

## Gestion d'un incident en utilisant la fonction « États »

Utiliser SimsUshare States (États) pour faire évoluer un incident

SimsUshare « États » est une méthode avancée pour créer et gérer des incidents dont les conditions évoluent. Un « état » est un ensemble de conditions qui reflètent une certaine phase d'un incident, telle que la phase initiale. Le développeur crée un « état » en mettant un nom d'état (comme « naissant ») entre crochets, par exemple « Secteur Alpha [naissant] ».

Lorsqu'un équipage se déplace à un autre état, les cases grises deviendront claires.

Dans l'exemple montré à droite, les états sont nommés « b », « w », et « d » représentant les conditions meilleures, pires et défensives (**b**etter, **w**orse, **d**efensive en anglais).

Vos participants se déplacent généralement à l'intérieur d'un même État (ou ensemble de conditions). Lorsque vous voulez changer d'état, vous utilisez la liste déroulante « Changer état » qui se trouve en haut au centre du tableau de bord.

Lorsque vous déplacez les participants à un nouveau secteur et un nouvel état, SimsUshare changera automatiquement la vue de l'incident de chaque participant.

Cependant, si vous glissez-déposez un participant au secteur ayant un état différent, SimsUshare mettra à jour tous les participants en les mettant dans leurs secteurs correspondants. Dans un scénario avancé, vous pouvez ajouter un élément de navigation à votre simulation pour que les participants puissent changer d'état eux-mêmes, par exemple, en mettant de l'eau sur un feu.

