



Manuel de l'utilisateur

Floodlight™ MS Activities (Activités Floodlight™ MS)

Version du logiciel : 1.8 | Version du document : 9.0

Numéros de matériel : pour iOS : 09865063001 ; pour Android : 09865071001

© 2023 F. Hoffmann-La Roche Ltd

À propos de



Pour iOS : (01)07613336222317(8012)1.8

Pour Android : (01)07613336222324
(8012)1.8

© F. Hoffmann-La Roche Ltd 2023

Tous droits réservés. La reproduction ou la transmission en tout ou en partie, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique ou autre, est interdite sans le consentement écrit préalable du titulaire des droits d'auteur.

Les droits d'auteur et tous les autres droits de propriété sur tout logiciel et toute documentation connexe (« Logiciel ») mis à votre disposition sont exclusivement détenus par Roche ou ses concédants de licence. Aucun titre ou droit de propriété sur le Logiciel ne vous est conféré. L'utilisation du Logiciel est soumise à un contrat de licence d'utilisateur final.

FLOODLIGHT MS est une marque de commerce de Roche.

ANDROID, GOOGLE et le logo GOOGLE PLAY sont des marques commerciales de Google, LLC. APPLE, le logo APPLE et APP STORE sont des marques commerciales d'Apple Inc. Tous les autres noms de produits et marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

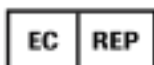
Floodlight™ MS Activities peut contenir des composants ou des modules qui sont des logiciels libres ou commerciaux.

Dans la mesure maximale permise par la loi, vous ne devez pas décompiler et/ou effectuer d'ingénierie inverse sur le logiciel ou une partie de celui-ci.



Roche Molecular Systems, Inc.
2881 Scott Boulevard
Santa Clara, California 95050
United States of America

Fabriqué aux États-Unis



Roche Diagnostics GmbH
Sandhofer Strasse 116
68305 Mannheim
Allemagne



MedEnvoy Switzerland
Gotthardstrasse 28
6302 Zug
Switzerland



Roche Diagnostics GmbH
Sandhofer Strasse 116
68305 Mannheim
Allemagne



MedEnvoy Switzerland
Gotthardstrasse 28
6302 Zug
Switzerland



Pour iOS – 09865063001
Pour Android – 09865071001



Pour iOS – 07613336222317

Pour Android – 07613336222324

Date de publication

2025-01-28



floodlightms.com

Veuillez contacter Roche pour demander une version imprimée de ce document.





Pour accéder à la dernière version de ce Manuel de l'utilisateur, utilisez l'option dans Floodlight™ MS Activities plutôt qu'un PDF préalablement téléchargé.

Tout incident grave survenu en rapport avec le dispositif doit être signalé au service d'assistance clientèle de Roche et à l'autorité compétente de l'État membre où vous résidez. Consultez la section Assistance pour plus d'informations sur la manière de contacter le service d'assistance clientèle de Roche.

Symboles utilisés

Le tableau suivant présente les symboles utilisés dans ce Manuel de l'utilisateur.

	Symbole UDI : l'identifiant unique de l'appareil représente une série de caractères numériques ou alphanumériques créée par des normes d'identification et de codage des appareils internationalement reconnues et permettant d'identifier sans équivoque des appareils spécifiques sur le marché.
	Fabricant du produit : nom et adresse du fabricant de l'application.
	Représentant autorisé dans la Communauté européenne : le nom et l'adresse du représentant autorisé dans la Communauté européenne/l'Union européenne.
	Représentant autorisé en Suisse : le nom et l'adresse du représentant autorisé en Suisse.
	Importateur UE : nom et adresse de l'importateur de l'application dans l'UE.
	Importateur CH : nom et adresse de l'importateur de l'application en Suisse.
	Référence : indique la référence ou le numéro de référence de ce manuel de l'utilisateur.

	<p>Code article international (GTIN) : il s'agit d'un numéro à 14 chiffres unique au monde, utilisé pour identifier les articles, produits ou services commerciaux.</p>
	<p>Dispositif médical : Floodlight™ MS Activities inclut les cinq évaluations du dispositif médical (U Turn Test, 2MWT, Pinching Test, Draw a Shape Test et Cognitive Test).</p>
	<p>Marquage CE : le marquage CE permet au fabricant d'indiquer qu'un dispositif est conforme aux exigences applicables énoncées dans le règlement 2017/745 de l'UE et toute autre législation d'harmonisation de l'Union européenne en vigueur prévoyant l'apposition d'un marquage CE. La même exigence s'applique à la Suisse.</p>
	<p>Consulter le mode d'emploi : le dispositif inclut un mode d'emploi électronique.</p>
	<p>Avertissements et précautions : met en évidence les informations essentielles pour un fonctionnement optimal du système. Peut également indiquer que le non-respect des précautions ou des instructions peut entraîner la perte de données ou des données non valides.</p>

Sommaire

1 Vue d'ensemble	10
1.1 Qu'est-ce que Floodlight™ MS Activities ?	11
1.2 Utilisation prévue	12
1.3 Performances	13
1.4 Contre-indications	14
1.5 Risques et avantages	15
1.6 Sécurité	16
1.7 Mises à jour relatives à la sécurité	17
1.8 Exigences de formation	18
2 Télécharger et installer	19
2.1 Pour téléphones iOS ou Apple	20
2.2 Pour téléphones Android	21
2.3 Exigences minimales – Logiciel	22
2.4 Exigences minimales – Matériel	23
2.5 Téléphones non pris en charge	25
3 Déconnexion et désinstallation	30
3.1 Déconnexion de Floodlight™ MS Mobile Application	31
3.2 Supprimer votre compte	33
3.3 Désinstaller	34
3.3.1 Pour téléphones iOS ou Apple	34
3.3.2 Pour téléphones Android	34
4 Activité Marche de 2 minutes	35
4.1 Avertissements et précautions	36
4.2 Démarrer	37
4.2.1 Vérifier les instructions	38
4.2.2 À retenir	39
4.2.3 Effectuer l'activité Marche de 2 minutes	40
4.3 Lire le Manuel de l'utilisateur Marche de 2 minutes	46

4.4 Lire les informations produit Marche de 2 minutes	48
5 Activité Demi-tour	51
5.1 Avertissements et précautions	52
5.2 Démarrer	54
5.2.1 Vérifier les instructions	55
5.2.2 À retenir	56
5.2.3 Effectuer l'activité Demi-tour	57
5.3 Lire le Manuel de l'utilisateur Demi-tour.	63
5.4 Lire les informations produit Demi-tour	65
6 Activité Dessiner une forme	68
6.1 Avertissements et précautions	69
6.2 Démarrer	70
6.2.1 Vérifier les instructions	71
6.2.2 À retenir	72
6.2.3 Effectuer l'activité Dessiner une forme	73
6.3 Lire le Manuel de l'utilisateur Dessiner une forme	81
6.4 Lire les informations produit Dessiner une forme	83
7 Activité Pincer une tomate	86
7.1 Avertissements et précautions	87
7.2 Démarrer	88
7.2.1 Vérifier les instructions	89
7.2.2 À retenir	90
7.2.3 Effectuer l'activité Pincer une tomate	91
7.3 Lire le Manuel de l'utilisateur Pincer une tomate	99
7.4 Lire les informations produit Pincer une tomate	101
8 Activités de correspondance	104
8.1 Avertissements et précautions	105
8.2 Commencer l'activité Faire correspondre des symboles (1 sur 2)	106
8.2.1 Vérifier les instructions	107
8.2.2 Effectuer l'activité Faire correspondre des symboles	108

8.3 Commencer l'activité Faire correspondre les chiffres (2 sur 2)	114
8.3.1 Vérifier les instructions	115
8.3.2 Effectuer l'activité Faire correspondre les chiffres	116
8.4 Lire le Manuel de l'utilisateur Faire correspondre des symboles	122
8.5 Lire les informations produit Faire correspondre des symboles	125
9 Questions fréquentes	128
9.1 Pourquoi le bouton Effectuer l'activité est-il désactivé ?	129
9.2 Comment annuler une activité ?	130
9.3 Est-il possible d'annuler une activité après l'avoir commencée ?	131
9.4 Que faire si je reçois un appel pendant que je pratique l'activité ?	132
9.5 Que faire si je suis interrompu ou distrait par quelqu'un pendant que j'effectue cette activité ?	133
9.6 Puis-je reprendre l'activité ?	134
9.7 Pourquoi ne suis-je pas capable d'écraser une tomate à chaque fois que je la pince ?	135
9.8 Pourquoi est-ce que je vois un écran indiquant que cette activité a été ignorée ?	136
9.9 Dois-je utiliser une main ou un doigt spécifique pour réaliser cette activité ?	137
10 Informations supplémentaires	138
10.1 Connexion Internet	139
10.2 Effets indésirables	140
10.3 Garantie	141
11 Assistance	142
12 Annexe A	143
12.1 Logiciels libres	144
12.1.1 Notifications et licences libres (pour iOS)	144
12.1.2 Notifications et licences libres (pour Android)	164

1 Vue d'ensemble

Bienvenue dans Floodlight™ MS Activities Manuel de l'utilisateur. Ce Manuel de l'utilisateur s'applique à la fois aux plate-formes iOS et Android et utilise Floodlight™ MS Mobile Application comme exemple d'application prise en charge incluant le dispositif médical Floodlight™ MS Activities.

Dans cette section :

1.1 Qu'est-ce que Floodlight™ MS Activities ?	11
1.2 Utilisation prévue	12
1.3 Performances	13
1.4 Contre-indications	14
1.5 Risques et avantages	15
1.6 Sécurité	16
1.7 Mises à jour relatives à la sécurité	17
1.8 Exigences de formation	18

1.1 Qu'est-ce que Floodlight™ MS Activities ?

Floodlight™ MS Activities consiste en cinq évaluations de dispositif médical pour les patients de 18 ans et plus atteints de sclérose en plaques (SEP). Ces évaluations vous permettent, en tant que personne vivant avec la sclérose en plaques (SEP), de collecter des données au fil du temps et de contribuer à alimenter les échanges autour de vos soins.

L'activité U Turn Test mesure votre démarche et votre équilibre dynamique. L'activité 2MWT mesure votre capacité de marche. Les activités Pinching Test et Draw a Shape Test mesurent votre fonction des mains. L'activité Cognitive Test mesure votre fonction cognitive ou la vitesse à laquelle vous traitez les informations.

1.2 Utilisation prévue

Floodlight™ MS Activities consiste en cinq évaluations de dispositif médical pour les patients de 18 ans et plus atteints de sclérose en plaques (SEP). Le U Turn Test est conçu pour fournir des mesures objectives de la démarche et de l'équilibre dynamique. Le 2MWT est conçu pour fournir des mesures objectives de la démarche. Le Pinching Test est conçu pour fournir des mesures objectives de la fonction des mains. Le Draw a Shape Test est conçu pour fournir des mesures objectives de la fonction des mains. Le Cognitive Test est conçu comme une aide à l'évaluation cognitive pour déterminer le niveau de fonctionnement cognitif. Floodlight™ MS Activities est utilisé par les patients à leur domicile, et les résultats peuvent être vérifiés par le patient et exportés vers un professionnel de santé qualifié pour vérification. Le patient n'est pas censé agir en fonction des résultats du dispositif sans consulter un professionnel de santé qualifié. Floodlight™ MS Activities permet de configurer une, plusieurs ou la totalité des cinq évaluations de dispositif médical à ouvrir dans une application. Les évaluations de Floodlight™ MS Activities fournissent uniquement des mesures objectives et ne fournissent pas d'interprétation ou d'implication clinique des mesures. Floodlight™ MS Activities ne doit être utilisé que comme un outil complémentaire et n'est pas destiné à être utilisé comme un dispositif de diagnostic autonome ni à identifier la présence ou l'absence de diagnostics cliniques.

1.3 Performances

La précision correspond à l'écart entre les valeurs si vous répétez le test plusieurs fois avec exactement la même entrée.

La précision des différentes évaluations de Floodlight™ MS Activities est la suivante :

Tâche	Fonctionnalité	Performances
2MWT	Intensité des pas	La précision devrait être de 95 % ou plus.
U Turn Test	Vitesse de demi-tour	La précision devrait être de 95 % ou plus.
Pinching Test	Tomates pincées	La précision devrait être de 95 % ou plus.
Draw a Shape Test	Célérité	La précision devrait être de 95 % ou plus.
Cognitive Test	Symboles correspondants	La précision devrait être de 100 %.

La précision peut être influencée par de nombreux facteurs, notamment la précision et l'exactitude des capteurs disponibles sur votre dispositif.

Pour obtenir une liste des téléphones non pris en charge, voir **Téléphones non pris en charge** (sur la page 25) et pour obtenir une liste des systèmes d'exploitation pris en charge, voir **Exigences minimales — Logiciel** (sur la page 22).

1.4 Contre-indications

Aucune contre-indication connue.

1.5 Risques et avantages

Tous les risques connus et prévisibles ont été réduits autant que possible et aucun risque inacceptable n'a été identifié. Les avantages potentiels comprennent le suivi des mesures dans des domaines clés en dehors du cadre clinique et le soutien aux consultations éclairées entre les professionnels de santé et leurs patients. Globalement, l'avantage potentiel du dispositif dépasse largement les risques probables connus et prévisibles.

1.6 Sécurité

Pour garantir que les informations protégées sont sécurisées de façon optimale, prenez les précautions suivantes :

- Choisissez un mot de passe fort et complexe qui ne peut pas être facilement deviné par un intrus
- Ne partagez pas votre mot de passe
- N'utilisez pas d'appareil débridé

1.7 Mises à jour relatives à la sécurité

Aucune.

1.8 Exigences de formation

Vous n'avez pas besoin de formation spécifique pour utiliser ce dispositif médical. Vous devez simplement savoir effectuer des opérations de base sur votre téléphone, comme télécharger et lancer une application mobile.

2 Télécharger et installer

Floodlight™ MS Activities est un dispositif médical disponible avec plusieurs applications prises en charge. L'une des applications prises en charge et utilisées comme exemple dans ce manuel de l'utilisateur est Floodlight™ MS Mobile Application. Dans ce manuel de l'utilisateur, les instructions relatives au téléchargement, à l'installation, à la configuration et à l'utilisation du dispositif médical Floodlight™ MS Activities sont basées sur le fonctionnement du dispositif dans Floodlight™ MS Mobile Application.

Remarque

Si vous n'utilisez pas Floodlight™ MS Mobile Application pour accéder au dispositif médical, les **sections 2.1 à 2.4 de ce chapitre** ne vous concernent pas. Pour télécharger, installer et configurer l'application, veuillez consulter les instructions de l'application mobile prise en charge que vous utilisez pour accéder au dispositif médical.

Pour utiliser le dispositif médical Floodlight™ MS Activities, vous devez utiliser une application compatible avec les téléphones iOS et Android, par exemple Floodlight™ MS Mobile Application. Si vous installez app, vous installez également le kit de développement logiciel Floodlight. Dans ce cas, aucune configuration ou exigence système supplémentaire n'est requise.

Dans cette section :

2.1 Pour téléphones iOS ou Apple	20
2.2 Pour téléphones Android	21
2.3 Exigences minimales — Logiciel	22
2.4 Exigences minimales — Matériel	23
2.5 Téléphones non pris en charge	25

2.1 Pour téléphones iOS ou Apple

Procédez de la manière suivante sur votre téléphone iOS :

1. Ouvrez **App Store**.
2. Recherchez Floodlight™ MS.
3. Appuyez sur l'icône pour voir les détails et appuyez sur **Obtenir**.
4. Appuyez sur **Installer** pour lancer le processus d'installation.
5. Le mot de passe d'**App Store** peut vous être demandé.

Une fois le mot de passe saisi, Floodlight™ MS Mobile Application commencera à être téléchargé et installé.

2.2 Pour téléphones Android

Procédez de la manière suivante sur votre téléphone Android :

1. Ouvrez **Google Play Store** sur votre téléphone.
2. Recherchez Floodlight™ MS.
3. Appuyez sur l'icône pour voir les détails.
4. Appuyez sur **Installer** pour lancer le processus d'installation.
5. Google vous demandera d'accepter les conditions de téléchargement.

Une fois que vous les aurez acceptées, Floodlight™ MS Mobile Application commencera à être téléchargé et installé.

2.3 Exigences minimales — Logiciel

Floodlight™ MS Mobile Application requiert les éléments suivants :

- iOS version 15.x à 17.x
- Android version 10 à 14

2.4 Exigences minimales — Matériel

Les exigences matérielles minimales pour Floodlight™ MS Mobile Application sont les suivantes :

Pour les téléphones iOS :

- **Résolution minimale requise** : résolution de 1334 × 750 pixels (326 ppi)

Pour les téléphones Android :

- **Dimensions minimales de l'écran** : 110 mm x 56 mm (4,33 x 2,20 po)
- Les capteurs suivants sont nécessaires :
 - Magnétomètre
 - Accéléromètre
 - Gyroscope
- Lorsque vous utilisez un téléphone Android pour vous connecter à Floodlight™ MS Mobile Application, l'app vérifie la présence des capteurs énumérés ci-dessus. Si l'un de ces capteurs est manquant sur votre téléphone Android, l'app affiche un message d'erreur et désactive les activités qui nécessitent les capteurs. Dans ce cas, le bouton à bascule de l'activité est également désactivé et vous ne pouvez pas activer manuellement l'activité à partir du menu **Settings**.

Remarque

Floodlight™ MS Mobile Application n'est pas pris en charge sur les tablettes (Android ou iOS).

L'app requiert un minimum de **450 Mo** d'espace de stockage disponible sur votre téléphone. Cela garantit que les données de votre activité sont toujours enregistrées sur le téléphone si vous effectuez une activité en mode hors ligne.

Si votre téléphone ne dispose pas d'au moins **200 Mo** d'espace de stockage disponible, l'app affiche le message suivant :



Une fois que vous disposerez de l'espace de stockage requis sur votre téléphone, vous pourrez continuer à utiliser app.

2.5 Téléphones non pris en charge

Floodlight™ MS Activities n'est pas pris en charge sur les téléphones suivants.

Marque	Nom du modèle
Alcatel	7
Alcatel	Tetra
Alcatel	ZIP LTE
Alcatel	REVL 2 Plus
Alcatel	Raven LTE
Alcatel	REVL 2
Alcatel	1X (2018)
Alcatel	PulseMix
Alcatel	Verso
Alcatel	IdealXcite
Alcatel	One Touch Idol 5
Alcatel	REVL
Alcatel	3V
Alcatel	1X Evolve

Marque	Nom du modèle
Alcatel	A30
Alcatel	Cameox 4G
Alcatel	LX 4G
Alcatel	A30 Fierce
Alcatel	A30 Plus
Alcatel	Avalon V
Alcatel	One Touch Idol 5S
Alcatel	Onyx
Alcatel	LX1
Alcatel	LX2
Alcatel	Jitterbug Smart2
Alcatel	Kora
Alcatel	A50
Alcatel	Ideal
Alcatel	Streak
Alcatel	A1

Marque	Nom du modèle
Alcatel	Axia
Alcatel	Fierce 4
Alcatel	One Touch Idol 4
Alcatel	One Touch Pixi Eclipse
Alcatel	Jitterbug Smart
Alcatel	One Touch Pixi Avion
Alcatel	One Touch Pixi Glitz
Alcatel	Allura
Alcatel	One Touch Idol 3 (5.5)
Alcatel	Dawn
Alcatel	One Touch Idol 4s
Alcatel	One Touch Flint 4G
Alcatel	One Touch Pixi 4 (5)
Alcatel	Tru
Alcatel	One Touch Pop 4S
Alcatel	One Touch Pixi Pulsar

Marque	Nom du modèle
Alcatel	One Touch Pixi 4 (6)
Alcatel	One Touch Pop 4+
Huawei	P20 Lite (2018)
Huawei	P Smart (2018)
Huawei	Mate 10 Lite
Huawei	Mate 20 Lite (sep. 2018)
Huawei	Y6 (2018)
Huawei	P10 (2017)
LG Electronics	Aristo 2 (2018)
LG Electronics	Stylo 4 (2018)
LG Electronics	K20 Plus (déc. 2016)
LG Electronics	Risio 3
LG Electronics	Tribute Dynasty
LG Electronics	Rebel 4
LG Electronics	Stylo 3 Plus
Motorola	Moto E5 Play (juil. 2018)

Marque	Nom du modèle
Motorola	Moto E4 (juin 2017)

3 Déconnexion et désinstallation

Floodlight™ MS Activities est un dispositif médical disponible avec plusieurs applications prises en charge. L'une des applications prises en charge et utilisées comme exemple dans ce manuel de l'utilisateur est Floodlight™ MS Mobile Application. Dans ce manuel de l'utilisateur, les instructions de désinstallation et de déconnexion du dispositif médical sont basées sur le fonctionnement du dispositif dans app.

Remarque

Si vous n'utilisez pas app pour accéder au dispositif médical Floodlight™ MS Activities, **ce chapitre ne vous concerne pas**. Pour désinstaller et vous déconnecter de l'application, veuillez consulter les instructions de l'application mobile prise en charge que vous utilisez pour accéder au dispositif médical.

Dans cette section :

3.1 Déconnexion de Floodlight™ MS Mobile Application	31
3.2 Supprimer votre compte	33
3.3 Désinstaller	34

3.1 Déconnexion de Floodlight™ MS Mobile Application


Pour des raisons de sécurité, vous êtes automatiquement déconnecté de votre compte Floodlight™ MS Mobile Application après **30 minutes** d'inactivité.

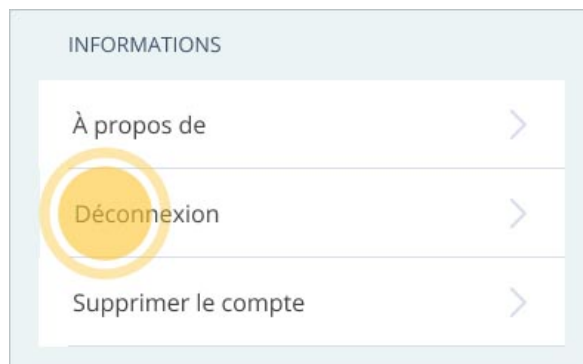
L'application affiche le message d'avertissement suivant **cinq minutes** avant l'expiration de votre session. À partir de cet écran de message, vous pouvez appuyer sur **CONTINUER** pour poursuivre votre session ou sur **SE DÉCONNECTER** pour vous déconnecter de votre session.



Vous pouvez également vous déconnecter à partir de l'écran **Paramètres**.

Pour vous déconnecter :

1. Appuyez sur l'icône **Paramètres**  dans le coin supérieur droit de votre écran.
2. Sur l'écran **Paramètres**, faites défiler jusqu'en bas et appuyez sur **Se déconnecter**.



3. Sur l'écran de confirmation, appuyez sur **SE DÉCONNECTER**.



Remarque : vous pouvez également appuyer sur **ANNULER** pour continuer à utiliser l'application.


3.2 Supprimer votre compte

La désinstallation de Floodlight™ MS Mobile Application ne supprime pas votre compte ni vos données. Si vous ne voulez plus utiliser l'application et souhaitez supprimer votre compte et toutes les données qui y sont associées, vous pouvez utiliser l'option **Supprimer le compte** à partir de l'écran **Paramètres**.

Remarque

Votre compte Floodlight™ MS Mobile Application ne peut être supprimé que depuis l'application. Par conséquent, suivez les étapes suivantes avant de désinstaller app. Pour plus d'informations sur la désinstallation de l'application, voir [Désinstaller](#) (sur la page 34).

Pour supprimer votre compte :

1. Appuyez sur l'icône **Paramètres**  dans le coin supérieur droit de votre écran.
2. Sur l'écran **Paramètres**, appuyez sur **Supprimer le compte**.
3. Sur l'écran **Supprimer le compte ?** tapez **SUPPRIMER** dans la zone de texte.
La saisie du texte est sensible à la casse.
4. Appuyez sur **SUPPRIMER TOUT**.
5. Appuyez sur **OK**.

3.3 Désinstaller

Cette section fournit des instructions pour désinstaller Floodlight™ MS Mobile Application d'un téléphone iOS ou Android. Vous pouvez suivre ces étapes si vous ne voulez plus utiliser l'application.

Remarque

La désinstallation de Floodlight™ MS Mobile Application ne supprime pas votre compte ni vos données. Si vous ne voulez plus utiliser l'application et souhaitez supprimer votre compte et toutes les données qui y sont associées, vous pouvez utiliser l'option **Supprimer le compte** à partir de l'écran **Paramètres** avant de désinstaller l'application. Pour plus d'informations, voir [Supprimer votre compte](#) (sur la page 33).

3.3.1 Pour téléphones iOS ou Apple

Procédez de la manière suivante sur votre téléphone iOS pour désinstaller Floodlight™ MS Mobile Application :

1. Localisez Floodlight™ MS Mobile Application sur votre écran d'accueil.
2. Touchez et maintenez l'icône Floodlight™ MS Mobile Application pour ouvrir un menu d'actions rapides.
3. Appuyez sur **Retirer l'application**.
4. Appuyez sur **Supprimer l'application** pour la supprimer de votre téléphone.

3.3.2 Pour téléphones Android

Procédez de la manière suivante sur votre téléphone Android pour désinstaller Floodlight™ MS Mobile Application :

1. Ouvrez **Google Play Store**.
2. Appuyez sur le menu **Mes applications et jeux**.
3. Appuyez sur Floodlight™ MS Mobile Application.
4. Appuyez sur **Désinstaller**.

4 Activité Marche de 2 minutes

L'activité Marche de 2 minutes, incluse dans le dispositif médical 2MWT, mesure votre capacité de marche. Pour ce faire, vous devez surveiller votre capacité de marche sur une marche de 2 minutes.

Remarque

Si vous n'utilisez pas le dispositif médical 2MWT, **ce chapitre** ne vous concerne pas.

Dans cette section :

4.1 Avertissements et précautions	36
4.2 Démarrer	37
4.3 Lire le Manuel de l'utilisateur Marche de 2 minutes	46
4.4 Lire les informations produit Marche de 2 minutes	48

4.1 Avertissements et précautions



Réalisez les activités aussi souvent que recommandé par votre prestataire.



Le dispositif médical Floodlight™ MS Activities ne se substitue pas aux soins médicaux. N'essayez pas d'interpréter les données présentées par les diagrammes de synthèse. Consultez votre prestataire de soins pour interpréter les données que vous collectez à l'aide du dispositif médical ou en cas d'urgence. Notez que l'autodiagnostic à domicile ne remplace pas vos visites régulières chez votre prestataire de soins.



Suivez les instructions recommandées lors de l'exécution de chaque activité. Si vous ne suivez pas les instructions, les données risquent d'être inexactes.



N'essayez pas de faire l'activité si :

- Vous ne pouvez pas tenir debout et garder votre équilibre en toute sécurité.
- Vous n'êtes pas dans un environnement sûr où vous pouvez marcher pendant deux minutes.
- Vous devez utiliser un fauteuil roulant pour vous déplacer.



Portez un pantalon avec des poches avant ou une ceinture de running pour y mettre votre téléphone, faute de quoi les données risquent d'être inexactes. La mesure risque également d'être erronée si vous tenez votre téléphone dans votre main.



Augmentez le volume de votre téléphone et désactivez le mode silencieux ou vibreur. Cette activité utilise des bips, des vibrations et un assistant vocal pour vous indiquer quand commencer et arrêter de marcher.



Avant de commencer l'activité, vérifiez que votre environnement est libre de tout obstacle qui pourrait vous faire trébucher ou vous blesser pendant l'activité.



N'utilisez pas d'étui de téléphone contenant un aimant car ce dernier risquerait d'interférer avec les capteurs de l'appareil et de provoquer des erreurs dans la génération des résultats de vos activités.

4.2 Démarrer

L'activité Marche de 2 minutes évalue votre mobilité en marche rapide et peut fournir des informations sur des aspects spécifiques de votre démarche. Pour réaliser cette activité, vous devez trouver un endroit sûr où vous pouvez marcher pendant 2 minutes. Pendant ces 2 minutes, essayez de parcourir la plus grande distance possible tout en gardant un rythme constant en ligne droite. Toutefois, ne vous inquiétez pas si vous devez ralentir ou vous reposer. Vous pouvez réaliser cette activité avec ou sans aide à la marche.

Dans cette section :

4.2.1 Vérifier les instructions	38
4.2.2 À retenir	39
4.2.3 Effectuer l'activité Marche de 2 minutes	40

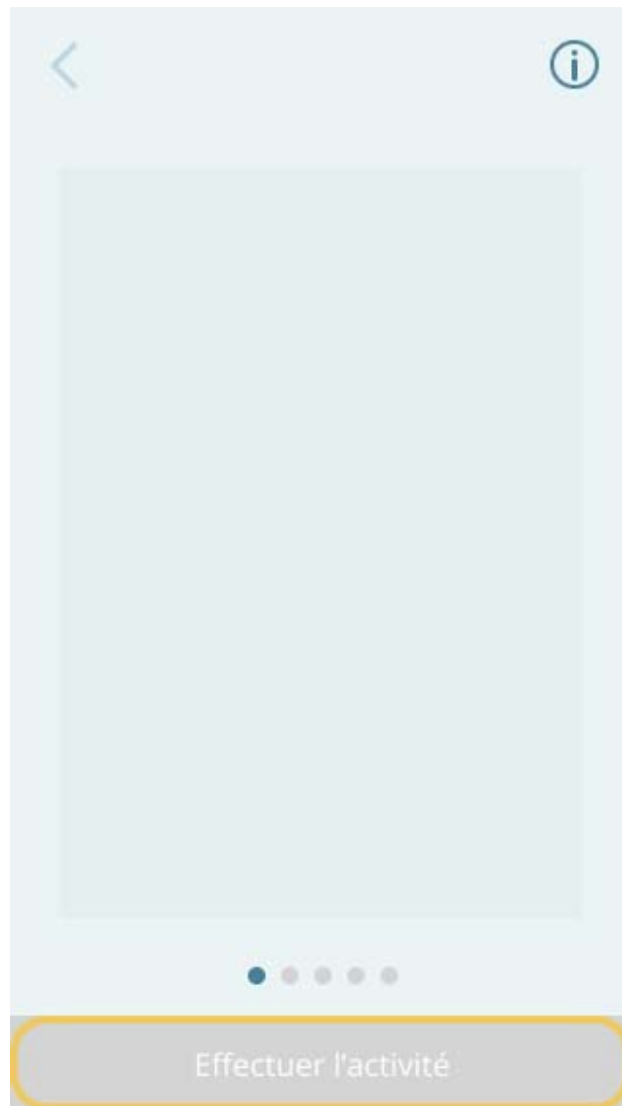
4.2.1 Vérifier les instructions

Avant de commencer l'activité Marche de 2 minutes, consultez les instructions de l'activité. Il est important de suivre les instructions lorsque vous réalisez l'activité. Cela permet de s'assurer que les données collectées pour l'activité sont exactes.

Les ***cinq premières fois*** que vous effectuez une activité, vous verrez le message suivant :



Le bouton **Effectuer l'activité** restera désactivé tant que vous n'aurez pas parcouru tous les écrans d'instructions.



4.2.2 À retenir

Pendant que vous réalisez cette activité, n'oubliez pas de :

- Il est préférable d'effectuer cette activité dans un environnement où vous pouvez vous concentrer, minimiser les interruptions et marcher en toute sécurité.
- Vous assurer que vous disposez d'une distance suffisante pour marcher pendant **2 minutes**. Pour cette activité, marchez aussi droit que possible et évitez de tourner.
- Le fait de ne pas placer le téléphone dans la poche avant de votre pantalon ou dans une ceinture de running aura un impact direct sur la précision des données. Pour des mesures précises, assurez-vous que le téléphone est placé dans la poche avant de votre

pantalon ou une ceinture de running.

- Ne vous inquiétez pas si vous devez ralentir ou vous arrêter pour vous reposer.

4.2.3 Effectuer l'activité Marche de 2 minutes

L'activité Marche de 2 minutes évalue votre mobilité en marche rapide. Pour effectuer cette activité, vous devez trouver un endroit sûr où vous pouvez marcher pendant deux minutes en évitant les virages et les interruptions.

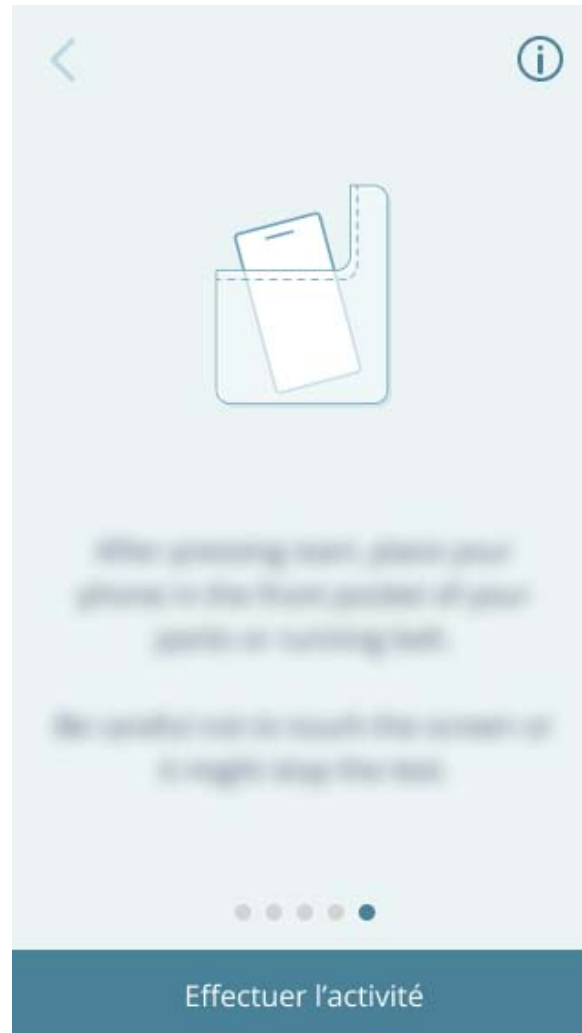
Pour effectuer l'activité Marche de 2 minutes :

1. Les **cinq premières fois** que vous effectuez cette activité, vous verrez le message suivant :

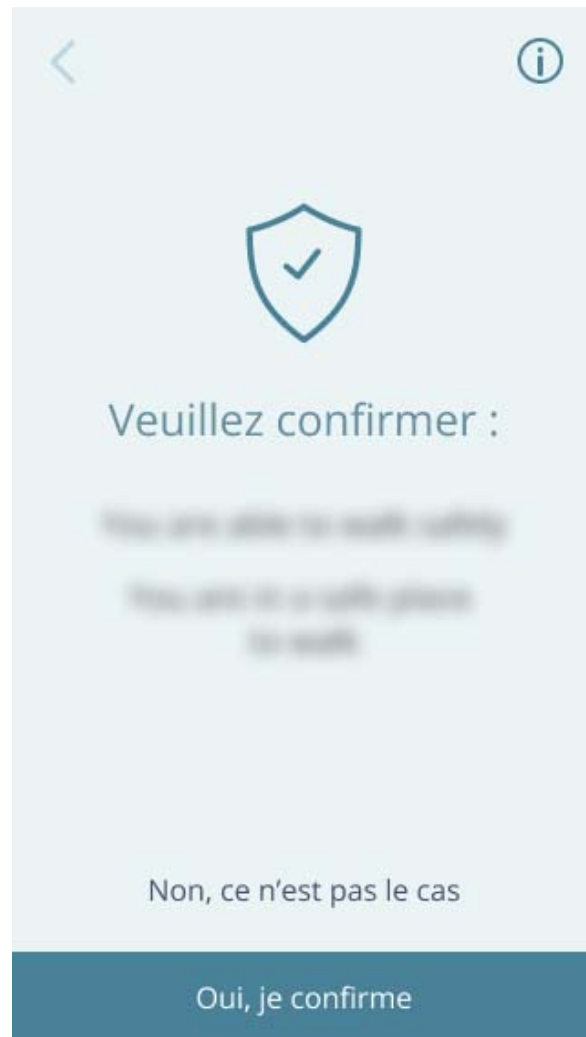


2. Appuyez sur le bouton **OK**.
3. Balayez vers la gauche pour consulter les instructions relatives à l'activité Marche de 2 minutes.

- Après avoir passé en revue toutes les instructions, appuyez sur le bouton **Effectuer l'activité**.

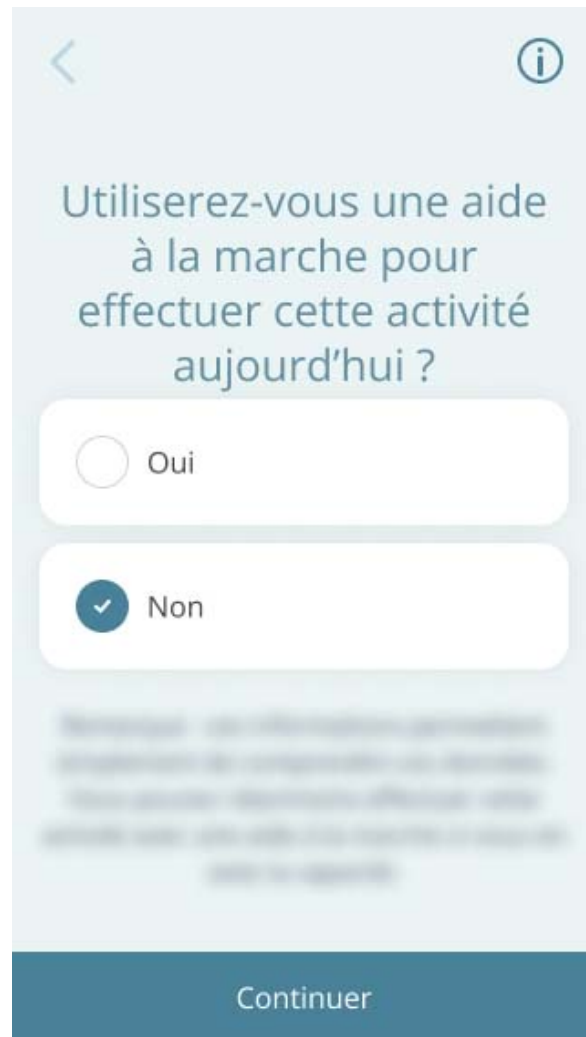


- Sur l'écran suivant, appuyez sur le bouton **Oui, je confirme** pour confirmer que vous vous trouvez dans un endroit sûr et que vous pouvez marcher en toute sécurité.



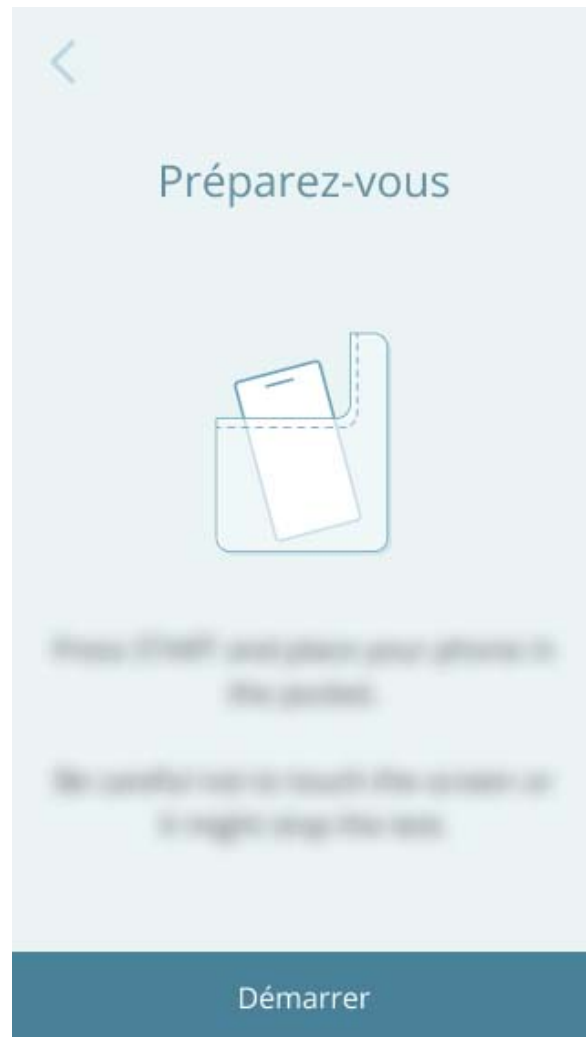
Si la réponse à l'une des questions est non, appuyez sur le bouton **Non, ce n'est pas le cas**. Dans ce cas, l'activité est ignorée et vous pouvez la réaliser ultérieurement.

6. Sur l'écran suivant, indiquez si vous utiliserez une aide à la marche pour réaliser cette activité. Sélectionnez l'une des options proposées à l'écran et appuyez sur le bouton **Continuer**.

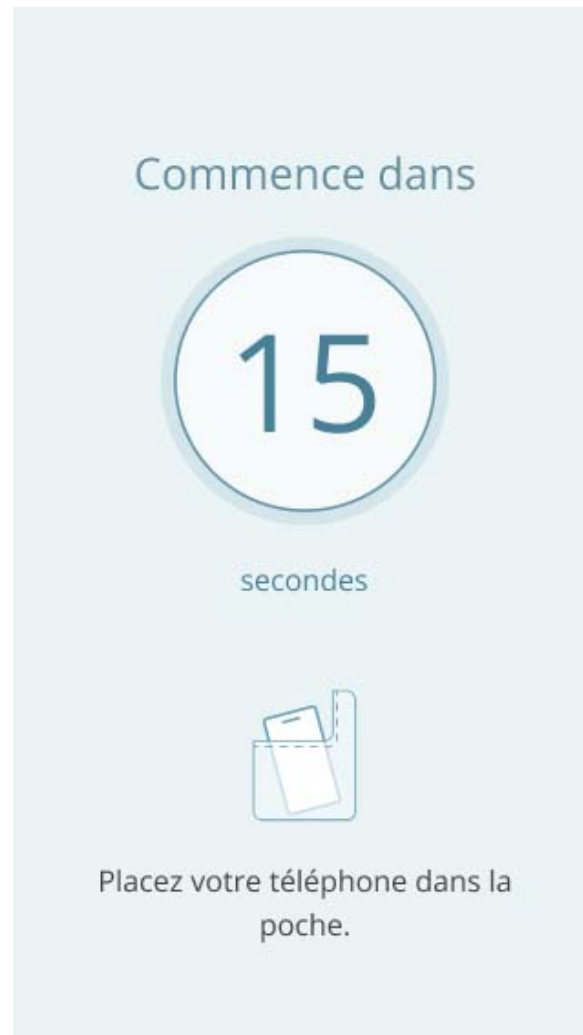


The screenshot shows a mobile application interface. At the top, there is a back arrow on the left and an information icon (i) on the right. The main text asks: "Utiliserez-vous une aide à la marche pour effectuer cette activité aujourd'hui ?". Below this, there are two radio button options: "Oui" (Yes) and "Non" (No). The "Non" option is selected, indicated by a blue circle with a white checkmark. At the bottom of the screen, there is a blue button labeled "Continuer".

7. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur le bouton **Démarrer**.



8. L'écran de votre téléphone affiche un compte à rebours de **15 secondes**. Pendant ce temps, placez votre téléphone dans la poche avant de votre pantalon ou de votre ceinture de running. Veillez à ne pas toucher accidentellement l'écran, car cela pourrait interrompre l'activité.



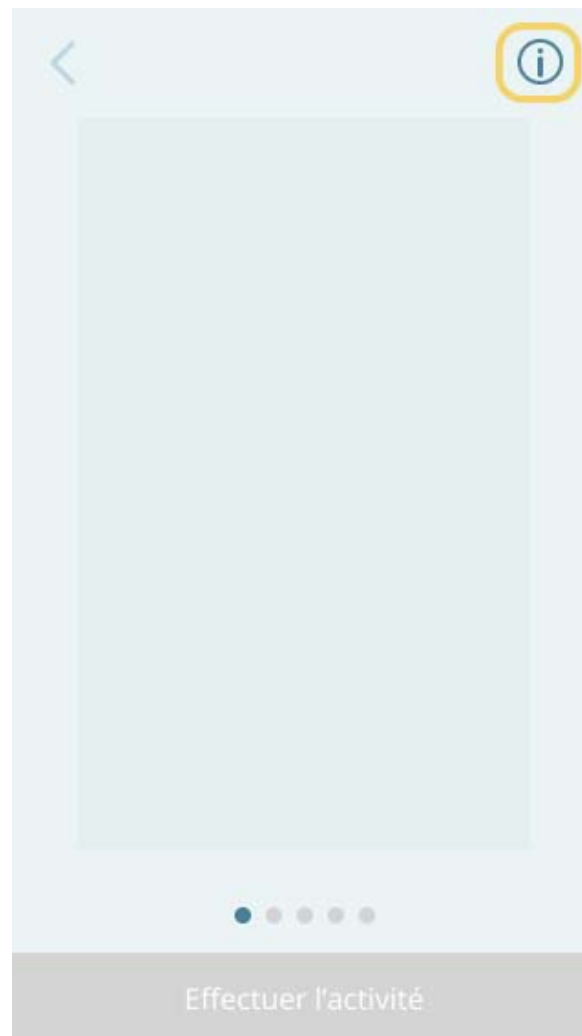
9. Lorsque le compte à rebours est presque terminé, votre téléphone vibre et émet un bip. Vous entendrez un message vocal vous invitant à démarrer l'activité. L'écran de votre téléphone affiche maintenant un compte à rebours de **120 secondes**.
10. Commencez à marcher. Couvrez le plus de distance possible en deux minutes. Essayez de garder un rythme constant en ligne droite. Ne vous inquiétez pas si vous devez ralentir ou vous arrêter pour vous reposer.
11. Une fois l'activité terminée, vous pouvez arrêter de marcher.

4.3 Lire le Manuel de l'utilisateur Marche de 2 minutes

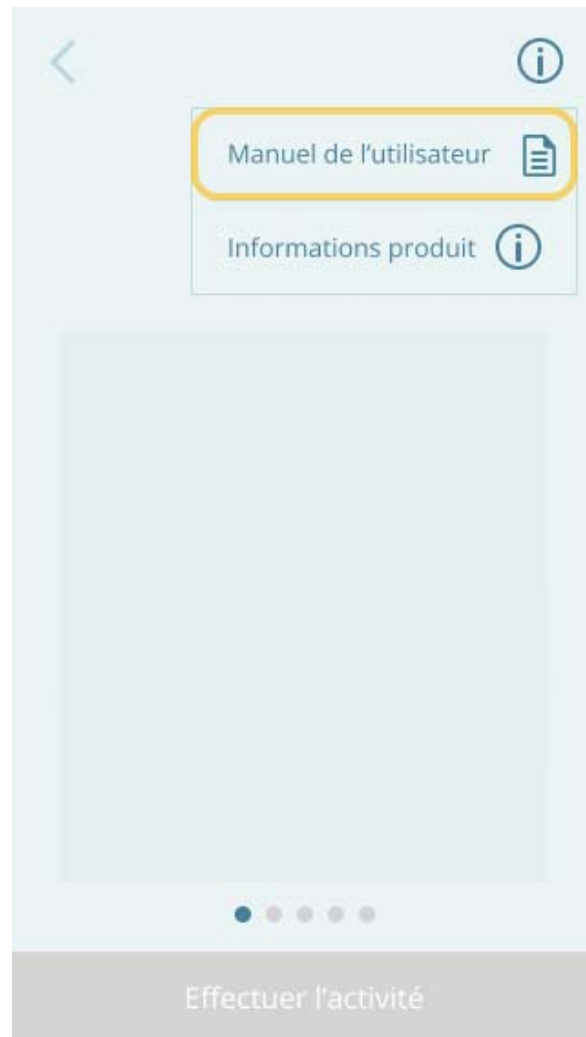
Vous pouvez accéder à ce Manuel de l'utilisateur pour chaque activité à partir de l'activité elle-même. Pour accéder à la dernière version de ce Manuel de l'utilisateur, utilisez l'option dans Floodlight™ MS Activities plutôt qu'un PDF préalablement téléchargé.

Pour lire le Manuel de l'utilisateur :

1. Appuyez sur la carte d'activité pour laquelle vous souhaitez accéder au Manuel de l'utilisateur. Par exemple, pour accéder au Manuel de l'utilisateur de l'activité Marche de 2 minutes, appuyez sur la carte **Marche de 2 minutes** dans le carrousel d'activités de votre **Tableau de bord**.
2. Sur l'écran de l'activité, appuyez sur l'icône **Informations** dans le coin supérieur droit.



3. Appuyez sur l'option **Manuel de l'utilisateur**.



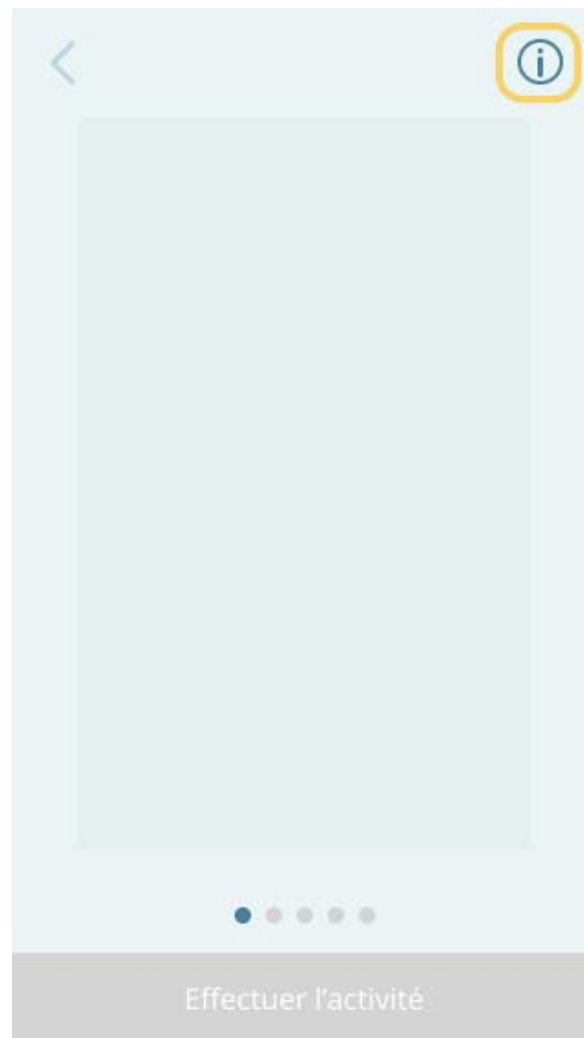
4. Le Manuel de l'utilisateur de l'activité s'affiche.
5. Appuyez sur le bouton **Retour** dans le coin supérieur gauche pour revenir à l'écran de l'activité.

4.4 Lire les informations produit Marche de 2 minutes

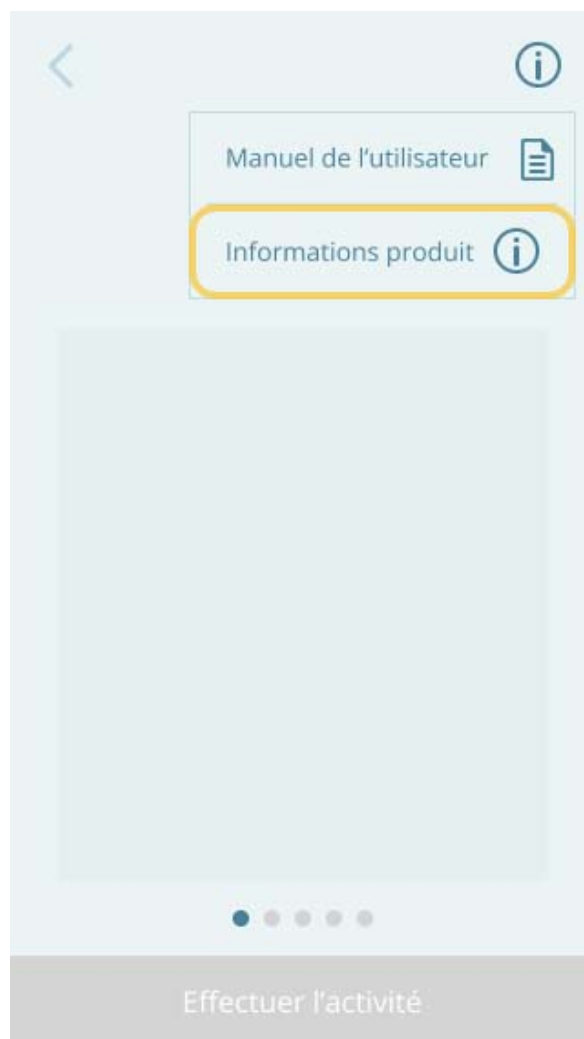
Vous pouvez trouver la version, le copyright et d'autres informations concernant le dispositif médical sur la page À propos de ou l'étiquette du produit.

Pour lire les informations produit :

1. Appuyez sur la carte d'activité pour laquelle vous souhaitez accéder aux informations produit. Par exemple, pour accéder aux informations produit de l'activité Marche de 2 minutes, appuyez sur la carte **Marche de 2 minutes** dans le carrousel d'activités de votre **Tableau de bord**.
2. Sur l'écran de l'activité, appuyez sur l'icône **Informations** dans le coin supérieur droit.



3. Appuyez sur l'option **Informations produit**.



4. La page **À propos de** de l'activité s'affiche, comme illustré ci-dessous.



5. Appuyez sur le bouton **Retour** dans le coin supérieur gauche pour revenir à l'écran de l'activité.

5 Activité Demi-tour

L'activité Demi-tour, incluse dans le dispositif médical U Turn Test, mesure votre démarche et votre équilibre dynamique dans le temps. Cet objectif est atteint en :

- Vous demandant de marcher entre deux points distants d'au moins trois pas et de faire au moins cinq demi-tours
- Surveillant votre démarche et la vitesse à laquelle vous faites demi-tour
- Suivant le nombre de demi-tours que vous pouvez faire en 60 secondes

Remarque

Si vous n'utilisez pas le dispositif médical U Turn Test, **ce chapitre** ne vous concerne pas.

Dans cette section :

5.1 Avertissements et précautions	52
5.2 Démarrer	54
5.3 Lire le Manuel de l'utilisateur Demi-tour.	63
5.4 Lire les informations produit Demi-tour	65

5.1 Avertissements et précautions



Réalisez les activités aussi souvent que recommandé par votre prestataire.



Le dispositif médical Floodlight™ MS Activities ne se substitue pas aux soins médicaux. N'essayez pas d'interpréter les données présentées par les diagrammes de synthèse. Consultez votre prestataire de soins pour interpréter les données que vous collectez à l'aide du dispositif médical ou en cas d'urgence. Notez que l'autodiagnostic à domicile ne remplace pas vos visites régulières chez votre prestataire de soins.



Suivez les instructions recommandées lors de l'exécution de chaque activité. Si vous ne suivez pas les instructions, les données risquent d'être inexactes.



N'essayez pas de faire l'activité si :

- Vous ne pouvez pas tenir debout et garder votre équilibre en toute sécurité.
- Vous n'êtes pas dans un environnement sûr dans lequel vous pouvez marcher entre deux points distants d'au moins trois pas.
- Vous devez utiliser un fauteuil roulant pour vous déplacer.



Portez un pantalon avec des poches avant ou une ceinture de running pour y mettre votre téléphone, faute de quoi les données risquent d'être inexactes. La mesure risque également d'être erronée si vous tenez votre téléphone dans votre main.



Augmentez le volume de votre téléphone et désactivez le mode silencieux ou vibreur. Cette activité utilise des bips, des vibrations et un assistant vocal pour vous indiquer quand commencer et arrêter de marcher.



Avant de commencer l'activité, vérifiez que votre environnement est libre de tout obstacle qui pourrait vous faire trébucher ou vous blesser pendant l'activité.



N'utilisez pas d'étui de téléphone contenant un aimant car ce dernier risquerait d'interférer avec les capteurs de l'appareil et de provoquer des erreurs dans la génération des résultats de vos activités.



En raison de la nature de votre maladie, vous pouvez avoir des vertiges pendant cette activité. Si cela se produit, veuillez arrêter l'activité et consulter votre prestataire.

5.2 Démarrer

L'activité Demi-tour évalue votre capacité à faire demi-tour en marchant car ce mouvement implique également votre équilibre. Pour réaliser cette activité, vous devez marcher entre deux points distants d'au moins trois pas, puis faire demi-tour. Vous pouvez pivoter sur votre pied ou faire un virage serré. Cependant, essayez de tourner dans le même sens à chaque fois. Cette activité dure 60 secondes et vous pouvez la réaliser avec ou sans aide à la marche.

Dans cette section :

5.2.1 Vérifier les instructions	55
5.2.2 À retenir	56
5.2.3 Effectuer l'activité Demi-tour	57

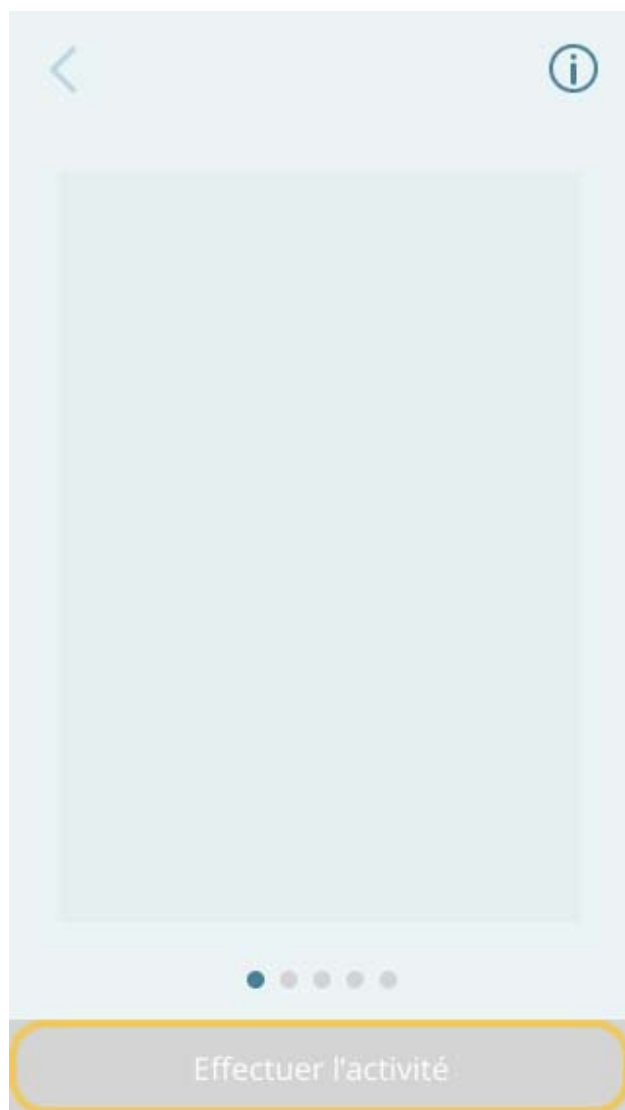
5.2.1 Vérifier les instructions

Avant de commencer l'activité Demi-tour, consultez les instructions de l'activité. Il est important de suivre les instructions lorsque vous réalisez l'activité. Cela permet de s'assurer que les données collectées pour l'activité sont exactes.

Les ***cinq premières fois*** que vous effectuez une activité, vous verrez le message suivant :



Le bouton **Effectuer l'activité** restera désactivé tant que vous n'aurez pas parcouru tous les écrans d'instructions.



5.2.2 À retenir

Pendant que vous réalisez cette activité, n'oubliez pas de :

- Il est préférable d'effectuer cette activité dans un environnement où vous pouvez vous concentrer, minimiser les interruptions et marcher en toute sécurité.
- Assurez-vous de disposer d'une distance suffisante pour marcher entre deux points distants d'au moins trois pas, puis faire demi-tour.
- Le fait de ne pas placer le téléphone dans la poche avant de votre pantalon ou dans une ceinture de running aura un impact direct sur la précision des données. Pour des mesures précises, assurez-vous que le téléphone est placé dans la poche avant de votre

pantalon ou une ceinture de running.

- Ne vous inquiétez pas si vous devez ralentir ou vous arrêter pour vous reposer.

5.2.3 Effectuer l'activité Demi-tour

L'activité Demi-tour évalue votre capacité à faire demi-tour en marchant. Pour réaliser cette activité, vous devez trouver un endroit sûr dans lequel vous pouvez marcher entre deux points distants d'au moins trois pas, puis faire demi-tour. Vous pouvez pivoter sur votre pied ou faire un virage serré. Cependant, essayez de tourner dans le même sens à chaque fois.

Pour effectuer l'activité Demi-tour :

1. Les **cinq premières fois** que vous effectuez cette activité, vous verrez le message suivant :

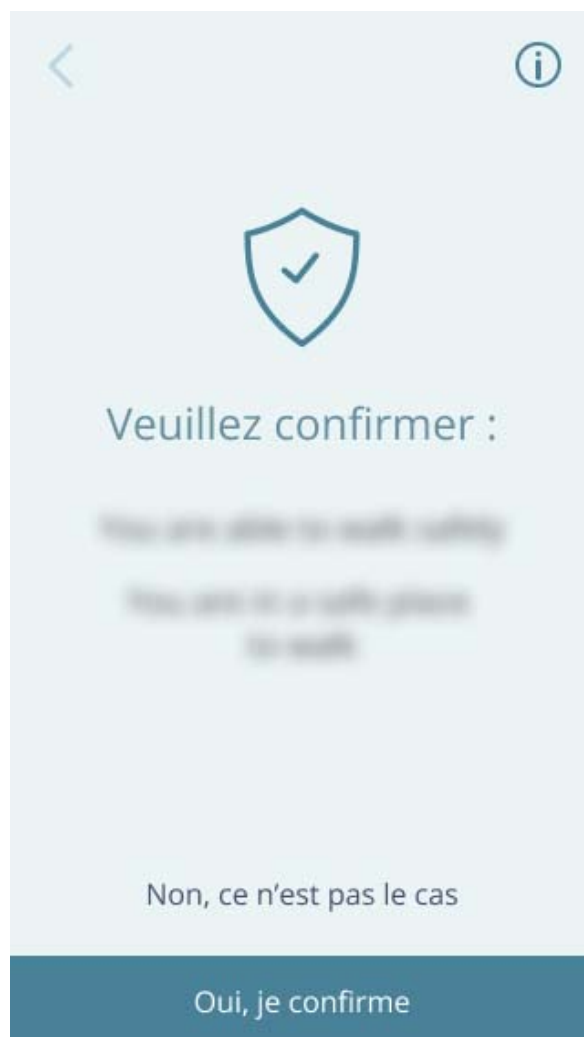


2. Appuyez sur le bouton **OK**.
3. Balayez vers la gauche pour consulter les instructions relatives à l'activité Demi-tour.

- Après avoir passé en revue toutes les instructions, appuyez sur le bouton **Effectuer l'activité**.

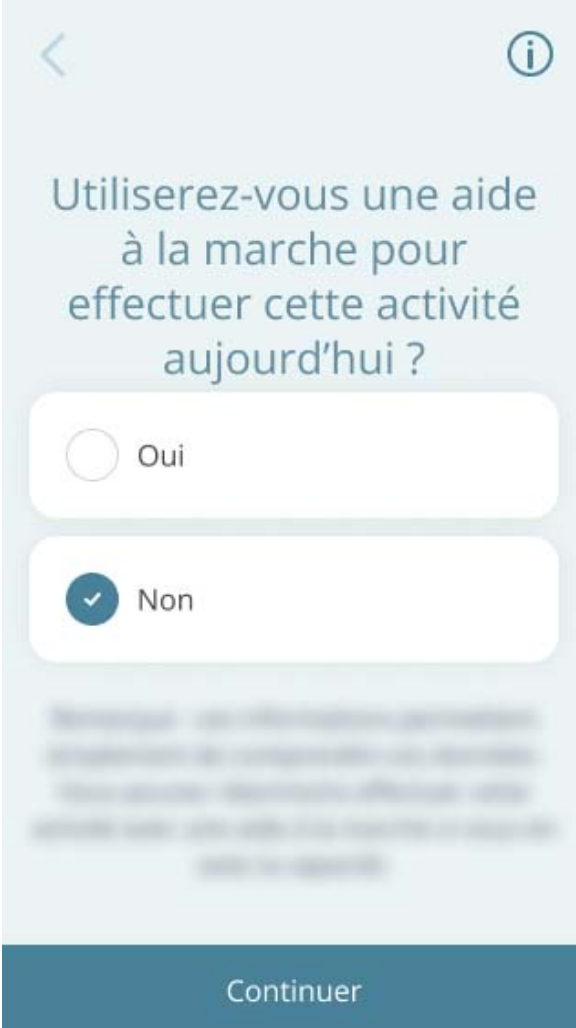


- Sur l'écran suivant, appuyez sur le bouton **Oui, je confirme** pour confirmer que vous vous trouvez dans un endroit sûr et que vous pouvez marcher en toute sécurité.



Si la réponse à l'une des questions est non, appuyez sur le bouton **Non, ce n'est pas le cas**. Dans ce cas, l'activité est ignorée et vous pouvez la réaliser ultérieurement.

6. Sur l'écran suivant, indiquez si vous utiliserez une aide à la marche pour réaliser cette activité. Sélectionnez l'une des options proposées à l'écran et appuyez sur le bouton **Continuer**.



The screenshot shows a mobile application interface with a light blue background. At the top left is a back arrow icon, and at the top right is an information icon (i in a circle). The main text asks: "Utiliserez-vous une aide à la marche pour effectuer cette activité aujourd'hui ?". Below this are two radio button options: "Oui" (unselected) and "Non" (selected with a blue checkmark). At the bottom is a dark blue button labeled "Continuer".

Utiliserez-vous une aide à la marche pour effectuer cette activité aujourd'hui ?

☐ Oui

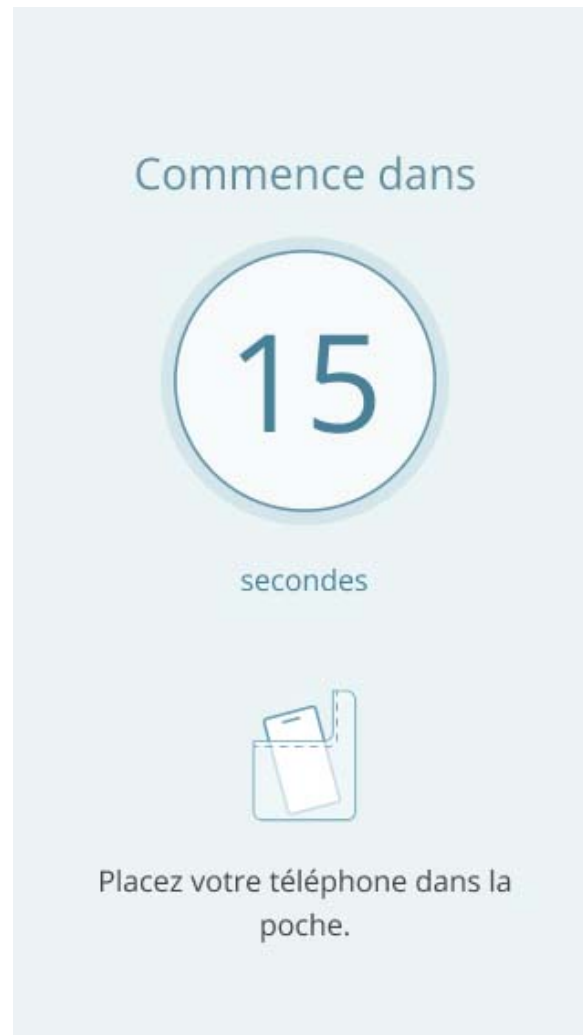
☒ Non

Continuer

7. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur le bouton **Démarrer**.



8. L'écran de votre téléphone affiche un compte à rebours de **15 secondes**. Pendant ce temps, placez votre téléphone dans la poche avant de votre pantalon ou de votre ceinture de running. Veillez à ne pas toucher accidentellement l'écran, car cela pourrait interrompre l'activité.



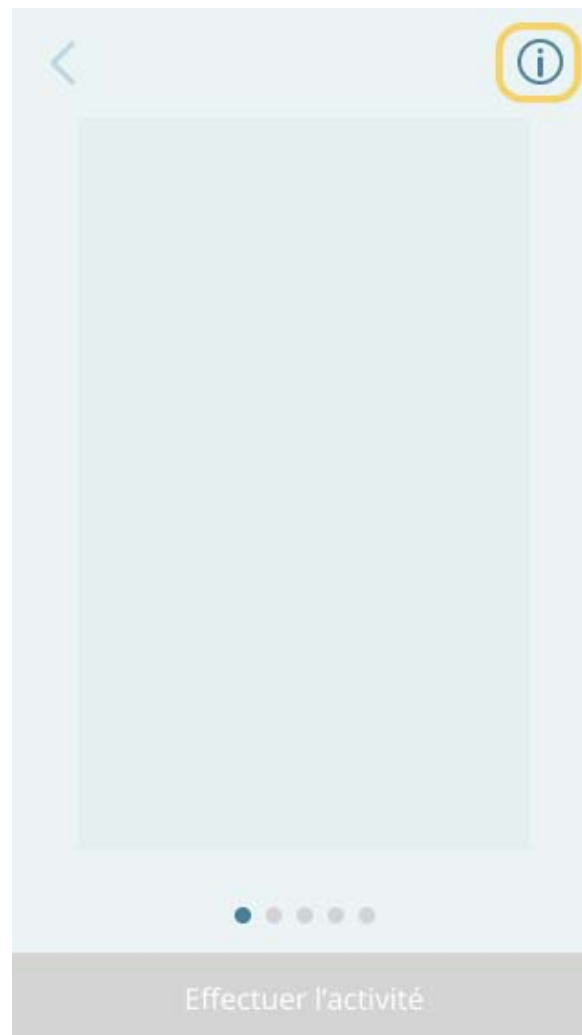
9. Lorsque le compte à rebours est presque terminé, votre téléphone vibre et émet un bip. Vous entendrez un message vocal vous invitant à démarrer l'activité. L'écran de votre téléphone affiche maintenant un compte à rebours de **60 secondes**.
10. Commencez à marcher. Faites autant de demi-tours que possible en 1 minute. Essayez de garder un rythme constant et de tourner dans le même sens à chaque fois. Ne vous inquiétez pas si vous devez ralentir ou vous arrêter pour vous reposer.
11. Une fois l'activité terminée, vous pouvez arrêter de marcher.

5.3 Lire le Manuel de l'utilisateur Demi-tour.

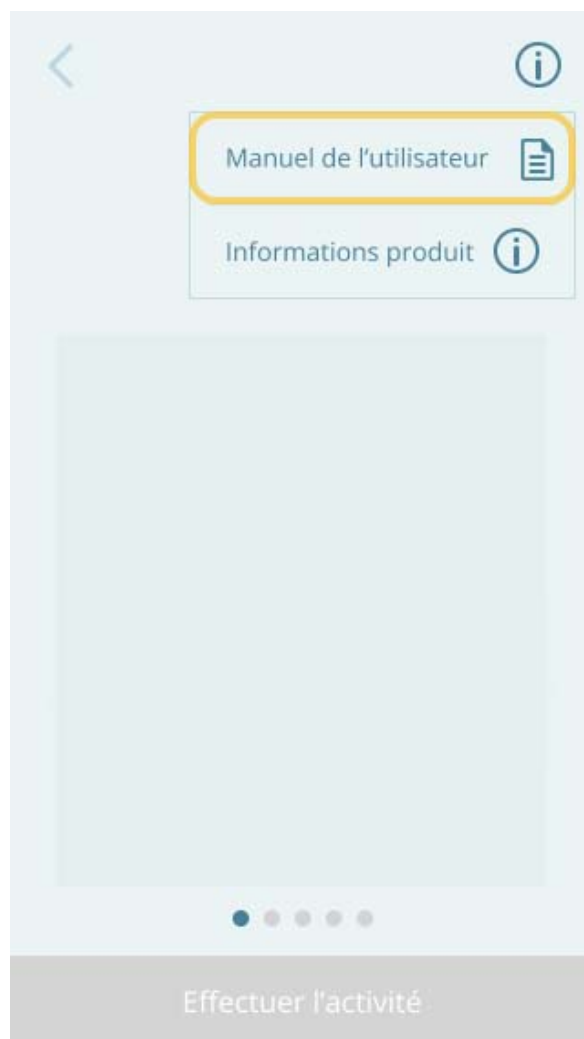
Vous pouvez accéder à ce Manuel de l'utilisateur pour chaque activité à partir de l'activité elle-même. Pour accéder à la dernière version de ce Manuel de l'utilisateur, utilisez l'option dans Floodlight™ MS Activities plutôt qu'un PDF préalablement téléchargé.

Pour lire le Manuel de l'utilisateur :

1. Appuyez sur la carte d'activité pour laquelle vous souhaitez accéder au Manuel de l'utilisateur. Par exemple, pour accéder au Manuel de l'utilisateur de l'activité Demi-tour, appuyez sur la carte **Demi-tour** dans le carrousel d'activités de votre **Tableau de bord**.
2. Sur l'écran de l'activité, appuyez sur l'icône **Informations** dans le coin supérieur droit.



3. Appuyez sur l'option **Manuel de l'utilisateur**.



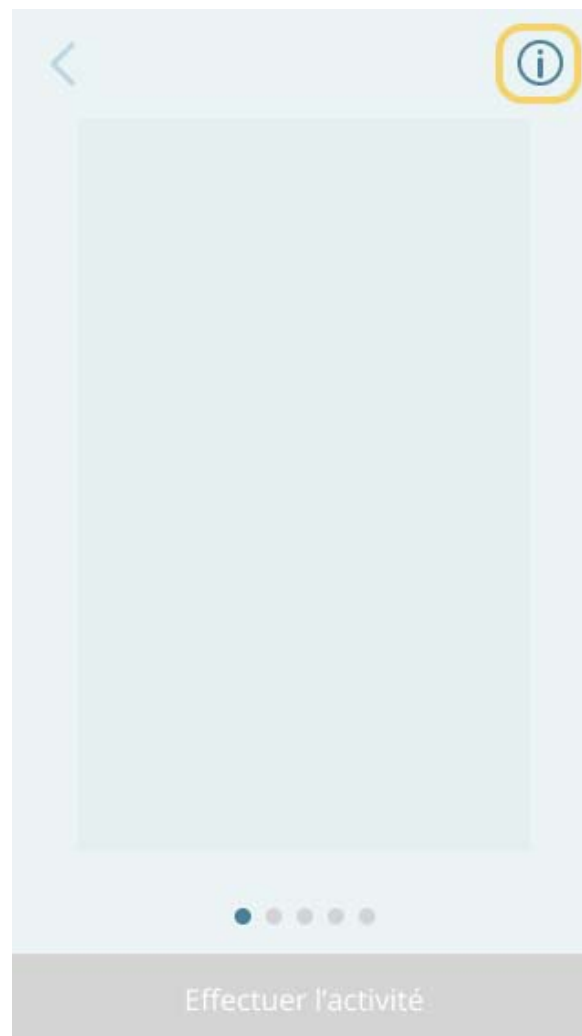
4. Le Manuel de l'utilisateur de l'activité s'affiche.
5. Appuyez sur le bouton **Retour** dans le coin supérieur gauche pour revenir à l'écran de l'activité.

5.4 Lire les informations produit Demi-tour

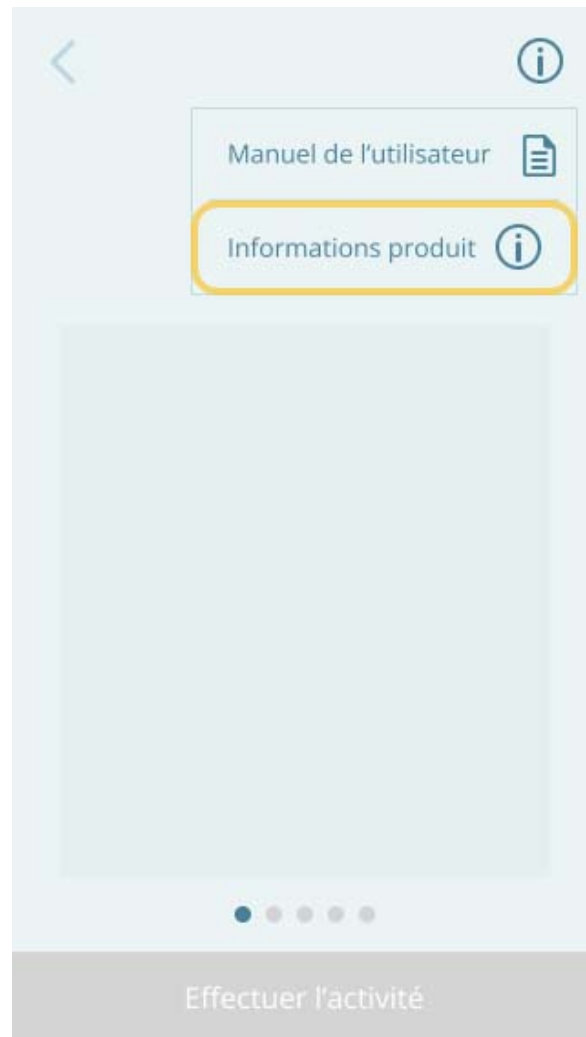
Vous pouvez trouver la version, le copyright et d'autres informations concernant le dispositif médical sur la page À propos de ou l'étiquette du produit.

Pour lire les informations produit :

1. Appuyez sur la carte d'activité pour laquelle vous souhaitez accéder aux informations produit. Par exemple, pour accéder aux informations produit de l'activité Demi-tour, appuyez sur la carte **Demi-tour** dans le carrousel d'activités de votre **Tableau de bord**.
2. Sur l'écran de l'activité, appuyez sur l'icône **Informations** dans le coin supérieur droit.



3. Appuyez sur l'option **Informations produit**.



4. La page **À propos de** de l'activité s'affiche, comme illustré ci-dessous.



- Appuyez sur le bouton **Retour** dans le coin supérieur gauche pour revenir à l'écran de l'activité.

6 Activité Dessiner une forme

L'activité Dessiner une forme, incluse dans le dispositif médical Draw a Shape Test, permet de mesurer votre fonction des mains. Cet objectif est atteint en :

- Utilisant votre index pour joindre les points le long d'une forme sur votre écran
- Mesurant la rapidité et la précision avec lesquelles vous joignez les points le long de chaque forme

Remarque

Si vous n'utilisez pas le dispositif médical Draw a Shape Test, **ce chapitre** ne vous concerne pas.

Dans cette section :

6.1 Avertissements et précautions	69
6.2 Démarrer	70
6.3 Lire le Manuel de l'utilisateur Dessiner une forme	81
6.4 Lire les informations produit Dessiner une forme	83

6.1 Avertissements et précautions



Réalisez les activités aussi souvent que recommandé par votre prestataire.



Le dispositif médical Floodlight™ MS Activities ne se substitue pas aux soins médicaux. N'essayez pas d'interpréter les données présentées par les diagrammes de synthèse. Consultez votre prestataire de soins pour interpréter les données que vous collectez à l'aide du dispositif médical ou en cas d'urgence. Notez que l'autodiagnostic à domicile ne remplace pas vos visites régulières chez votre prestataire de soins.



Suivez les instructions recommandées lors de l'exécution de chaque activité. Si vous ne suivez pas les instructions, les données risquent d'être inexactes.



Placez votre téléphone sur une surface plane. Le fait de ne pas placer le téléphone sur une surface plane modifiera la précision de vos données.



Utilisez uniquement l'**index** de la **bonne main** pour relier les points. Ne levez pas votre doigt de l'écran avant d'avoir terminé de tracer une forme.



Utilisez la bonne main, comme indiqué sur l'écran **Instructions** ou sur l'écran **Dessiner une forme**, pour réaliser l'activité.

6.2 Démarrer

L'activité Dessiner une forme évalue votre capacité à contrôler votre main et vos doigts pour produire un mouvement précis et fluide. Pour réaliser cette activité, utilisez votre index pour tracer la forme sur votre écran en commençant au niveau du gros point bleu et en suivant le dessin de la forme aussi rapidement et précisément que possible. Vous avez 15 secondes pour dessiner chaque forme que vous voyez à l'écran. Il est important de ne pas lever votre doigt de l'écran avant d'avoir fini de dessiner la forme.

Dans cette section :

6.2.1 Vérifier les instructions	71
6.2.2 À retenir	72
6.2.3 Effectuer l'activité Dessiner une forme	73

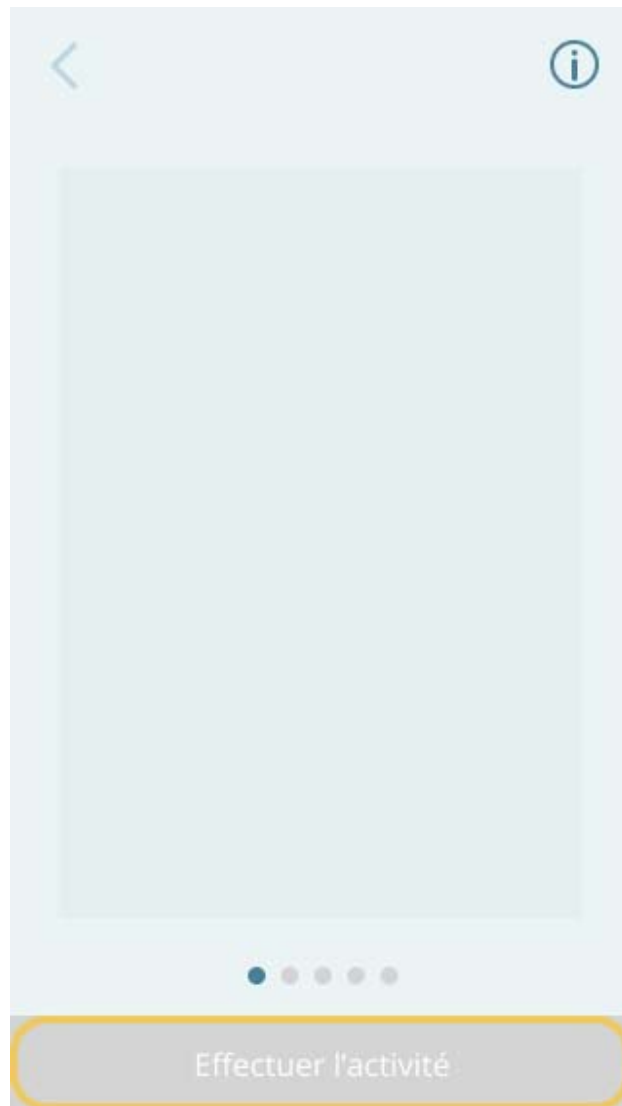
6.2.1 Vérifier les instructions

Avant de commencer l'activité Dessiner une forme, consultez les instructions de l'activité. Il est important de suivre les instructions lorsque vous réalisez l'activité. Cela permet de s'assurer que les données collectées pour l'activité sont exactes.

Les ***cinq premières fois*** que vous effectuez une activité, vous verrez le message suivant :



Le bouton **Effectuer l'activité** restera désactivé tant que vous n'aurez pas parcouru tous les écrans d'instructions.



6.2.2 À retenir

Pendant que vous réalisez cette activité, n'oubliez pas de :

- Utiliser la bonne main pour réaliser l'activité. Celle-ci s'affiche à l'écran lorsque vous lancez l'activité, comme illustré ci-dessous :



6.2.3 Effectuer l'activité Dessiner une forme

L'activité Dessiner une forme évalue votre capacité à contrôler votre main et vos doigts pour produire un mouvement précis et fluide. Pour réaliser cette activité, vous devez placer votre téléphone sur une surface lisse et utiliser votre index pour dessiner les formes.

Pour effectuer l'activité Dessiner une forme :

1. Les ***cinq premières fois*** que vous effectuez cette activité, vous verrez le message suivant :



2. Appuyez sur le bouton **OK**.
3. Balayez vers la gauche pour consulter les instructions relatives à l'activité Dessiner une forme.
4. Après avoir passé en revue toutes les instructions, appuyez sur le bouton **Effectuer l'activité**.



Vous pouvez réaliser l'activité Dessiner une forme avec votre main gauche ou votre main droite. Si les deux mains sont activées dans les **Paramètres** de app, l'application recommande d'utiliser une main différente à chaque fois que vous réalisez l'activité. Toutefois, avant de commencer l'activité, vous pouvez changer la main recommandée si vous le souhaitez.

Pour changer de main pour l'activité Dessiner une forme :

1. Sur l'écran **Préparez-vous**, appuyez sur le bouton **Modifier**.



2. Sur l'écran suivant, appuyez sur le bouton **Modifier** pour changer la main que vous souhaitez utiliser pour réaliser l'activité ou appuyez sur le bouton **Garder** pour

continuer à utiliser la main recommandée.

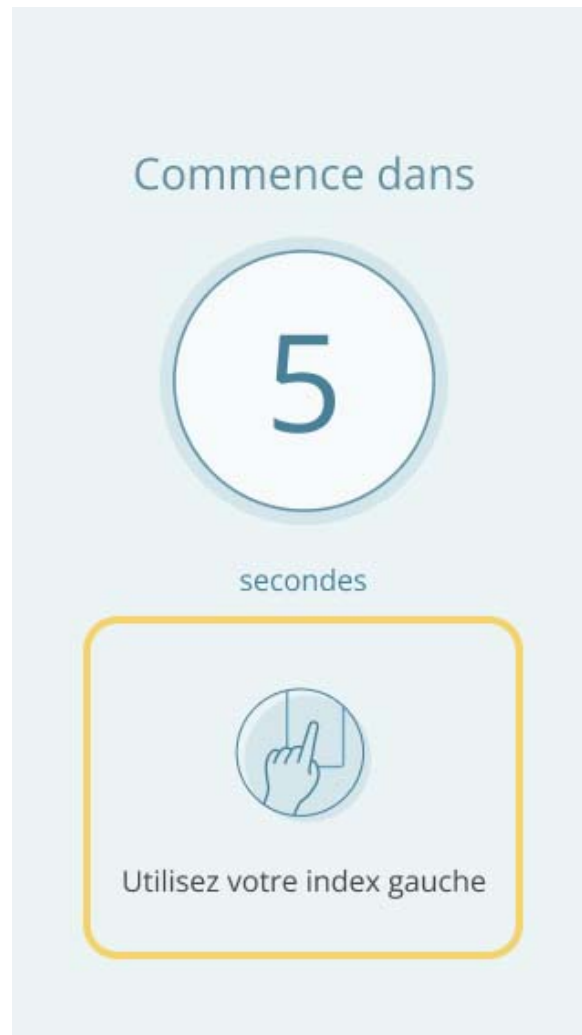


Si vous avez désactivé l'une des mains dans les **Paramètres** de app, l'écran **Préparez-vous** n'affiche pas le bouton **Modifier**.



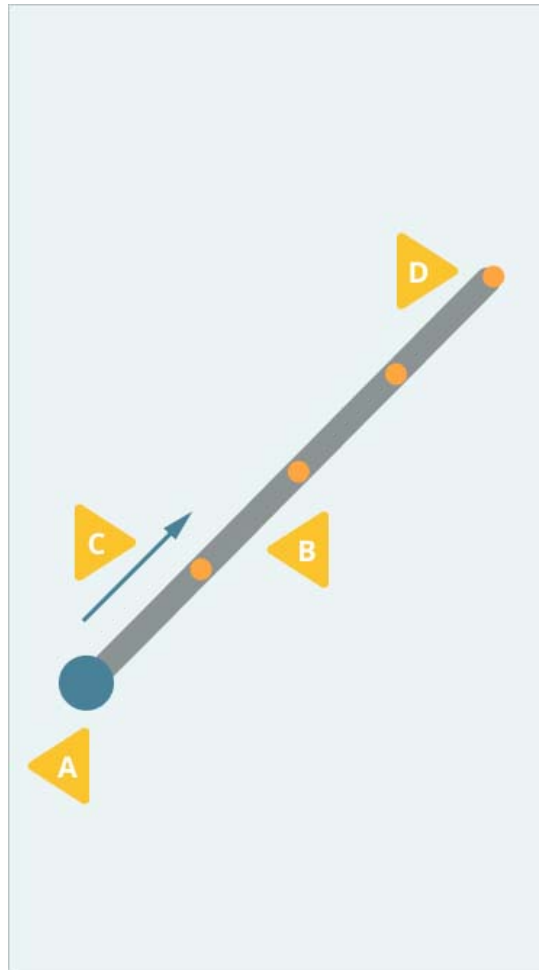
Pour démarrer l'activité Dessiner une forme :

1. Sur l'écran **Préparez-vous**, appuyez sur le bouton **Démarrer**.
2. Votre écran affiche un compte à rebours de **5 secondes**. Pendant ce temps, placez votre téléphone sur une surface plane et préparez-vous à commencer l'activité. Cet écran indique également quel index utiliser pour réaliser l'activité.



3. Sur l'écran suivant, vous verrez :
- A. Un *gros point* qui est votre point de départ.
 - B. La *forme* que vous tracerez pour relier les points.
 - C. Une *flèche* pour indiquer la direction dans laquelle vous allez relier les points.

D. Plusieurs *points plus petits* que vous relierez le long de la forme.



4. Démarrez par le **gros point (A)**, tracez le long de la **forme (B)** dans le sens de la **flèche (C)** tout en reliant les **points (D)** le long de la forme.

Pour effectuer cette activité, reliez les points de toutes les formes aussi vite et aussi précisément que possible. Cette activité comprend les formes suivantes :

- une ligne
- un carré
- un cercle
- une figure en 8
- une spirale

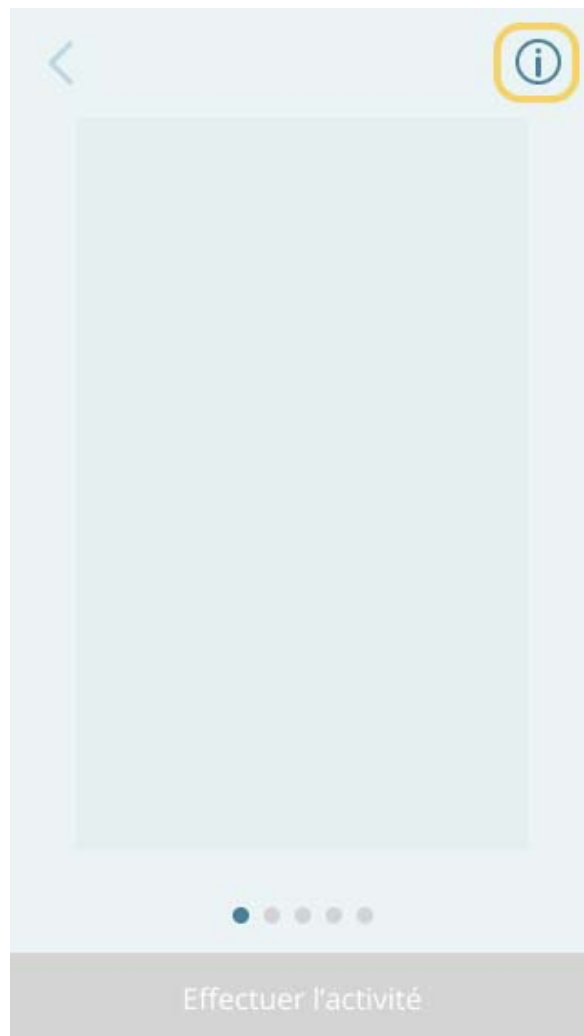
Vous tracerez chaque forme deux fois avant de voir la forme suivante. L'activité s'arrête automatiquement après avoir tracé la dernière forme.

6.3 Lire le Manuel de l'utilisateur Dessiner une forme

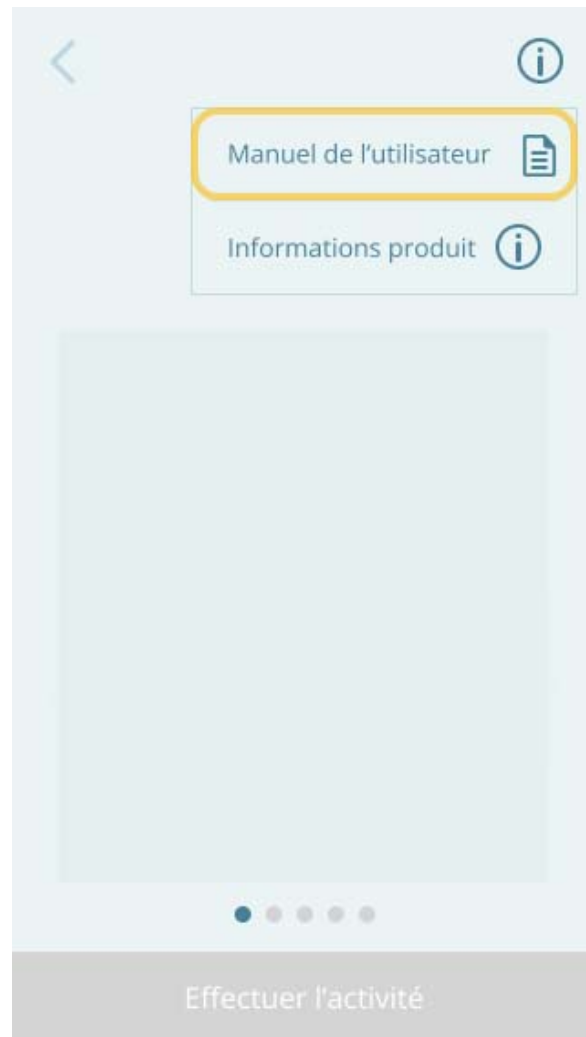
Vous pouvez accéder à ce Manuel de l'utilisateur pour chaque activité à partir de l'activité elle-même. Pour accéder à la dernière version de ce Manuel de l'utilisateur, utilisez l'option dans Floodlight™ MS Activities plutôt qu'un PDF préalablement téléchargé.

Pour lire le Manuel de l'utilisateur :

1. Appuyez sur la carte d'activité pour laquelle vous souhaitez accéder au Manuel de l'utilisateur. Par exemple, pour accéder au Manuel de l'utilisateur de l'activité Dessiner une forme, appuyez sur la carte **Dessiner une forme** dans le carrousel d'activités de votre **Tableau de bord**.
2. Sur l'écran de l'activité, appuyez sur l'icône **Informations** dans le coin supérieur droit.



3. Appuyez sur l'option **Manuel de l'utilisateur**.



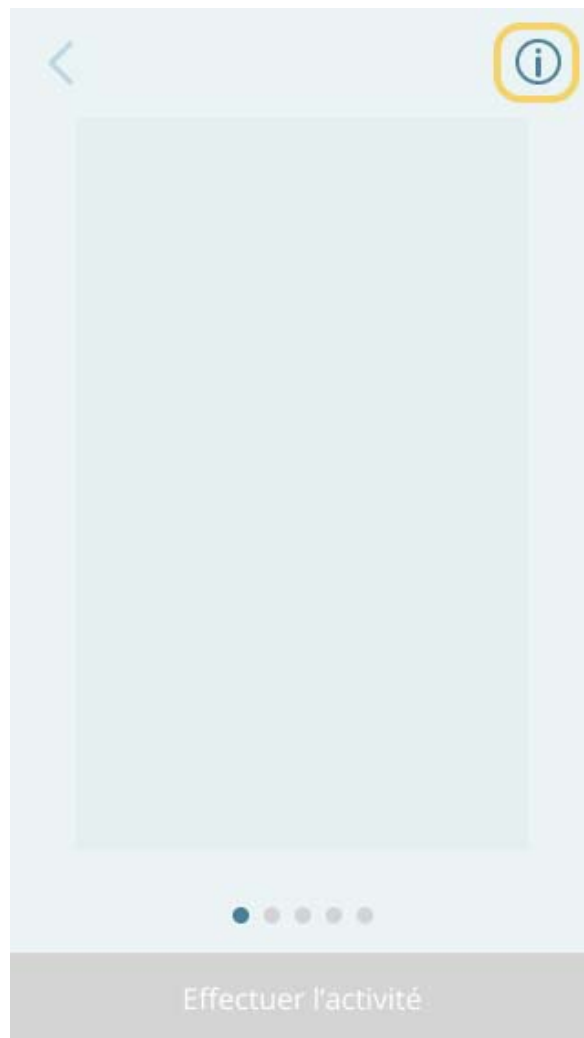
4. Le Manuel de l'utilisateur de l'activité s'affiche.
5. Appuyez sur le bouton **Retour** dans le coin supérieur gauche pour revenir à l'écran de l'activité.

6.4 Lire les informations produit Dessiner une forme

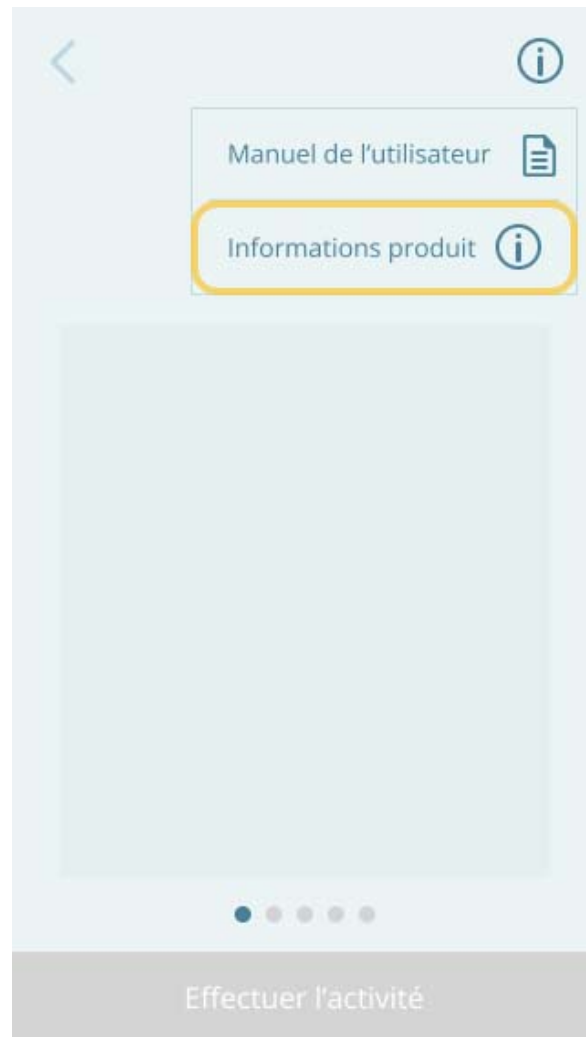
Vous pouvez trouver la version, le copyright et d'autres informations concernant le dispositif médical sur la page À propos de ou l'étiquette du produit.

Pour lire les informations produit :

1. Appuyez sur la carte d'activité pour laquelle vous souhaitez accéder aux informations produit. Par exemple, pour accéder aux informations produit de l'activité Dessiner une forme, appuyez sur la carte **Dessiner une forme** dans le carrousel d'activités de votre **Tableau de bord**.
2. Sur l'écran de l'activité, appuyez sur l'icône **Informations** dans le coin supérieur droit.



3. Appuyez sur l'option **Informations produit**.



4. La page **À propos de** de l'activité s'affiche, comme illustré ci-dessous.



5. Appuyez sur le bouton **Retour** dans le coin supérieur gauche pour revenir à l'écran de l'activité.

7 Activité Pincer une tomate

L'activité Pincer une tomate, incluse dans le dispositif médical Pinching Test, mesure votre fonction des mains. Cet objectif est atteint en :

- Vous demandant d'utiliser votre pouce et votre index pour pincer l'image d'une tomate sur votre écran
- Mesurant le nombre de tomates que vous avez pincées dans le temps imparti

Remarque

Si vous n'utilisez pas le dispositif médical Pinching Test, **ce chapitre** ne vous concerne pas.

Dans cette section :

7.1 Avertissements et précautions	87
7.2 Démarrer	88
7.3 Lire le Manuel de l'utilisateur Pincer une tomate	99
7.4 Lire les informations produit Pincer une tomate	101

7.1 Avertissements et précautions



Réalisez les activités aussi souvent que recommandé par votre prestataire.



Le dispositif médical Floodlight™ MS Activities ne se substitue pas aux soins médicaux. N'essayez pas d'interpréter les données présentées par les diagrammes de synthèse. Consultez votre prestataire de soins pour interpréter les données que vous collectez à l'aide du dispositif médical ou en cas d'urgence. Notez que l'autodiagnostic à domicile ne remplace pas vos visites régulières chez votre prestataire de soins.



Suivez les instructions recommandées lors de l'exécution de chaque activité. Si vous ne suivez pas les instructions, les données risquent d'être inexactes.



Placez votre téléphone sur une surface plane. Le fait de ne pas placer le téléphone sur une surface plane modifiera la précision de vos données.



Utilisez uniquement **le pouce et l'index** de la **bonne main** pour réaliser l'activité. Démarrez avec votre pouce et votre index bien écartés pour pincer la tomate.



Utilisez la bonne main, comme indiqué sur l'écran **Instructions** ou sur l'écran **Pincer une tomate**, pour réaliser l'activité.

7.2 Démarrer

L'activité Pincer une tomate évalue votre capacité à coordonner les mouvements fins de vos doigts pour saisir, pincer et manipuler des objets. Pour réaliser cette activité, commencez par écarter votre pouce et votre index de 2,5 cm, et rapprochez-les pour pincer l'image de la tomate sur votre écran aussi rapidement que possible. Vous avez 30 secondes pour pincer autant de tomates que possible.

Dans cette section :

7.2.1 Vérifier les instructions	89
7.2.2 À retenir	90
7.2.3 Effectuer l'activité Pincer une tomate	91

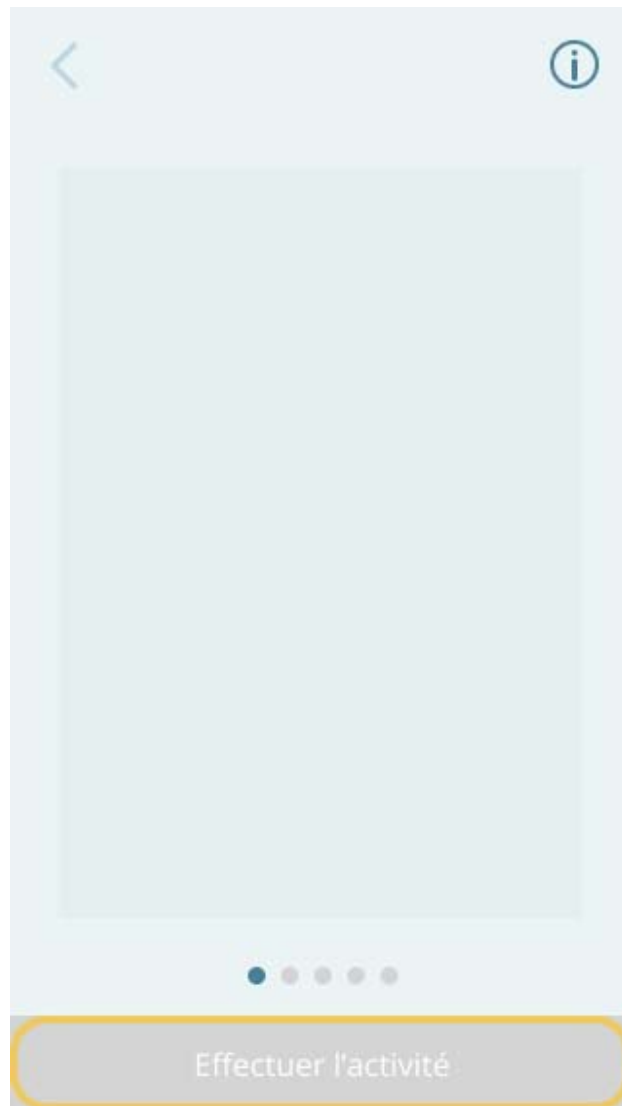
7.2.1 Vérifier les instructions

Avant de commencer l'activité Pincer une tomate, consultez les instructions de l'activité. Il est important de suivre les instructions lorsque vous réalisez l'activité. Cela permet de s'assurer que les données collectées pour l'activité sont exactes.

Les ***cinq premières fois*** que vous effectuez une activité, vous verrez le message suivant :



Le bouton **Effectuer l'activité** restera désactivé tant que vous n'aurez pas parcouru tous les écrans d'instructions.

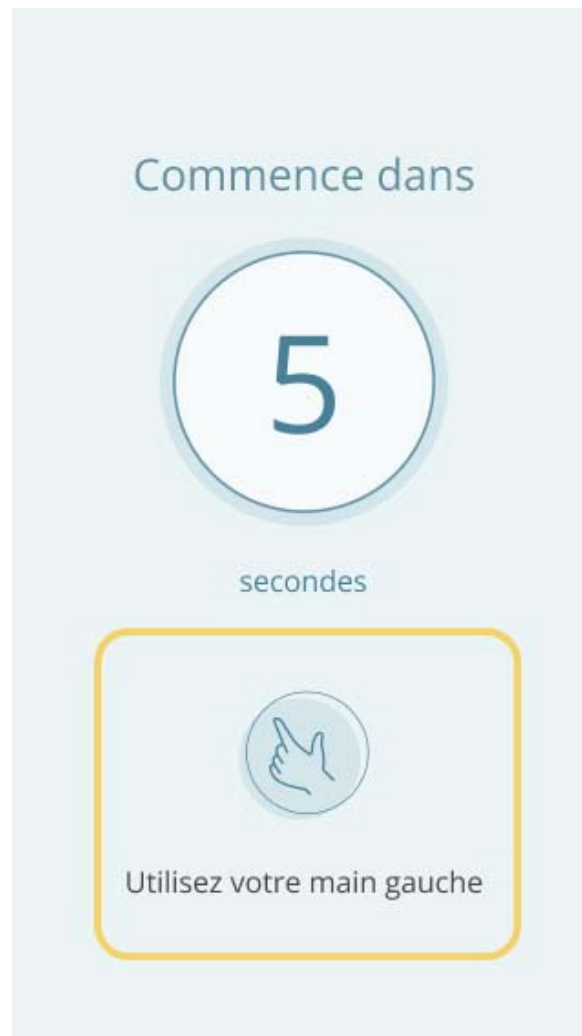


7.2.2 À retenir

Lorsque vous réalisez cette activité, gardez à l'esprit les instructions suivantes afin de réussir à pincer une tomate :

- Utilisez uniquement le pouce et l'index pour pincer la tomate. Veillez à ne pas toucher l'écran avec une autre partie de votre main.
- Commencez le pincement avec votre pouce et votre index bien écartés (un peu plus de 2,5 cm [un pouce] de distance).
- Essayez de garder la tomate centrée entre votre pouce et votre index pendant que vous la pincez.
- Ne déplacez que votre pouce et votre index l'un vers l'autre.

- Utiliser la bonne main pour réaliser l'activité. Celle-ci s'affiche à l'écran lorsque vous lancez l'activité, comme illustré ci-dessous :



7.2.3 Effectuer l'activité Pincer une tomate

L'activité Pincer une tomate évalue votre capacité à coordonner les mouvements fins de vos doigts pour saisir, pincer et manipuler des objets. Pour réaliser cette activité, vous devez placer votre téléphone sur une surface lisse et commencer par écarter votre pouce et votre index de 2,5 cm avant de pincer l'image de la tomate sur votre écran. Pressez autant de tomates que possible en les pinçant entre votre pouce et votre index.

Pour effectuer l'activité Pincer une tomate :

1. Les ***cinq premières fois*** que vous effectuez cette activité, vous verrez le message suivant :



2. Appuyez sur le bouton **OK**.
3. Balayez vers la gauche pour consulter les instructions relatives à l'activité Pincer une tomate.
4. Après avoir passé en revue toutes les instructions, appuyez sur le bouton **Effectuer**

l'activité.

Vous pouvez réaliser l'activité Pincer une tomate avec votre main gauche ou votre main droite. Si les deux mains sont activées dans les **Paramètres** de app, l'application recommande d'utiliser une main différente à chaque fois que vous réalisez l'activité. Toutefois, avant de commencer l'activité, vous pouvez changer la main recommandée si vous le souhaitez.

Pour changer de main pour l'activité Pincer une tomate :

1. Sur l'écran **Préparez-vous**, appuyez sur le bouton **Modifier**.



2. Sur l'écran suivant, appuyez sur le bouton **Modifier** pour changer la main que vous souhaitez utiliser pour réaliser l'activité ou appuyez sur le bouton **Garder** pour

continuer à utiliser la main recommandée.

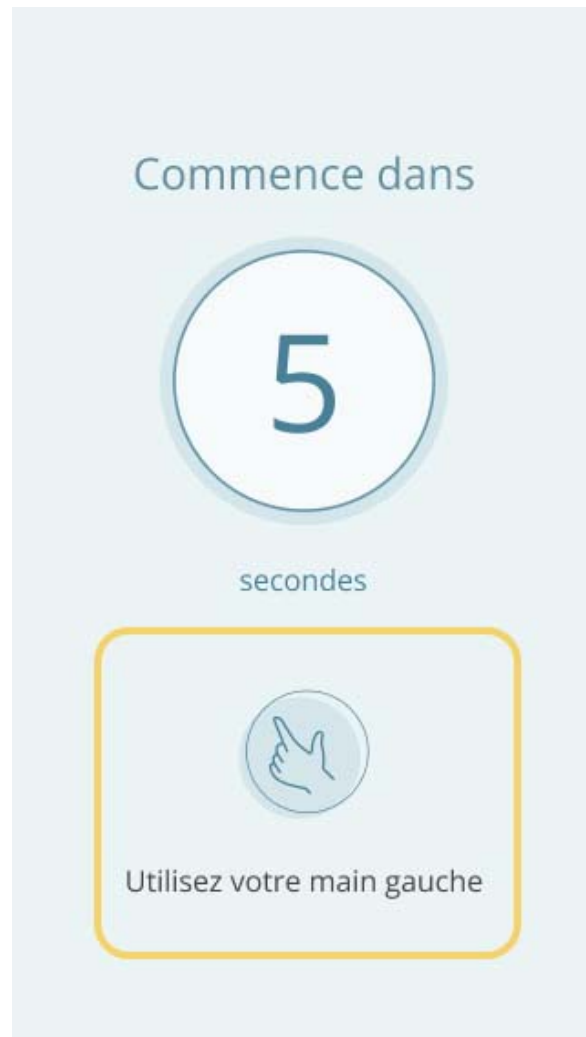


Si vous avez désactivé l'une des mains dans les **Paramètres** de app, l'écran **Préparez-vous** n'affiche pas le bouton **Modifier**.



Pour démarrer l'activité Pincer une tomate :

1. Sur l'écran **Préparez-vous**, appuyez sur le bouton **Démarrer**.
2. Votre écran affiche un compte à rebours de **5 secondes**. Pendant ce temps, placez votre téléphone sur une surface plane et préparez-vous à commencer l'activité. Cet écran indique également quelle main utiliser pour réaliser l'activité.



3. Sur l'écran suivant, vous verrez l'image d'une tomate.



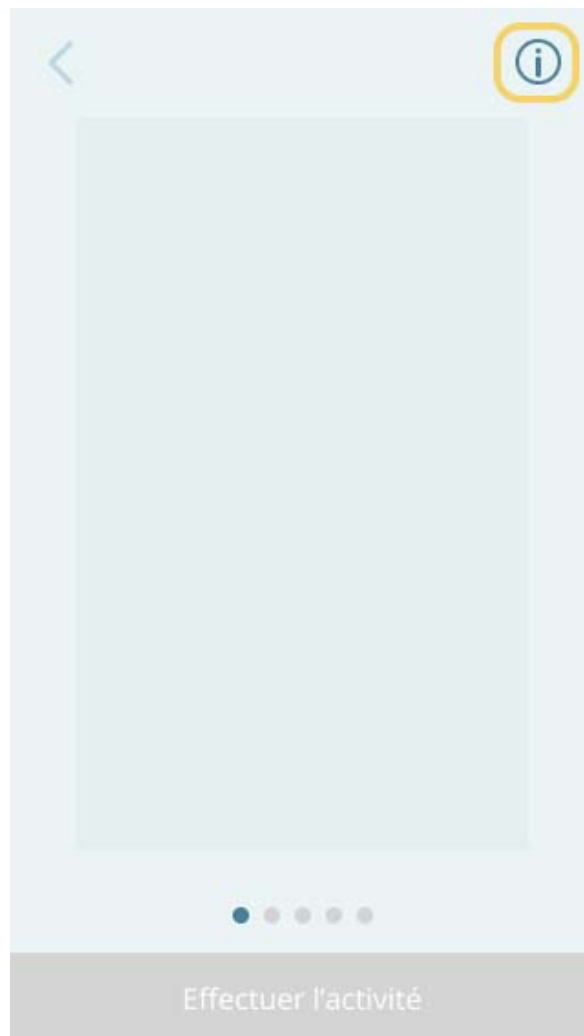
4. Une fois que vous avez réussi à pincer la tomate, elle disparaît et une nouvelle tomate apparaît à un autre endroit.
5. Continuez à pincer autant de tomates que vous le pouvez jusqu'à ce que l'activité se termine au bout de **30 secondes**.

7.3 Lire le Manuel de l'utilisateur Pincer une tomate

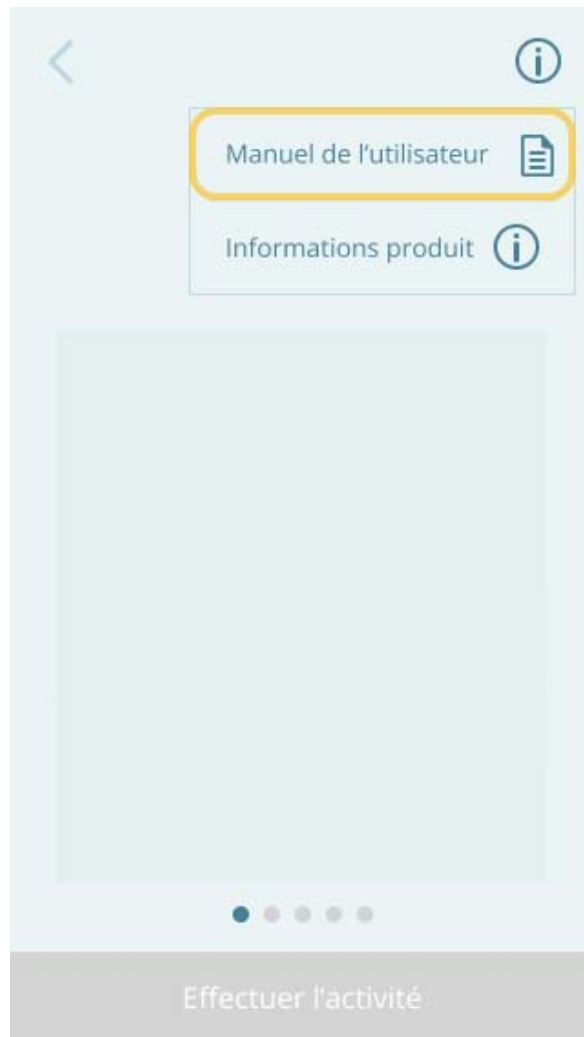
Vous pouvez accéder à ce Manuel de l'utilisateur pour chaque activité à partir de l'activité elle-même. Pour accéder à la dernière version de ce Manuel de l'utilisateur, utilisez l'option dans Floodlight™ MS Activities plutôt qu'un PDF préalablement téléchargé.

Pour lire le Manuel de l'utilisateur :

1. Appuyez sur la carte d'activité pour laquelle vous souhaitez accéder au Manuel de l'utilisateur. Par exemple, pour accéder au Manuel de l'utilisateur de l'activité Pincer une tomate, appuyez sur la carte **Pincer une tomate** dans le carrousel d'activités de votre **Tableau de bord**.
2. Sur l'écran de l'activité, appuyez sur l'icône **Informations** dans le coin supérieur droit.



3. Appuyez sur l'option **Manuel de l'utilisateur**.



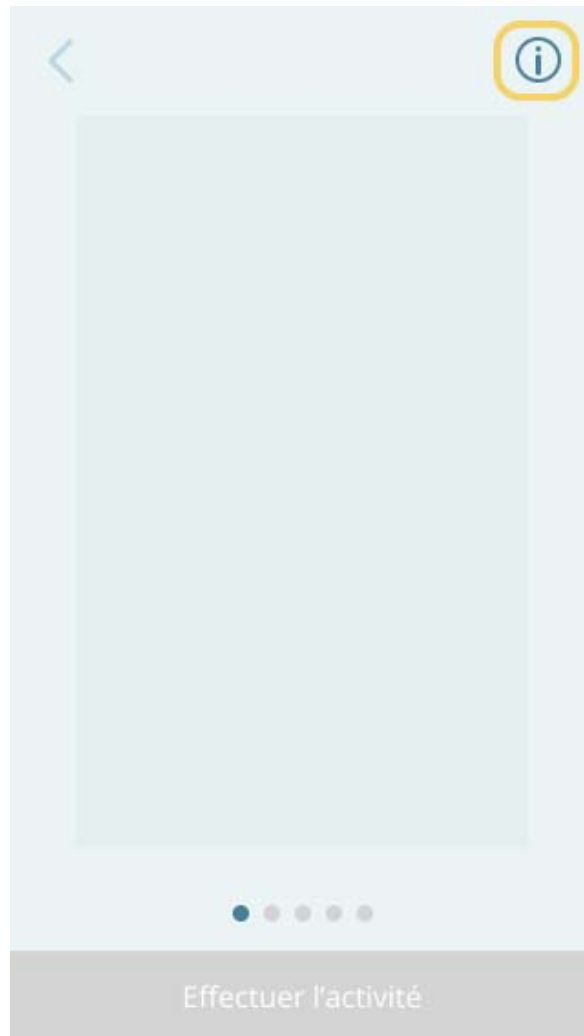
4. Le Manuel de l'utilisateur de l'activité s'affiche.
5. Appuyez sur le bouton **Retour** dans le coin supérieur gauche pour revenir à l'écran de l'activité.

7.4 Lire les informations produit Pincer une tomate

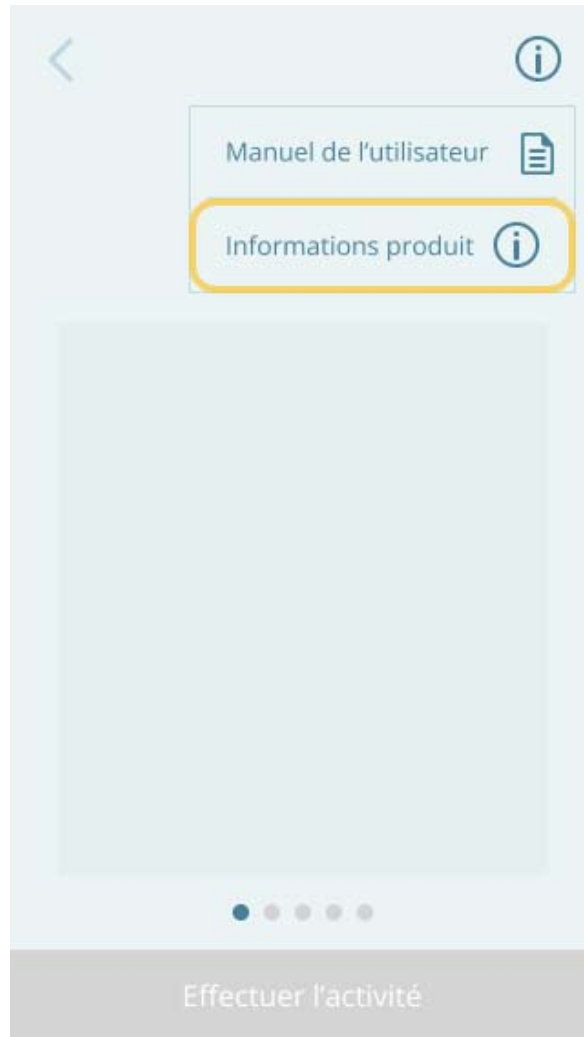
Vous pouvez trouver la version, le copyright et d'autres informations concernant le dispositif médical sur la page À propos de ou l'étiquette du produit.

Pour lire les informations produit :

1. Appuyez sur la carte d'activité pour laquelle vous souhaitez accéder aux informations produit. Par exemple, pour accéder aux informations produit de l'activité Pincer une tomate, appuyez sur la carte **Pincer une tomate** dans le carrousel d'activités de votre **Tableau de bord**.
2. Sur l'écran de l'activité, appuyez sur l'icône **Informations** dans le coin supérieur droit.



3. Appuyez sur l'option **Informations produit**.



4. La page **À propos de** de l'activité s'affiche, comme illustré ci-dessous.



5. Appuyez sur le bouton **Retour** dans le coin supérieur gauche pour revenir à l'écran de l'activité.

8 Activités de correspondance

Les activités de correspondance, incluses dans le dispositif médical Cognitive Test, mesurent la vitesse à laquelle votre cerveau traite les informations. Cet objectif est atteint en :

- Vous demandant de faire correspondre correctement des symboles à un chiffre
- Vous demandant de faire correspondre des chiffres
- Mesurant le nombre de symboles et de chiffres que vous avez fait correspondre correctement dans le temps imparti

Remarque

Si vous n'utilisez pas le dispositif médical Cognitive Test, **ce chapitre** ne vous concerne pas.

Dans cette section :

8.1 Avertissements et précautions	105
8.2 Commencer l'activité Faire correspondre des symboles (1 sur 2)	106
8.3 Commencer l'activité Faire correspondre les chiffres (2 sur 2)	114
8.4 Lire le Manuel de l'utilisateur Faire correspondre des symboles	122
8.5 Lire les informations produit Faire correspondre des symboles	125

8.1 Avertissements et précautions



Réalisez les activités aussi souvent que recommandé par votre prestataire.



Le dispositif médical Floodlight™ MS Activities ne se substitue pas aux soins médicaux. N'essayez pas d'interpréter les données présentées par les diagrammes de synthèse. Consultez votre prestataire de soins pour interpréter les données que vous collectez à l'aide du dispositif médical ou en cas d'urgence. Notez que l'autodiagnostic à domicile ne remplace pas vos visites régulières chez votre prestataire de soins.



Suivez les instructions recommandées lors de l'exécution de chaque activité. Si vous ne suivez pas les instructions, les données risquent d'être inexactes.



Placez votre téléphone sur une surface plane. Le fait de ne pas placer le téléphone sur une surface plane modifiera la précision de vos données.

8.2 Commencer l'activité Faire correspondre des symboles (1 sur 2)

L'activité Faire correspondre des symboles est la première des deux activités incluses dans ce dispositif médical. Cette activité évalue votre rapidité à traiter les informations lorsque vous effectuez une tâche qui nécessite votre concentration. Pour réaliser cette activité, utilisez la légende qui s'affiche sur votre écran pour trouver le chiffre correspondant à un symbole et sélectionnez le chiffre aussi vite que possible à l'aide du clavier situé en bas de l'écran. Vous avez 90 secondes pour faire correspondre autant de symboles que possible.

Dans cette section :

8.2.1 Vérifier les instructions	107
8.2.2 Effectuer l'activité Faire correspondre des symboles	108

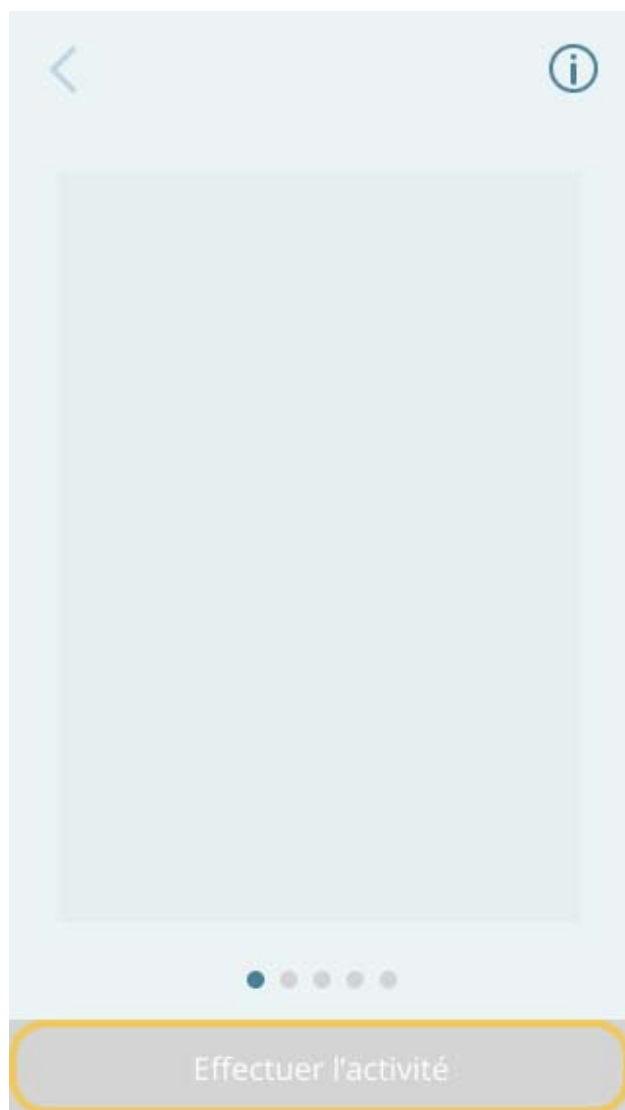
8.2.1 Vérifier les instructions

Avant de commencer l'activité Faire correspondre des symboles, consultez les instructions de l'activité. Il est important de suivre les instructions lorsque vous réalisez l'activité. Cela permet de s'assurer que les données collectées pour l'activité sont exactes.

Les ***cinq premières fois*** que vous effectuez une activité, vous verrez le message suivant :



Le bouton **Effectuer l'activité** restera désactivé tant que vous n'aurez pas parcouru tous les écrans d'instructions.



8.2.2 Effectuer l'activité Faire correspondre des symboles

L'activité Faire correspondre des symboles évalue votre rapidité à traiter les informations lorsque vous effectuez une tâche qui nécessite votre concentration. Il est préférable d'effectuer cette activité dans un environnement où vous pouvez vous concentrer et minimiser les interruptions.

Pour effectuer l'activité Faire correspondre des symboles :

1. Les ***cinq premières fois*** que vous effectuez cette activité, vous verrez le message suivant :



Faites glisser pour voir
les instructions

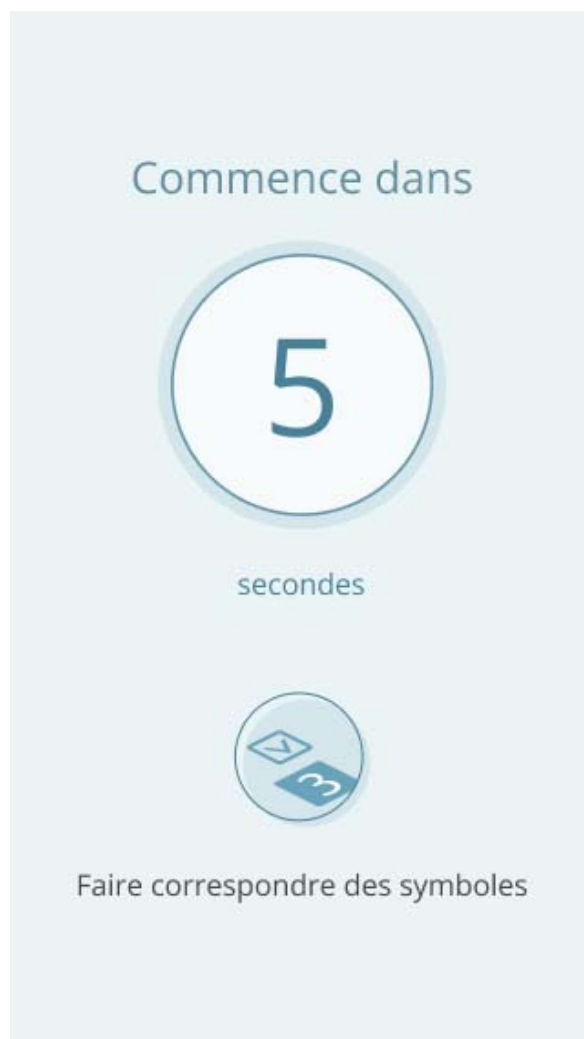
Before starting this activity, be
sure that you understand what the
instructions are.

OK

2. Appuyez sur le bouton **OK**.
3. Balayez vers la gauche pour consulter les instructions relatives à l'activité Faire correspondre des symboles.
4. Après avoir passé en revue toutes les instructions, appuyez sur le bouton **Effectuer l'activité**.

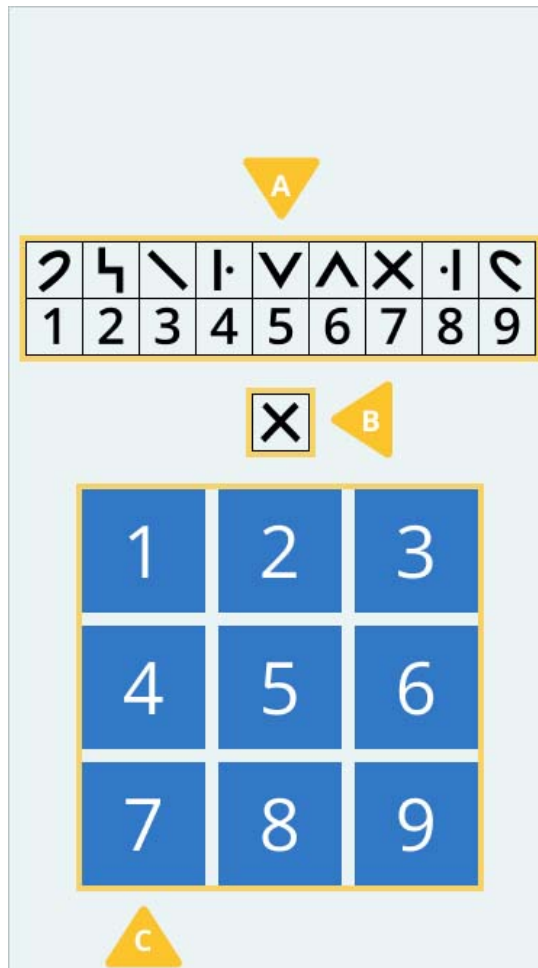


5. Sur l'écran **Préparez-vous**, appuyez sur le bouton **Démarrer**.
6. Votre écran affiche un compte à rebours de **5 secondes**. Pendant ce temps, placez votre téléphone sur une surface plane et préparez-vous à commencer l'activité.



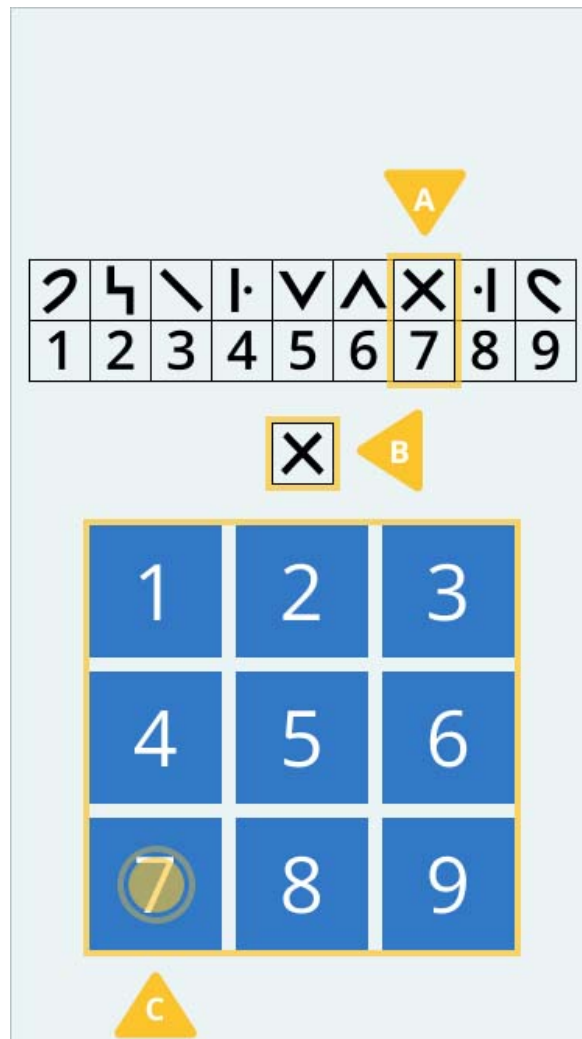
7. Sur l'écran suivant, vous verrez :
- A. La *grille de symboles* que vous utiliserez pour trouver le chiffre associé à chaque symbole.
 - B. Le *symbole* que vous devrez faire correspondre.

C. Le *clavier* que vous utiliserez pour taper le chiffre à associer au symbole.



8. Utilisez la **grille de symboles (A)** pour identifier le chiffre associé au **symbole (B)** et appuyez sur le bon chiffre sur le **clavier (C)** affiché à l'écran.

Par exemple, notez que le nombre **7** correspond au symbole **X** affiché dans la grille de symboles. Appuyez sur le numéro **7** du clavier.



Pour effectuer cette activité, vous devez faire correspondre le plus de symboles possible avec leurs chiffres en **90 secondes**.

8.3 Commencer l'activité Faire correspondre les chiffres (2 sur 2)

L'activité Faire correspondre les chiffres est la seconde des deux activités incluses dans ce dispositif médical. Cette activité évalue votre temps de réaction pour effectuer une tâche exigeant de la concentration et un mouvement rapide de la main. Pour effectuer cette activité, vous devez sélectionner le chiffre affiché en haut de l'écran à l'aide du clavier qui s'affiche en dessous. Vous avez 30 secondes pour faire correspondre autant de chiffres que possible.

Dans cette section :

8.3.1 Vérifier les instructions	115
8.3.2 Effectuer l'activité Faire correspondre les chiffres	116

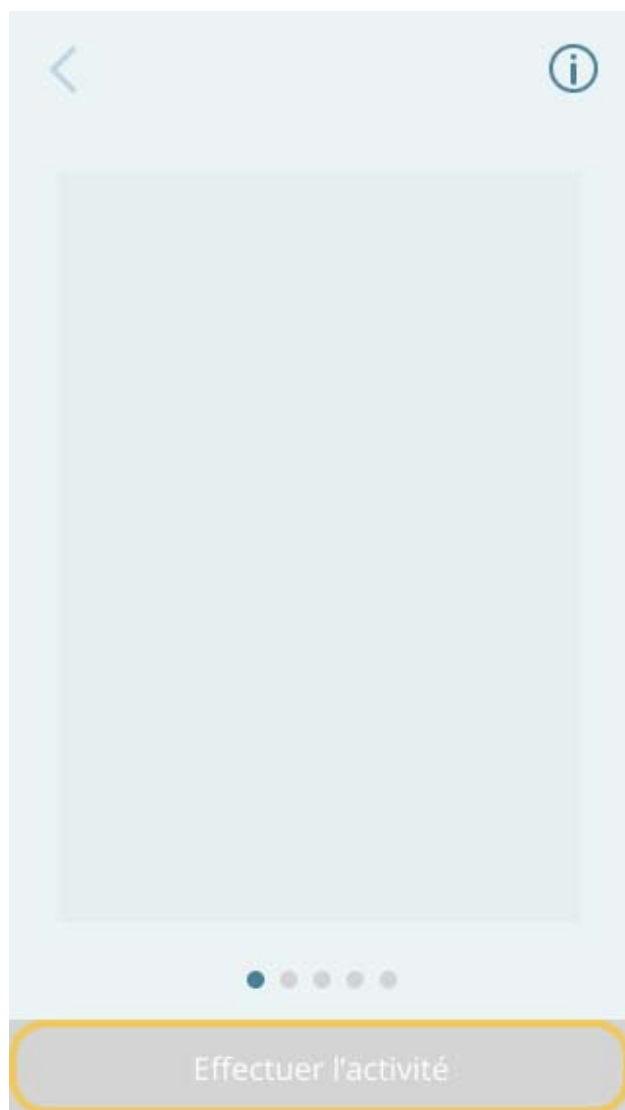
8.3.1 Vérifier les instructions

Avant de commencer l'activité Faire correspondre les chiffres, consultez les instructions de l'activité. Il est important de suivre les instructions lorsque vous réalisez l'activité. Cela permet de s'assurer que les données collectées pour l'activité sont exactes.

Les ***cinq premières fois*** que vous effectuez une activité, vous verrez le message suivant :



Le bouton **Effectuer l'activité** restera désactivé tant que vous n'aurez pas parcouru tous les écrans d'instructions.



8.3.2 Effectuer l'activité Faire correspondre les chiffres

L'activité Faire correspondre les chiffres évalue votre temps de réaction pour effectuer une tâche exigeant de la concentration et un mouvement rapide de la main. Il est préférable d'effectuer cette activité dans un environnement où vous pouvez vous concentrer et minimiser les interruptions.

Pour effectuer l'activité Faire correspondre les chiffres :

1. Les ***cinq premières fois*** que vous effectuez cette activité, vous verrez le message suivant :

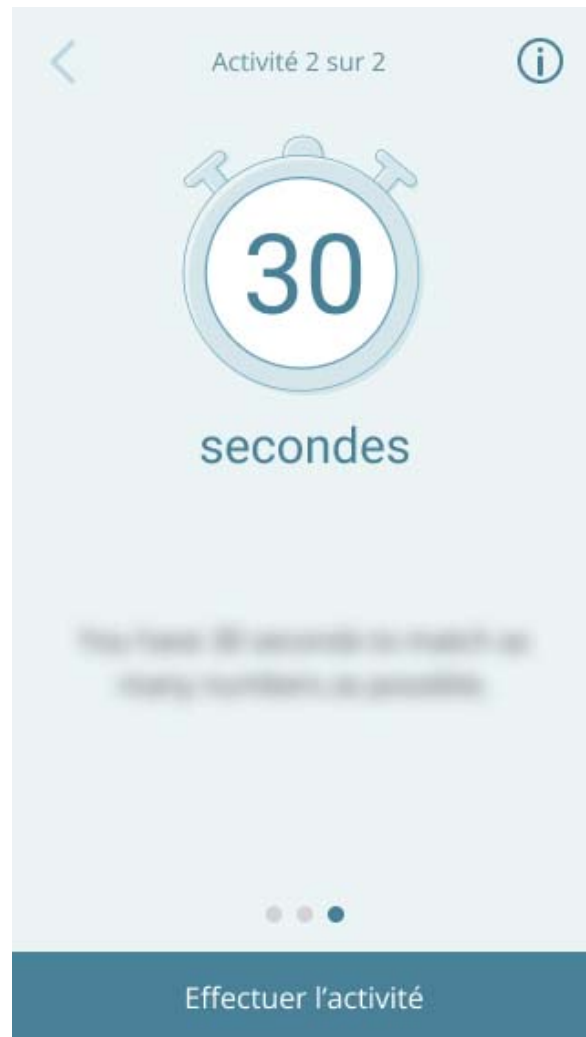


Faites glisser pour voir
les instructions

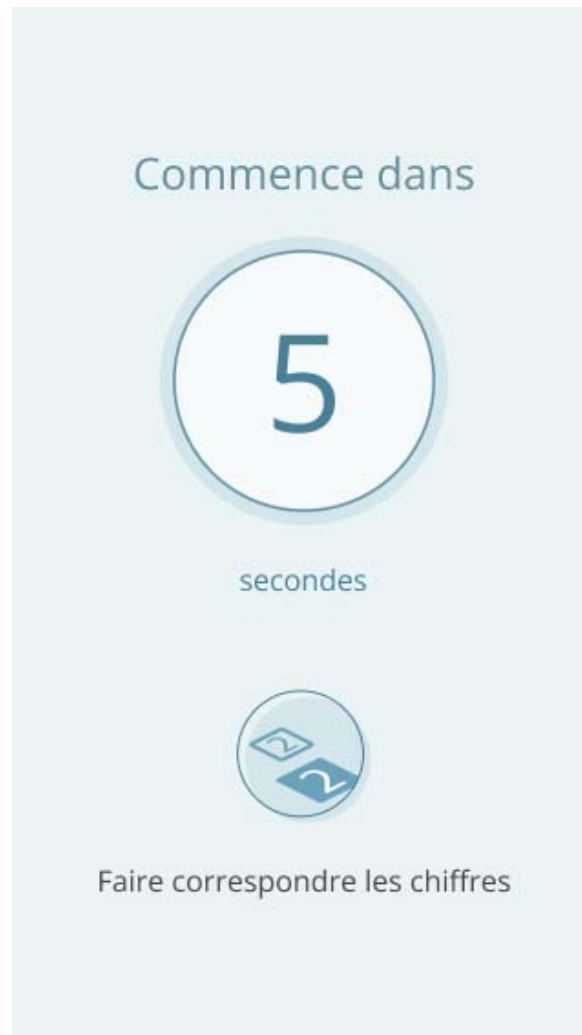
Before starting this activity, be
sure that you understand the
instructions.

OK

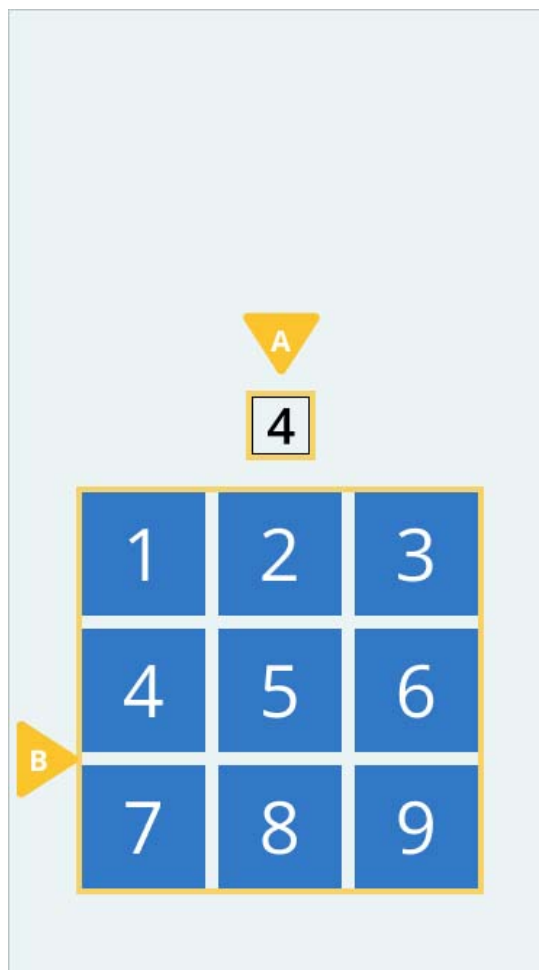
2. Appuyez sur le bouton **OK**.
3. Balayez vers la gauche pour consulter les instructions relatives à l'activité Faire correspondre les chiffres.
4. Après avoir passé en revue toutes les instructions, appuyez sur le bouton **Effectuer l'activité**.



5. Sur l'écran **Préparez-vous**, appuyez sur le bouton **Démarrer**.
6. Votre écran affiche un compte à rebours de **5 secondes**. Pendant ce temps, placez votre téléphone sur une surface plane et préparez-vous à commencer l'activité.

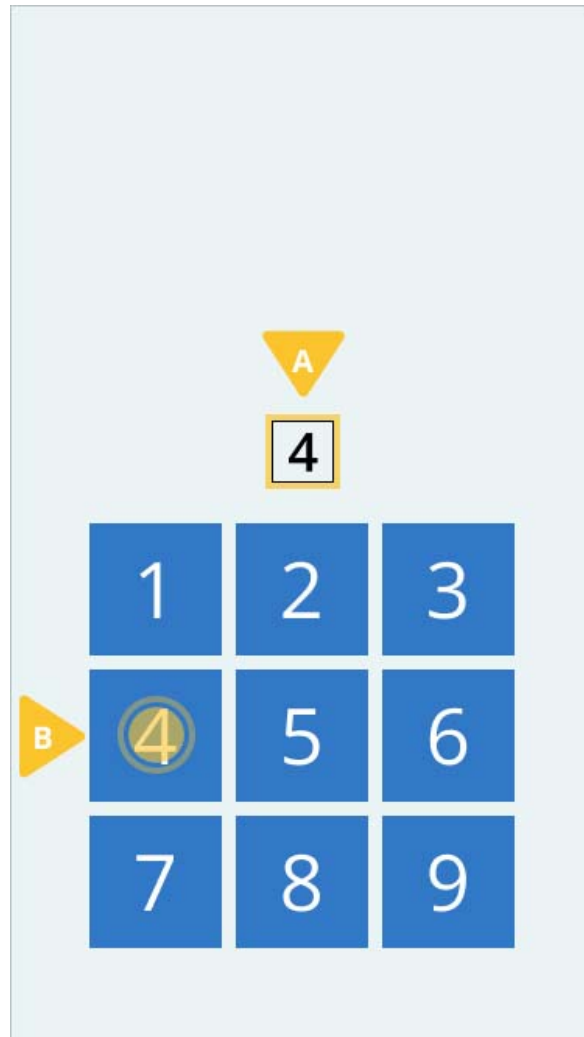


7. Sur l'écran suivant, vous verrez :
- A. Le *chiffre* que vous devrez faire correspondre.
 - B. Le *clavier* que vous utiliserez pour taper le chiffre.



8. Lorsqu'un **chiffre (A)** s'affiche à l'écran, appuyez sur le même chiffre sur le **clavier (B)** affiché à l'écran.

Par exemple, notez que le chiffre **4** est affiché à l'écran. Appuyez sur le numéro **4** du clavier.



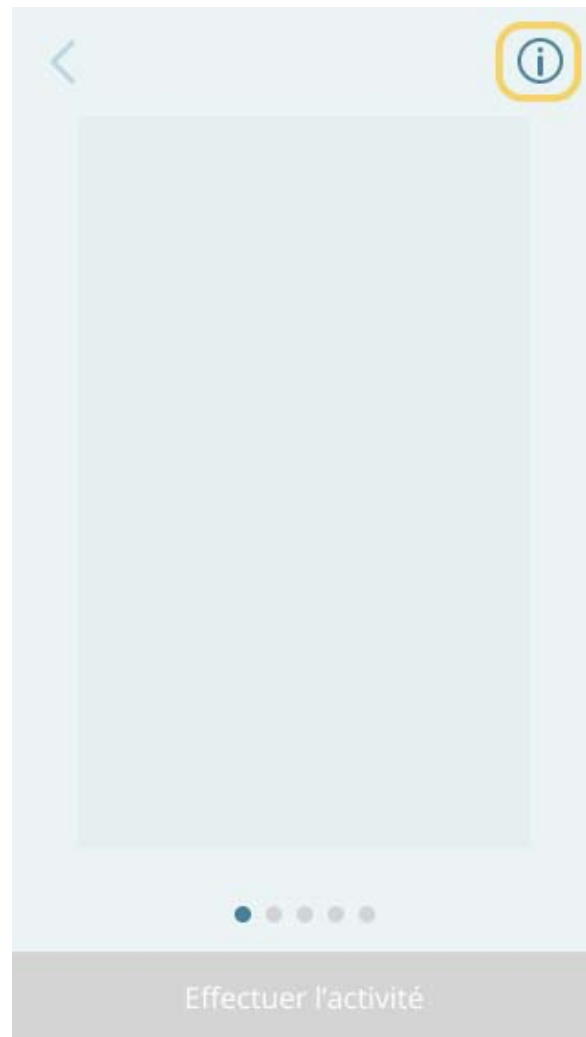
Pour effectuer cette activité, vous devez faire correspondre le plus grand nombre de chiffres possible en **30 secondes**.

8.4 Lire le Manuel de l'utilisateur Faire correspondre des symboles

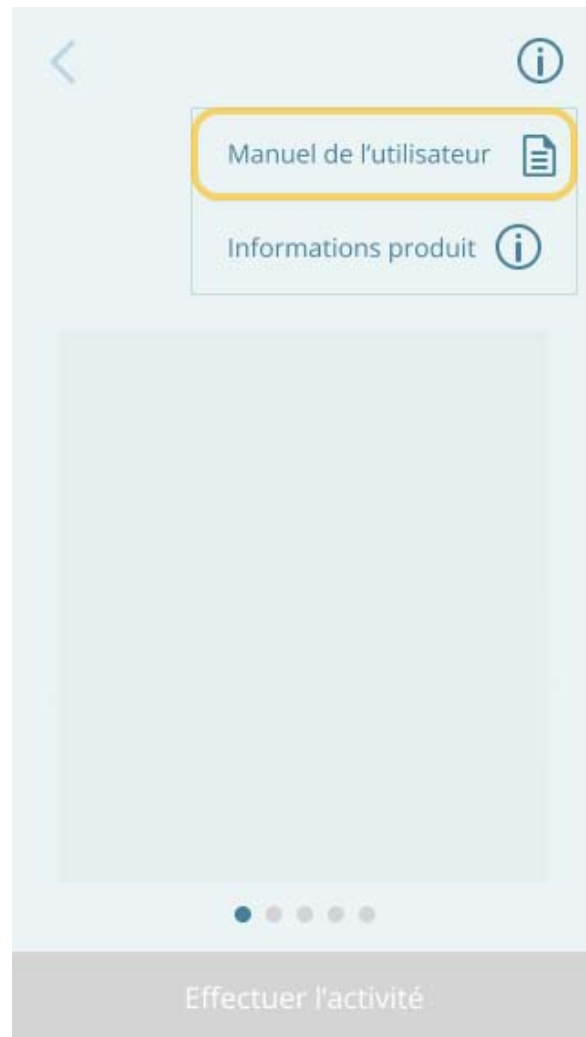
Vous pouvez accéder à ce Manuel de l'utilisateur pour chaque activité à partir de l'activité elle-même. Pour accéder à la dernière version de ce Manuel de l'utilisateur, utilisez l'option dans Floodlight™ MS Activities plutôt qu'un PDF préalablement téléchargé.

Pour lire le Manuel de l'utilisateur :

1. Appuyez sur la carte d'activité pour laquelle vous souhaitez accéder au Manuel de l'utilisateur. Par exemple, pour accéder au Manuel de l'utilisateur de l'activité Faire correspondre des symboles, appuyez sur la carte **Faire correspondre des symboles** dans le carrousel d'activités de votre **Tableau de bord**.
2. Sur l'écran de l'activité, appuyez sur l'icône **Informations** dans le coin supérieur droit.



3. Appuyez sur l'option **Manuel de l'utilisateur**.



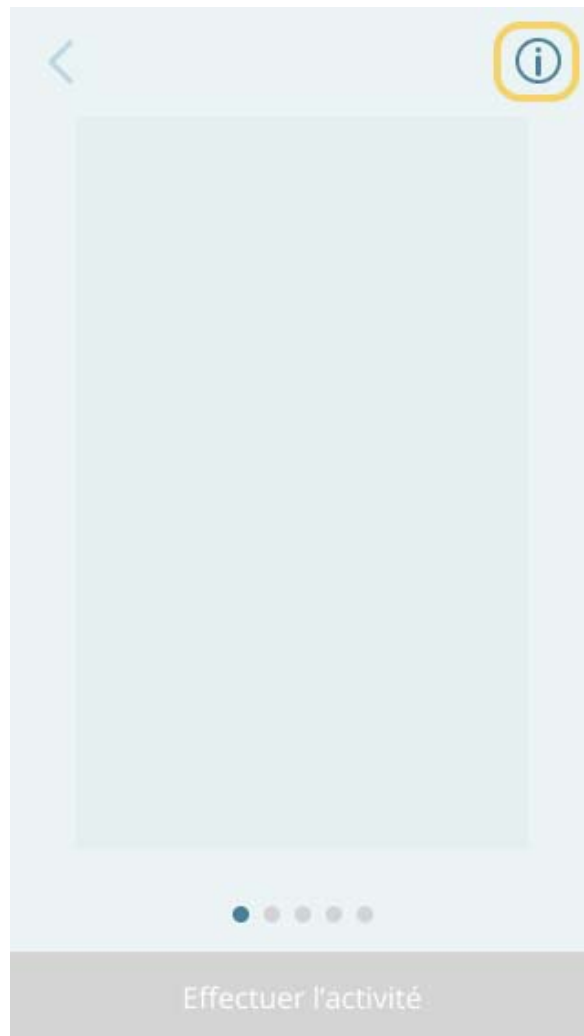
4. Le Manuel de l'utilisateur de l'activité s'affiche.
5. Appuyez sur le bouton **Retour** dans le coin supérieur gauche pour revenir à l'écran de l'activité.

8.5 Lire les informations produit Faire correspondre des symboles

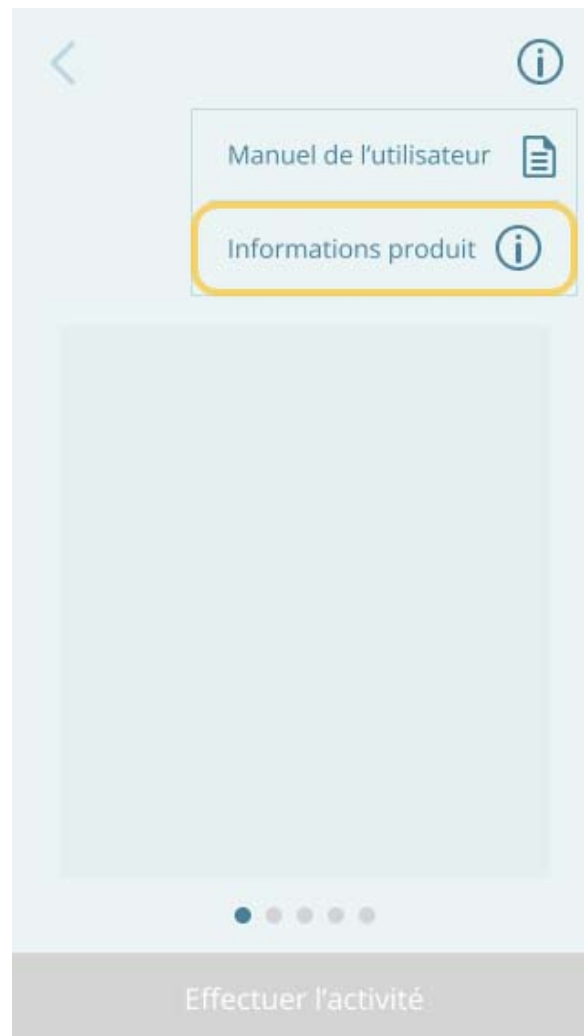
Vous pouvez trouver la version, le copyright et d'autres informations concernant le dispositif médical sur la page À propos de ou l'étiquette du produit.

Pour lire les informations produit :

1. Appuyez sur la carte d'activité pour laquelle vous souhaitez accéder aux informations produit. Par exemple, pour accéder aux informations produit de l'activité Faire correspondre des symboles, appuyez sur la carte **Faire correspondre des symboles** dans le carrousel d'activités de votre **Tableau de bord**.
2. Sur l'écran de l'activité, appuyez sur l'icône **Informations** dans le coin supérieur droit.



3. Appuyez sur l'option **Informations produit**.



4. La page **À propos de** de l'activité s'affiche, comme illustré ci-dessous.



5. Appuyez sur le bouton **Retour** dans le coin supérieur gauche pour revenir à l'écran de l'activité.

9 Questions fréquentes

Dans cette section :

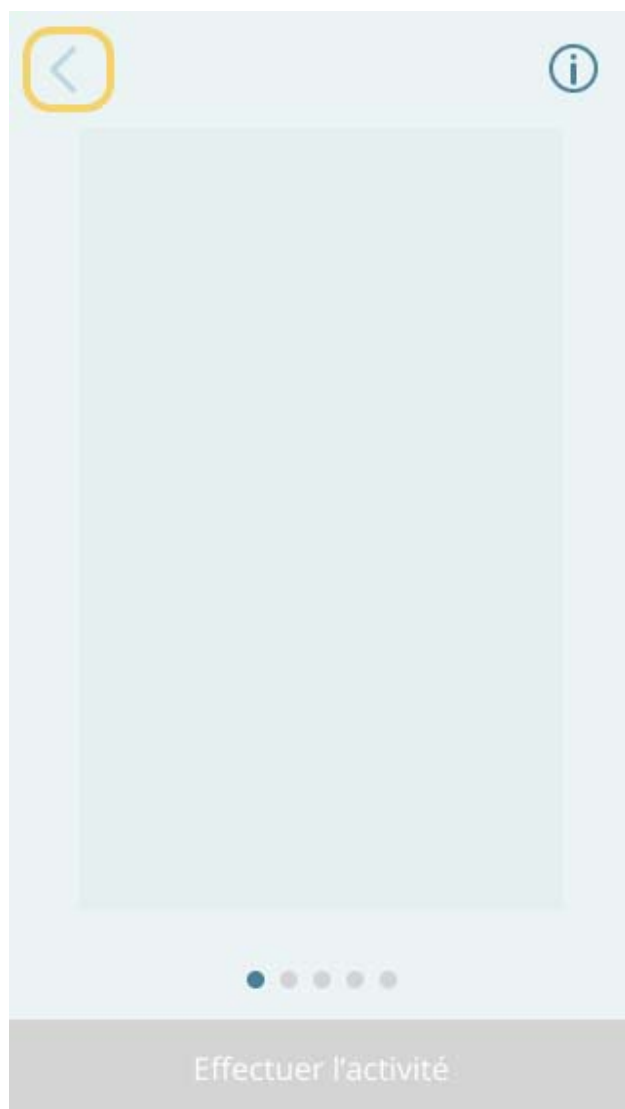
9.1 Pourquoi le bouton Effectuer l'activité est-il désactivé ?	129
9.2 Comment annuler une activité ?	130
9.3 Est-il possible d'annuler une activité après l'avoir commencée ?	131
9.4 Que faire si je reçois un appel pendant que je pratique l'activité ?	132
9.5 Que faire si je suis interrompu ou distrait par quelqu'un pendant que j'effectue cette activité ?	133
9.6 Puis-je reprendre l'activité ?	134
9.7 Pourquoi ne suis-je pas capable d'écraser une tomate à chaque fois que je la pince ?	135
9.8 Pourquoi est-ce que je vois un écran indiquant que cette activité a été ignorée ?	136
9.9 Dois-je utiliser une main ou un doigt spécifique pour réaliser cette activité ?	137

9.1 Pourquoi le bouton Effectuer l'activité est-il désactivé ?

Vous devez suivre les instructions lors de l'exécution d'une activité. Par conséquent, les ***cinq premières fois*** que vous effectuez une activité, le bouton **Effectuer l'activité** est désactivé jusqu'à ce que vous balayiez vers la gauche pour passer en revue toutes les instructions de l'activité. Une fois que vous avez parcouru tous les écrans d'instructions, le bouton **Effectuer l'activité** est activé.

9.2 Comment annuler une activité ?

Vous ne pouvez annuler une activité qu'avant de l'avoir démarrée. Pour annuler l'activité, appuyez sur le bouton **Retour** < dans le coin supérieur gauche de l'écran, comme illustré ci-dessous :



9.3 Est-il possible d'annuler une activité après l'avoir commencée ?

Non, vous **ne pouvez pas** annuler cette activité après avoir appuyé sur **Démarrer**.

9.4 Que faire si je reçois un appel pendant que je pratique l'activité ?

Si vous recevez un appel que vous réalisez l'activité, celle-ci est automatiquement arrêtée et aucune donnée n'est envoyée. Vous pouvez redémarrer l'activité ultérieurement.

9.5 Que faire si je suis interrompu ou distrait par quelqu'un pendant que j'effectue cette activité ?

Il est préférable d'effectuer cette activité dans un lieu ou un environnement où vous pouvez vous concentrer pour obtenir une plus grande précision. Cependant, ce n'est pas un problème si vous êtes interrompu, ou distrait, pendant que vous réalisez cette activité. Vous aurez d'autres occasions d'effectuer cette activité à l'avenir. Les données collectées sur une longue période sont plus pertinentes qu'un seul point de données.

9.6 Puis-je reprendre l'activité ?

Vous ne pouvez reprendre l'activité que si :

- Vous avez reçu un appel téléphonique pendant l'activité.
- Vous avez annulé l'activité plus tôt dans la journée.

9.7 Pourquoi ne suis-je pas capable d'écraser une tomate à chaque fois que je la pince ?

Soyez patient. Il vous faudra peut-être un certain temps pour vous sentir à l'aise avec cette activité. Il se peut que vous ne puissiez toujours pas pincer certaines tomates, mais c'est normal.

Gardez à l'esprit les instructions suivantes afin de réussir à pincer une tomate :

- Utiliser la bonne main pour réaliser l'activité.
- Utilisez uniquement le pouce et l'index pour pincer la tomate. Veillez à ne pas toucher l'écran avec une autre partie de votre main.
- Commencez le pincement avec votre pouce et votre index bien écartés (un peu plus de 2,5 cm [un pouce] de distance).
- Essayez de garder la tomate centrée entre votre pouce et votre index pendant que vous la pincez.
- Ne déplacez que votre pouce et votre index l'un vers l'autre.
- Placez votre téléphone sur une surface plane. Le fait de ne pas placer le téléphone sur une surface plane affectera la précision de vos données.

9.8 Pourquoi est-ce que je vois un écran indiquant que cette activité a été ignorée ?

Votre capacité à mémoriser la grille de symboles peut affecter la précision des données collectées par cette activité. Cette activité peut être sautée si vous l'avez déjà réalisée au cours des sept derniers jours.

Si cette situation se produit, vous verrez apparaître le message suivant :



9.9 Dois-je utiliser une main ou un doigt spécifique pour réaliser cette activité ?

Non, cette activité ne nécessite pas l'utilisation d'une main ou d'un doigt spécifique. Il est recommandé de toujours placer le téléphone sur une surface plane, comme une table, pour optimiser la précision des données recueillies.

10 Informations supplémentaires

Dans cette section :

10.1 Connexion Internet	139
10.2 Effets indésirables	140
10.3 Garantie	141

10.1 Connexion Internet

Vous pouvez effectuer votre activité en mode déconnecté. Cependant, vous aurez besoin d'une connexion Internet (Wi-Fi ou cellulaire) pour transférer vos données d'activité sur le serveur.

Remarque

Si vous avez installé une application de sécurité tierce sur votre téléphone, elle peut bloquer votre connexion Internet et vous empêcher d'utiliser toutes les fonctionnalités de Floodlight™ MS Mobile Application.

10.2 Effets indésirables

Un effet indésirable est défini comme tout effet médical fâcheux, toute maladie ou blessure involontaire, ou tout signe clinique fâcheux (y compris des résultats de test anormaux), lié à cette activité Floodlight™ MS. Bien qu'il n'y ait pas d'effets indésirables connus liés à l'activité, les effets indésirables potentiels comprennent la dépression et/ou un comportement suicidaire déclenché par une mauvaise interprétation des résultats du test, et des blessures physiques si l'activité est effectuée dans un environnement dangereux. Pour limiter ces risques, respectez les avertissements suivants : n'essayez pas d'interpréter les données présentées par les diagrammes récapitulatifs (section **Avertissements et précautions**). Pour les activités [Marche de 2 min](#) et [Demi-tour](#), veuillez vous assurer que votre environnement est libre de tout obstacle qui pourrait vous faire trébucher ou vous blesser pendant l'activité. Si vous rencontrez ou pensez avoir ressenti un effet indésirable, veuillez le signaler (voir la section **Assistance** pour les coordonnées).

10.3 Garantie

Veuillez vous reporter à la section **Absence de garantie** des conditions générales de Floodlight™ MS Mobile Application.

11 Assistance

Si vous rencontrez un problème lors de l'utilisation de Floodlight™ MS Mobile Application, vous pouvez nous contacter à tout moment.

- **Par e-mail :**

- **Australie** — floodlightms_support.au@roche.com
- **Autriche** — floodlight_support.at@roche.com
- **Allemagne** — grenzach.support_floodlight@roche.com
- **Italie** — italy.floodlightms@roche.com
- **Portugal** — floodlightms_support.pt@roche.com
- **Espagne** — FloodlightMS_support.es@roche.com
- **Suisse** — floodlightms_support.ch@roche.com
- **Royaume-Uni** — uk.floodlightms_support@roche.com
- **États-Unis** — FloodlightMS_support.us@gene.com

- **Par téléphone :**

- **Australie** — 1800 570 627
- **Autriche** — 0800 012 327
- **Allemagne** — 0800 4268426
- **Italie** — 800 098 389
- **Portugal** — 800 910 428
- **Espagne** — 900 922 301
- **Suisse** — 0800 35 66 35
- **Royaume-Uni** — 0800 066 5557
- **États-Unis** — 1-888-ILLUMN8 (1-888-455-8668)

12 Annexe A

Dans cette section :

12.1 Logiciels libres	144
-----------------------------	-----

12.1 Logiciels libres

12.1.1 Notifications et licences libres (pour iOS)

Le tableau suivant énumère les logiciels libres utilisés dans le cadre de Floodlight™ MS Activities pour les appareils iOS.

- Library=commons-collections-3.2.2.jar
 - Version=3.2.2
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=javase-3.3.0.jar
 - Version=3.3.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_dropwizard-0.0.19.jar
 - Version=0.0.19
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-dbutils-1.7.jar
 - Version=1.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-lang3-3.7.jar
 - Version=3.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=woodstox-core-5.2.1.jar
 - Version=5.2.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=commons-csv-1.7.jar
 - Version=1.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-collections4-4.4.jar
 - Version=4.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-config-3.8.4.jar
 - Version=3.8.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=cache2k-base-bom-1.2.4.Final.pom
 - Version=1.2.4.Final
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=httpcore-4.4.13.jar
 - Version=4.4.13
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-csv-1.8.jar
 - Version=1.8
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-pg-client-3.8.4.jar
 - Version=3.8.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=freemarker-2.3.30.jar
 - Version=2.3.30
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=modelmapper-2.3.7.jar
 - Version=2.3.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-lang-2.6.jar
 - Version=2.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient-0.9.0.jar
 - Version=0.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=log4j-api-2.13.3.jar
 - Version=2.13.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-io-2.7.jar
 - Version=2.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_hotspot-0.9.0.jar
 - Version=0.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_dropwizard-0.9.0.jar
 - Version=0.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_hotspot-0.0.19.jar
 - Version=0.0.19
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=simpleclient_vertx-0.0.19.jar
 - Version=0.0.19
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=TrueTime-5.0.3
 - Version=5.0.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-lang3-3.11.jar
 - Version=3.11
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=springfox-boot-starter-3.0.0.jar
 - Version=3.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kafka-clients-2.6.0.jar
 - Version=2.6.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kafka_2.13-2.6.0.jar
 - Version=2.6.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kafka-streams-test-utils-2.6.0.jar
 - Version=2.6.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-io-2.8.0.jar
 - Version=2.8.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=micrometer-core-1.5.5.jar
 - Version=1.5.5
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=micrometer-registry-prometheus-1.5.5.jar
 - Version=1.5.5
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-config-3.9.2.jar
 - Version=3.9.2
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=httpClient-4.5.13.jar
 - Version=4.5.13
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=core-3.4.1.jar
 - Version=3.4.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=guava-30.0-jre.jar
 - Version=30.0-jre
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=joda-time-2.10.8.jar
 - Version=2.10.8
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-config-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=micrometer-registry-prometheus-1.6.1.jar
 - Version=1.6.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=modelmapper-2.3.9.jar
 - Version=2.3.9
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-cloud-stream-3.0.10.RELEASE.jar
 - Version=3.0.10.RELEASE
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-cloud-starter-sleuth-3.0.0.jar
 - Version=3.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-cloud-sleuth-zipkin-3.0.0.jar
 - Version=3.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_vertx-0.9.0.jar
 - Version=0.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=springdoc-openapi-webflux-ui-1.5.0.jar
 - Version=1.5.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=dynamodb-enhanced-2.15.59.jar
 - Version=2.15.59
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=sts-2.15.59.jar
 - Version=2.15.59
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-annotations-2.12.1.jar
 - Version=2.12.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-core-2.12.1.jar
 - Version=2.12.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-pg-client-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-lang3-3.12.0.jar
 - Version=3.12.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=aws-java-sdk-s3-1.11.967.jar
 - Version=1.11.967
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=aws-java-sdk-sts-1.11.967.jar
 - Version=1.11.967
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-annotations-2.12.3.jar
 - Version=2.12.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=jackson-core-2.12.3.jar
 - Version=2.12.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=s3-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=url-connection-client-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=apache-client-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=netty-nio-client-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-datatype-jsr310-2.12.3.jar
 - Version=2.12.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=AWSCognitoIdentityProviderASF-2.24.0
 - Version=2.24.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=AWSCognitoIdentityProvider-2.24.0
 - Version=2.24.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=AWSAuthCore-2.24.0
 - Version=2.24.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=AWSMobileClient-2.24.0
 - Version=2.24.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=AWSCore-2.24.0
 - Version=2.24.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-webflux-5.3.9.jar
 - Version=5.3.9
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=reactor-core-3.4.9.jar
 - Version=3.4.9
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-kafka-2.7.6.jar
 - Version=2.7.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-2.5.4.jar
 - Version=2.5.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-actuator-2.5.4.jar
 - Version=2.5.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=spring-boot-starter-web-2.5.4.jar
 - Version=2.5.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-test-2.5.4.jar
 - Version=2.5.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=reactor-kafka-1.2.6.RELEASE.jar
 - Version=1.2.6.RELEASE
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=netty-codec-4.1.68.Final.jar
 - Version=4.1.68.Final
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=json-schema-validator-1.0.59.jar
 - Version=1.0.59
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=guava-31.1-jre.jar
 - Version=31.1-jre
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=sts-2.17.148.jar
 - Version=2.17.148
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kms-2.17.148.jar
 - Version=2.17.148
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=s3-2.17.148.jar
 - Version=2.17.148
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=r2dbc-postgresql-0.8.12.RELEASE.jar
 - Version=0.8.12.RELEASE
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-webflux-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-actuator-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-validation-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-web-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-data-r2dbc-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=google-java-format-1.15.0.jar
 - Version=1.15.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=sts-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-datatype-jsr310-2.13.3.jar
 - Version=2.13.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=lottie-ios-3.4.0
 - Version=3.4.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=Split-2.15.0
 - Version=2.15.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=r2dbc-postgresql-0.9.2.RELEASE.jar
 - Version=0.9.2.RELEASE
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=micrometer-registry-prometheus-1.9.6.jar
 - Version=1.9.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-kafka-2.8.11.jar
 - Version=2.8.11
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=httpclient-4.5.14.jar
 - Version=4.5.14
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=spring-boot-starter-webflux-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-web-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-validation-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-actuator-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-data-r2dbc-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-databind-2.12.7.1.jar
 - Version=2.12.7.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kafka-clients-3.4.0.jar
 - Version=3.4.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=Split-2.19.1
 - Version=2.19.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=log4j-api-2.20.0.jar
 - Version=2.20.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=log4j-core-2.20.0.jar
 - Version=2.20.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=log4j-to-slf4j-2.20.0.jar
 - Version=2.20.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=graphql-spring-boot-starter-1.0.0-M3.jar
 - Version=1.0.0-M3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=AWSCore-2.30.4
 - Version=2.30.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=AWSCognitoIdentityProviderASF-2.30.4
 - Version=2.30.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=AWSCognitoIdentityProvider-2.30.4
 - Version=2.30.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=AWSAuthCore-2.30.4
 - Version=2.30.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=AWSMobileClient-2.30.4
 - Version=2.30.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-math3-3.6.1.jar
 - Version=3.6.1
 - License=Apache 2.0, BSD 3
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://opensource.org/licenses/BSD-3-Clause>
- Library=vertx-web-client-3.8.4.jar
 - Version=3.8.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 1.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-v10.html>
- Library=vertx-web-client-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 1.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-v10.html>
- Library=vertx-kafka-client-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 1.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-v10.html>
- Library=vertx-web-3.8.4.jar
 - Version=3.8.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-2.0/>
- Library=vertx-core-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-2.0/>
- Library=vertx-web-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-2.0/>
- Library=postgresql-42.2.13.jar
 - Version=42.2.13
 - License=BSD 2
 - Link=<https://opensource.org/licenses/BSD-2-Clause>
- Library=postgresql-42.2.16.jar
 - Version=42.2.16
 - License=BSD 2
 - Link=<https://opensource.org/licenses/BSD-2-Clause>
- Library=postgresql-42.3.8.jar
 - Version=42.3.8
 - License=BSD 2
 - Link=<https://opensource.org/licenses/BSD-2-Clause>
- Library=oval-1.90.jar
 - Version=1.9
 - License=Eclipse 1.0
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-1.0>
- Library=logback-classic-1.2.3.jar
 - Version=1.2.3
 - License=Eclipse 1.0, LGPL 2.1
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-1.0>
 - <https://www.gnu.org/licenses/old-licenses/lgpl-2.1.en.html>
- Library=junit-jupiter-engine-5.4.2.jar
 - Version=5.4.2
 - License=Eclipse 2.0
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-2.0>

- Library=junit-jupiter-api-5.4.2.jar
 - Version=5.4.2
 - License=Eclipse 2.0
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-2.0>
- Library=json-20220320.jar
 - Version=20220320
 - License=JSON
 - Link=<http://json.org/license.html>
- Library=argparse4j-0.7.0.jar
 - Version=0.7.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=graphql-java-13.0.jar
 - Version=13
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=json-20190722.jar
 - Version=20190722
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=ReachabilitySwift-5.0.0
 - Version=5.0.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=java-jwt-3.11.0.jar
 - Version=3.11.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=lombok-1.18.16.jar
 - Version=1.18.16
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>

- Library=Amplitude-7.2.2
 - Version=7.2.2
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=lombok-1.18.20.jar
 - Version=1.18.20
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=lombok-1.18.22.jar
 - Version=1.18.22
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=graphql-java-extended-scalars-17.0.jar
 - Version=17
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=java-jwt-3.18.3.jar
 - Version=3.18.3
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=Sourcery-1.6.0
 - Version=1.6.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=Peasy-1.2.0
 - Version=1.2.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=SwiftyMocky-4.1.0
 - Version=4.1.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>

- Library=slf4j-api-1.7.36.jar
 - Version=1.7.36
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=Swinject-2.8.1
 - Version=2.8.1
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=lombok-1.18.24.jar
 - Version=1.18.24
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=SwiftGen-6.6.2
 - Version=6.6.2
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=ZIPFoundation-0.9.16
 - Version=0.9.16
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=Swinject-2.8.3
 - Version=2.8.3
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=SwiftLint-0.51.0
 - Version=0.51.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=SwiftFormat/CLI-0.51.3
 - Version=0.51.3
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>

- Library=AnalyticsConnector-1.0.1
 - Version=1.0.1
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=Amplitude-8.15.2
 - Version=8.15.2
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=bom-2.17.148.pom
 - Version=2.17.148
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=bom-2.16.44.pom
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=java-sdk-1.6.1.jar
 - Version=1.6.1
 - License=Amplitude Contract
 - Link=<https://amplitude.com/>
- Library=lottie-ios-3.5.0
 - Version=3.5.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=Charts-3.6.1
 - Version=3.6.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=Charts/Core-3.6.1
 - Version=3.6.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=SnapshotTesting-1.11.0
 - Version=1.11.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=Charts/Core-3.6.2
 - Version=3.6.2
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=Charts-3.6.2
 - Version=3.6.2
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

12.1.2 Notifications et licences libres (pour Android)

Le tableau suivant énumère les logiciels libres utilisés dans le cadre de Floodlight™ MS Activities pour les appareils Android.

- Library=aws-android-sdk-cognitoidentityprovider-asf-2.64.0.aar
 - Version=2.64.0
 - License=Amazon Software
 - Link=<https://aws.amazon.com/asl/>
- Library=aws-android-sdk-cognitoidentityprovider-2.64.0.aar
 - Version=2.64.0
 - License=Amazon Software
 - Link=<https://aws.amazon.com/asl/>
- Library=aws-android-sdk-mobile-client-2.64.0.aar
 - Version=2.64.0
 - License=Amazon Software
 - Link=<https://aws.amazon.com/asl/>
- Library=aws-android-sdk-auth-core-2.64.0.aar
 - Version=2.64.0
 - License=Amazon Software
 - Link=<https://aws.amazon.com/asl/>

- Library=javax.inject-1.jar
 - Version=1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=annotations-13.0.jar
 - Version=13
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-collections-3.2.2.jar
 - Version=3.2.2
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=javase-3.3.0.jar
 - Version=3.3.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_dropwizard-0.0.19.jar
 - Version=0.0.19
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-dbutils-1.7.jar
 - Version=1.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-lang3-3.7.jar
 - Version=3.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=lifecycle-livedata-2.0.0.aar
 - Version=2.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=documentfile-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=print-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=loader-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=interpolator-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=legacy-support-core-utils-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=cardview-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=cursoradapter-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=viewpager-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=localbroadcastmanager-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=swiperefreshlayout-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=legacy-support-core-ui-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=asynclayoutinflater-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=listenablefuture-9999.0-empty-to-avoid-conflict-with-guava.jar
 - Version=9999.0-empty-to-avoid-conflict-with-guava
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=okio-2.2.2.jar
 - Version=2.2.2
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=listenablefuture-1.0.jar
 - Version=1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=listenablefuture-9999.0-empty-to-avoid-conflict-with-guava.pom
 - Version=9999.0-empty-to-avoid-conflict-with-guava
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=interpolator-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=legacy-support-core-ui-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=swiperefreshlayout-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=viewpager-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=print-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=lifecycle-livedata-2.0.0.pom
 - Version=2.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=cursoradapter-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=localbroadcastmanager-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=drawerlayout-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=documentfile-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=asynclayoutinflater-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=legacy-support-core-utils-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=loader-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=customview-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=woodstox-core-5.2.1.jar
 - Version=5.2.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-csv-1.7.jar
 - Version=1.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=okio-1.17.4.jar
 - Version=1.17.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-collections4-4.4.jar
 - Version=4.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=okio-2.2.2.pom
 - Version=2.2.2
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-config-3.8.4.jar
 - Version=3.8.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=cache2k-base-bom-1.2.4.Final.pom
 - Version=1.2.4.Final
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=httpcore-4.4.13.jar
 - Version=4.4.13
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-csv-1.8.jar
 - Version=1.8
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-pg-client-3.8.4.jar
 - Version=3.8.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=freemarker-2.3.30.jar
 - Version=2.3.30
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=modelmapper-2.3.7.jar
 - Version=2.3.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-lang-2.6.jar
 - Version=2.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient-0.9.0.jar
 - Version=0.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=log4j-api-2.13.3.jar
 - Version=2.13.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-io-2.7.jar
 - Version=2.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=retrofit-2.9.0.jar
 - Version=2.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=core-common-2.1.0.jar
 - Version=2.1.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=vectordrawable-animated-1.1.0.aar
 - Version=1.1.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=transition-1.2.0.aar
 - Version=1.2.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vectordrawable-1.1.0.aar
 - Version=1.1.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=recyclerview-1.1.0.aar
 - Version=1.1.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=coordinatorlayout-1.1.0.aar
 - Version=1.1.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=viewpager2-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_hotspot-0.9.0.jar
 - Version=0.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_dropwizard-0.9.0.jar
 - Version=0.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=converter-gson-2.9.0.jar
 - Version=2.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=converter-scalars-2.9.0.jar
 - Version=2.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_hotspot-0.0.19.jar
 - Version=0.0.19
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_vertx-0.0.19.jar
 - Version=0.0.19
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-lang3-3.11.jar
 - Version=3.11
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=springfox-boot-starter-3.0.0.jar
 - Version=3.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kafka-clients-2.6.0.jar
 - Version=2.6.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kafka_2.13-2.6.0.jar
 - Version=2.6.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=kafka-streams-test-utils-2.6.0.jar
 - Version=2.6.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-io-2.8.0.jar
 - Version=2.8.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=constraintlayout-solver-2.0.1.jar
 - Version=2.0.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=constraintlayout-2.0.1.aar
 - Version=2.0.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=customview-1.1.0.aar
 - Version=1.1.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=lifecycle-livedata-2.1.0.aar
 - Version=2.1.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=micrometer-core-1.5.5.jar
 - Version=1.5.5
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=micrometer-registry-prometheus-1.5.5.jar
 - Version=1.5.5
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=vertx-config-3.9.2.jar
 - Version=3.9.2
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=httpclient-4.5.13.jar
 - Version=4.5.13
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=core-3.4.1.jar
 - Version=3.4.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=drawerlayout-1.1.1.aar
 - Version=1.1.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=guava-30.0-jre.jar
 - Version=30.0-jre
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=versionedparcelable-1.1.1.aar
 - Version=1.1.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=joda-time-2.10.8.jar
 - Version=2.10.8
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-config-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=micrometer-registry-prometheus-1.6.1.jar
 - Version=1.6.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=modelmapper-2.3.9.jar
 - Version=2.3.9
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-cloud-stream-3.0.10.RELEASE.jar
 - Version=3.0.10.RELEASE
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-cloud-starter-sleuth-3.0.0.jar
 - Version=3.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-cloud-sleuth-zipkin-3.0.0.jar
 - Version=3.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_vertx-0.9.0.jar
 - Version=0.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=springdoc-openapi-webflux-ui-1.5.0.jar
 - Version=1.5.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=dynamodb-enhanced-2.15.59.jar
 - Version=2.15.59
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=sts-2.15.59.jar
 - Version=2.15.59
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-annotations-2.12.1.jar
 - Version=2.12.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-core-2.12.1.jar
 - Version=2.12.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-pg-client-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-lang3-3.12.0.jar
 - Version=3.12.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=aws-java-sdk-s3-1.11.967.jar
 - Version=1.11.967
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=aws-java-sdk-sts-1.11.967.jar
 - Version=1.11.967
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-annotations-2.12.3.jar
 - Version=2.12.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=jackson-core-2.12.3.jar
 - Version=2.12.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=s3-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=url-connection-client-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=apache-client-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=netty-nio-client-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-datatype-jsr310-2.12.3.jar
 - Version=2.12.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-webflux-5.3.9.jar
 - Version=5.3.9
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=annotations-22.0.0.jar
 - Version=22.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=reactor-core-3.4.9.jar
 - Version=3.4.9
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-kafka-2.7.6.jar
 - Version=2.7.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-2.5.4.jar
 - Version=2.5.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-actuator-2.5.4.jar
 - Version=2.5.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-web-2.5.4.jar
 - Version=2.5.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-test-2.5.4.jar
 - Version=2.5.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=reactor-kafka-1.2.6.RELEASE.jar
 - Version=1.2.6.RELEASE
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=netty-codec-4.1.68.Final.jar
 - Version=4.1.68.Final
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=json-schema-validator-1.0.59.jar
 - Version=1.0.59
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=annotation-1.3.0.jar
 - Version=1.3.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=guava-31.1-jre.jar
 - Version=31.1-jre
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=sts-2.17.148.jar
 - Version=2.17.148
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kms-2.17.148.jar
 - Version=2.17.148
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=s3-2.17.148.jar
 - Version=2.17.148
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=r2dbc-postgresql-0.8.12.RELEASE.jar
 - Version=0.8.12.RELEASE
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-webflux-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=spring-boot-starter-actuator-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-validation-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-web-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-data-r2dbc-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlinx-coroutines-android-1.6.1.jar
 - Version=1.6.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=google-java-format-1.15.0.jar
 - Version=1.15.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=shapeofview-1.4.7.aar
 - Version=1.4.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-compiler-embeddable-1.6.21.jar
 - Version=1.6.21
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=kotlin-stdlib-jdk7-1.6.21.jar
 - Version=1.6.21
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-stdlib-jdk8-1.6.21.jar
 - Version=1.6.21
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-stdlib-1.6.21.jar
 - Version=1.6.21
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-klib-commonizer-embeddable-1.6.21.jar
 - Version=1.6.21
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-annotation-processing-gradle-1.6.21.jar
 - Version=1.6.21
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=sts-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-parcelize-compiler-1.6.21.jar
 - Version=1.6.21
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-datatype-jsr310-2.13.3.jar
 - Version=2.13.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=kotlin-stdlib-1.7.10.jar
 - Version=1.7.10
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlinx-coroutines-core-jvm-1.6.4.jar
 - Version=1.6.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=r2dbc-postgresql-0.9.2.RELEASE.jar
 - Version=0.9.2.RELEASE
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-stdlib-jdk8-1.7.20.jar
 - Version=1.7.20
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-stdlib-1.7.21.jar
 - Version=1.7.21
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-stdlib-common-1.7.21.jar
 - Version=1.7.21
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=detekt-cli-1.22.0.jar
 - Version=1.22.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=micrometer-registry-prometheus-1.9.6.jar
 - Version=1.9.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=spring-kafka-2.8.11.jar
 - Version=2.8.11
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=httpClient-4.5.14.jar
 - Version=4.5.14
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-webflux-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-web-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-validation-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-actuator-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-data-r2dbc-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-databind-2.12.7.1.jar
 - Version=2.12.7.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=material-1.6.1.aar
 - Version=1.6.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=security-crypto-1.1.0-alpha04.aar
 - Version=1.1.0-alpha04
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=viewbinding-7.4.1.aar
 - Version=7.4.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kafka-clients-3.4.0.jar
 - Version=3.4.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=work-runtime-ktx-2.8.0.aar
 - Version=2.8.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=log4j-api-2.20.0.jar
 - Version=2.20.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=log4j-core-2.20.0.jar
 - Version=2.20.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=log4j-to-slf4j-2.20.0.jar
 - Version=2.20.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=graphql-spring-boot-starter-1.0.0-M3.jar
 - Version=1.0.0-M3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=dokka-base-1.8.10.jar
 - Version=1.8.10
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=dokka-analysis-1.8.10.jar
 - Version=1.8.10
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=dokka-core-1.8.10.jar
 - Version=1.8.10
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=certificatetransparency-1.1.1.jar
 - Version=1.1.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=certificatetransparency-android-1.1.1.aar
 - Version=1.1.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-math3-3.6.1.jar
 - Version=3.6.1
 - License=Apache 2.0, BSD 3
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://opensource.org/licenses/BSD-3-Clause>
- Library=vertx-web-client-3.8.4.jar
 - Version=3.8.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 1.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- <https://www.eclipse.org/legal/epl-v10.html>
- Library=vertx-web-client-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 1.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-v10.html>
- Library=vertx-kafka-client-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 1.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-v10.html>
- Library=vertx-web-3.8.4.jar
 - Version=3.8.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-2.0/>
- Library=vertx-core-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-2.0/>
- Library=vertx-web-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-2.0/>
- Library=postgresql-42.2.13.jar
 - Version=42.2.13
 - License=BSD 2
 - Link=<https://opensource.org/licenses/BSD-2-Clause>

- Library=postgresql-42.2.16.jar
 - Version=42.2.16
 - License=BSD 2
 - Link=<https://opensource.org/licenses/BSD-2-Clause>
- Library=postgresql-42.3.8.jar
 - Version=42.3.8
 - License=BSD 2
 - Link=<https://opensource.org/licenses/BSD-2-Clause>
- Library=oval-1.90.jar
 - Version=1.9
 - License=Eclipse 1.0
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-1.0>
- Library=logback-classic-1.2.3.jar
 - Version=1.2.3
 - License=Eclipse 1.0, LGPL 2.1
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-1.0>
 - <https://www.gnu.org/licenses/old-licenses/lgpl-2.1.en.html>
- Library=junit-jupiter-engine-5.4.2.jar
 - Version=5.4.2
 - License=Eclipse 2.0
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-2.0>
- Library=junit-jupiter-api-5.4.2.jar
 - Version=5.4.2
 - License=Eclipse 2.0
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-2.0>
- Library=org.jacoco.ant-0.8.7.jar
 - Version=0.8.7
 - License=Eclipse 2.0
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-2.0>
- Library=org.jacoco.agent-0.8.7.jar
 - Version=0.8.7
 - License=Eclipse 2.0

- Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-2.0>
- Library=org.jacoco.ant-0.8.8.jar
 - Version=0.8.8
 - License=Eclipse 2.0
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-2.0>
- Library=desugar_jdk_libs-1.1.5.jar
 - Version=1.1.5
 - License=GPL 2.0 Classpath
 - Link=<https://opensource.org/licenses/GPL-2.0>
- Library=json-20220320.jar
 - Version=20220320
 - License=JSON
 - Link=<http://json.org/license.html>
- Library=argparse4j-0.7.0.jar
 - Version=0.7.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=graphql-java-13.0.jar
 - Version=13
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=json-20190722.jar
 - Version=20190722
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=java-jwt-3.11.0.jar
 - Version=3.11.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=lombok-1.18.16.jar
 - Version=1.18.16
 - License=MIT

- Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=android-sdk-2.25.2.aar
 - Version=2.25.2
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=lombok-1.18.20.jar
 - Version=1.18.20
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=lombok-1.18.22.jar
 - Version=1.18.22
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=graphql-java-extended-scalars-17.0.jar
 - Version=17
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=java-jwt-3.18.3.jar
 - Version=3.18.3
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=slf4j-api-1.7.36.jar
 - Version=1.7.36
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=lombok-1.18.24.jar
 - Version=1.18.24
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=library-3.4
 - Version=3.4
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=bom-2.17.148.pom
 - Version=2.17.148
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=bom-2.16.44.pom
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=java-sdk-1.6.1.jar
 - Version=1.6.1
 - License=Amplitude Contract
 - Link=<https://amplitude.com/>
- Library=MPAndroidChart-v3.1.0.pom
 - Version=v3.1.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=library-3.4.pom
 - Version=3.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=certificatetransparency-android-1.1.1.pom
 - Version=1.1.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=aws-android-sdk-mobile-client-2.64.0.pom
 - Version=2.64.0
 - License=Amazon Software
 - Link=<https://aws.amazon.com/asl/>
- Library=certificatetransparency-1.1.1.pom
 - Version=1.1.1
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=aws-android-sdk-auth-core-2.64.0.pom
 - Version=2.64.0
 - License=Amazon Software
 - Link=<https://aws.amazon.com/asl/>
- Library=aws-android-sdk-cognitoidentityprovider-2.64.0.pom
 - Version=2.64.0
 - License=Amazon Software
 - Link=<https://aws.amazon.com/asl/>
- Library=MPAndroidChart-v3.1.0.aar
 - Version=v3.1.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlinx-coroutines-bom-1.6.1.pom
 - Version=1.6.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlinx-coroutines-bom-1.6.4.pom
 - Version=1.6.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>