

Comment créer un gel ?

Plusieurs méthodes sont disponibles pour créer un Gel. Vous pouvez le faire en saisie manuelle en présélectionnant les animaux et les marqueurs ou directement sans présélection. Vous pouvez créer un Gel à partir d'une plaque PCR. Vous pouvez également créer un Gel en utilisant plusieurs plaques PCR et une "Table de Transfert" qui permet de décrire la composition du Gel en fonction des puits des plaques sources.

NOUVEAU GEL

Gel "Fluo"

Gel Non Marqué

Gel marqué par incorporation

Dépot manuel

Plaque PCR -> Gel

Roue à filtre :

Fluorophores :

Machine :

Type de Gel :

Typage :

Créer les fiches de typages :

36 Pistes 96 Pistes Pistes

48 Pistes 384 Pistes

Choisir Marqueurs et Animaux

Saisie manuelle

Nombre de Marqueurs par piste

-	0	+
-	0	+
-	0	+
-	0	+

Expliquer les différentes possibilités :

- Gel "Fluo"
- Gel non marqué
- Gel marqué par incorporation

Généralités :

- La machine : choisir la machine sur laquelle vous allez faire le gel. Pour ajouter une machine, voir ...)
- Type de Gel : choisir dans la liste.
- Typage : "Génétique" ou "RH". Cette option est initialisée en fonction des préférences liées à la base que vous avez choisi.
- Créer les fiches de typages : "Avant" ou "A la volée".

Pour un "Gel Fluo", vous devez de plus spécifier :

- La roue à filtre : le choix de la roue va déterminer la liste des fluorophores dans laquelle vous pourrez choisir un fluorophore.
- Les fluorophores : choisir dans la liste (la liste dépend du filtre choisi).
- Choisir le nombre de pistes.

Comment créer un gel en saisie manuelle ?

La saisie manuelle permet de générer un certain nombre d'enregistrements "vides" par puits et par fluorophore, qu'on complète manuellement dans l'écran "Saisie du Gel". Il est possible d'ajouter des tests (bouton Ajouter) ou d'en supprimer en effaçant l'animal et le marqueur.

Comment créer un Gel non marqué en saisie manuelle ?

Cliquer sur "Gel non marqué".
Choisir le nombre de pistes.
Cliquer sur "Saisie Manuelle".

Choisir Marqueurs et Animaux

Saisie manuelle

Nombre de Marqueurs par piste

-	2	+	Hex
-	3	✖	6-Fam
-	1	+	Tet

Préciser le nombre de marqueurs voulu par piste. Cliquer sur le bouton "-" ou le bouton "+" pour diminuer ou augmenter le nombre voulu.

SAISIE DU GEL

N° Gel

Nb Ech.

Date du Gel

Durée (min)

N° dossier

Compatibilité

Type de Gel

Filtre

Type Plaque

Typage

Notes

Lig	Adr	Col	Fluo	Animal	Marqueur	Témoin
1	A1	1				<input type="checkbox"/>
1	A1	1				<input type="checkbox"/>
2	A2	9				<input type="checkbox"/>
2	A2	9				<input type="checkbox"/>
3	A3	17				<input type="checkbox"/>
3	A3	17				<input type="checkbox"/>
4	A4	25				<input type="checkbox"/>
4	A4	25				<input type="checkbox"/>
5	A6	33				<input type="checkbox"/>
5	A6	33				<input type="checkbox"/>
6	A6	41				<input type="checkbox"/>
6	A6	41				<input type="checkbox"/>
7	A7	49				<input type="checkbox"/>
7	A7	49				<input type="checkbox"/>
8	A8	57				<input type="checkbox"/>
8	A8	57				<input type="checkbox"/>
9	A9	65				<input type="checkbox"/>
9	A9	65				<input type="checkbox"/>
10	A10	73				<input type="checkbox"/>
10	A10	73				<input type="checkbox"/>
11	A11	81				<input type="checkbox"/>
11	A11	81				<input type="checkbox"/>
12	A12	89				<input type="checkbox"/>
12	A12	89				<input type="checkbox"/>
13	B1	2				<input type="checkbox"/>
13	B1	2				<input type="checkbox"/>
14	B2	10				<input type="checkbox"/>
14	B2	10				<input type="checkbox"/>

Utiliser Jeux

Ajouter pistes
Voir les génotypes

Trié :

Imprimer
Annuler
Ok

Vous pouvez comme d'habitude saisir un animal (l'animal doit exister), un marqueur (le marqueur doit exister) ou utiliser les jeux d'animaux et/ou les jeux de marqueurs pour construire le Gel. Attention, quand on utilise un jeu d'animaux ou de marqueurs, Gemma ajoute l'information à partir du puits sur lequel on est positionné. Pour se positionner, mettre le curseur sur le premier enregistrement du puits voulu.

Comment créer un gel Fluo en saisie manuelle ?



Préciser tout d'abord le nombre de marqueurs par piste, Gemma propose par défaut 3 marqueurs pour chaque fluorophore.

- Pour diminuer le nombre, cliquer sur le bouton "-" correspondant au fluorophore voulu.
- Pour augmenter le nombre, cliquer sur le bouton "+" correspondant au fluorophore voulu.

SAISIE DU GEL

N° Gel

Nb Ech.

Date du Gel

Durée (min)

N° dossier

Compatibilité

Type de Gel

Filtre

Type Plaque

Typage

Notes

Lig	Adr	Col	Fluo	Animal	Marqueur	Témoin
1	A1	1	Hex			<input type="checkbox"/>
1	A1	1	6Fam			<input type="checkbox"/>
1	A1	1	Hex			<input type="checkbox"/>
1	A1	1	6Fam			<input type="checkbox"/>
1	A1	1	6Fam			<input type="checkbox"/>
1	A1	1	Tet			<input type="checkbox"/>
2	A2	9	Hex			<input type="checkbox"/>
2	A2	9	6Fam			<input type="checkbox"/>
2	A2	9	Hex			<input type="checkbox"/>
2	A2	9	6Fam			<input type="checkbox"/>
2	A2	9	6Fam			<input type="checkbox"/>
2	A2	9	Tet			<input type="checkbox"/>
3	A3	17	Hex			<input type="checkbox"/>
3	A3	17	6Fam			<input type="checkbox"/>
3	A3	17	Hex			<input type="checkbox"/>
3	A3	17	6Fam			<input type="checkbox"/>
3	A3	17	6Fam			<input type="checkbox"/>
3	A3	17	Tet			<input type="checkbox"/>
4	A4	25	Hex			<input type="checkbox"/>
4	A4	25	6Fam			<input type="checkbox"/>
4	A4	25	Hex			<input type="checkbox"/>
4	A4	25	6Fam			<input type="checkbox"/>
4	A4	25	6Fam			<input type="checkbox"/>
4	A4	25	Tet			<input type="checkbox"/>
5	A6	33	6Fam			<input type="checkbox"/>
5	A6	33	Hex			<input type="checkbox"/>
5	A6	33	Hex			<input type="checkbox"/>
5	A6	33	6Fam			<input type="checkbox"/>

Utiliser Jeux

Ajouter pistesVoir les génotypes

Trié :

ImprimerAnnulerOk

Vous pouvez comme d'habitude saisir un animal (l'animal doit exister), un marqueur (le marqueur doit exister) ou utiliser les jeux d'animaux et/ou les jeux de marqueurs pour construire le Gel. Attention, quand on utilise un jeu d'animaux ou de marqueurs, Gemma ajoute l'information à partir du puits sur lequel on est positionné. Pour se positionner, mettre le curseur sur le premier enregistrement du puits voulu.

Comment ajouter/modifier en saisie manuelle ?

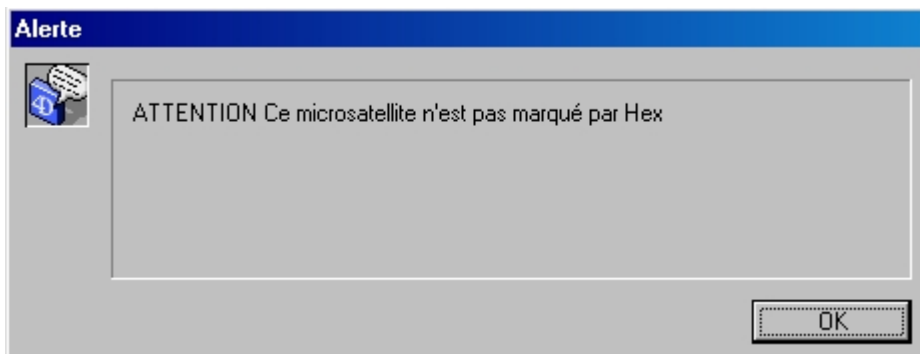
Comment saisir un animal ?

Se positionner sur l'enregistrement voulu et saisir l'animal. Ce dernier doit exister dans la base.



Comment saisir un marqueur ?

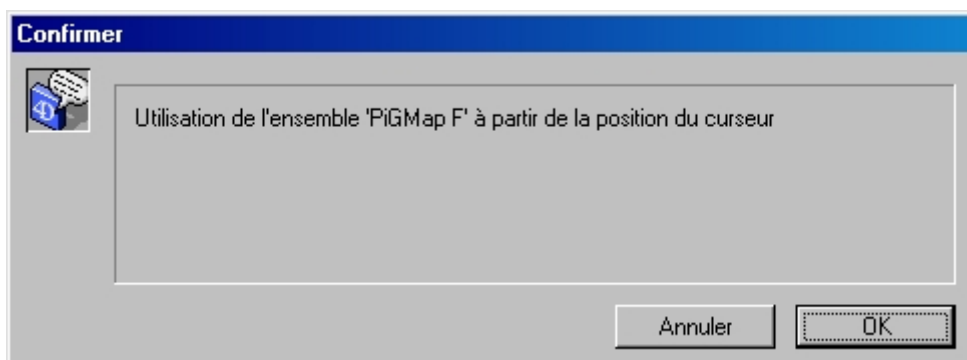
Se positionner sur l'enregistrement voulu et saisir le marqueur. Ce dernier doit exister dans la base.

Pour un "Gel Fluo", il doit être de plus "marqué" pour le fluo sur lequel vous êtes positionné. Sinon un message vous avertit :



Comment utiliser un jeu d'animaux ?



Choisir dans liste des jeux d'animaux (Liste déroulante à droite du "petit cochon" ) , se positionner sur l'enregistrement voulu et cliquer sur .

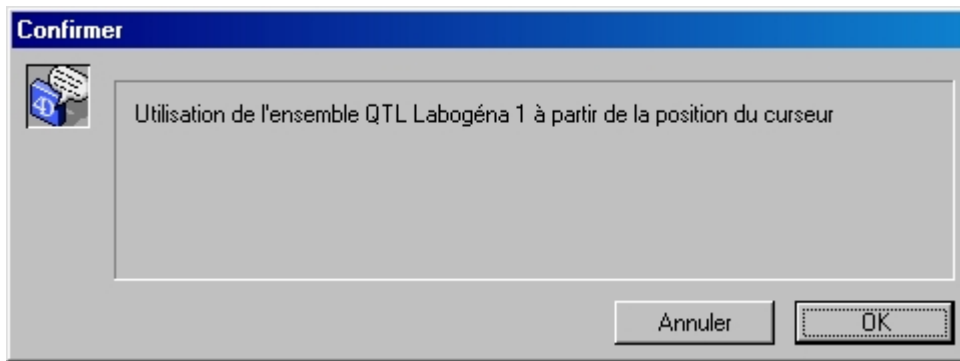


Gemma ajoute le premier animal du jeu sélectionné au premier enregistrement sur lequel vous êtes positionné, puis le second animal à l'enregistrement suivant .etc. jusqu'au dernier animal et jusqu'à la limite du dernier enregistrement créé (192 dans notre exemple). Il faut donc bien se positionner.

Comment utiliser un jeu de marqueurs ?

Choisir dans liste des jeux de marqueurs (Liste déroulante à droite des

petits traits verticaux ) , se positionner sur l'enregistrement voulu et cliquer sur .



Gemma ajoute le premier marqueur du jeu sélectionné au premier enregistrement sur lequel vous êtes positionné, puis le second marqueur à l'enregistrement suivant .etc. jusqu'au dernier marqueur et jusqu'à la limite du dernier enregistrement créé (192 dans notre exemple). Il faut donc bien se positionner.

Pour un "Gel Fluo", il n'y a pas de contrôle par rapport au fluo. (Est-ce un bug de Gemma ?)

Comment ajouter des puits ?

Cliquer sur le bouton "Ajouter"

Comment supprimer des enregistrements ?

Il suffit de supprimer le nom de l'animal et/ou le nom du marqueur.

Comment créer un gel Fluo en choisissant Marqueurs et Animaux ?

Cette option permet d'indiquer le nom des marqueurs et des animaux, en considérant que tous les animaux sélectionnés sont analysés sur tous les marqueurs sélectionnés.

Supposons que vous ayez choisit un "Gel Fluo", la Roue à filtre D et les fluorophores "6Fam-Hex-Ned".

COMPOSITION DU GEL N° 2544

Hex	6Fam	Ned	
APOBEC2	337H2	CD2AP	
AS-INS	ACR	DQB	
CGA	ACTG2	HYN10	
CLPS	ALOX12	HYN13	
DG94	AS-INS	HYN14	
ENPP4	BMP5	• HYN16	
• EST39	CBGR1	HYN26	
GNMT	DAXX	IGF1	
HYN1	DG33	LRA1	
HYN11	DKFZP-CA	MCS110E16A	
HYN15	DKFZP-TG	MCS121B7A	
MCS1008H2A	ESR2	MCS13G6A	
MCS10F15SP6	• H3	MCS259K9T7	
MCS153D19A	HYN19	MCS263N22A	
MCS212F11A	HYN21	MCS266B11A	
MCS218	HYN23	MCS268G9A	
• MCS21J7SP6	HYN29	MCS438F7R	
MCS223D5A	HYN30	MCS465C8A	
MCS223D5B	IGF1	MCS58F10A	
MCS264C2A	KIT	MCS647E6A	
MCS343E5A	L6	MCS867D3A	
MCS364	LMI	MCS969A1A	
MCS52D2M13	LRA1	MCS168H5A	
MCS678	• MCS1002	MCST112N9A	
MCS72H3A	MCS104020A	MCST229A14A	
MCS72H6SP6	MCS109	MCSVATPase	
MCS746C5A	MCS136B2T7	MS-53	
MCS840B11A	MCS141B2A	• S0025	
MCS94P10SP6	MCS257C18A	S0066	
MCS97M13A	MC S25E7T7	S0101	
MCS CNTF	MC S25N24T7	S0102	
MCS E105I3A	MC S297A11REV	S0113	
MCS E239B19A	MC S32014A	S0141	
MCS I173B7A	MC S410D1A	S0155	
MCS I732C5A	MC S500D4A	S0178	
MOG	MC S565A10A	S0215	
MS-51	MC S655F10REV	S0217	

Créer jeu | **Utiliser jeu** | **Nb Marqueurs**

Jeu d'Animaux PiGMap F Hex : 2

Jeu Marqueurs 3700 SAM ADN Nucleus 6Fam : 2 Ned : 2 RAZ

: 0

Lig	Adr	Col	Animal
1	A1	1	F8830607
13	B1	2	F8830608
25	C1	3	F8920738
37	D1	4	F9030848
49	E1	5	F8920690
61	F1	6	F8920755
73	G1	7	F9110012
85	H1	8	F9110002
2	A2	9	F9110010
14	B2	10	F9110011
26	C2	11	F926732
38	D2	12	F926733
50	E2	13	F926734
62	F2	14	F926735
74	G2	15	F926737
86	H2	16	F926739
3	A3	17	F926740
15	B3	18	F926741
27	C3	19	F926748
39	D3	20	F926749
51	E3	21	F926750
63	F3	22	F926751
75	G3	23	F926752
87	H3	24	F926753
4	A4	25	F926754
16	B4	26	F926755
28	C4	27	F926756
40	D4	28	F926757
52	E4	29	F926758
64	F4	30	F926759
76	G4	31	F926760
88	H4	32	F926761

Trié en ligne

Compatibilité sur dossier

Aucun contrôle


Compatibilité

Tous les fluo saisies dans Gemma sont présentés sous forme de 3 listes correspondant aux 3 fluo possibles.

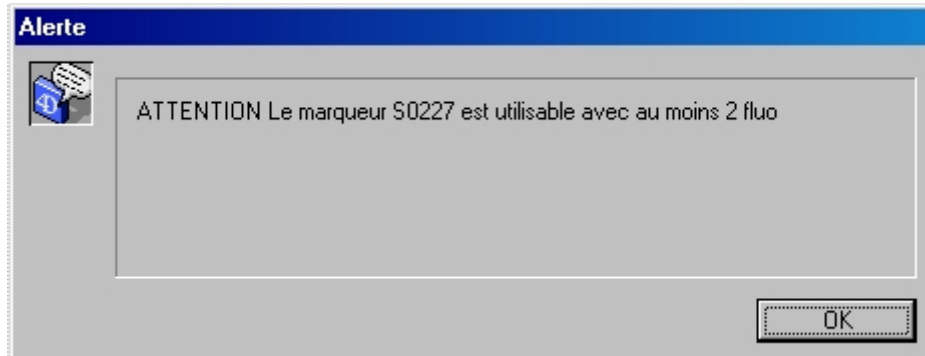
Comment sélectionner marqueur par marqueur ?

- Pour sélectionner un marqueur dans une liste, il suffit de se positionner dessus et de cliquer dessus. Une puce apparaît à gauche.
- A chaque fois que vous sélectionnez un marqueur, un comptage par marqueurs et par fluo se fait au bas de la page : nombre de marqueurs "Hex", nombre de marqueurs "6-Fam" et nombre de marqueurs "Ned".
- Pour désélectionner un marqueur, se positionner sur le marqueur avec une puce et cliquer dessus. La puce disparaît.
- Pour annuler la sélection des marqueurs, cliquer sur le bouton "RAZ" sous Nb Marqueurs.

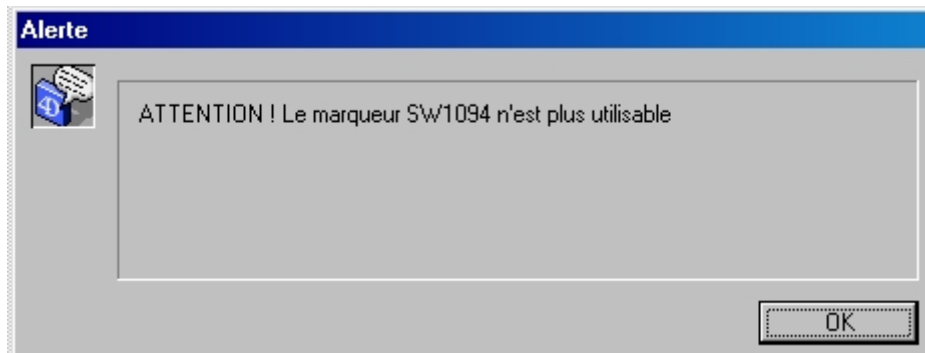
Comment sélectionner plusieurs marqueurs à la fois ?

Vous pouvez sélectionner tout un ensemble de marqueurs. Dans ce cas, choisir dans la liste des "Jeux de marqueurs" le jeu désiré puis cliquer sur .

- Pour chaque marqueur du jeu sélectionné, Gemma regarde s'il est marqué avec le fluo1 (ici "Hex"), puis avec le fluo2 (6-Fam) et enfin avec le fluo3 ("Ned"). Si le marqueur est "marqué" avec ce fluo, il est apparaît avec une puce à gauche dans la liste de ce fluo.
 - Si le marqueur est utilisable avec plusieurs fluorophores, Gemma l'indique comme suit :



- Si le marqueur n'est utilisable avec aucun des 3 fluo, Gemma nous avertit :



Compatibilité des marqueurs

Il est possible d'utiliser plusieurs marqueurs pour le même fluo sous réserve que les intervalles définis par les tailles 'minimum' et 'maximum' des allèles soient séparés d'au moins 5 paires de base; cette condition peut être testée en cliquant sur le bouton "Compatibilité". De toute manière, elle sera exécutée au moment de la validation (bouton OK).

Comment saisir un animal ?

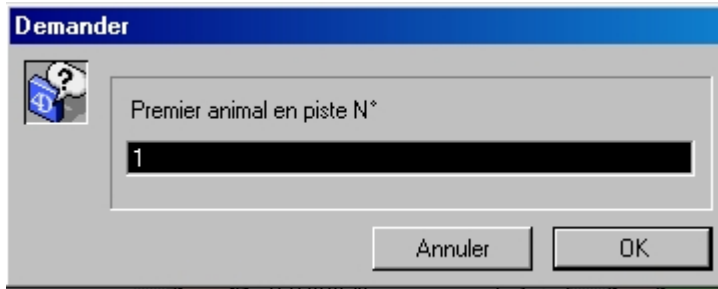
Se positionner sur le puits voulu et saisir l'animal. L'animal doit exister dans la base.

Cette méthode peut être utilisée s'il n'y a pas beaucoup d'animaux à saisir sinon elle peut devenir vite fastidieuse.

Comment saisir plusieurs animaux à la fois ?

Vous pouvez également sélectionner tout un ensemble d'animaux. Dans ce cas, choisir dans la liste des "Jeux d'animaux" le jeu désiré puis cliquer sur

le bouton avec l'image "cochon". Gemma demande depuis quel puits commencer :



Gemma attribue le premier animal du jeu au premier puits indiqué, puis le second au second puits, etc. jusqu'au dernier dans la limite du nombre de puits que peut accepter le Gel; c'est à dire au nombre de puits que vous avez saisi dans "Nouveau Gel" (96 dans notre exemple).

Comment Gemma créé le Gel ?

Cliquer sur le bouton OK. Gemma teste ou "re-teste" la compatibilité des marqueurs utilisés avec le même fluo, puis génère le gel automatiquement.

SAISIE DU GEL

N° Gel

Nb Ech.

Date du Gel

Durée (min)

N° dossier

Compatibilité

Type de Gel

Filtre

Type Plaque

Typage

Notes

Je peux mettre ici plein d'informations

Lig	Adr	Col	Fluo	Animal	Marqueur	Témoin
1	A1	1	Hex	F8830607	EST39	<input type="checkbox"/>
1	A1	1	Hex	F8830607	MCS21J7SP6	<input type="checkbox"/>
1	A1	1	6Fam	F8830607	H3	<input type="checkbox"/>
1	A1	1	6Fam	F8830607	MCS1002	<input type="checkbox"/>
1	A1	1	Ned	F8830607	HYN16	<input type="checkbox"/>
1	A1	1	Ned	F8830607	S0025	<input type="checkbox"/>
2	A2	9	Hex	F9110010	EST39	<input type="checkbox"/>
2	A2	9	Hex	F9110010	MCS21J7SP6	<input type="checkbox"/>
2	A2	9	6Fam	F9110010	H3	<input type="checkbox"/>
2	A2	9	6Fam	F9110010	MCS1002	<input type="checkbox"/>
2	A2	9	Ned	F9110010	HYN16	<input type="checkbox"/>
2	A2	9	Ned	F9110010	S0025	<input type="checkbox"/>
3	A3	17	Hex	F926740	EST39	<input type="checkbox"/>
3	A3	17	Hex	F926740	MCS21J7SP6	<input type="checkbox"/>
3	A3	17	6Fam	F926740	H3	<input type="checkbox"/>
3	A3	17	6Fam	F926740	MCS1002	<input type="checkbox"/>
3	A3	17	Ned	F926740	HYN16	<input type="checkbox"/>
3	A3	17	Ned	F926740	S0025	<input type="checkbox"/>
4	A4	25	Hex	F926754	EST39	<input type="checkbox"/>
4	A4	25	Hex	F926754	MCS21J7SP6	<input type="checkbox"/>
4	A4	25	6Fam	F926754	H3	<input type="checkbox"/>
4	A4	25	6Fam	F926754	MCS1002	<input type="checkbox"/>
4	A4	25	Ned	F926754	HYN16	<input type="checkbox"/>
4	A4	25	Ned	F926754	S0025	<input type="checkbox"/>
13	B1	2	Hex	F8830608	EST39	<input type="checkbox"/>
13	B1	2	Hex	F8830608	MCS21J7SP6	<input type="checkbox"/>
13	B1	2	6Fam	F8830608	H3	<input type="checkbox"/>
13	B1	?	6Fam	F8830608	MCS100?	<input type="checkbox"/>

Utiliser Jeux



Trié :

Dans chaque puits, Gemma crée autant d'enregistrements que de marqueurs sélectionnés (ici 6 enregistrements) et attribue l'animal que vous avez saisi précédemment dans ce puits là. Pour chaque marqueur, est indiqué le fluo pour lequel il a été sélectionné. Pour les marqueurs "EST39" et "MCS21J7SP6" le fluo "Hex", pour les marqueurs "H3" et "MCS1002" le fluo "6Fam" et enfin pour les marqueurs "HYN16" et "S0025" le fluo "Ned". Si un marqueur est marqué avec deux fluo, il apparaît deux fois.

Si le Gel paraît correct, vous devez le valider en cliquant sur le bouton OK, sinon vous pouvez soit le modifier en cliquant sur annuler et en recommençant la création du Gel, soit le modifier en utilisant tous les boutons que propose la saisie manuelle.

Remarques :

1. Certaines options complémentaires non décrites dans cette notice permettent de dupliquer un gel, ou sous certaines conditions de fusionner deux gels différents.

Comment créer un gel non marqué en choisissant Marqueurs et Animaux ?

Tous les marqueurs apparaissent dans la première liste intitulée "Tous".

COMPOSITION DU GEL N° 2544

Tous

127B1
240XD6PIG
294ZD9PIG
337H2
479L3
482H65
732AS
760G14
933E9Rev
956B11Rev
982H2
ACR
ACTG2
• AFABP
ALOX12
AMPKG
APOB
APOBEC2
AS-INS
B0052
B947E5
BMP5
C0043
CBGR1
CD2AP
CGA
CLPS
CMKAR2/3
COS14
COS35
COS42
• COS5
COSA47
COSG2
COST11
CPNE5
CYTB

Lig	Adr	Col	Animal
1	A1	1	
2	A2	9	
3	A3	17	
4	A4	25	
5	A5	33	
6	A6	41	
7	A7	49	
8	A8	57	
9	A9	65	
10	A10	73	
11	A11	81	
12	A12	89	
13	B1	2	
14	B2	10	
15	B3	18	
16	B4	26	
17	B5	34	
18	B6	42	
19	B7	50	
20	B8	58	
21	B9	66	
22	B10	74	
23	B11	82	
24	B12	90	
25	C1	3	
26	C2	11	
27	C3	19	
28	C4	27	
29	C5	35	
30	C6	43	
31	C7	51	
32	C8	59	

Créer jeu

Jeu d'Animaux

Jeu Marqueurs

Utiliser jeu

11 Anx ARN LW_MS

3700 SAM ADN Nucleus

Nb Marqueurs

Tous : 2

 : 0

 : 0

 : 0

RAZ

Trié en ligne

Compatibilité sur dossier

Aucun contrôle

Compatibilité

Pour le reste des boutons et la création du Gel voir les explications dans la partie "Comment créer un Gel Fluo en choisissant Marqueurs et Animaux".

Comment créer un gel à partir d'une plaque PCR ?

Cette option permet de créer un Gel à partir d'une plaque PCR. Attention, pour le moment, seules plaques PCR acceptées sont des

plaques 96 puits.

Utilisation d'une Plaque PCR 96 puits

Utilisation de la plaque

du puits au puits

Sens de dépôt de la plaque :

Pour des dépôts

Standard _____

Dépôts alternés multipette 8

Dépôts alternés multipette 12

si

sur le gel, à partir de la pist

- Choisir la plaque dans la liste proposée, seules les plaques 96 puits sont proposées.
- Quels puits voulez vous recopier ? du puits "1" au puits "96". Vous pouvez copier simplement une partie de la plaque source (du puits 10 au puits 80). Attention, les numéros de puits indiqués sont des numéros par ligne.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
B	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
C	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
D	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
E	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	89	60
F	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72

G	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
H	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96

- Choisir le sens de recopie :



Par ligne de gauche à droite en commençant par le haut : ligne A (puits 1,2,3,..etc.,12) , ensuite ligne B (puits 13,14,15,..etc.,24) , .etc., jusqu'à la ligne H (du puits 85,86,87,..etc.,96).



Par ligne de gauche à droite en commençant par le bas : ligne H (puits 85,86,87,..etc.,96) , ensuite ligne G (puits 73,74,75,..etc.,84) , .etc., jusqu'à la ligne A (du puits 1,2,3,..etc.,12).



Par ligne de droite à gauche en commençant par le haut : ligne A (puits 12,11,10,..etc.,1) , ensuite la ligne B (puits 24,23,22,..etc.,13) , .etc., jusqu'à la ligne H (du puits 96,95,94,..etc.,85).



Par ligne de droite à gauche en commençant par le bas : ligne H (puits 96,95,94,..etc.,85) , ensuite la ligne G (puits 84,83,82,..etc.,73) , .etc., jusqu'à la ligne A (du puits 12,11,10,..etc.,1).



Par colonne de haut en bas en commençant par la gauche : colonne 1 (puits 1,13,25,37,49,61,73,85) , ensuite la colonne 2 (puits 2,14,26,38,50,62,74,86) , .etc., jusqu'à la colonne 12 (du puits 12,24,36,48,60,72,84,96).



Par colonne de bas en haut en commençant par la gauche : colonne 1 (puits 85,73,61,49,37,25,13,1) , ensuite la colonne 2 (puits 86,74,62,50,38,26,14,2) , .etc., jusqu'à la colonne 12 (du puits 96,84,72,60,48,36,24,12).



Par colonne de haut en bas en commençant par la droite : colonne 12 (puits 12,24,36,48,60,72,84,96) , ensuite la colonne 11 (puits 11,23,35,47,69,71,83,95) , .etc., jusqu'à la colonne 1 (puits 1,13,25,37,49,61,73,85).



Par colonne de bas en haut en commençant par la droite : colonne 12 (puits 96,84,72,,60,48,36,24,12) , ensuite la colonne 11 (puits 95,83,71,69,47,35,23,11) , .etc., jusqu'à la colonne 1 (puits 85,73,61,49,37,25,13,1).

Attention, le puits de départ et d'arrivée de la plaque source sont très importants ainsi que le numéro du premier puits du Gel. Pour savoir comment va être construit le nouveau Gel, cliquer sur le bouton "Visualiser".

Les sens de la copie proposés dépendent des choix des puits de départ et d'arrivée.

- Choisir le sens des dépôts (Standard, alterné, .etc ...)
 - o Standard : le dépôt de fait normalement.
 - o Dépôts alternés multipette 8 : les puits de chaque colonne de la plaque source sont intercalés de 2 dans le Gel

Plaque source :

A	1	2
B	13	14
C	25	26
D	37	38
E	49	50
F	61	62
G	73	74
H	85	86

Dépôt :

A	1	2	13	14	25	26	37	38	49	50	61	62
B	73	74	85	86	3	4	15	16	27	28	39	40

- o Dépôts alternés multipipette 12 : les puits de chaque ligne de la plaque source sont intercalés de 2 dans le Gel.

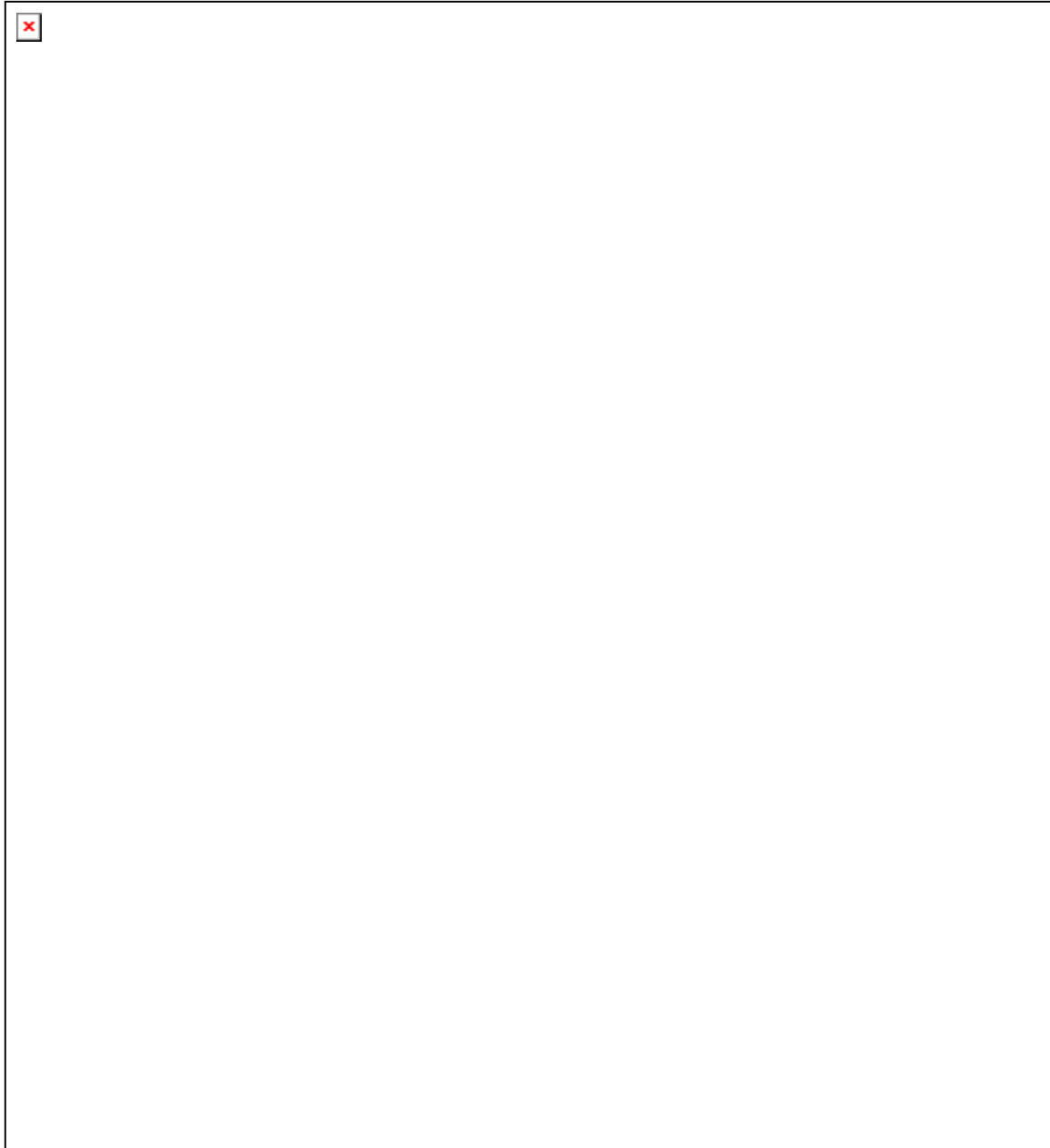
Plaque source :

A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
B	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

Dépôt :

A	1	13	2	14	3	15	4	16	5	17	6	18
B	7	19	8	20	9	21	10	22	11	23	12	24

- Cliquer sur OK



Ici, vous reconnaissez l'écran de saisie pour créer un Gel; vous pouvez ajouter des animaux, des marqueurs, des puits, vous pouvez supprimer des animaux, des marqueurs .etc. .

Comment créer un gel à partir d'une ou plusieurs plaques PCR et en utilisant une table de Transfert ?

Le principe est le même que pour les Plaques PCR.

- Choisir la "table de transfert" soit en saisissant le numéro de la table soit en choisissant le nom de la table dans la liste proposée.
- Saisir le numéro des plaques sources
- Saisir le numéro du nouveau gel : le numéro du Gel proposé est le numéro du dernier Gel incrémenté de 1.
- Choisir la Roue à filtre dans la liste proposée.
- Choisir la machine sur laquelle vous allez faire le gel.

- Choisir le Type de Gel ("Génétique" ou "RH").
- Choisir si vous voulez créer les fiches de typages "Avant" ou "A la volée".
- Cliquer sur le bouton OK.

UTILISATION DES TABLES DE TRANSFERT

N° de la Table : Nom de la Table :

Plaque(s) Source PCR

1	<input type="text" value="2864"/>
2	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>

Plaque(s) Destination

1	<input type="text" value="2544"/>
---	-----------------------------------

Gels

Roue à filtre :

Machine :

Type de Gel :

Typage :

Créer les fiches de typages :

Attention,
si il existe une plaque multi-plex,
mettre la plaque contenant les
marqueurs multi-plex avant la
plaque contenant les animaux
pour qu'il y ait pooling.

Pour chaque Marqueur, Gemma cherche à quel fluorophore il est associé. S'il y en a plusieurs, il demande d'en choisir un :

Parmi les fluorophores utilisables pour S0066

lequel veux-tu utiliser :

Attention pour la création d'un Gel, Gemma ne garde que les enregistrements avec **animal ET marqueur** renseignés; c'est à dire qu'il supprime tous les enregistrements où il n'y a que l'animal renseigné ainsi que tous ceux où il n'y a que le marqueur renseigné.
Le Gel ainsi créé est visualisé :

N° Gel

Interprétation du gel N° 2544

Type :
 Typage :
 Format :

N°	Adr	Fluo	Animal	Marqueur	pb -1- N°	pb -2- N°	Valkt. Deja V..
1	A1	6Fam	18GAL030545	MCSE146J5A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
1	A1	6Fam	18GAL030545	MCSE218G18A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
1	A1	6Fam	18GAL030545	SW240	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
1	A1	Hex	18GAL030545	MCS1173B7A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
1	A1	Ned	18GAL030545	MCS168H5A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
1	A1	Ned	18GAL030545	SW2445	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
2	A2	6Fam	18GAL021910	MCSE146J5A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
2	A2	6Fam	18GAL021910	MCSE218G18A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
2	A2	6Fam	18GAL021910	SW240	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
2	A2	Hex	18GAL021910	MCS1173B7A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
2	A2	Ned	18GAL021910	MCS168H5A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
2	A2	Ned	18GAL021910	SW2445	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
3	A3	6Fam	18GAL021740	MCSE146J5A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
3	A3	6Fam	18GAL021740	MCSE218G18A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
3	A3	6Fam	18GAL021740	SW240	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
3	A3	Hex	18GAL021740	MCS1173B7A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
3	A3	Ned	18GAL021740	MCS168H5A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
3	A3	Ned	18GAL021740	SW2445	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
4	A4	6Fam	18GAL021885	MCSE146J5A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
4	A4	6Fam	18GAL021885	MCSE218G18A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
4	A4	6Fam	18GAL021885	SW240	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
4	A4	Hex	18GAL021885	MCS1173B7A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
4	A4	Ned	18GAL021885	MCS168H5A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
4	A4	Ned	18GAL021885	SW2445	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
5	A5	6Fam	18GAL022072	MCSE146J5A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
5	A5	6Fam	18GAL022072	MCSE218G18A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
5	A5	6Fam	18GAL022072	SW240	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
5	A5	Hex	18GAL022072	MCS1173B7A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
5	A5	Ned	18GAL022072	MCS168H5A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
5	A5	Ned	18GAL022072	SW2445	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
6	A6	6Fam	17MAG003968	MCSE146J5A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>
6	A6	6Fam	17MAG003968	MCSE218G18A	0,00 0	0,00 0	<input type="checkbox"/>

Interprétation

 Trié

Nb Est
504

Table Trans
2864 + 0 +
Pla
DEPOT 38
ba
Nb
P
P
P
P
P
P

Pour savoir comment a été créé le gel, voir "[Comment Gemma créé une plaque destination à partir des plaques sources](#)".

Gemma a gardé une trace des plaques sources ainsi que les numéros des puits d'où proviennent les informations :

N° Gel
2544

Interprétation du gel N° 2544

Nb Ech. Nb Ech. Total
504 / 504

N°	Adr	Fluo	Animal	N° ADN	Marqueur	Proto	Plaque	Puits	N° Test
1	A1	6Fam	18GALD30545	3	MCSE146J5A	1314	2864	1	0
1	A1	6Fam	18GALD30545	3	MCSE218G18A	1286	2864	1	0
1	A1	6Fam	18GALD30545	3	SW240	1227	2864	1	0
1	A1	Hex	18GALD30545	3	MCSI173B7A	1289	2864	1	0
1	A1	Ned	18GALD30545	3	MCSI68H5A	1288	2864	1	0
1	A1	Ned	18GALD30545	3	SW2445	1120	2864	1	0
2	A2	6Fam	18GALD21910	3	MCSE146J5A	1314	2864	2	0
2	A2	6Fam	18GALD21910	3	MCSE218G18A	1286	2864	2	0
2	A2	6Fam	18GALD21910	3	SW240	1227	2864	2	0

Opérateur 1
Opérateur 2

Quitter

Comment fusionner 2 gels ?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
B	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
C	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
D	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
E	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	89	60
F	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
G	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
H	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96

Exemple : le premier gel (couleur bleu) est rempli du puits 1 (A1) au puits 26 (C2) et le second gel (couleur gris) est rempli du puits 70 (F10) au puits 96 (H12).

Menu "Gel", opération "Fusionner Gels".

- Attention, avant d'exécuter cette opération, quelles précisions :
 - o Vous ne pouvez pas fusionner des gels qui se recouvrent. Pour Gemma, cela veut dire que les puits du premier gel doivent être inférieurs aux puits du second gel.
 - o Le Gel n° 2 sera recopié dans le Gel n°1.
 - o Le second Gel sera détruit après avoir la fusion.

Quel Gels veux-tu fusionner ?

/

Les N° de piste du gel 1 doivent tous être inférieurs aux N° de piste du gel 2

Gel 1

Gel 2

- Saisir le numéro du premier gel (Gel 1) :
 - o le Gel doit exister :

Alerte

Le gel 2195 n'existe pas

- o le gel ne doit pas être enregistré :

Alerte

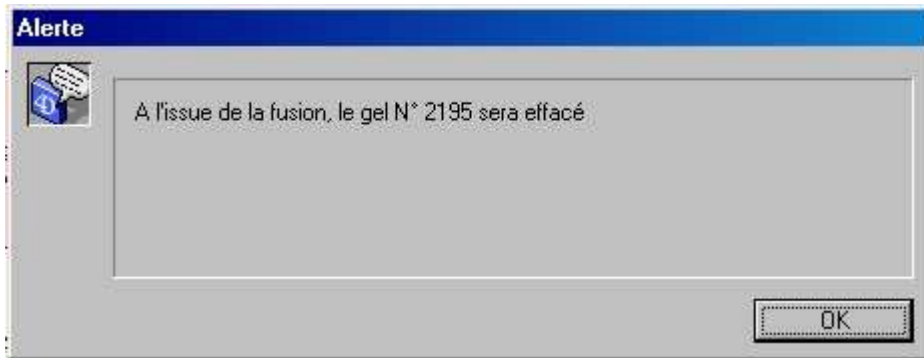
Le Gel 2192 est déjà enregistré, vous ne pouvez pas le fusionner !

- Saisir le numéro du second gel (Gel 2) : mêmes contraintes que pour le premier gel.
- Gemma contrôle que les 2 gels ne se chevauchent pas :

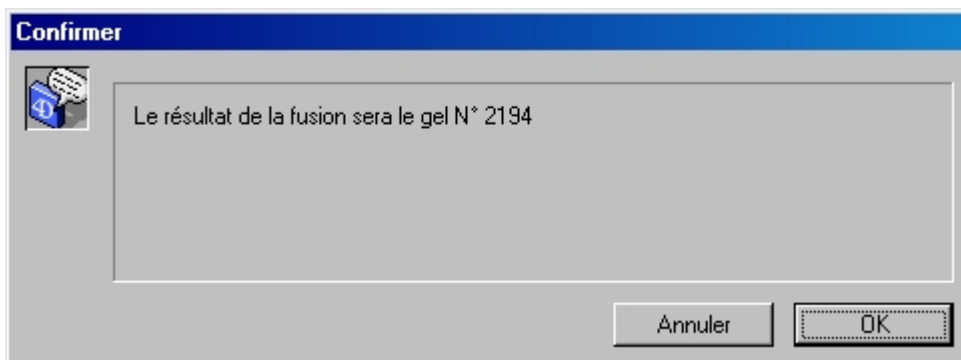
Alerte

Il y a des pistes présentes dans les deux gels

Attention, le second Gel va être détruit. Gemma vous l'indique par le message suivant :



Gemma vous indique dans quel Gel se fait la fusion :



Les puits du second gel sont recopiés tels quels dans le premier gel. Supposons que le gel n° 2194 soit rempli du puits 1 (A1) au puits 26 (C2) et que le gel n° 2195 soit rempli du puits 70 (F10) au puits 96 (H12), voici le contenu du gel n° 2194 après fusion :

N° Gel
2194

Opérateur :

Format : 96

Interprétation du gel N° 2194										
N°	Adr	Fluo	Animal	Marqueur	pb -1- N°	pb -2- N°	?	Valid.	Déjà V..	
25	C1	6-Fam	F998309	DAXX	0,00 0	0,00 0				
25	C1	Hex	F998309	HYN1	0,00 0	0,00 0				
25	C1	Ned	F998309	LRA1	0,00 0	0,00 0				
26	C2	6-Fam	F998536	DAXX	0,00 0	0,00 0				
26	C2	Hex	F998536	HYN1	0,00 0	0,00 0				
26	C2	Ned	F998536	LRA1	0,00 0	0,00 0				
70	F10	6-Fam	18GALD12472	MCS1002	0,00 0	0,00 0				
70	F10	Hex	18GALD12472	MCS678	0,00 0	0,00 0				
70	F10	Ned	18GALD12472	MCS969A1A	0,00 0	0,00 0				
71	F11	6-Fam	18GALD12473	MCS1002	0,00 0	0,00 0				
71	F11	Hex	18GALD12473	MCS678	0,00 0	0,00 0				
71	F11	Ned	18GALD12473	MCS969A1A	0,00 0	0,00 0				

Vous vous posez des questions ?

- Peut-on fusionner un Gel 284 puits avec un gel 96 puits ?

- Peut-on fusionner un Gel 96 puits avec un gel 284 puits ?
- Peut-on fusionner des gels par colonnes ? Non

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
B	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
C	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
D	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
E	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	89	60
F	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
G	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
H	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96

Gel N° 1 : en bleu (colonnes 1,2,3,4)

Gel N° 2 : en gris (colonnes 5,6,7,8)

Si vous voulez fusionner ces deux gels, vous ne pouvez pas utiliser l'opération "Fusionner Gels". Pour cela, veuillez utiliser les "Tables de Transferts".