



2. Manuel d'Électricien Résidentiel

Aperçu Général :

Expérience permanente.

- Dans le cas d'un électricien résidentiel, l'utilisateur est chargé de mesurer la tension des prises électriques et d'installer les appareils électroménagers.
- L'utilisateur devra dépanner les problèmes électriques courants liés à l'installation d'appareils tels que les prises grillées, le remplacement des fusibles et la réparation des fils endommagés.
- L'environnement est un sous-sol non aménagé pour un petit appartement.

Macros / Touches de Raccourci :

T = activer ou désactiver la téléportation

Montre-Bracelet : La montre-bracelet est toujours au poignet gauche de l'utilisateur. Lorsque l'utilisateur reçoit un appel, l'icône sur la montre est un téléphone vibrant orange (image 1 ci-dessous). L'utilisateur doit placer sa main droite sur la montre et une barre de progression circulaire bleue se remplira (image 2 ci-dessous). Une fois qu'elle est remplie, l'appel sera répondu et l'icône de la montre deviendra une bulle de conversation verte (image 3 ci-dessous). Lorsque l'appel est terminé, l'icône de la montre devient un point d'interrogation jaune (image 4 ci-dessous). Lorsque le point d'interrogation jaune est visible, l'utilisateur peut placer sa main droite sur la montre et le narrateur répète la dernière série d'instructions.



Image 1



Image 2

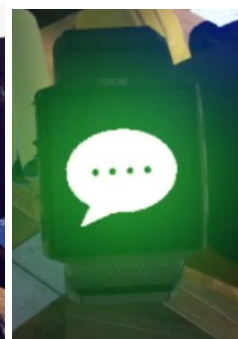


Image 3

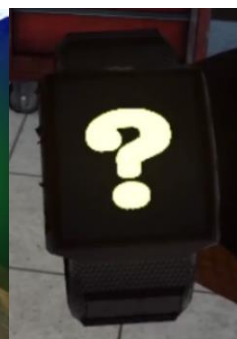
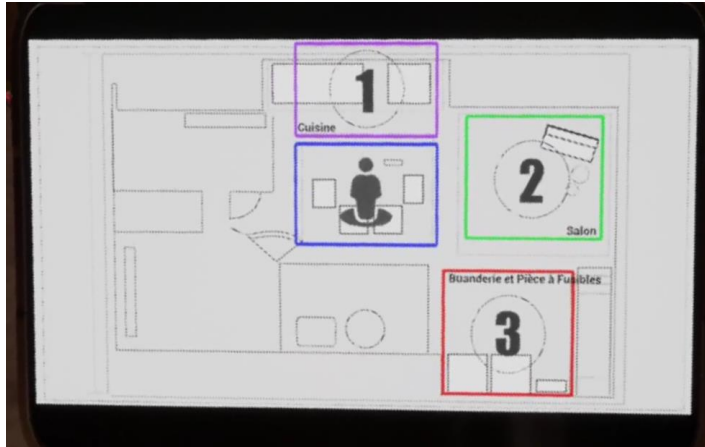
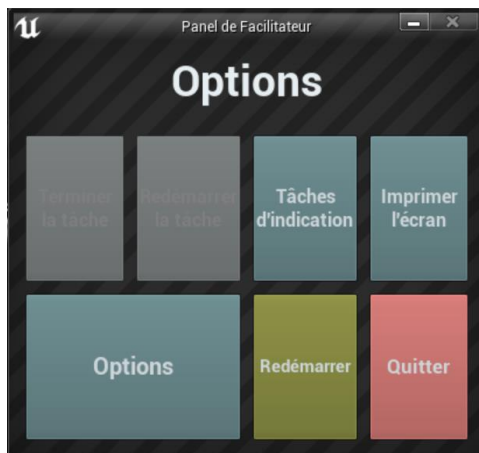


Image 4

Carte de téléportation : Une tablette cartographique se trouve à chaque endroit de la simulation. L'utilisateur peut se déplacer dans le monde réel en utilisant la tablette cartographique lorsqu'elle est activée. Lorsque la main de RV est près de la tablette, elle pointerait automatiquement avec un index qui peut être utilisé pour taper sur l'écran. En tapotant sur les grandes cases contenant des chiffres, l'utilisateur se déplacera vers cet endroit. Chaque emplacement est détaillé sur la carte.



Panel de Facilitateur : Le panel de facilitateurs est un menu d'options qui permet à un facilitateur de simulation d'ajuster le jeu et les options d'accessibilité pendant qu'un utilisateur est à l'intérieur de l'expérience. Pour accéder au panneau du facilitateur pendant la simulation, appuyez sur la touche TAB.



Ce menu comporte cinq options principales :

Tâche d'indication : Lorsque vous appuyez sur cette touche, le narrateur du jeu répète sa dernière instruction, ce qui est utile si l'utilisateur manque quelque chose ou est distrait pendant la simulation.

Imprimer l'écran : Ce bouton permet d'enregistrer une capture d'écran de la vue que l'utilisateur a actuellement devant lui.

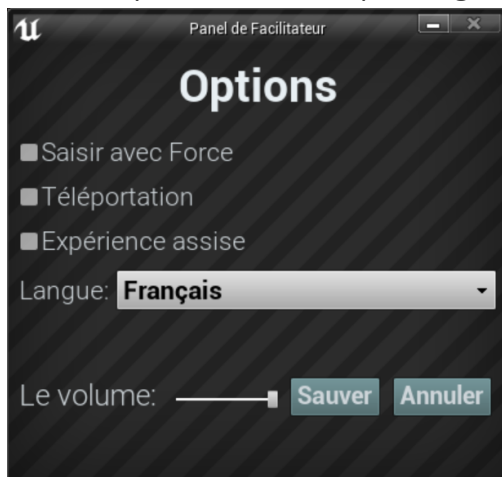
Options : Ceci amènera le facilitateur dans un écran de menu séparé où il aura plusieurs options pour changer l'expérience. Ces options sont détaillées ci-dessous.

Redémarrer : Ce bouton permet de redémarrer la simulation depuis le tout début.

Quitter : Cette option permet de quitter l'expérience.

Boutons grisés : Terminer la tâche & Redémarrer la tâche - Ces fonctions ne fonctionnent pas actuellement mais seront implémentées dans un futur proche.

Options : Les paramètres de jeu comportent un ensemble supplémentaire de boutons et de curseurs que le facilitateur peut régler pendant la simulation.



Saisir avec Force : Si une personne est incapable d'atteindre quelque chose ou est en train de vivre l'expérience alors qu'elle est assise, cette option permet à l'utilisateur de saisir des objets sans être directement à côté d'eux. L'utilisateur peut diriger ses mains vers des objets éloignés et appuyer sur la gâchette pour prendre l'objet dans sa main, l'attrapant ainsi.

Téléportation : Cela va activer la téléportation granulaire autour du monde du jeu. Pour utiliser la téléportation 1) maintenez le bouton central de la manette (Vive Pro) ou poussez vers l'avant sur la manette (Oculus Rift S) pour créer un arc de téléportation bleu 2) sélectionnez un endroit où aller en déplaçant la manette jusqu'à ce que le cercle bleu à la fin de l'arc soit à l'endroit souhaité (une ligne rouge signifie que les emplacements ne sont pas valables ou bloqués) et 3) relâchez le bouton central de la molette (Vive et Vive Pro) ou le joystick (Oculus Rift S), ce qui fera que l'écran s'assombrira rapidement et que lorsqu'il reviendra, l'utilisateur se trouvera dans un nouveau lieu.

Expérience assise : Lorsqu'elle est activée, cette option permet à l'utilisateur de se situer plus haut dans le monde du jeu, de sorte que s'il est assis, sa vue sera similaire à celle d'une position debout.

Langue : Ce menu déroulant permettra au facilitateur de changer la langue de l'expérience. Lors du changement de langue, la simulation devra redémarrer.

Le Volume : Ce curseur permettra d'ajuster le volume principal du jeu. Si la barre coulissante est sur le côté droit, le volume sera à 100 % et sur le côté gauche, le volume sera à 0 %.

Présentation écrite complète :

Mission	Tâche	Description
1	A	Répondez à votre montre en tenant votre main droite au-dessus de l'icône de la montre sur votre poignet gauche.
1	B	Écoutez les instructions du narrateur.
1	C	Sélectionnez l'onglet Appareils dans le grand manuel au-dessus de la carte de téléportation hors ligne et trouvez le réfrigérateur, qui sera le premier résultat.
1	D	Rendez-vous à la cuisine en tapant sur l'emplacement 1 de la carte de téléportation. Lorsque votre main est près de la tablette, elle pointera automatiquement avec votre index que vous utiliserez pour taper sur l'écran.
1	E	Prenez le voltmètre de la ceinture d'outils, située à la base de la carte de téléportation.
1	F	Prenez la sonde noire et rouge sur le côté du voltmètre avec votre autre main et insérez-la dans la prise à côté de la ceinture porte-outils. Le voltage devrait indiquer 120 V.
1	G	Tapez sur la case rectangulaire verticale pour l'ouvrir comme indiqué par une grande flèche bleue pour ouvrir la case qui contient le réfrigérateur.
1	H	Prenez le réfrigérateur et placez-le à l'endroit indiqué par un hologramme de réfrigérateur, à côté de la prise que vous venez de vérifier.
1	I	Continuez le tutoriel.
1	J	Branchez le câble d'alimentation du réfrigérateur dans la prise de courant. La fiche du câble d'alimentation se trouve près du haut du réfrigérateur.
2	A	Sélectionnez l'onglet Appareils du manuel et vérifiez les besoins en tension de la cuisinière puis vérifiez la tension de la prise située à gauche du réfrigérateur à l'aide du voltmètre.
2	B	Tapez sur la case carrée pour l'ouvrir, prenez la cuisinière et placez-la dans la position indiquée par l'hologramme de cuisinière. Ensuite, saisissez la fiche du câble d'alimentation et insérez-la dans la prise située à droite de la cuisinière.
2	C	Saisissez la perceuse de la ceinture à outils et retirez les quatre vis de la prise de courant. Cette perceuse serrera ou desserrera automatiquement les vis lorsqu'elle entrera en contact avec l'une d'entre elles. Lorsque les vis sont complètement retirées, un éclat jaune de confettis apparaît. Saisissez et retirez la prise défectueuse une fois que les quatre vis sont desserrées.
2	D	Prenez une nouvelle prise à la base de la ceinture à outils.

2	E	Placez la nouvelle prise de courant dans le réceptacle et serrez les 4 vis à l'aide de la perceuse. Cette perceuse serrera ou desserrera automatiquement les vis lorsqu'elle entrera en contact avec l'une d'entre elles. Lorsque les vis sont complètement serrées, un éclat jaune de confettis apparaît.
2	F	Déplacez-vous vers la boîte à fusibles en tapant sur l'emplacement 3 sur la carte de téléportation. Lorsque votre main se trouve près de la tablette, elle pointera automatiquement avec votre index.
2	G	Prenez deux nouveaux fusibles bleus dans la boîte à fusibles située près de la gauche de la ceinture d'outils. Insérez les nouveaux fusibles bleus dans les réceptacles vides de la boîte à fusibles, au-dessus de la ceinture d'outils. Les réceptacles vides sont les deux en haut à droite.
2	H	Saisissez le levier d'alimentation rouge de la boîte à fusibles et faites-le glisser vers le haut pour rétablir le courant.
2	I	Rendez-vous à la cuisine en tapant sur l'emplacement 1 de la carte de téléportation et branchez la cuisinière. Lorsque votre main est près de la tablette, elle pointera automatiquement avec votre index que vous utiliserez pour taper sur l'écran. Branchez le câble d'alimentation de la cuisinière dans la prise située à droite.
3	A	Rendez-vous dans le salon en tapant sur l'emplacement 2 de la carte de téléportation. Lorsque votre main se trouve près de la tablette, elle pointera automatiquement avec votre index que vous utiliserez pour taper sur l'écran. Consultez les besoins en énergie du téléviseur dans l'onglet Appareils du manuel. Saisissez ensuite le voltmètre de la ceinture à outils et vérifiez la tension de la prise à l'aide des sondes rouge et noire.
3	B	Déplacez-vous vers la boîte à fusibles en tapant sur l'emplacement 3 de la carte de téléportation. Lorsque votre main se trouve près de la tablette, elle pointera automatiquement avec votre index que vous utiliserez pour taper sur l'écran. Coupez l'alimentation en saisissant et en faisant glisser le levier d'alimentation de la boîte à fusibles vers le bas.
3	C	Rendez-vous dans le salon en tapant sur l'emplacement 2 de la carte de téléportation. Lorsque votre main se trouve près de la tablette, elle pointera automatiquement avec votre index que vous utiliserez pour taper sur l'écran. Attrapez les pinces à dénuder jaunes de la ceinture à outils. Enlevez le revêtement plastique à partir de la fente des fils en touchant la zone de la fente avec la pointe des pinces à dénuder.

3	D	Prenez un connecteur de fil de la ceinture à outils et attachez-le à la section dénudée du fil.
3	E	Prenez les sertisseurs de fil bleu de la ceinture à outils et sertissez le connecteur du fil. Pour sertir les fils, touchez le connecteur de fil avec la pointe des sertisseurs de fil.
3	F	Déplacez-vous vers la boîte à fusibles en tapant sur l'emplacement 3 de la carte de téléportation. Lorsque votre main est près de la tablette, elle pointerait automatiquement avec votre index que vous utiliserez pour taper sur l'écran. Mettez l'appareil sous tension en saisissant et en faisant glisser le levier d'alimentation rouge vers le haut.
3	G	Prenez le voltmètre de la ceinture à outils et vérifiez la tension de la prise en utilisant les sondes rouge et noire.
3	H	Déplacez-vous vers la boîte à fusibles en tapant sur l'emplacement 3 de la carte de téléportation. Lorsque votre main est près de la tablette, elle pointerait automatiquement avec votre index que vous utiliserez pour taper sur l'écran. Ensuite, coupez l'alimentation en saisissant et en faisant glisser le levier d'alimentation rouge vers le bas. Saisissez les pinces à dénuder jaunes de la ceinture à outils. Enlevez le revêtement plastique à partir de la fente des fils en touchant la zone de la fente avec la pointe des pinces à dénuder. Saisissez un connecteur de fil de la ceinture à outils et attachez-le à la section dénudée du fil. Prenez les pinces sertisseuses bleues de la ceinture à outils et sertissez le connecteur de fil. Pour sertir les fils, touchez le connecteur de fil avec l'extrémité des pinces à sertir.
3	I	Mettez le courant en saisissant et en faisant glisser le levier d'alimentation rouge vers le haut. Retournez ensuite dans le salon en tapant sur l'emplacement 2 de la carte de téléportation. Lorsque votre main sera près de la tablette, elle pointerait automatiquement avec votre index que vous utiliserez pour taper sur l'écran. Tapez sur la case rectangulaire pour l'ouvrir, saisissez le téléviseur et placez-le dans la position indiquée par l'hologramme du téléviseur. Saisissez le câble d'alimentation et branchez-le sur la prise.
4	A	Rendez-vous à la buanderie en tapant sur l'emplacement 3 de la carte de téléportation. Lorsque votre main est près de la tablette, elle pointerait automatiquement avec votre index que vous utiliserez pour taper sur l'écran. Vérifiez la tension des deux prises de courant ici à l'aide du voltmètre, puis ouvrez les deux grandes cases. Saisissez et placez la machine à laver et la sècheuse en position comme indiqué par les hologrammes de ces machines. Saisissez leurs câbles d'alimentation et branchez-les. Une prise de courant se

	<p>brisera. Suivez la même procédure que celle décrite dans le manuel pour remplacer la prise cassée. Saisissez la perceuse de la ceinture à outils et retirez les 4 vis de la prise de courant. Cette perceuse serrera ou desserrera automatiquement les vis lorsqu'elle entrera en contact avec l'une d'entre elles. Lorsque les vis sont complètement retirées, un éclat jaune de confettis apparaîtra. Saisissez et retirez la prise de courant défectueuse. Saisissez une nouvelle prise à la base de la ceinture à outils. Placez la nouvelle prise dans le réceptacle et serrez les 4 vis à l'aide de la perceuse. Attrapez deux nouveaux fusibles gris dans la boîte à fusibles à gauche de la ceinture à outils. Insérez les nouveaux fusibles gris dans les réceptacles vides de la boîte à fusibles, au-dessus de la ceinture porte-outils. Les réceptacles vides sont les deux réceptacles du bas à droite. Saisissez le levier d'alimentation rouge de la boîte à fusibles et faites-le glisser vers le haut pour rétablir le courant. Rebranchez le câble d'alimentation dans la prise remplacée.</p>
4 B	Écoutez les conseils finals du narrateur.

Carte

L'utilisateur travaillera dans un sous-sol inachevé où il devra installer des appareils électroménagers et résoudre les problèmes électriques



Lieu d'origine – Emplacement de commencement : C'est là que l'utilisateur commence l'expérience. Il dispose ici d'une ceinture à outils avec certains des outils dont il aura besoin en mode tutoriel et tous les outils en jeu libre. De là, l'utilisateur peut parcourir les pages du manuel pour apprendre à résoudre les problèmes et se déplacer vers les autres lieux en utilisant la carte de téléportation.



Emplacement 1 – Cuisine : Dans la cuisine, l'utilisateur installera le réfrigérateur et la cuisinière. L'installation du réfrigérateur ne pose aucun problème, mais lors de l'installation de la cuisinière, l'une des prises explose et l'utilisateur doit remplacer la prise et les fusibles grillés. Il dispose ici d'une ceinture à outils avec certains des outils dont il aura besoin en mode tutoriel et tous les outils en jeu libre. De là, l'utilisateur peut parcourir les pages du manuel pour apprendre à résoudre les problèmes et se déplacer vers les autres lieux en utilisant la carte de téléportation.



Emplacement 2 – Salon : Dans le salon, l'utilisateur installera la télévision. Lors de l'installation du téléviseur, il y aura deux fils endommagés que l'utilisateur devra réparer avant que le courant ne puisse parvenir au téléviseur. Il dispose ici d'une ceinture à outils avec certains des outils dont il aura besoin en mode tutoriel et tous les outils en jeu libre. De là, l'utilisateur peut parcourir les pages du manuel pour apprendre à résoudre les problèmes et se déplacer vers les autres lieux en utilisant la carte de téléportation.



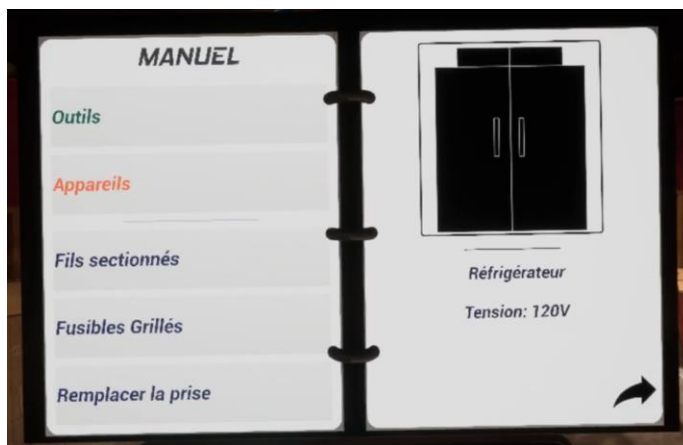
Emplacement 3 – Boîte à fusibles et buanderie : Il peut remplacer les fusibles grillés à cet endroit par de nouveaux fusibles dans la grande boîte. Il peut installer la machine à laver et le sèche-linge à cet endroit. La prise supérieure ne posera aucun problème, mais la prise inférieure explosera et l'utilisateur devra remplacer la prise et les fusibles grillés. Il dispose ici d'une ceinture à outils avec certains des outils dont il aura besoin en mode tutoriel et tous les outils en jeu libre. De là, l'utilisateur peut parcourir les pages du manuel pour apprendre à résoudre les problèmes et se déplacer vers les autres lieux en utilisant la carte de téléportation.



Objets clés

Remarque : Certains outils ne seront pas visibles au début du tutoriel et n'apparaîtront que lorsqu'ils seront nécessaires.

Manuel : Le manuel est situé au-dessus de la carte de téléportation à chaque endroit de la simulation. Il contient des informations sur les outils à la disposition de l'utilisateur, des informations sur les appareils et une liste des pannes courantes et de la manière de les réparer. Lorsque la main de l'utilisateur se trouve à proximité du manuel, elle pointera automatiquement avec l'index qu'il pourra utiliser pour taper sur l'écran. Les informations spécifiques à l'intérieur du manuel pour les pannes courantes sont énumérées plus bas dans ce manuel.



Ceinture à outils : Il y a une ceinture à outils à chaque endroit, qui se trouve à la base de la carte de téléportation et du support de manuel. Elle contient tous les outils dont l'utilisateur aura besoin, certains outils n'étant pas visibles pendant la partie initiale du tutoriel tant qu'ils ne sont pas nécessaires.



Voltmètre : Le voltmètre indiquera la tension des deux types de prises dans cette simulation. L'utilisateur peut prendre le voltmètre en saisissant le corps principal de l'appareil dans une main. L'utilisateur peut saisir la sonde noire et rouge sur le côté du voltmètre avec son autre main. Insérez ces sondes dans une prise quelconque et l'appareil principal affichera le voltage provenant de cette prise.



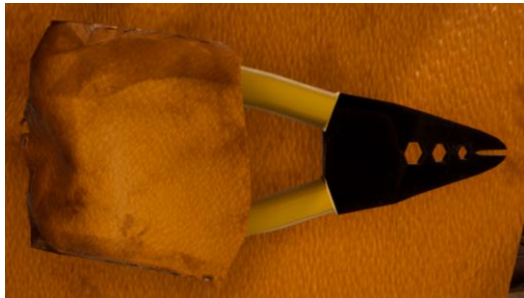
Perceuse : La perceuse est située sur la ceinture à outils et peut serrer ou desserrer les quatre vis qui maintiennent les prises en place. Cette perceuse serrera ou desserrera automatiquement les vis lorsqu'elle entrera en contact avec l'une d'entre elles. Lorsque les vis sont complètement retirées ou fixées, un éclat jaune de confettis apparaît.



Vis : Les vis sont situées autour de la simulation et font partie des prises. Elles ne peuvent être saisies ou ramassées et n'interagissent qu'avec la pointe de la perceuse. Elles peuvent être desserrées ou serrées à l'aide de la perceuse et un éclat jaune de confettis apparaîtra lorsqu'elles seront complètement desserrées ou serrées.



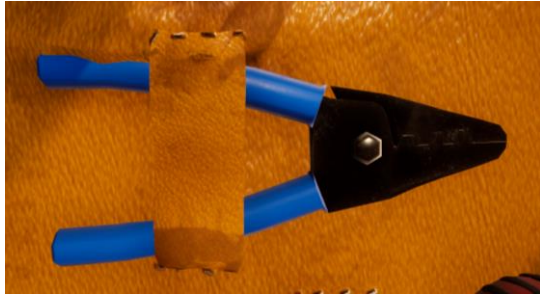
Pince à dénuder : Les pinces jaunes à dénuder les fils sont situées sur la ceinture à outils. Elles peuvent enlever la couche de plastique des fils à partir de la fente en les prenant et en touchant la zone fendue avec la pointe des pinces à dénuder.



Connecteur de fil : Les connecteurs de fil sont situés dans une boîte près de la ceinture à outils. Ils peuvent s'attacher à la section dénudée du fil, ce qui permet de réparer la fente.



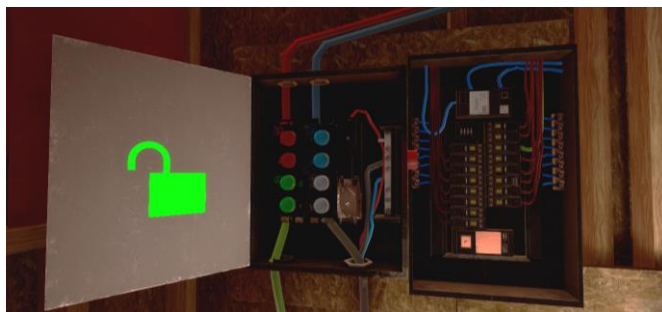
Pince sertisseuse de fils : Les pinces bleues de sertissage de fils sont situées dans la ceinture à outils et peuvent sertir le connecteur de fil. Pour sertir les connecteurs de fil, saisissez les sertisseurs et touchez ensuite le connecteur de fil avec l'extrémité des sertisseurs de fil.



Fusibles : Les fusibles sont situés dans une grande boîte dans la pièce de fusibles et buanderie, emplacement 3. Il existe quatre types de fusibles et chaque type est codé par couleur, soit gris, bleu, vert ou rouge. Lorsqu'un fusible saute dans la boîte à fusibles, l'utilisateur doit saisir deux fusibles de remplacement de la couleur appropriée et les replacer dans les fentes à fusibles de la boîte à fusibles.



Boîte à fusibles : La boîte à fusibles est située dans la buanderie et pièce à fusibles, emplacement 3. La boîte à fusibles comporte huit fentes à fusibles, deux de chaque couleur. Il y a un grand levier d'alimentation qui peut être saisi et glissé vers le haut pour mettre sous tension ou vers le bas pour couper le courant. Lorsqu'un fusible saute, la manette de commande est placée en position basse et les fusibles doivent être remplacés par des fusibles de la bonne couleur.



Prises : Il existe deux types de prises, l'une de 120 V et l'autre de 240 V. Les prises de 120 V sont utilisées pour la télévision et le réfrigérateur et les prises de 240 V sont utilisées pour la cuisinière, la machine à laver et le sèche-linge. Elles sont situées autour de la simulation, à chaque endroit principal. Seules les prises de 240 V peuvent être défectueuses. Les prises 240 V de remplacement sont situées à la base de la ceinture d'outils. La tension de ces prises peut être vérifiée à l'aide du voltmètre. Si une prise est cassée, l'utilisateur doit retirer les quatre vis, à l'aide de la perceuse, qui la maintiennent en place, puis saisir une prise de remplacement et l'installer. Puis, à l'aide de la perceuse, fixer les vis sur la prise.



120 V



240 V

Marteau : Le marteau est situé dans la ceinture à outils. Cet objet n'est pas nécessaire pour réaliser la simulation.



Lampe de poche : La lampe de poche est située dans la ceinture à outils. Cet objet n'est pas nécessaire pour effectuer la simulation. Lorsqu'elle est saisie, la lumière s'allume.



Appareils : Il y a cinq types d'appareils que l'utilisateur utilisera dans cette simulation. Ils se présentent tous dans de grandes cases de taille similaire à leur taille réelle et peuvent être ouverts en tapant sur la case. Le mode tutoriel verrouillera la possibilité d'ouvrir ces cases jusqu'à ce que l'utilisateur en ait besoin et, en mode jeu libre, toutes les cases peuvent être ouvertes immédiatement. Tous les appareils sont placés dans un endroit spécifique, comme indiqué par une version holographique de l'appareil en question. Ils ont tous un câble d'alimentation et une fiche qui peuvent être branchés sur une prise de courant du bon type à proximité de leur emplacement final.

Réfrigérateur : Le réfrigérateur est installé dans la cuisine, emplacement 1 et nécessite une prise de courant de 120 V.



Cuisinière : La cuisinière est installée dans la cuisine, emplacement 1 et nécessite une prise de 240 V.



Télévision : La télévision est installée dans le salon, à l'emplacement 2 et nécessite une prise de courant de 120 V.



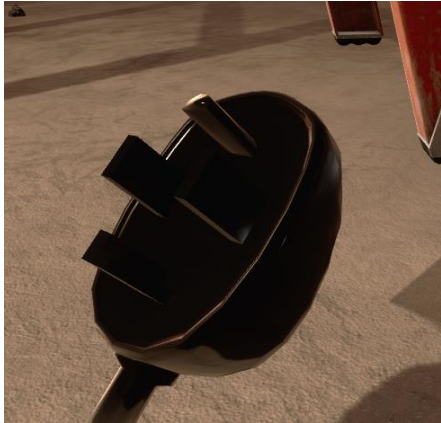
Machine à laver : La machine à laver est installée dans la pièce de boîte à fusibles et buanderie, à l'emplacement 3 et nécessite une prise de 240 V.



Sécheuse : La sécheuse est installée dans la pièce de boîte à fusibles et buanderie, à l'emplacement 3 et nécessite une prise de 240 V.



Prises de câble d'alimentation : Chaque appareil dispose d'une fiche de câble d'alimentation qui apparaît à côté de l'appareil lorsqu'il est placé à sa place. Chaque fiche de câble d'alimentation peut être branchée sur une prise de courant. Lorsque l'appareil est sous tension et que la prise de courant fonctionne, le fait de brancher le câble d'alimentation permet de mettre l'appareil sous tension.



Information des manuels

Pannes courantes :

Fils endommagés : Si les fils sont rompus, dirigez-vous d'abord vers la boîte à fusibles dans la buanderie et coupez le courant. Ensuite, utilisez les pinces à dénuder pour retirer l'isolant à partir de la fente des fils. Saisissez un connecteur de fil de la boîte de la ceinture à outils et utilisez-le pour relier les deux côtés du fil ensemble. Sertissez le fil à l'aide de la pince à sertir et mettez l'appareil sous tension.

Remplacement des fusibles : Vérifiez la couleur des fusibles manquants sur la boîte à fusibles. Prenez deux fusibles de la bonne couleur dans le récipient à fusibles et branchez-les. Une fois qu'ils ont été remplacés, remettez le courant en utilisant le grand levier.

Prise défectueuse : Dévissez la prise de courant défectueuse à l'aide de la perceuse électrique et remplacez-la par une nouvelle. Les prises de remplacement se trouvent à la base de la ceinture à outil. N'oubliez pas qu'elle doit être du même type que l'ancienne. Une fois la prise remplacée, vissez la nouvelle prise, puis dirigez-vous vers la boîte à fusibles pour voir si des fusibles ont sauté. Voir les instructions sur les fusibles grillés pour savoir comment procéder.

Différences entre jeu libre et tutoriel :

Dans le mode tutoriel, l'utilisateur sera instruit sur la façon d'installer les cinq principaux appareils, étape par étape. Il devra d'abord se rendre dans la cuisine et installer le réfrigérateur et la cuisinière. Lors de l'installation de la cuisinière, la prise de courant se brisera et l'utilisateur devra remplacer la prise de courant et les fusibles de la boîte à fusibles. Ensuite, l'utilisateur se rend dans le salon où il doit installer une télévision. Les fils qui mènent à la boîte à fusibles de la prise de courant du téléviseur se brisent au fur et à mesure que l'utilisateur progresse et le narrateur lui montre comment réparer ces fils endommagés. Enfin, l'utilisateur doit installer la machine à laver et le sèche-linge dans la buanderie sans aucune indication.

En jeu libre, l'utilisateur doit installer les cinq appareils sans aucune indication. Des pannes similaires se produiront, que l'utilisateur devra réparer. Si l'utilisateur est bloqué, il peut consulter le manuel pour obtenir des instructions.

Problèmes courants :

Problème 1 : Impossible de réparer les fils endommagés avec les pinces à dénuder.

Réparation : Vérifiez que le courant a été coupé, car il est dangereux de travailler sur des fils endommagés lorsque le courant est présent. Saisissez le levier de commande de la boîte à fusibles et tirez-le vers le bas. Un éclat jaune de confettis apparaîtra, ce qui signifie que le courant est coupé.