

# Détails généraux

Cet onglet permet d'afficher et d'éditer les paramètres généraux d'une activité :



## Les paramètres accessibles

- Nom : le nom de l'activité
- Numéro WBS : permet des imports/exports corrects avec les fichiers prj gérant le planning complet
- Couleur : la couleur de l'activité (visible dans les planning ou tableaux), voir la page [Édition des couleurs](#) pour plus d'informations
- Calendrier : le calendrier utilisé par la tâche
- Commentaire : permet de laisser un commentaire propre à chaque activité
- Date de début : début de l'activité
- Date de fin : fin de l'activité
- Durée : durée de l'activité (avec l'unité)
- Quantité : quantité produit durant l'activité (avec l'unité), si applicable (par exemple m<sup>3</sup> de béton)
- Rendement : rendement souhaité durant l'activité

Pour une explication sur l'édition de durée dans les différents champs, voir [la notice](#).

Les champs "Durée", "Rendement", "Quantité" sont liés et peuvent avoir une incidence sur la durée et donc la fin de l'activité :

- une modification de la durée modifie le rendement afin de garder la même quantité produite
- une modification du rendement modifie la durée afin de garder la même quantité produite
- une modification de la quantité modifie la durée afin de garder le même rendement

La valeur qui sera modifiée peut être choisi avec le menu 'Valeur pilotée'

## Détails sur les coups d'utilisation

Pour finir, l'onglet affiche un tableau des coups de ressources définis dans l'activité sélectionnée. Elle permet de modifier les attributs associés à un coup de ressource :

- : ajouter une utilisation de ressource (une fenêtre de dialogue apparait et permet de choisir une ressource dans la liste des ressources possibles)
- : supprimer la (ou les) utilisation(s) de ressource sélectionnée(s)
- le début de son utilisation (temps relatif au début de l'activité)
- la durée d'utilisation de la ressource
- la quantité : cette donnée n'est nécessaire que pour les équipes qui possèdent un nombre de compagnon. On peut ainsi spécifier le nombre de compagnon associé à l'utilisation de l'équipe. Ce nombre peut être plus petit (voir plus grand) que le nombre de compagnon que comprend

l'équipe.

Pour une explication sur l'édition de durée dans les tableaux, voir la [notice](#).

De plus, il existe des particularités de notation listées ci dessous :

- laisser un blanc dans la case du début d'une utilisation de ressource, signifie que cette utilisation commencera forcément au début de l'activité;
- Si un début est spécifié, laisser un blanc dans la durée signifie que l'utilisation de la ressource durera toute l'activité en question depuis le début indiqué. La fin ne sera donc pas remplies non plus puisqu'il correspondra à la fin de l'activité
- Laisser tous les champs blancs correspond à une utilisation de ressource sur toute la longueur de l'activité.

## **Piloter la durée d'une tâche en fonction des quantités à produire ou du rendement (1:04)**

<flashplayer width=960 height=560>file=[http://welcom.bouyguesTp.com/workman/Piloter\\_tache\\_quantite\\_rendement\\_duree/Piloter\\_tache\\_quantite\\_rendement\\_duree.mp4](http://welcom.bouyguesTp.com/workman/Piloter_tache_quantite_rendement_duree/Piloter_tache_quantite_rendement_duree.mp4)</flashplayer>

[Lien direct vers la vidéo](#) (si vous n'avez pas installé Flash)

From:  
<http://workman.zurvan-planning.com/> - **WorkMan**



Permanent link:  
[http://workman.zurvan-planning.com/doku.php?id=details\\_généraux](http://workman.zurvan-planning.com/doku.php?id=details_généraux)

Last update: **2022/09/22 08:38**