente / suivante / dernière) et de choisir le nombre de lignes (25 par défaut, 50, 100 ou « Tout ») ; les actions de la liste sont regroupées dans un menu « ⋮ » (kebab) à droite de cette barre.
- **Tri** : cliquez sur l'en-tête d'une colonne pour trier ; un second clic inverse le sens (croissant ↔ décroissant).
- **Recherche** : un champ « Rechercher » filtre la liste ; le contraste une ligne sur deux facilite la lecture.
- **Ouvrir** : cliquez sur le nom d'un élément pour ouvrir sa fiche détaillée.

Sélectionner et agir

- **Sélection** : cochez des lignes ; la case d'en-tête sélectionne toute la page. Si la liste dépasse une page, un bandeau propose d'étendre la sélection à « tout le jeu filtré ».
- **Export** : depuis le menu « ⋮ », « Export » génère un fichier Excel de la sélection ; « Export avancé... » permet de choisir les colonnes et le format (Excel, CSV ou PDF). Export simple et avancé sont disponibles sur les objets, les lots, les membres, les contacts, les estimations et les démarches.
- **Actions groupées** : les actions de masse sont regroupées dans le menu « ⋮ » : « Filtre avancé... » (critères combinés ET/OU, sur objets, lots, membres, contacts, estimations et démarches) et, pour les objets, « Déplacer... », « Ajouter au lot », « Changer le propriétaire... » et « Supprimer ». Elles portent sur la sélection ou sur tout le jeu filtré.
- **Miniatures** : une petite image de la photo principale s'affiche quand elle existe.
- **Messages** : les confirmations et les erreurs s'affichent en petits messages (toasts) non bloquants, sans fenêtre à valider.

Astuce : pour une action de masse portant sur beaucoup d'éléments, un second avertissement s'affiche avant l'exécution — vous gardez la main.

Rôles, groupes et droits

Deux niveaux à ne pas confondre

- **Le super-administrateur** : un statut global de la plateforme (gère tous les projets). Ce n'est pas votre rôle.
- **Les droits par projet** : vos droits s'appliquent à un projet, via des groupes. Vous administrez votre projet, pas la plateforme.

Les six groupes créés dans chaque projet

À la création d'un projet, six groupes sont créés automatiquement, avec une matrice de droits par défaut :

Groupe	Contenu*	Membres / droits	Paramétrage projet	Partage
Super-admin	Tout	Tout	Oui	Oui
Administrateur	Tout	Tout	Oui	Oui
Contributeur	Créer / modifier / supprimer	—	—	—
Lecteur	Lecture + export	—	—	—
Bénéficiaire	Lecture	—	—	Créer
Invité	Aucun	—	—	—

* « Contenu » = structure, objets, lots, estimations, démarches, contacts, actions.

Niveaux de droit

Pour chaque domaine, un groupe accorde un niveau croissant : aucun, lecture, modification, création, suppression. Les droits d'un membre sont l'union (le plus permissif) de ses groupes.

Mettre en place votre projet (administrateur)

Vous recevez un projet créé par le super-administrateur. Marche conseillée :

- 1. Complétez la fiche projet :** via Paramètres du projet, renseignez le type, la description et la date de début ; le nom peut aussi y être ajusté.
- 2. Constituez l'équipe :** depuis Paramètres → Membres & droits, invitez les personnes (email + nom) et affectez-les aux groupes adaptés (Contributeur, Lecteur, Bénéficiaire...).
- 3. Affinez les droits :** si les groupes par défaut ne suffisent pas, ajustez la matrice des droits par groupe.
- 4. Structurez les lieux :** construisez l'arborescence des lieux du général au précis, avant de saisir les objets.
- 5. Définissez les conventions :** fixez avec l'équipe une convention de nommage et une liste de catégories/états, pour un inventaire homogène.
- 6. Démarrez l'inventaire :** lancez la saisie pièce par pièce ; encouragez la photo principale systématique.

Gérer les membres et leurs droits

Inviter, modifier, retirer

- **Inviter :** Paramètres → « Membre » : saisissez l'email et le nom ; un email de bienvenue avec lien de création de mot de passe est envoyé.
- **Modifier :** le bouton « Groupes » d'une ligne ouvre une fenêtre pour cocher/décocher ses groupes ; vous pouvez aussi retirer un membre du projet.

Ajuster la matrice des droits

Dans la même page, la matrice « groupe × domaine » permet de régler finement chaque niveau. Les groupes Super-admin et Administrateur restent verrouillés au maximum.

5. L'inventaire : lieux, objets et contenants

Construire l'arborescence des lieux

Construisez la structure du général au précis : Site (l'adresse), puis Bâtiment, Étage, Pièce. Au-delà de la pièce, ce sont des objets qui prennent le relais : un objet peut être transformé en meuble ou contenant (bouton « Transformer en meuble / contenant » sur sa fiche) pour à son tour héberger d'autres objets et

des niveaux (une étagère, un tiroir). Descendez au niveau de détail qui vous sera utile pour retrouver les objets.

- **Ajouter / renommer / supprimer** : depuis la navigation de gauche, utilisez les boutons d'ajout au survol d'un lieu ; le nom d'un lieu se modifie en l'éditant depuis sa fiche, et vous pouvez supprimer un lieu (et tout ce qu'il contient).
- **Fiche d'un lieu** : chaque emplacement a une description ; les sites et bâtiments acceptent aussi une adresse et des coordonnées GPS.

Décrire un objet

L'objet est le cœur de l'inventaire. Sélectionnez un emplacement, puis ajoutez un objet et renseignez ce qui vous est utile :

- **Identité** : nom, description, catégorie, état, quantité.
- **Caractéristiques** : dimensions (hauteur × largeur × profondeur), poids, matière.
- **Traçabilité** : référence, origine / histoire (texte libre), date d'achat, fin de garantie.
- **Propriétaire** : un objet peut avoir un propriétaire — un membre, un groupe ou un contact du projet. Un propriétaire par défaut peut être défini au niveau du projet ; il s'applique automatiquement aux nouveaux objets. Le propriétaire apparaît en colonne dans la liste et sert de critère de filtre et d'export.

Photos, vidéo et documents

- **Photos** : ajoutez plusieurs photos et désignez la photo principale (celle qui apparaît en miniature dans les listes).
- **Vidéo** : une courte vidéo peut être jointe (selon les limites du serveur).
- **Documents** : joignez factures, certificats, notices... avec un titre et une description.
- **Déplacer** : un objet peut être déplacé vers un autre emplacement à tout moment.

Meubles et contenants

Depuis la version 0.13.0, un meuble ou un contenant (carton, boîte...) n'est plus une entité à part : c'est un objet comme un autre, sur lequel on active l'option « peut contenir ». Depuis sa fiche, le bouton « Transformer en meuble / contenant » active cette option ; l'objet gagne alors une section Contenu listant ce qu'il héberge (autres objets, niveaux). Idéal pour un déménagement : on ouvre le meuble ou le contenant pour voir et gérer ce qu'il contient. S'il n'est pas vide, la suppression propose de libérer son contenu (qui remonte à l'emplacement parent) ou de le supprimer avec (cascade).

6. Les lots

Un lot regroupe des objets de façon transversale, indépendamment de leur emplacement — par exemple « à vendre », « à donner », « pour Marie ». Un même objet peut appartenir à plusieurs lots.

- **Créer** : créez un lot (nom, description) depuis l'onglet Lots.
- **Remplir** : depuis une liste d'objets, sélectionnez plusieurs objets puis « Ajouter au lot » ; vous pouvez aussi ajouter tout le contenu d'un contenant.
- **Suivre** : le lot affiche un résumé par catégorie et par état, et permet de retirer des objets.

7. Modules : Journal, Contacts, Actions

Certaines fonctions sont fournies par des modules, activables par projet. Les onglets correspondants n'apparaissent que si le module est activé et si vous en avez le droit.

Contacts

Un carnet de contacts propre au projet (nom, organisation, téléphone, email) — experts, prestataires, notaire, acheteurs...

Actions

Le suivi des tâches et démarches liées au projet (à faire, planifié, réalisé), avec intervenants et cibles.

Journal

Le journal d'audit trace les opérations du projet (créations, modifications, connexions...). Vous pouvez le filtrer, le trier et l'exporter en Excel ; sa durée de rétention est réglable.

Astuce : le journal est un excellent moyen de comprendre « qui a fait quoi » sur un objet ou un projet.

Commentaires

Objets, lots, emplacements et actions peuvent porter un fil de commentaires (un niveau de réponse). Leur affichage par défaut se règle dans votre profil (voir « Préférences »).

Statistiques

Réservé aux administrateurs et super-administrateurs du projet, l'onglet Statistiques (module optionnel) donne une vue d'ensemble du projet : structure des lieux (sites, bâtiments, étages, pièces, niveaux), décompte des objets (simples, contenant, sans photo), utilisateurs par groupe, médias par type, lots, contacts, estimations, commentaires, avancement des démarches et des actions par statut, et activité récente du journal.

8. Rechercher dans un projet

La recherche du projet trouve les éléments dont le texte contient les mots saisis (insensible à la casse et aux accents). Utilisez-la pour retrouver rapidement un objet par son nom, sa catégorie ou un détail.

Recherche avancée — le menu « ⋮ » à droite du champ de recherche ouvre « Nouvelle recherche avancée », qui construit des critères combinés (ET/OU) par type : les objets (avec un filtre de périmètre limitant la recherche à une branche de l'arbre des lieux) ou les lots. Une recherche avancée peut être enregistrée sous un nom, puis retrouvée, relancée, renommée ou supprimée depuis ce même menu ; les recherches enregistrées sont privées (propres à chaque utilisateur) et limitées au projet.

Votre profil et « À propos »

Depuis le menu de profil, « Mon profil » permet de mettre à jour vos informations (nom, pseudo, email, téléphone, adresse), votre avatar et votre mot de passe.

- **Préférences :** une sous-section « Préférences » regroupe vos réglages, dont « Afficher les commentaires par défaut ».

« À propos » rappelle la version de l'application et le contact de support.

Conseils

- **Cadrez tôt :** structure des lieux et conventions de nommage avant la saisie de masse : c'est ce qui fait la qualité d'un inventaire.
- **Droits au plus juste :** donnez le minimum nécessaire (souvent « Contributeur » pour saisir, « Lecteur » pour consulter).
- **Surveillez :** consultez le journal pour suivre l'activité et lever les doutes.