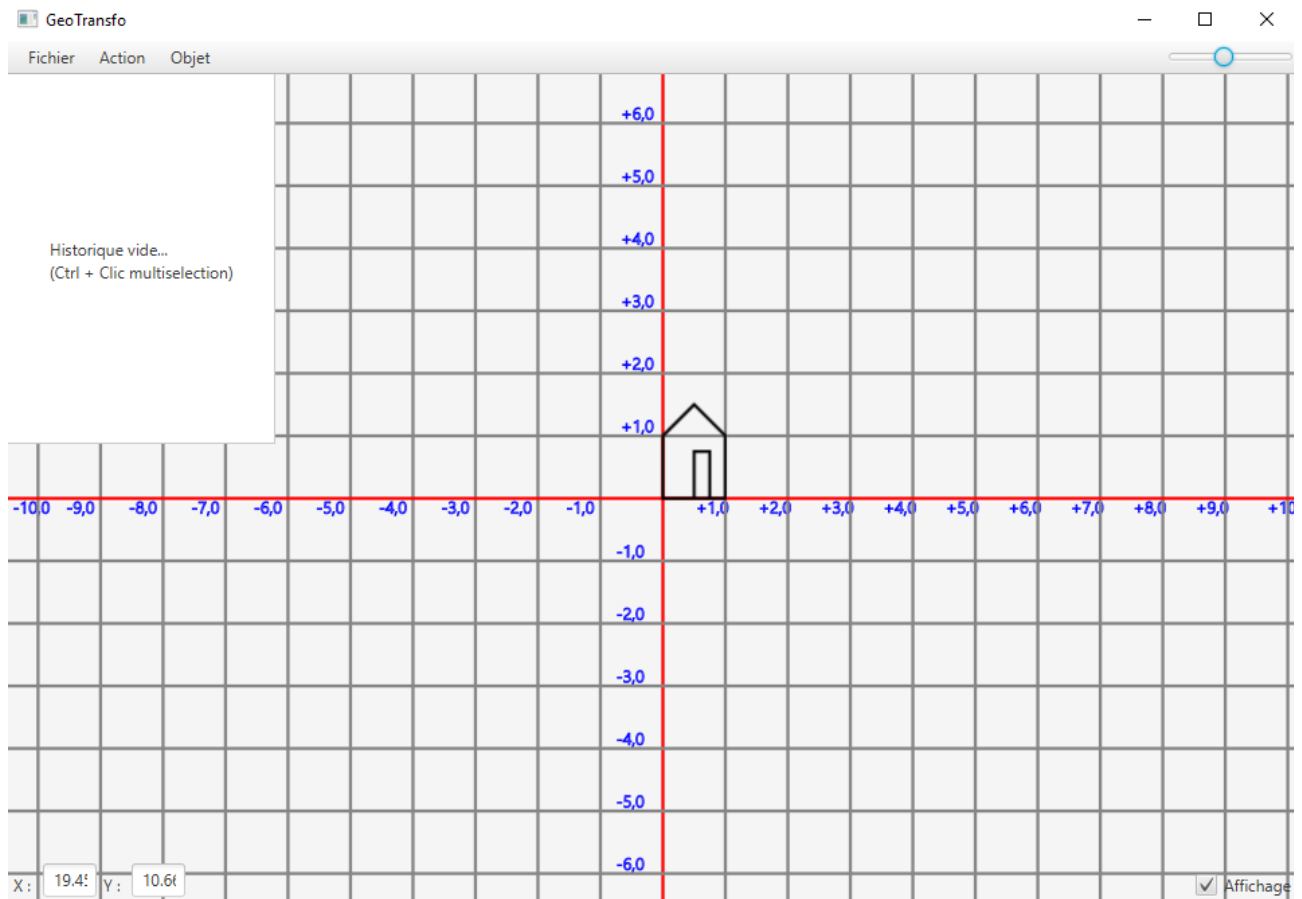


COMPTE RENDU PROJET IHM

Rendu visuelle de l'application finale :



Choix de conception :

1)Guidage et Homogénéité

Le guidage est extrêmement important, ainsi, nous avons essayer de rendre l'application le plus accessible possible. Pour cela, une mise en page simple mais évidente.

- La MenuBar en haut constituées de menus déroulants distincts comme dans la plupart des applications permet à l'utilisateur de ne pas être déstabilisé par rapport aux applications qu'il utilise habituellement.
- Le Slider pour zoomer/dézoomer est placé sur la même ligne que la MenuBar. Ainsi l'utilisateur peut sélectionner les actions voulu et accéder facilement à la modification du zoom
- La CheckBox pour afficher ou non la grille a été placé en bas à droite afin de ne pas surcharger d'options le haut de l'application.
- La ListView contenant l'historique des actions sélectionnées dans la composition est quant à elle à gauche de l'écran, sous la MenuBar afin de voir en un coup d'œil les ajouts que l'utilisateur fait. A noter que celle-ci peut être masquée si elle vient à gêner la visualisation de l'animation.
- En bas à gauche, les coordonnées sont affichées.

Nous avons souhaité vers une sorte de continuité du regard ans l'utilisation de l'application. En effet, en haut à gauche nous pouvons créer notre composition et l'animer, puis mon regard se dirige vers la droite à même hauteur pour choisir le zoom. Ensuite, sur le même axe en bas, je peux choisir de voir ou non la grille et enfin je peux voir les coordonnées sur la même ligne à gauche. Cela permet d'enchaîner les étapes dans un ordre « logique » sans devoir regarder dans tous les sens et finir par se perdre. En résumé, nous avons essayé d'appliquer la Loi de Fitts au maximum (plus l'action suivante est proche et dans une continuité logique de l'action précédente, plus il est facile de s'y diriger instinctivement).

2)Charge de travail

Ici, l'application ne demande pas une grande quantité de travail à l'utilisateur. Il crée sa composition (qu'il peut modifier grâce à l'historique) en choisissant un ensemble de transition parmi 3 choix possible, puis il lance l'animation. Il n'est pas difficile de maîtriser l'application. Il peut également sélectionner différentes formes telles que des carrés, des triangles ou des maisons avec un simple clic.

3)Contrôle explicite

Nous avons décidé de créer des pop-up lorsque l'utilisateur veut ajouter une transition. Par conséquent, l'utilisateur n'a qu'à remplir les champs nécessaires et valider (ou annuler si cela ne lui convient pas). Il peut également cliquer sur une transition de la composition pour la supprimer. L'utilisateur a rapidement la sensation de contrôler l'application, il peut ajouter des transitions, en supprimer, annuler à tout moment, quitter, ouvrir une nouvelle grille vierge, animer sa composition, l'utilisateur est maître de l'application.

L'utilisateur peut également utiliser sa souris pour zoomer (molette), déplacer la grille en cliquant et déplaçant la souris. Son curseur change de forme dans ce cas là pour montrer explicitement qu'une action s'effectue. Il peut aussi utiliser son clavier pour supprimer des transitions.

4)Adaptabilité

Pour ce qui est de l'adaptabilité, il n'est pas possible de modifier complètement l'application comme l'utilisateur le souhaite (changer l'ordre des menus déroulants etc). Cependant, l'utilisateur peut décider de la forme géométrique que lui préfère (carré, triangle, maison).

Certains utilisateurs n'aiment également pas surcharger l'écran, par conséquent, libre à celui-ci de décider s'il souhaite afficher la grille et l'historique. Ceci n'est qu'un détail mais permet de s'adapter à différents utilisateurs qui n'ont pas tous les mêmes préférences.

L'application étant simple, il était difficile d'ajouter un grand nombre de paramètres modifiable selon l'utilisateur.

5)Gestion des erreurs

Ce critère ergonomique est très important pour le bon fonctionnement de l'application.

De ce fait, nous avons veillé à ajouter des Exception afin de ne pas créer des problèmes d'utilisation et également pour que l'utilisateur sache quand il est fait une action qui nuit au bon fonctionnement de l'application.

L'utilisateur ne peut, notamment, pas entrer de valeurs incorrectes lorsqu'il crée une transition (ex : la saisie de « 20,02,02 » ou de « ahb5s6 » ne fonctionne pas.

6)Conclusion générale

Pour résumer, nous avons cherché à réaliser une application la plus simple et rapide à maîtriser. Nous avons suivi différents critères ergonomiques pour optimiser l'expérience de l'utilisateur que ce soit au niveau de la visualisation, de la compréhension des possibilités et de la réalisation des tâches demandées par l'utilisateur.