
Éditeur de Trajectoire

Notice d'utilisation

Guide complet des fonctionnalités de l'éditeur web
de trajectoires agricoles.

Version 1.0 — July 2026

Sommaire

1. Introduction	4
Concepts clés	4
2. Connexion à l'application	5
3. Vue d'accueil	6
Le panneau latéral	6
La barre d'actions globales	6
La carte	6
4. Rechercher un point d'intérêt	7
5. Créer une trajectoire	8
5.1 Dessiner une ligne	8
5.2 Remplir une parcelle	9
5.3 Créer un géofencing	10
6. Éditer une trajectoire	11
6.1 Modifier la vitesse globale	11
6.2 Éditer les zones de travail	12
6.3 Sélectionner des sections (au clic)	13
6.4 Sélectionner des sections par zone	14
6.5 Éditer une section	15
6.6 Rallonger une section	16
6.7 Connecter les demi-tours	17
6.8 Supprimer des points par zone	18
6.9 Outil règle	19
6.10 Annuler la dernière modification	20
7. Sauvegarder et charger une trajectoire	21
Nouveau	21
Charger	21

Sauvegarder 21

1. Introduction

L'**Éditeur de Trajectoire** est une application web permettant de créer, modifier et sauvegarder des trajectoires destinées à des véhicules agricoles. Il offre une interface cartographique interactive avec de nombreux outils d'édition (dessin de lignes, remplissage de parcelles, géofencing, édition par sections, etc.).

Concepts clés

Trajectoire. Une trajectoire est un ensemble ordonné de sections, enregistrable sous un nom de fichier.

Section. Une section est un tronçon continu de la trajectoire, composé d'une suite de points géolocalisés. Chaque point porte notamment une **vitesse**, une information de **zone de travail** et un indicateur de **demi-tour**.

Zone de travail. Chaque point est marqué comme étant en zone de travail (l'outil est actif) ou hors zone de travail (déplacement, demi-tour...).

2. Connexion à l'application

À l'ouverture de l'application, l'écran de connexion s'affiche. Renseignez votre adresse e-mail et votre mot de passe, puis validez pour accéder à l'éditeur.

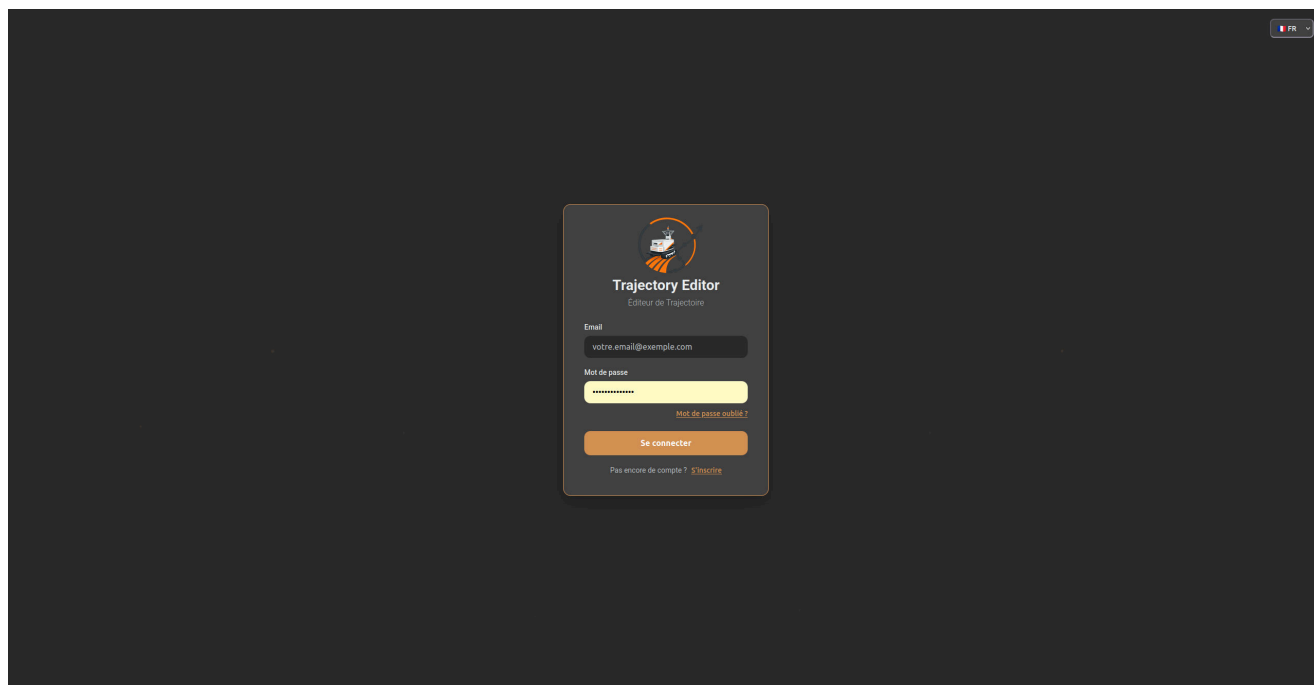


Figure 1 — Page de connexion.

3. Vue d'accueil

Une fois connecté, l'application affiche l'éditeur avec trois zones principales : le **panneau latéral gauche** (propriétés et actions), la **barre d'actions globales** en haut à droite et la **carte** occupant l'essentiel de l'écran.

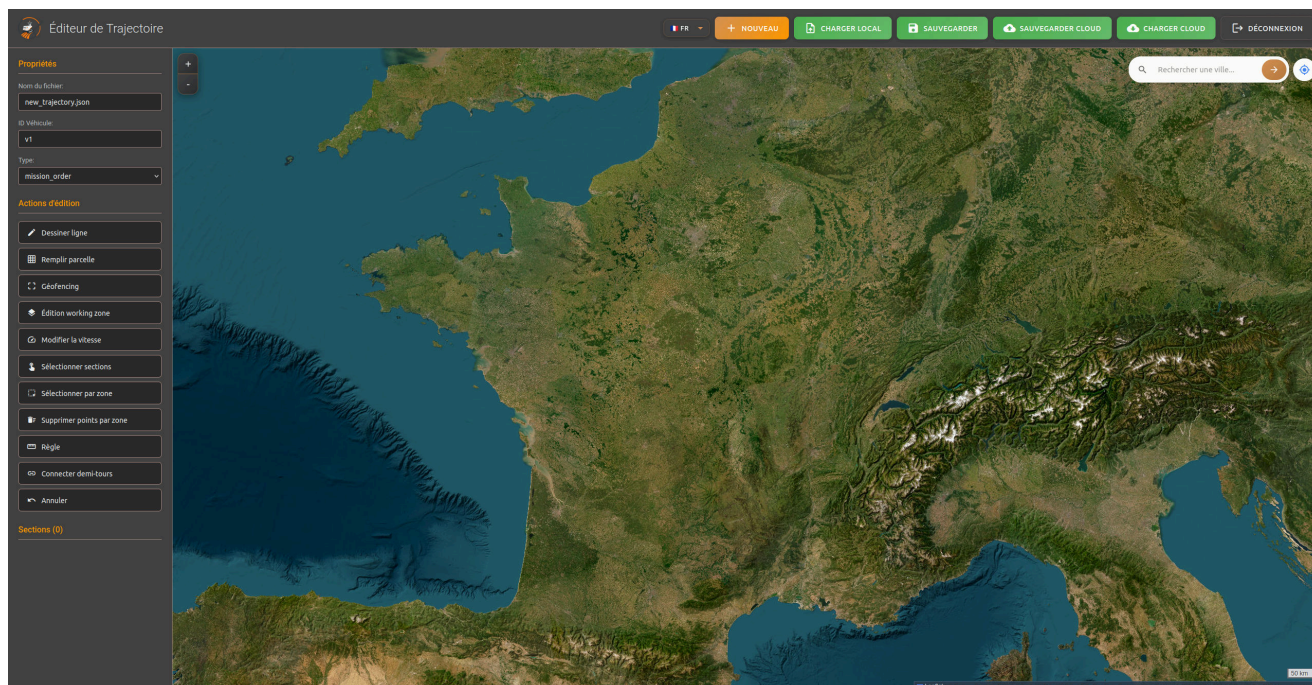


Figure 2 — Vue d'accueil de l'éditeur de trajectoire.

Le panneau latéral

Le panneau de gauche regroupe les **propriétés** du fichier (nom, ID véhicule, type de trajectoire) et l'ensemble des **actions d'édition** disponibles : dessin de ligne, remplissage de parcelle, géofencing, édition des zones de travail, modification de la vitesse, sélection de sections, sélection par zone, suppression de points, règle, connexion des demi-tours et annulation. L'**ID véhicule** doit être renseigné avec la valeur **v1** pour que la trajectoire soit compatible avec nos robots.

La barre d'actions globales

En haut de l'écran, vous trouvez un sélecteur de langue puis les boutons **Nouveau**, **Charger**, **Sauvegarder** et **Déconnexion**. Ces boutons agissent sur la trajectoire complète.

La carte

La carte est zoomable et navigable à la souris. Un champ de recherche en haut à droite permet de vous rendre rapidement sur un lieu (voir chapitre suivant).

4. Rechercher un point d'intérêt

Pour vous positionner rapidement sur une parcelle ou une ville, utilisez la barre de recherche située en haut à droite de la carte. Saisissez le nom d'un lieu et validez : une liste de suggestions apparaît, cliquez sur celle qui correspond pour recentrer la carte.

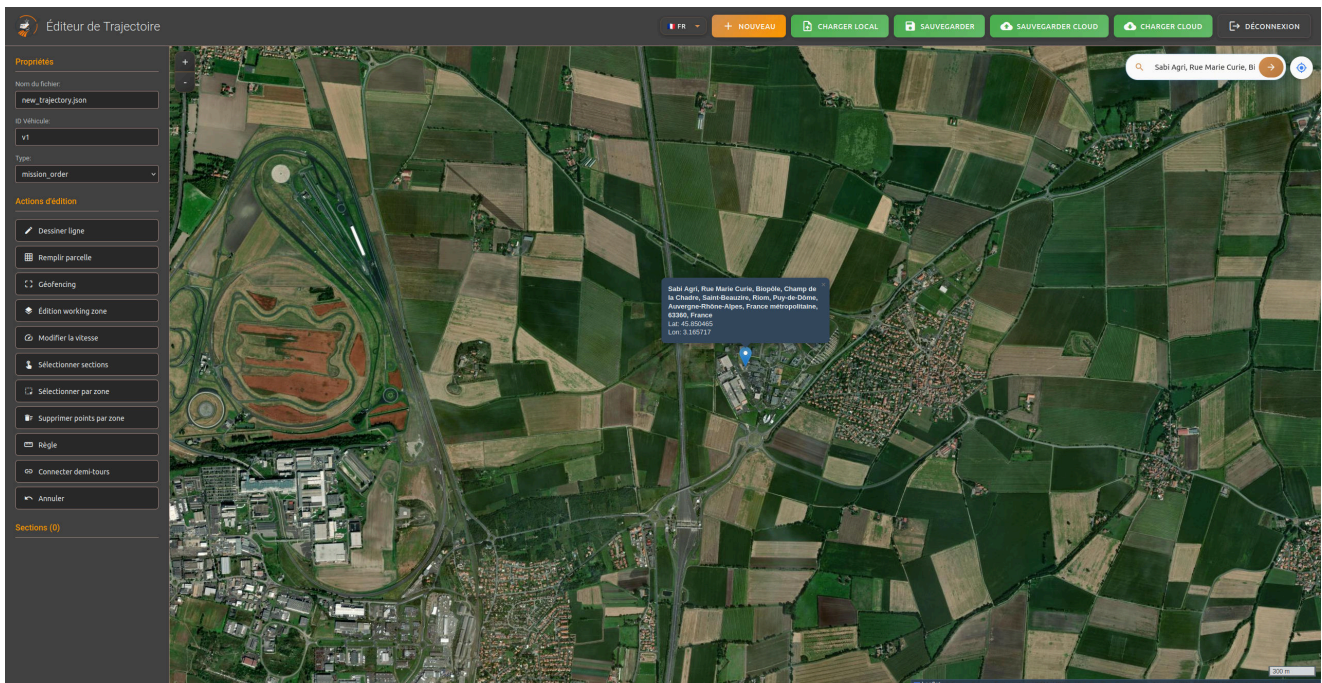


Figure 3 — Recherche d'un point d'intérêt via la barre de recherche.

5. Créer une trajectoire

Trois modes de création sont proposés : le dessin d'une ligne libre, le remplissage automatique d'une parcelle par des allers-retours parallèles, et la définition d'un géofencing (zone d'autorisation).

5.1 Dessiner une ligne

Cliquez sur **Dessiner ligne** dans le panneau latéral, puis cliquez sur la carte pour placer les points successifs. La ligne se dessine au fur et à mesure de vos clics. Validez lorsque la trajectoire est complète.

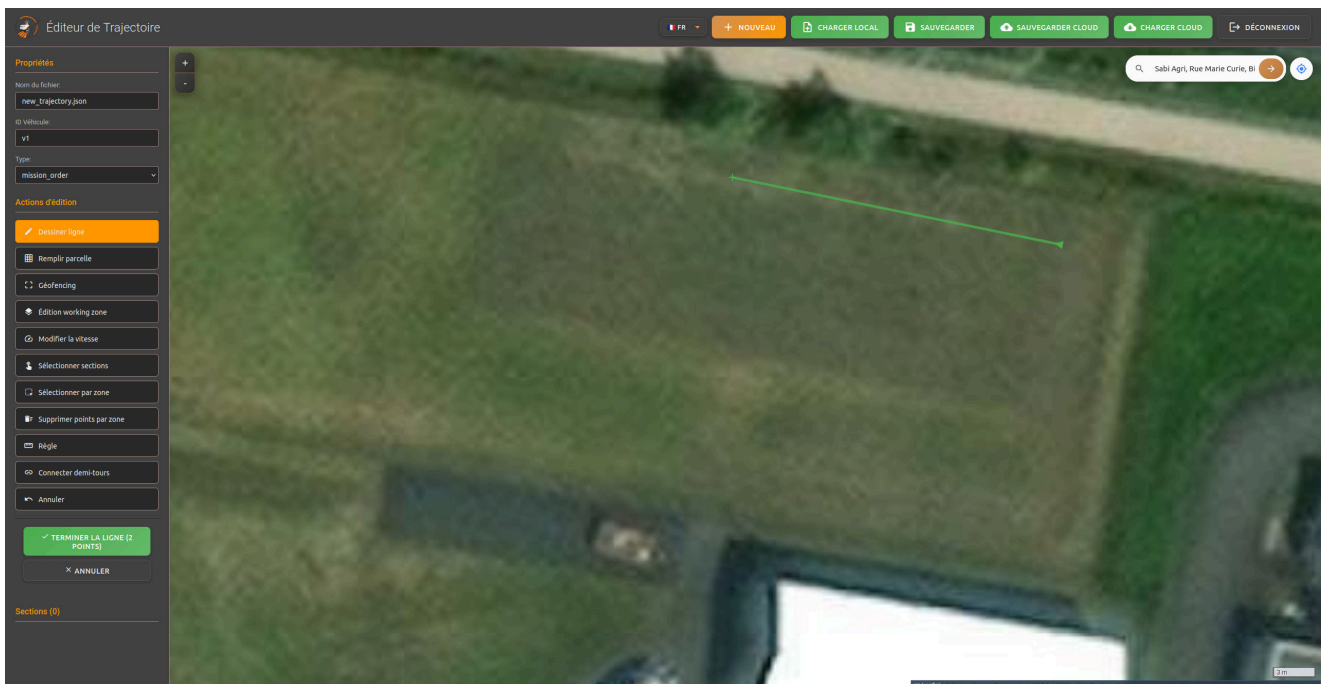


Figure 4 — Création d'une trajectoire ligne par points successifs.

5.2 Remplir une parcelle

Le mode **Remplir parcelle** permet de générer automatiquement une trajectoire en allers-retours parallèles à l'intérieur d'une parcelle. Dessinez d'abord le contour de la parcelle en cliquant point par point sur la carte.

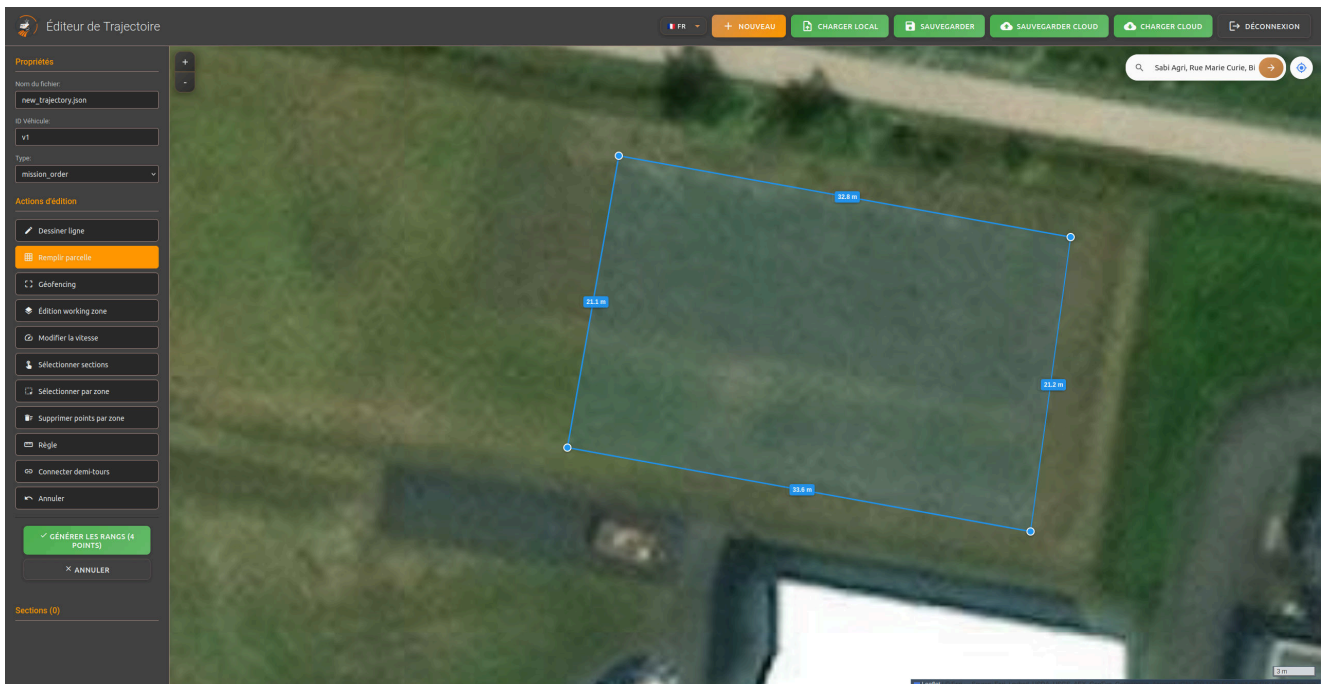


Figure 5 — Tracé du contour de la parcelle.

Une fois le contour fermé, validez : l'éditeur calcule automatiquement les passages parallèles à l'intérieur de la parcelle en tenant compte de la largeur de travail. Le **sens des rangs** est déterminé par le **premier segment** tracé pour encadrer la parcelle : orientez donc ce premier côté dans la direction souhaitée pour les passages.

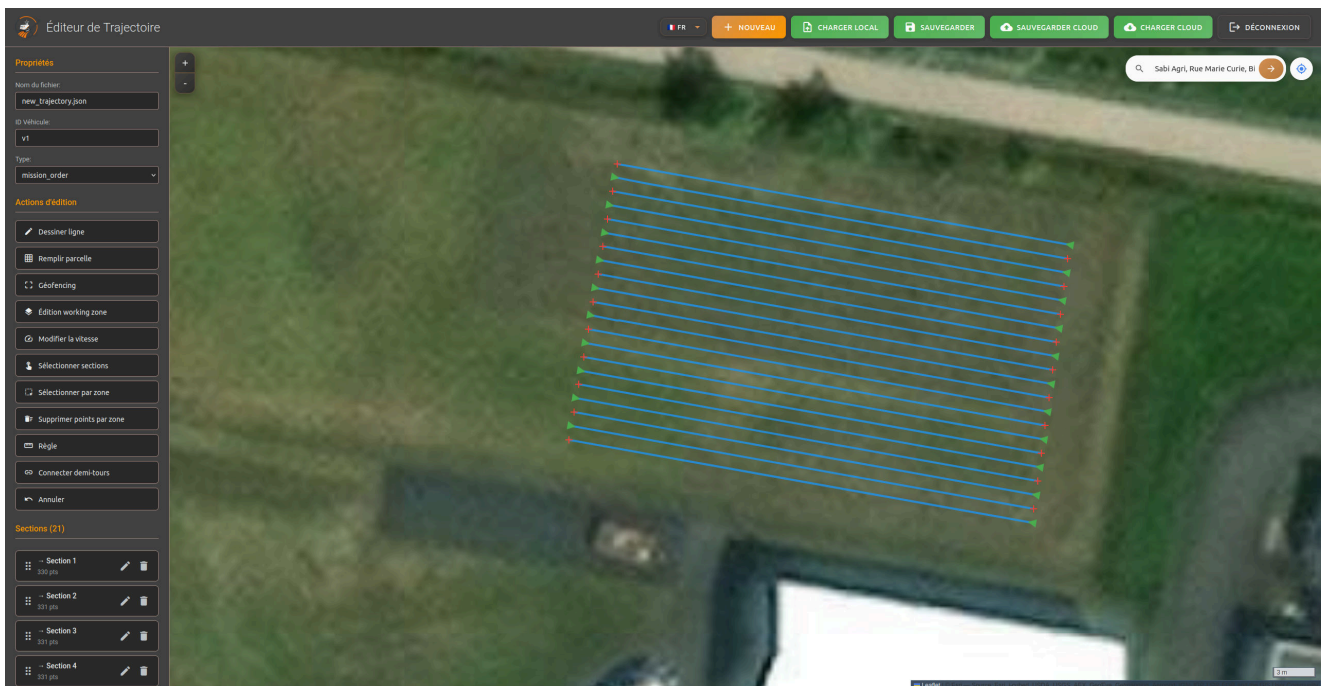


Figure 6 — Trajectoire générée automatiquement dans la parcelle.

5.3 Créer un géofencing

Le **géofencing** définit une zone d'autorisation dans laquelle le véhicule est autorisé à se déplacer. Cliquez sur **GéoFencing**, puis dessinez le polygone de la zone en cliquant point par point sur la carte. La zone se dessine avec une couleur distinctive.

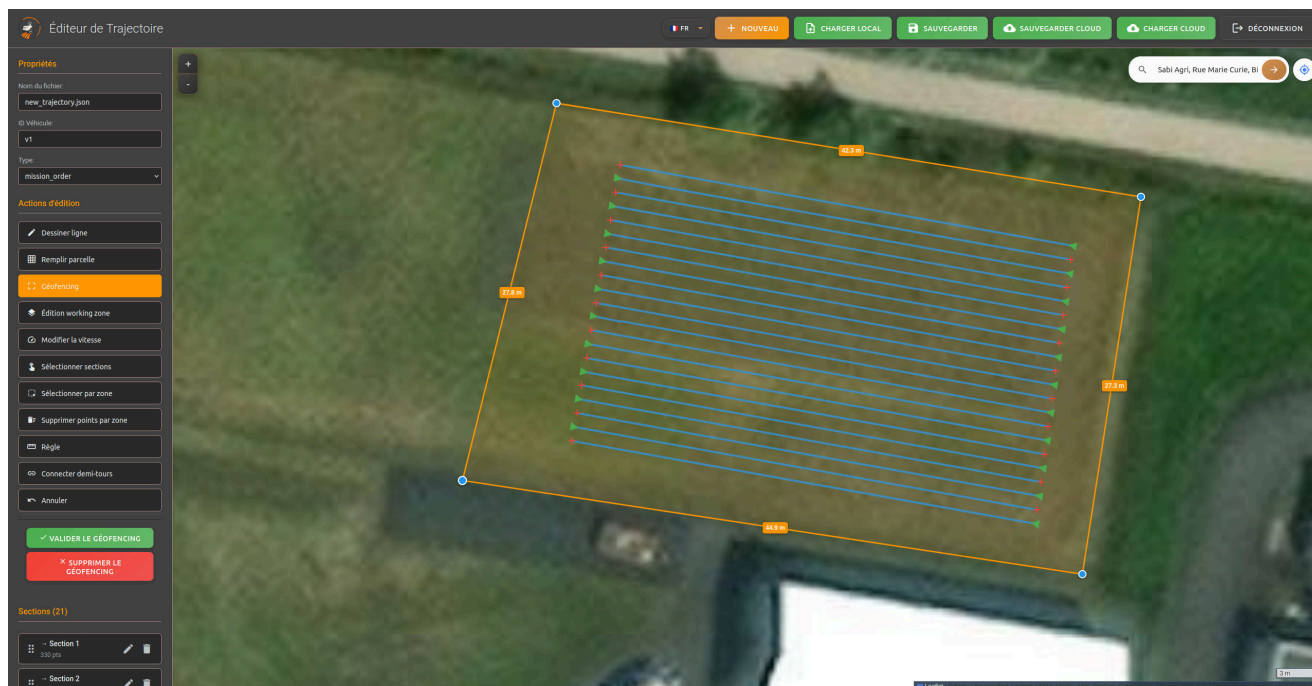


Figure 7 — Définition d'une zone de géofencing.

6. Éditer une trajectoire

Une fois la trajectoire créée ou chargée, de nombreux outils permettent de l'affiner. Ces outils sont regroupés dans la section **Actions d'édition** du panneau latéral.

6.1 Modifier la vitesse globale

Le bouton **Modifier la vitesse** ouvre une boîte de dialogue permettant d'appliquer une même vitesse à **tous les points** de la trajectoire. Saisissez la valeur souhaitée (en m/s) et validez.

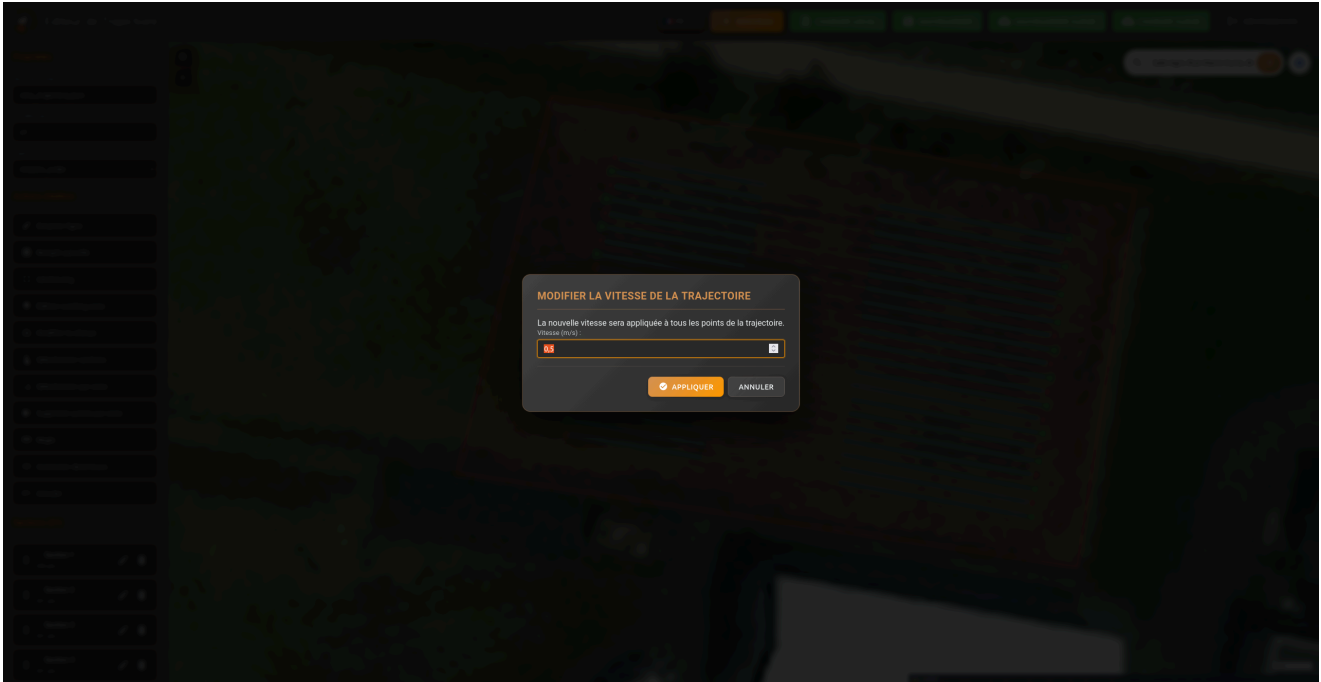


Figure 8 — Boîte de dialogue de modification de la vitesse pour toute la trajectoire.

6.2 Éditer les zones de travail

Le mode **Édition working zone** permet de marquer manuellement des points comme étant en zone de travail (outil actif) ou hors zone (déplacement). Dessinez un polygone englobant les points à modifier.



Figure 9 — Sélection d'une zone pour éditer l'état working zone des points.

Validez la sélection : les points contenus dans le polygone voient leur état working zone basculé. La couleur de la trajectoire est mise à jour pour refléter le nouvel état.

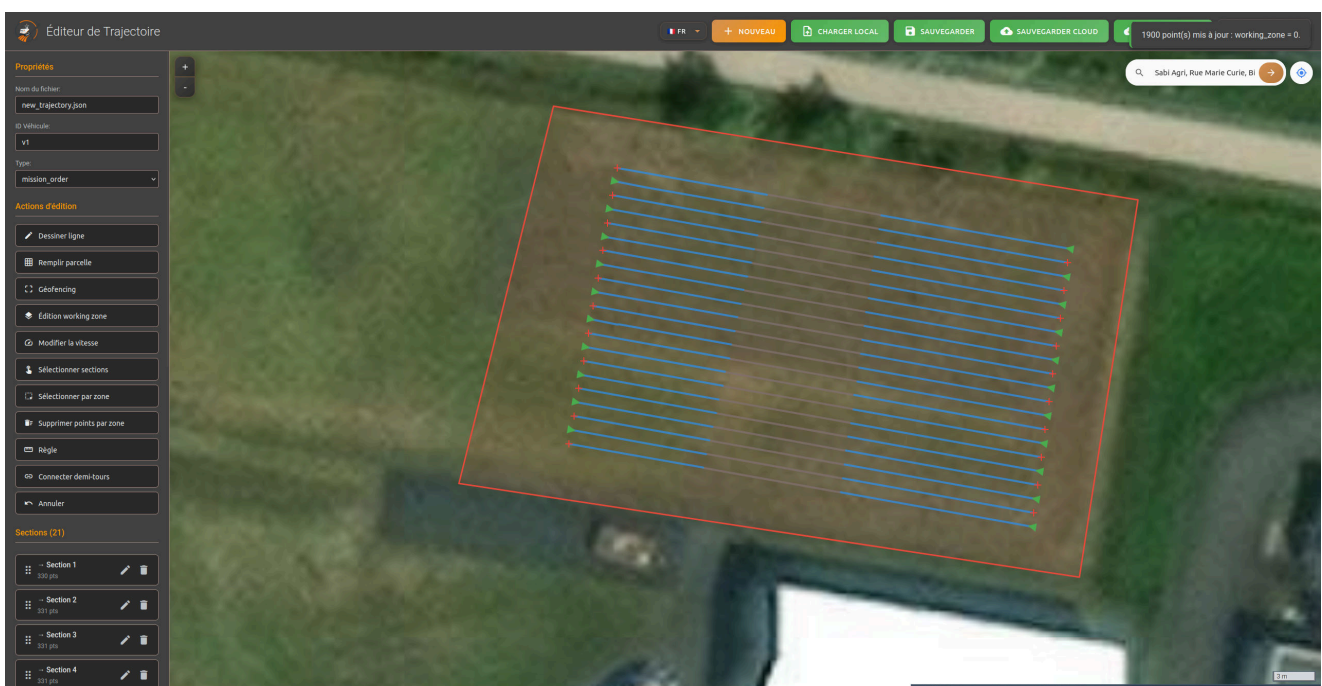


Figure 10 — Résultat après validation de la modification.

6.3 Sélectionner des sections (au clic)

Cliquez sur **Sélectionner sections**, puis cliquez sur les sections souhaitées directement sur la carte ou dans la liste des sections (bas du panneau).

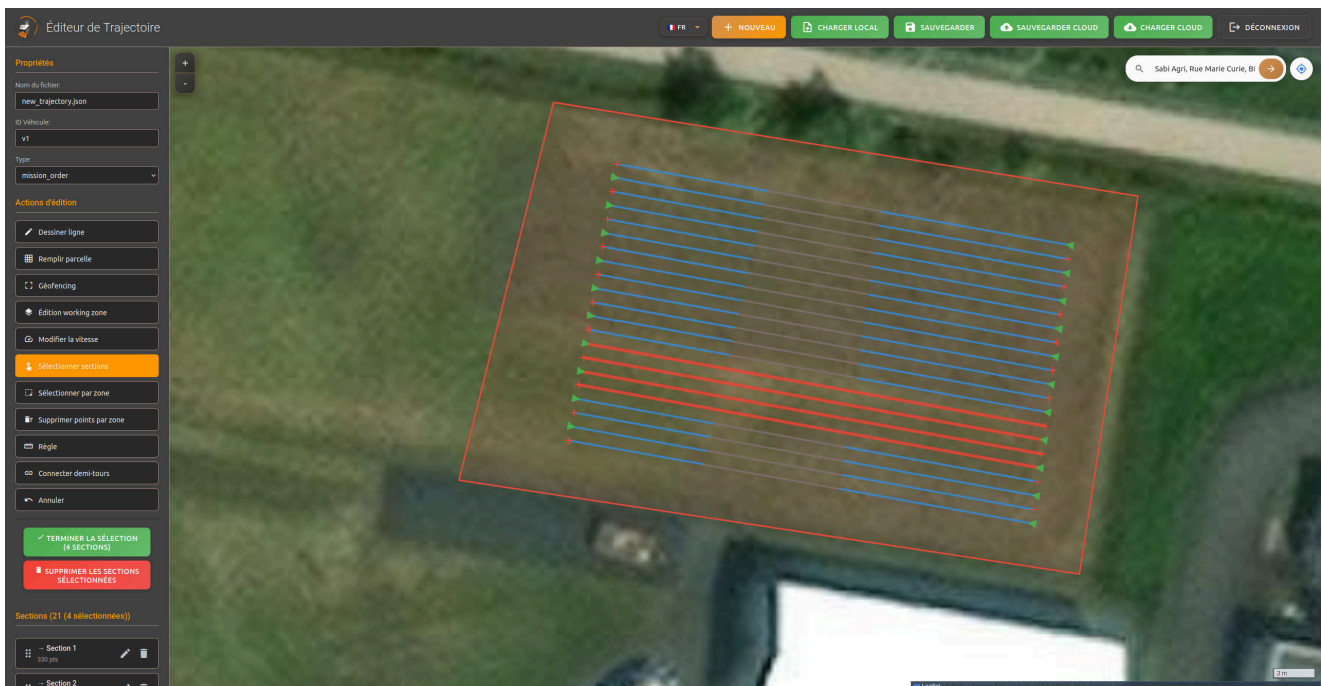


Figure 11 — Sélection de sections au clic. Les sections sélectionnées sont surlignées.

Une fois la sélection effectuée, un panneau d'édition apparaît permettant d'appliquer des actions ciblées : extension, suppression, réorganisation...

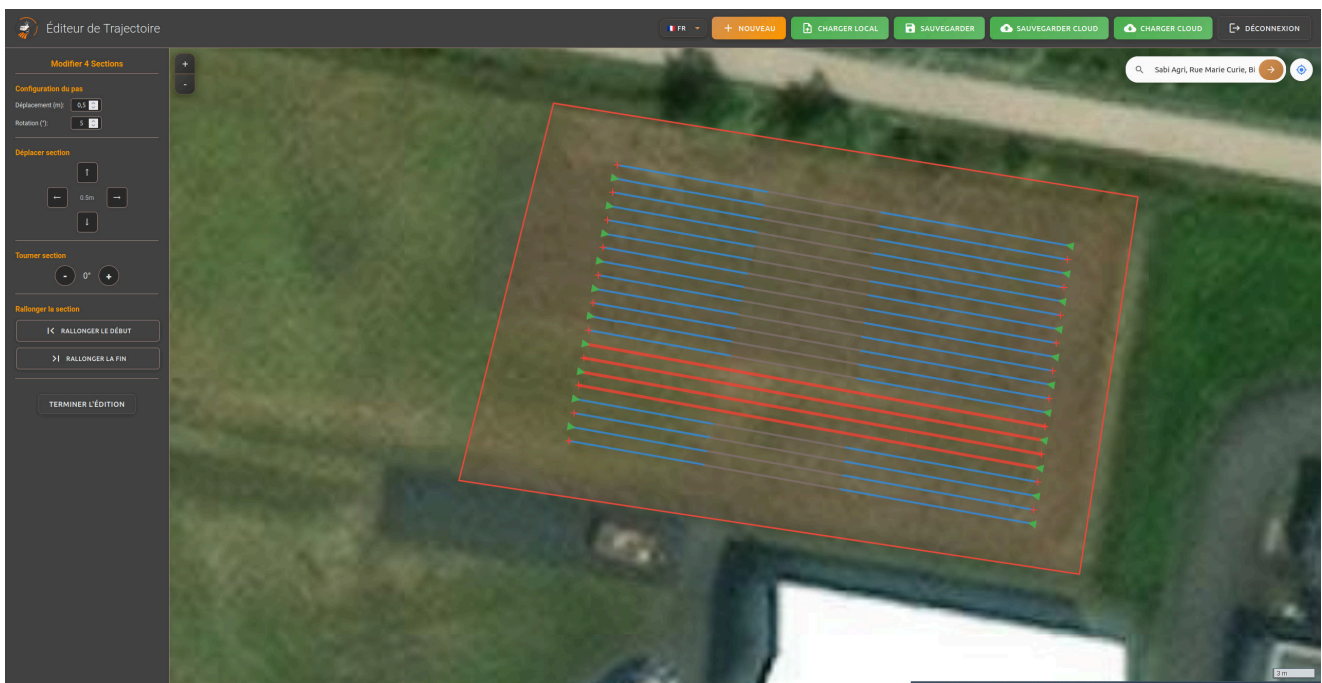


Figure 12 — Vue d'édition des sections sélectionnées.

6.4 Sélectionner des sections par zone

Pour sélectionner rapidement plusieurs sections situées dans une même zone, utilisez le bouton **Sélectionner par zone**. Dessinez ensuite un polygone sur la carte englobant les sections concernées.

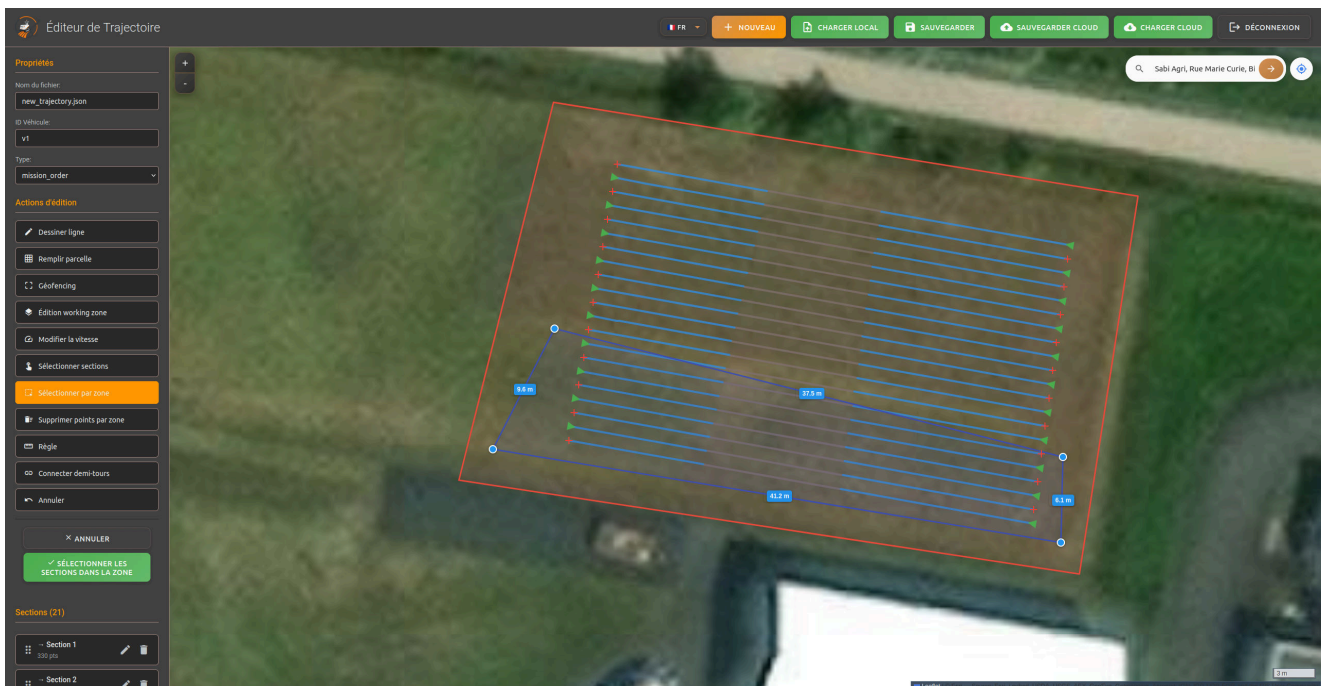


Figure 13 — Tracé du polygone de sélection.

Après validation, toutes les sections dont au moins un point est situé à l'intérieur du polygone sont ajoutées à la sélection. Vous basculez alors dans le mode d'édition des sections comme au §6.3.

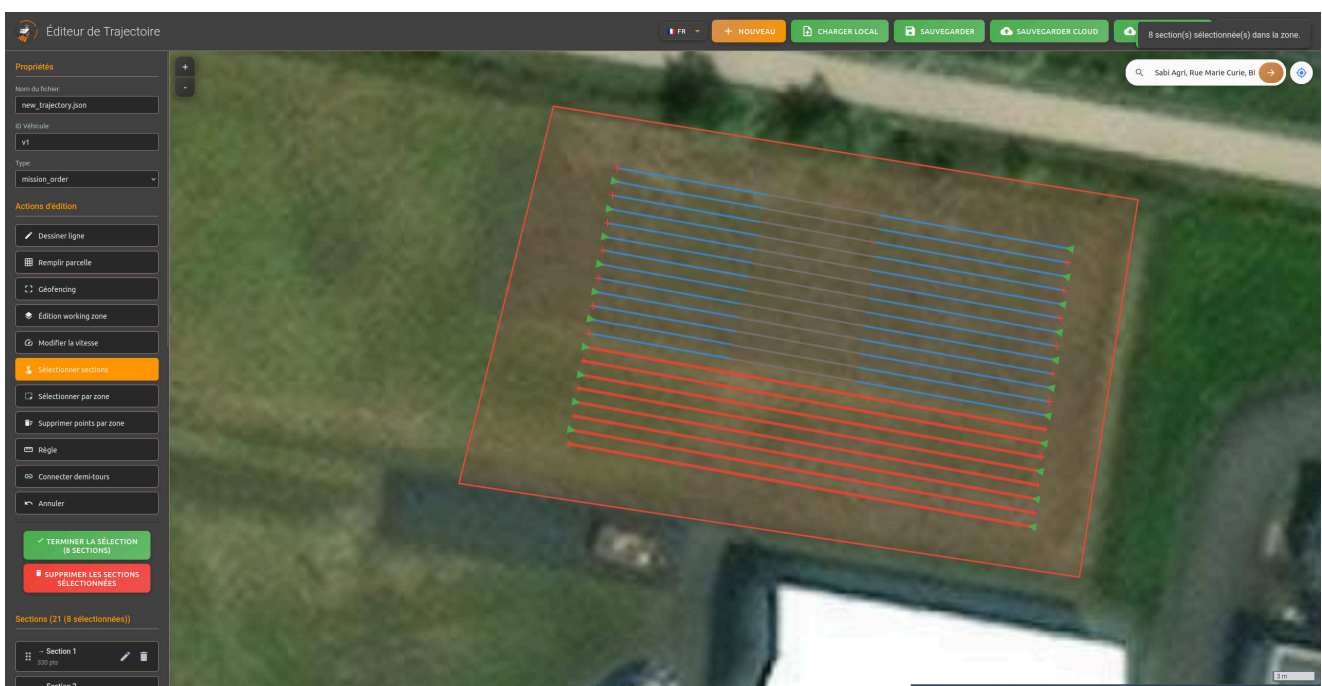


Figure 14 — Sections sélectionnées après validation de la zone.

6.5 Éditer une section

Lorsqu'une section unique est sélectionnée, le panneau propose des actions spécifiques comme l'extension (§6.6), la suppression ou le réagencement par glisser-déposer dans la liste des sections.

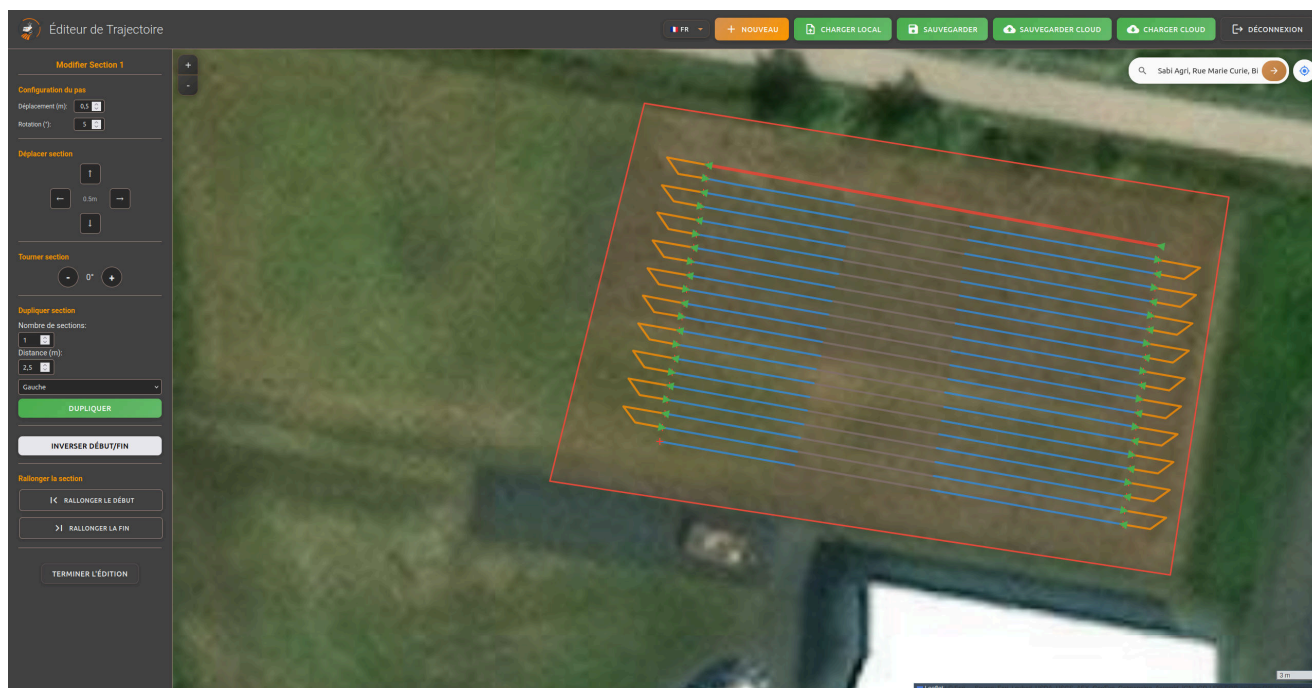


Figure 15 — Panneau d'édition d'une section unique.

6.6 Rallonger une section

Pour prolonger une section existante, sélectionnez-la puis cliquez sur **Rallonger au début** (ou **Rallonger à la fin**). Cliquez ensuite sur la carte pour placer le nouveau point d'extrémité. L'éditeur affiche la distance entre l'ancrage et le nouveau point et génère automatiquement des points intermédiaires.

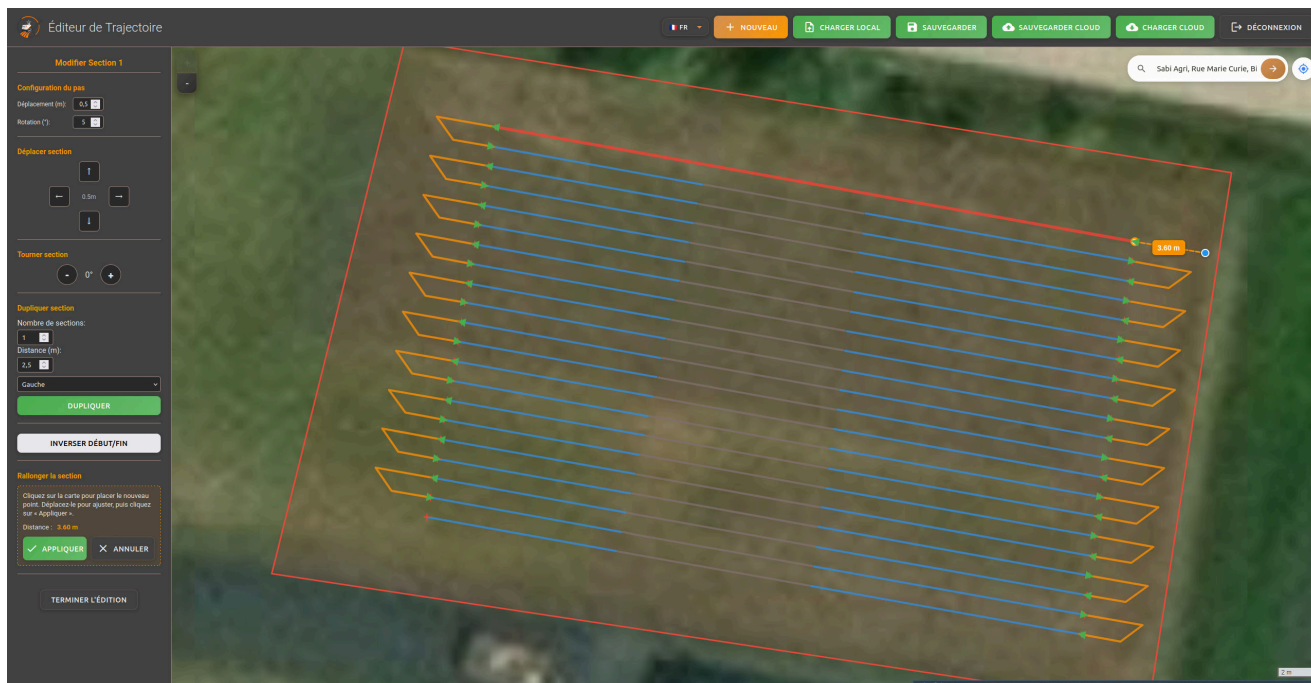


Figure 16 — Placement du nouveau point d'extrémité et affichage de la distance.

Validez pour appliquer l'extension : la section intègre alors les nouveaux points générés le long du segment.



Figure 17 — Section prolongée après validation.

6.7 Connecter les demi-tours

L'outil **Connecter demi-tours** permet de raccorder deux sections adjacentes en générant automatiquement une manœuvre de demi-tour entre elles. Sélectionnez le mode et cliquez sur les deux sections à relier.

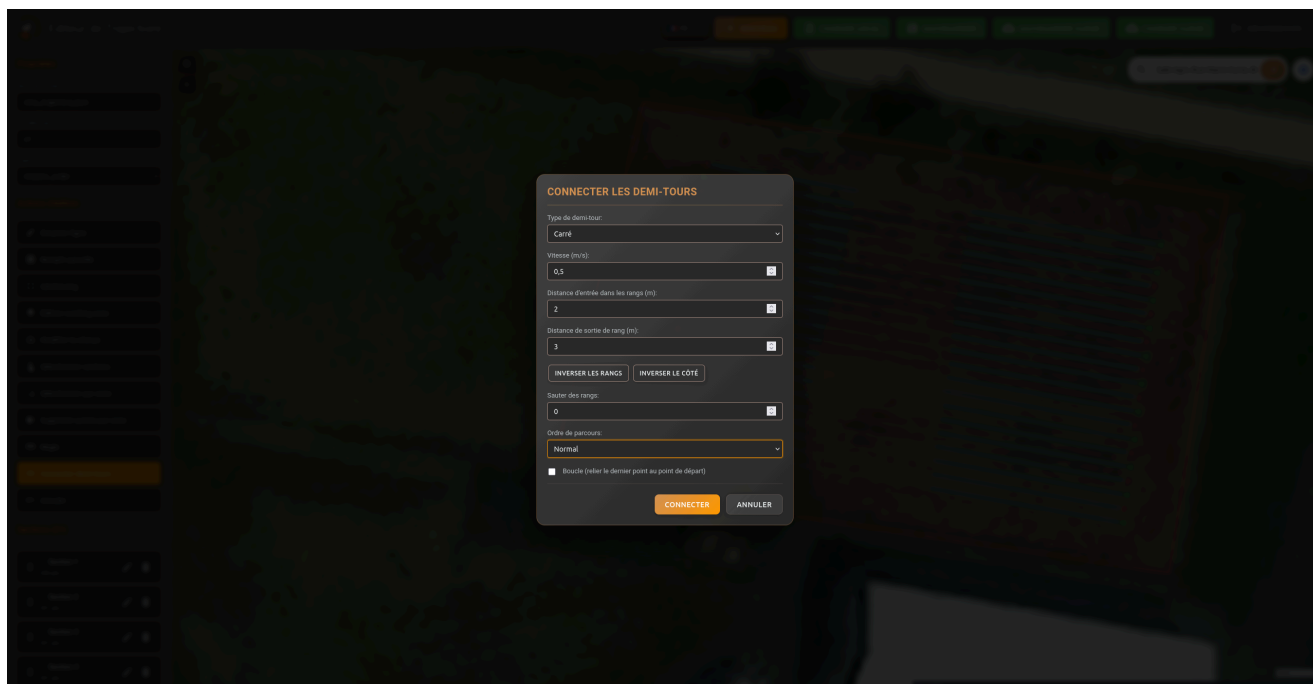


Figure 18 — Sélection des deux sections à raccorder.

Après validation, une nouvelle section « demi-tour » est créée entre les deux sections d'origine, avec les points marqués comme hors zone de travail.

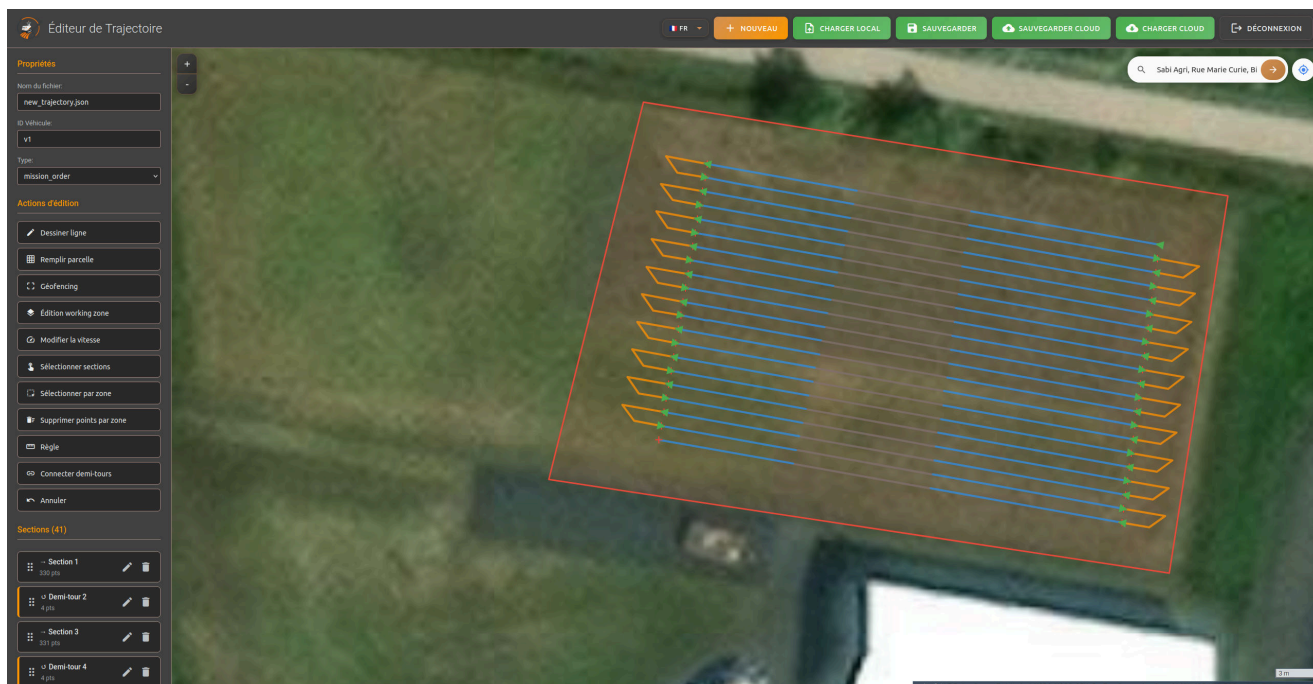


Figure 19 — Demi-tour généré entre les deux sections.

6.8 Supprimer des points par zone

Le bouton **Supprimer points par zone** permet d'effacer d'un coup tous les points situés dans un polygone. Utile pour nettoyer des zones parasites ou reprendre une partie de la trajectoire.

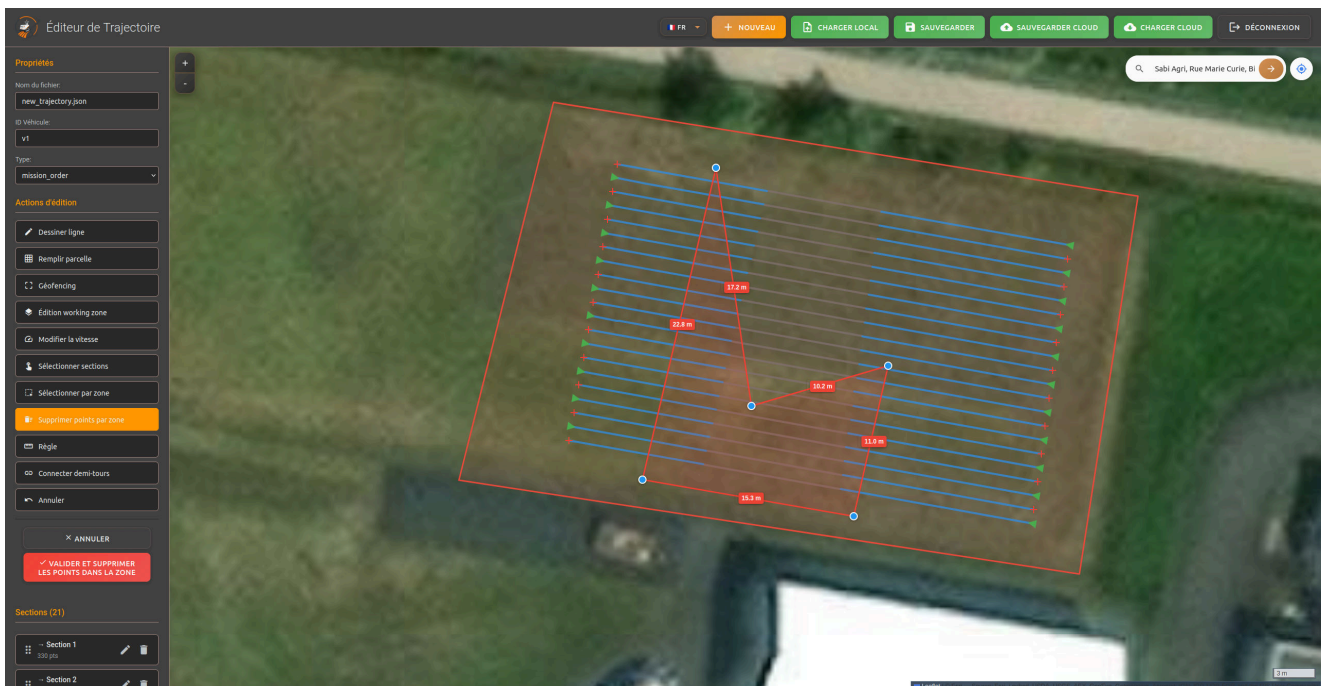


Figure 20 — Tracé du polygone couvrant les points à supprimer.

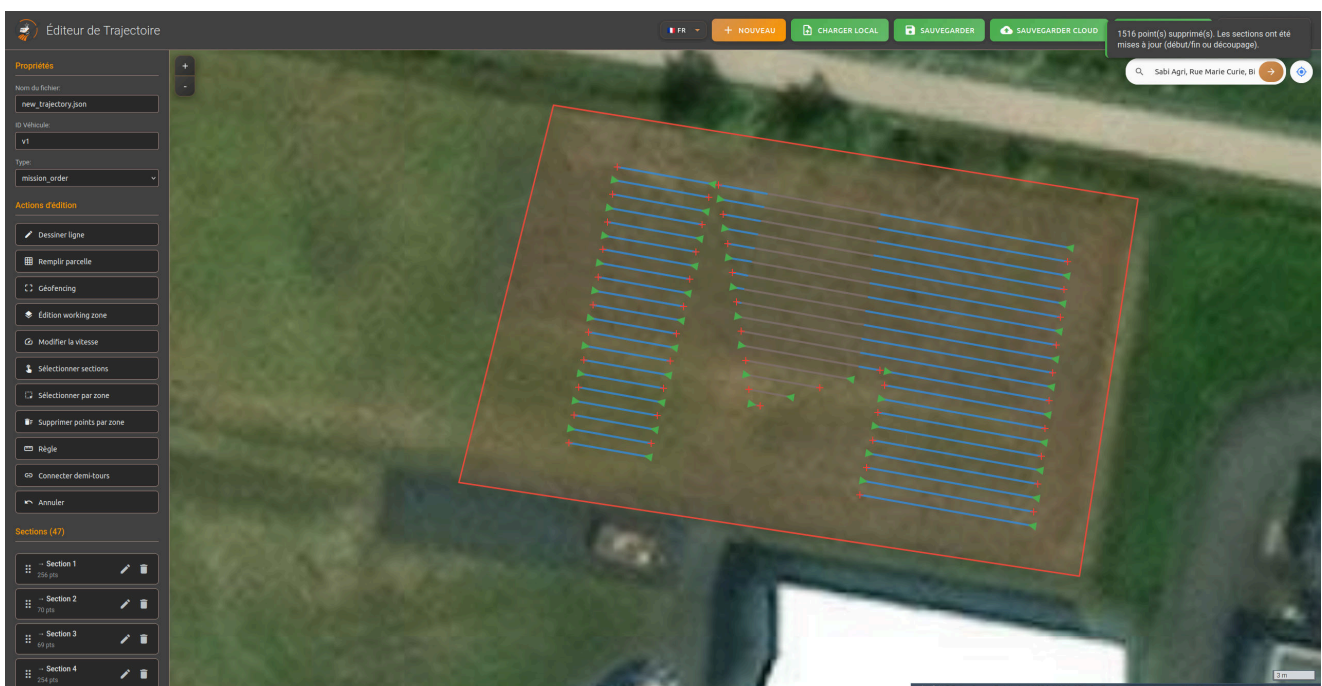


Figure 21 — Résultat après suppression des points contenus dans le polygone.

6.9 Outil règle

L'outil **Règle** permet de mesurer une distance sur la carte. Cliquez sur **Règle**, puis cliquez sur deux points de la carte pour afficher la distance entre eux.

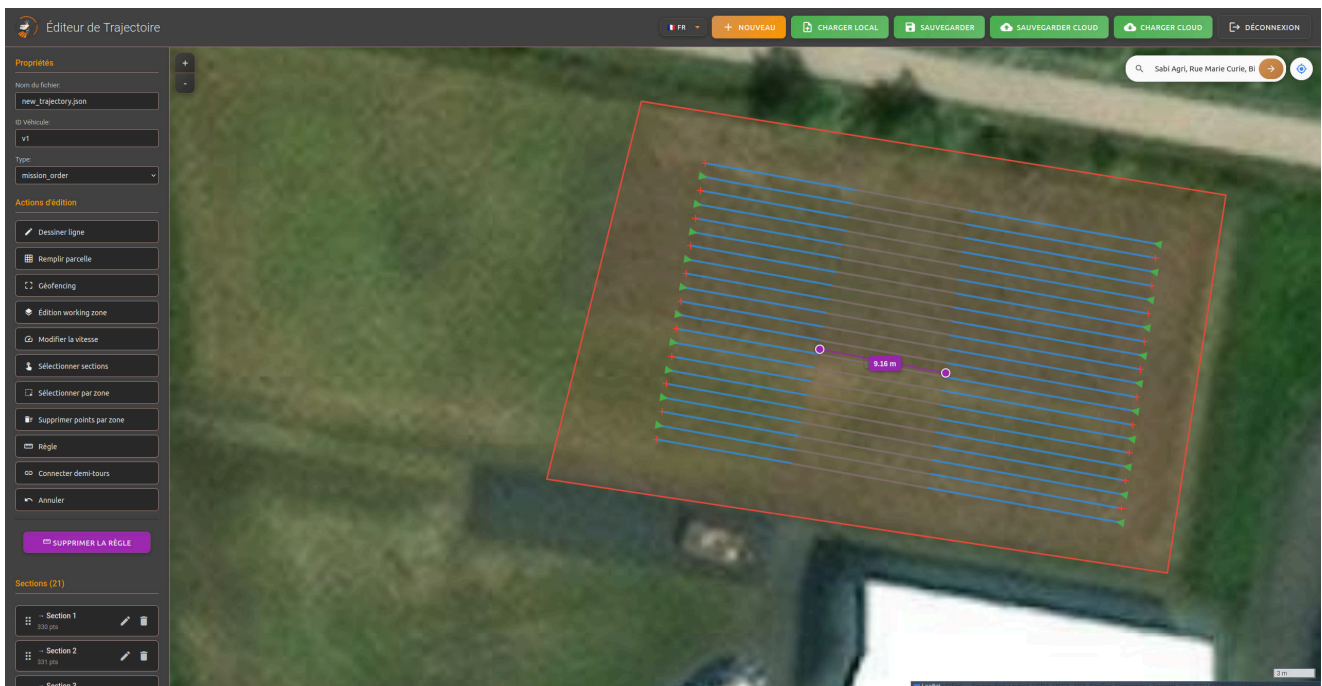


Figure 22 — Mesure d'une distance à l'aide de l'outil règle.

6.10 Annuler la dernière modification

À tout moment, le bouton **Annuler** revient à l'état précédent de la trajectoire. Cette action est cumulable pour remonter dans l'historique récent.

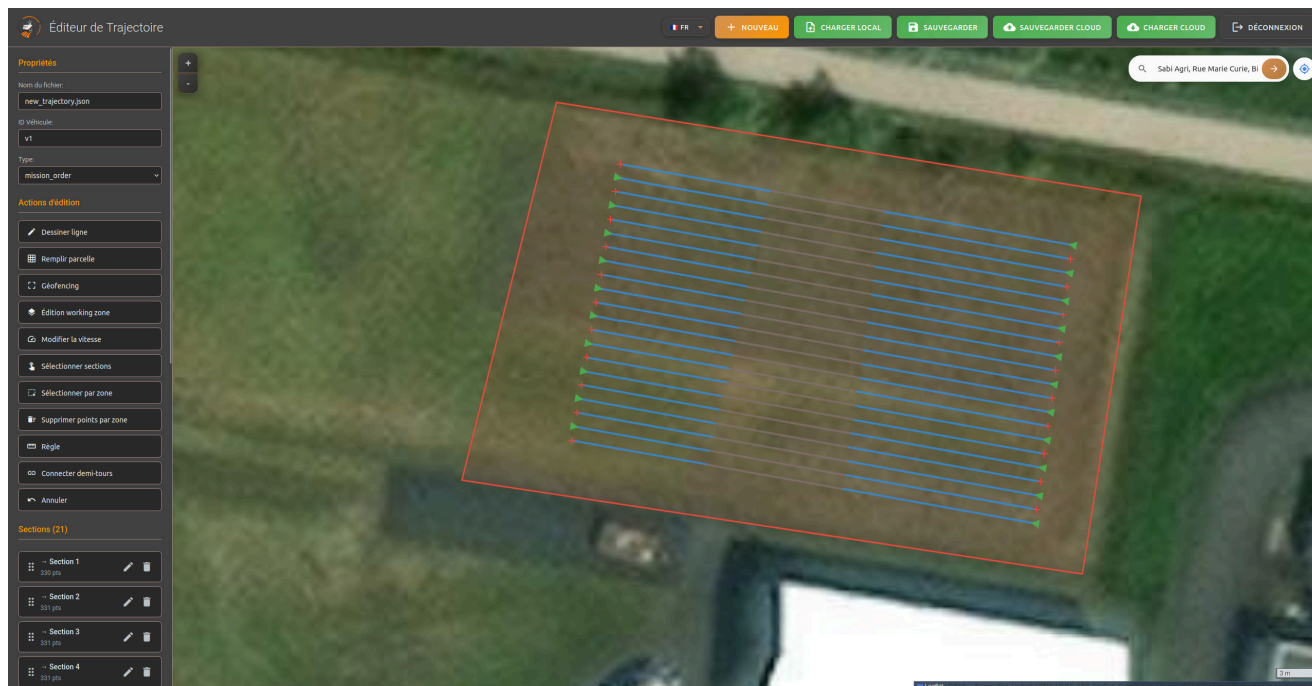


Figure 23 — Bouton d'annulation dans le panneau latéral.

Bon à savoir. L'historique est conservé pendant votre session : si vous rechargez le fichier ou fermez l'application, il est réinitialisé.

7. Sauvegarder et charger une trajectoire

La barre d'actions globales, en haut à droite de l'écran, regroupe les opérations de gestion des trajectoires :

Nouveau

Réinitialise l'éditeur avec une trajectoire vide. Un message de confirmation s'affiche pour éviter la perte de travail en cours.

Charger

Ouvre une trajectoire enregistrée sur votre ordinateur. La trajectoire est ensuite éditée normalement.

Sauvegarder

Enregistre la trajectoire en cours de modification.

Important. Le champ **ID Véhicule** doit impérativement être renseigné avec la valeur **v1** pour que la trajectoire fonctionne avec nos robots. Utilisez le champ **Nom du fichier** pour définir le nom sous lequel la trajectoire sera sauvegardée.