

[Tableau de bord](#) / [Mes cours](#) / [LOG2420 - Anal. et conc. des interfaces utilisateurs](#) / [Généralités](#) / [Examen final LOG2420 - 2020-3](#)

<b>Commencé le</b>	mardi 8 décembre 2020, 09:34
<b>État</b>	Terminé
<b>Terminé le</b>	mardi 8 décembre 2020, 12:04
<b>Temps mis</b>	2 heures 30 min
<b>Note</b>	22,50 sur 40,00 (56%)

# Examen final de Log2420 - 20203

Date de l'examen : le 8 décembre 2020

Heure de départ: 9h30

Durée de l'examen : 2 heures 30 minutes

## Questions:

Question 1 - signature du contrat moral

Question 2 - théories et modèles cognitifs - de glisser-déposer sur le texte - correction automatique

Question 3 - analyse contextuelle - de glisser-déposer sur le texte - correction automatique

Question 4 - critères et principes ergonomiques - de glisser-déposer sur le texte - correction semi-automatique (je vais réviser tous ceux et celles qui n'ont pas eu 100%)

Question 5 - conception d'interfaces - comporte deux questions reliées - à développement- correction manuelle

Question 6 - évaluation d'interfaces - à développement- correction manuelle

Question 7 - programmation d'interface - comporte trois questions reliées - à développement/programmation - correction manuelle

## Poids des questions:

L'examen est sur 40 points.

Question	2	3	4	5	6	7	Total
Points	2	2	2	12	4	18	40

En outre la question 1, de signature du contrat moral, il y a 6 questions comptant pour la note (une question par page), dont trois de glisser-déposer sur le texte et trois à développement.

## Consignes

Toute documentation permise.

Pour les questions à développement, prenez soin d'exprimer clairement vos arguments, car la correction en tiendra compte.

Pour les questions de codage, votre réponse peut ne pas être un code exécutable. Cependant, dans votre réponse, les fonctions et les autres éléments de programmation doivent référer à des éléments qui existent dans le langage correspondant.

Le professeur ne répondra à aucune question lors du test. Exprimez vos hypothèses si un énoncé de question est ambigu ou si une erreur semble s'être glissée.

On vous demande de réaliser ce test par vous-même, sans communication avec personne, et selon les directives identifiées ci-dessus.

## Question 1

Terminer

Non noté

« Sur mon honneur, j'affirme que je ferai cet examen par moi-même, sans communication avec personne, et selon les directives identifiées par l'enseignant. ».

- ☒ a. Oui, j'affirme
- ☐ b. Non

Votre réponse est correcte.

La réponse correcte est :  
Oui, j'affirme

## Question 2

Partiellement correct

Note de 1,33 sur 2,00

Les lois de la Gestalt expliquent comment on organise l'/la/le/les [sensations visuelles] ✓ dans le processus [perceptif] ✓ . De façon à bonifier la gestalt de [proximité] ✓ on devrait organiser les éléments de l'interface spatialement en mettant en place le critère ergonomique [groupement/distinction par localisation] ✓ . Quand on organise l'apparence des éléments d'interface en mettant en place le critère ergonomique de [lisibilité] ✗ est une manière de faciliter la gestalt de [figure-fond] ✗ .

Glissez-déposez dans les cases vides ci-dessus des mots de façon à compléter les phrases correctement.

	groupement/distinction par format	similitude
		signifiante des dénominations
neurosensoriel	fermeture	symétrie
cognitif		

Votre réponse est partiellement correcte.

Vous en avez sélectionné correctement 4.

La réponse correcte est :

Les lois de la Gestalt expliquent comment on organise l'/la/le/les [sensations visuelles] dans le processus [perceptif]. De façon à bonifier la gestalt de [proximité] on devrait organiser les éléments de l'interface spatialement en mettant en place le critère ergonomique [groupement/distinction par localisation]. Quand on organise l'apparence des éléments d'interface en mettant en place le critère ergonomique de [groupement/distinction par format] est une manière de faciliter la gestalt de [similitude].

Glissez-déposez dans les cases vides ci-dessus des mots de façon à compléter les phrases correctement.

## Question 3

Partiellement correct

Note de 0,67 sur 2,00

En ce qui concerne la communication des informations et données acquises lors d'une analyse contextuelle, le modèle

"scénario problème"



décrit la population d'utilisateurs d'un système du point de vue de leurs profils

sociodémographiques. Le modèle

"d'identité"



décrit cette population du point de vue des buts ou responsabilités

des utilisateurs face aux systèmes. Le modèle

"persona"



rassemble ces deux perspectives sous la forme des personnages fictifs.

Glissez-déposez dans les cases vides ci-dessus des mots de façon à compléter les phrases correctes.

"classe d'utilisateur"

"rôle d'utilisateur"

"scénario d'interaction"

"journée dans la vie"

"Récit utilisateur (user story)"

"Claims"

Votre réponse est partiellement correcte.

Vous en avez sélectionné correctement 1.

La réponse correcte est :

En ce qui concerne la communication des informations et données acquises lors d'une analyse contextuelle, le modèle ["classe d'utilisateur"] décrit la population d'utilisateurs d'un système du point de vue de leurs profils sociodémographiques. Le modèle ["rôle d'utilisateur"] décrit cette population du point de vue des buts ou responsabilités des utilisateurs face aux systèmes. Le modèle ["persona"] rassemble ces deux perspectives sous la forme des personnages fictifs.

Glissez-déposez dans les cases vides ci-dessus des mots de façon à compléter les phrases correctes.

## Question 4

Partiellement correct

Note de 1,50 sur 2,00

Identifiez **deux** principes ergonomiques présents dans l'élément pointé d'une flèche en rouge dans l'écran ci-dessous et expliquez pourquoi ils sont importants.

Attention: Étant donné que de différents principes ergonomiques peuvent cohabiter sur un même élément, considérez les deux qui sont les plus importants vis-à-vis de la situation suivante:

l'utilisateur vient d'ouvrir la page d'un reportage sur l'application mobile de La Presse.

Il y a une vidéo sur la matière, mais rien ne se joue. La commande "Play" est offerte à l'utilisateur.



De façon à mieux saisir l'importance relative des principes, essayez d'imaginer les risques d'erreurs ainsi que les conséquences négatives (ex. effort de récupération) de leur absence dans l'élément. Consultez la compilation de critères, principes et heuristiques d'ergonomie / utilisabilité disponible sur votre compte Capian.

Le principe  est le plus important présent dans ce élément, car

Il faut amener les utilisateurs à effectuer des actions spécifiques

✗ .

Le principe  y est également présent, car

les éléments sont d'autant mieux reconnus, localisés et utilisés, que leur format, localisation, ou syntaxe sont stables d'un écran à l'autre

✗ .

Complétez les cases vides dans ces phrases en faisant du glisser-déposer des options ci-dessous:

Tolérance aux erreurs

Charge de travail

Homogénéité/Cohérence

c'est à l'utilisateur de configurer des comportements de l'application surtout ces de longue durée et difficiles à modifier

il faut rassurer immédiatement l'utilisateur sur l'acceptation de son entrée ou action

il ne faut ni inonder ni priver l'utilisateur d'information

Votre réponse est partiellement correcte.

Vous en avez sélectionné correctement 2.

La réponse correcte est :

Identifiez **deux** principes ergonomiques présents dans l'élément pointé d'une flèche en rouge dans l'écran ci-dessous et expliquez pourquoi ils sont importants.

Attention: Étant donné que de différents principes ergonomiques peuvent cohabiter sur un même élément, considérez les deux qui sont les plus importants vis-à-vis de la situation suivante:

**l'utilisateur vient d'ouvrir la page d'un reportage sur l'application mobile de La Presse.**

**Il y a une vidéo sur la matière, mais rien ne se joue. La commande "Play" est offerte à l'utilisateur.**



De façon à mieux saisir l'importance relative des principes, essayez d'imaginer les risques d'erreurs ainsi que les conséquences négatives (ex. effort de récupération) de leur absence dans l'élément. Consultez la compilation de critères, principes et heuristiques d'ergonomie / utilisabilité disponible sur votre compte Capiam.

Le principe [Actions explicites] est le plus important présent dans ce élément, car [c'est à l'utilisateur de configurer des comportements de l'application surtout ces de longue durée et difficiles à modifier].

Le principe [Guidage / incitation] y est également présent, car [Il faut amener les utilisateurs à effectuer des actions spécifiques].

**Complétez les cases vides dans ces phrases en faisant du glisser-déposer des options ci-dessous:**

Commentaire :

Barème:

Critère correct et justification correcte = 1

Critère correct et justification incorrecte = 0,75

Critère incorrect et justification correcte = 0,25

Critère incorrect et justification incorrecte = 0

Si qqch correcte:

Problème d'ordre d'importance inversée : -0,25

---- votre cas ----

Critère correct et justification incorrecte =  $0,75 \times 2$

## Question 5

Terminer

Note de 6,00 sur 12,00

Question concernant le domaine de l'application Frigocommunautaires.org, comptant pour 30% de la note de l'examen avec deux volets:

**A - Scénario d'interaction (10%) + maquette abstraite (5%)**

Écrivez un scénario d'interaction dévoilant une interface appuyant les récits utilisateurs (user stories) suivants:

"En tant que donataire des repas, je peux sélectionner un frigo et y déposer un repas."

"En tant que donataire des repas, je peux être avisé du retour de mes contenants au frigo et notifier le système après l'avoir récupéré".

Considérez comme point de départ de votre scénario l'écran d'accueil de l'espace membre de l'application Frigocommunautaires.org.

Organisez une maquette abstraite en rapport avec votre scénario d'interaction. Cela va prendre la forme d'une liste d'objets d'interface par centre d'interaction.


**B - Sketch d'interface (15%):**

En se basant sur votre scénario d'interaction et votre maquette abstraite, dessinez un sketch d'interface

Écrivez votre scénario et votre maquette abstraite dans le champ de réponse ci-dessous.

Numérisez votre sketch (avec un scanner ou un appareil photo) et déposez un fichier .jpg dans la boîte de remise ci-dessous.

A) Patrick aimerait donner une pizza dont il a préparé pour les gens dans le besoin. Il utilise donc son application Frigocommunautaire où il est dans l'espace membre. Il consulte la liste des frigos les plus proches de chez lui ainsi que les heures d'ouvertures de ces derniers afin de déposer une pizza dans un contenant. Il a le choix entre Sud-Ouest, situé à 3km, Frigo B, situé à 6km, Frigo C, situé à 10 km. Patrick choisit le premier frigo, Sud-Ouest qui est à 3km de chez lui et qui est ouvert. Il appuie ensuite sur le bouton déposer un repas. Un message de feedback s'affiche à l'écran comme quoi il a bel et bien déposé son repas et son panier affiche une notification de couleur verte qui indique qu'il a bien déposé un repas. Ensuite, il s'aperçoit qu'il a une notification sur le bouton "récupérer un contenant" pour le contenant qu'il avait déposé dans le même frigo il y a deux jours. Il appuie ensuite sur récupérer un contenant et un message de feedback annonçant qu'il peut récupérer son contenant et la notification disparaît. Après avoir récupéré son contenant du frigo, Patrick est de nouveau dans la section membre et clique sur le bouton "contenant récupéré" du frigo Sud-Ouest. Un message de feedback s'affiche indiquant que le système a bien enregistré le fait que Patrick a récupéré son contenant.

 [1955913.pdf](#)

Commentaire :

Scénario - (3/4 pts)

Scénario (R1) - ok, mais on ne voit pas la saisie du nom et des détails du repas donné;

Scénario (R2) - très bien;

Maquette abstraite (0/2 pts) - ??? - pas de maquette abstraite!

Sketch (3/6 pts) - ok, mais on ne voit pas le formulaire pour entrer les détails de repas donné!



## Question 6

Terminer

Note de 4,00 sur 4,00

Question concernant le domaine de l'application Frigocommunautaires.org, comptant pour 5% de la note de l'examen avec deux volets:

**A - Grille d'inspection cognitive (5%):**

En vue de l'inspection cognitive du sketch d'interface développé dans la réponse à la question antérieure (quatre) complétez la grille d'inspection dans le document "Inspection\_cognitive-grille\_vide.docx" disponible sur cette url <https://moodle.polymtl.ca/mod/resource/view.php?id=407114>.

Remplissez seulement la colonne avec la **séquence des actions prévues pour compléter le scénario d'interaction à l'origine de votre sketch**.

Le point de départ de l'inspection cognitive est l'écran d'accueil de l'espace membre de l'application Frigocommunautaires.org

Déposez votre document en format .pdf dans la boîte de remise ci-dessous.

 [Inspection\\_cognitive-grille.pdf](#)

Commentaire :

ok, bien

## Question 7

Terminer

Note de 9,00 sur 18,00

Question concernant l'application Frigocommunautaires.org, à développer sur Visual Code Studio, comptant pour 45 % de la note de l'examen avec trois volets: HTML, JS et CSS.

**A - HTML (15%) :** Créez le composant Web "CcListeStatsFrigos" basé sur le composant réutilisable "CcListeItems".

Le composant CcListeItems est défini dans un dossier pour Visual Studio Code disponible pour download sur cette adresse:

<https://moodle.polymtl.ca/mod/resource/view.php?id=407061>

Votre composant doit avoir une collection de statistiques des frigos par défaut (.json) avec un minimum de 6 frigos. Chaque statistique de frigo doit avoir comme attributs le nom du frigo, son adresse, la date d'entrée en service, le nombre de repas donnés, le nombre de repas récupérés. Si le temps vous manque, créez des données abstraites pour les membres par défaut (ex: statFrigo\_1, nom\_frigo\_1, date\_debut\_frigo\_1, repas\_donnees\_frigo\_1, repas\_recuperes\_frigo\_1).

Modifiez la page index.html de façon à qu'elle affiche votre composant CcListeStatsFrigos;

**B - JS (15%) :** Mettez en place la sélection simple d'un frigo. Affichez les statistiques du frigo sélectionné dans la console.

**C - CSS (15%) :** Mettez en place le survol de la souris sur les lignes du grid (5%) et faites afficher les lignes paires avec la couleur de fond #808080 et la couleur des polices #000000. (10%)

Compactez et remettez le dossier de travail sur Visual Code dans la boîte de remise ci-présente. Utilisez le champ de réponse pour vos explications (read\_me), si nécessaire.



 [Exam.zip](#)

Commentaire :

Commentée : à l'évaluateur: Considérez ce fichier comme réponse de l'étudiant: <https://moodle.polymtl.ca/mod/resource/view.php?id=409183>

A - Créez le composant Web "CcListeStatsFrigos" basé sur le composant réutilisable "CcListeItems".

- instructions js (10%)

-- création de la classe du composant: ok,

-- absence d'erreurs dans le json et avec données du composant: ok  
- déclaration html (5%)  
-- modification index.html: balise head du script js du composant + balise body du composant cc-liste-frigos ok  
- PAs de donné  
2/6

B - JS (15%) : Mettez en place la sélection simple d'un frigo. Affichez les stats du frigo sélectionné dans la console.

QUESTION ANNULÉE

6/6

C -CSS (15%): Mettez en place le survol de la souris sur les lignes du grid (5%) et faites afficher les lignes paires avec la couleur de fond #808080 et la couleur des polices #000000. (10%)

solution hover: (10%)

- déclaration CSS .horizontal-container:hover : ok  
- instruction JS addEventListener - ok

solution paires-impaires (5%)

- déclaration CSS .horizontal-container:nth-of-type(even) {...} : ok

1/6

PS: le site ne fonctionne, rien ne s'affiche !!! J'ai essayer der vous donner le max de points selon le code

◀ Consignes pour l'examen final 2020-3

Aller à...



LOG2420 - Introduction à la matière ►