

Feuille de TP n°3 :

Prototypage et Scénarios de Cas d'Utilisation

Objectif pédagogique

Cette séance de TD a pour but de vous familiariser avec la réalisation de prototypes à jeter, horizontal et vertical.

RESSOURCES A VOTRE DISPOSITION POUR REALISER LE TP

- ~ Cette feuille de TP n°3.
- ~ Les feuilles de TD n°3 / TP n°2 (Organisation fenêtre WIMP, thème : frais de mission)
- ~ Document de cours (chapitres §5, §6, §7, §10)
- ~ Le fichier **bibliotheque_emprunt.pdf** correspondant au prototype vertical interactif de la fonctionnalité « emprunt d'ouvrage » de l'application **bibliothèque**.
- ~ Un projet Balsamiq Mockup **bibliotheque.bmpr** contenant les planches utilisées pour la réalisation du prototype vertical « emprunt d'ouvrage ».
- ~ Les copies d'écran des planches utilisées dans le prototype précédent (pour faciliter leur visualisation).

TRAVAUX A RENDRE

A déposer sur eLearn avant le TP de la semaine prochaine. Fermeture de l'espace de dépôt le lundi 22/04/2019.

Le livrable sera composé de :

- Les sources du prototype horizontal de votre proposition de fenêtre de dialogue pour la déclaration de frais de déplacement. Le livrable sera un **projet** nommé : **fraisDeplacements.bmpr**
- Un document contenant les scénarios textuels complets (nominal + alternatifs) des fonctionnalités « emprunt d'ouvrage » et « restitution d'ouvrage » de l'application **bibliothèque**. Le fichier aura pour nom **scenariosTextuelsBibliothèque.pdf**. Les noms des auteurs figureront à l'intérieur du fichier.
- Les sources du prototype vertical de la fonctionnalité « restitution d'ouvrage » de l'application **bibliothèque**. Le livrable sera un **projet** nommé : **bibliotheque_restitution.bmpr**
La page d'accueil contiendra, en haut et à droite de la figure, un contrôle statique (label) avec le nom de l'auteur (ou des auteurs) et leur groupe de TP.
- Un fichier .pdf interactif correspondant à l'**export** .pdf du précédent projet. Le fichier aura pour nom **bibliotheque_restitution.pdf**.

Ces documents seront déposés dans un répertoire nommé **tp3_NomAuteur1-NomAuteur2_groupeTPX** (si 2 auteurs), que vous zipperez avant de le déposer sur la plateforme eLearn. Vous pourrez travailler par 2 MAXIMUM.

DIRECTIVES PARTICULIERES A CETTE SEANCE

Dans votre répertoire de travail habituel, **et dans le dossier M2105-IHMs**,

- créez un répertoire nommé **tp3**,
- copier dans ce répertoire le contenu de l'archive ressources_tp3 déposées sur eLearn dans l'espace dédié à ce module.

EXERCICE 1. - Prise en main de Balsamiq

1. Connectez-vous à l'URL : <https://balsamiq.com/wireframes/>
2. Choisir l'option « Start Balsamiq Cloud Trial » en essai de 30 jours. Une inscription est nécessaire.

3. Créer un espace de travail dédié aux TP d'IHM (pour ma part, j'ai créé l'espace [PantxikaIHM](#)).

Dans cet espace, vous pourrez gérer plusieurs projets, inviter des personnes à travailler avec vous, etc. (en rouge)

Vous pouvez aussi créer un nouveau projet, ou encore charger un projet existant (en vert).

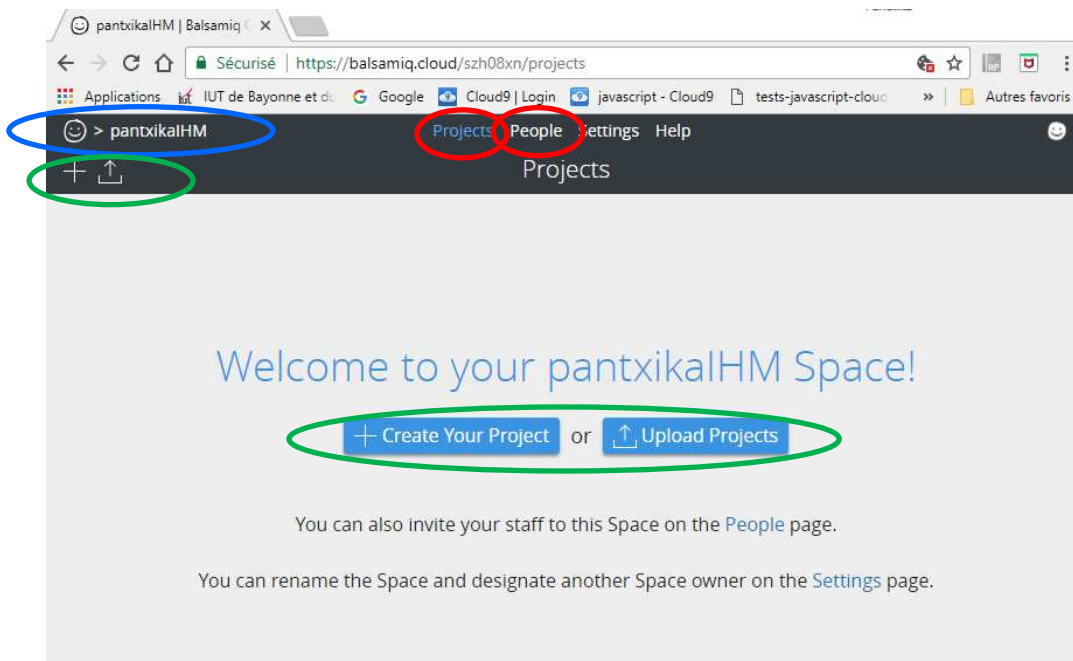


Figure 1 : Balsamiq - Accueil

4. Utiliser le bouton « Upload projects » ou  pour charger le projet exemple_en.bmpr qui vous a été fourni.

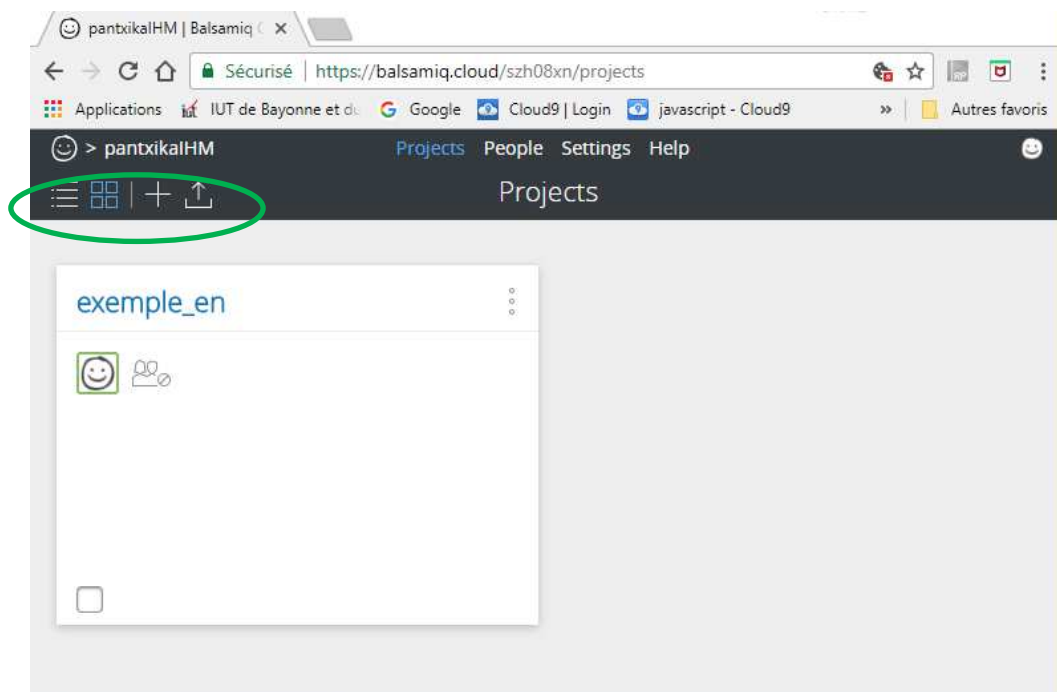


Figure 2 : Charger un projet existant

5. Ouvrir le projet en cliquant sur son nom.

6. Inspecter la fenêtre de travail de l'application :

- **La zone client**

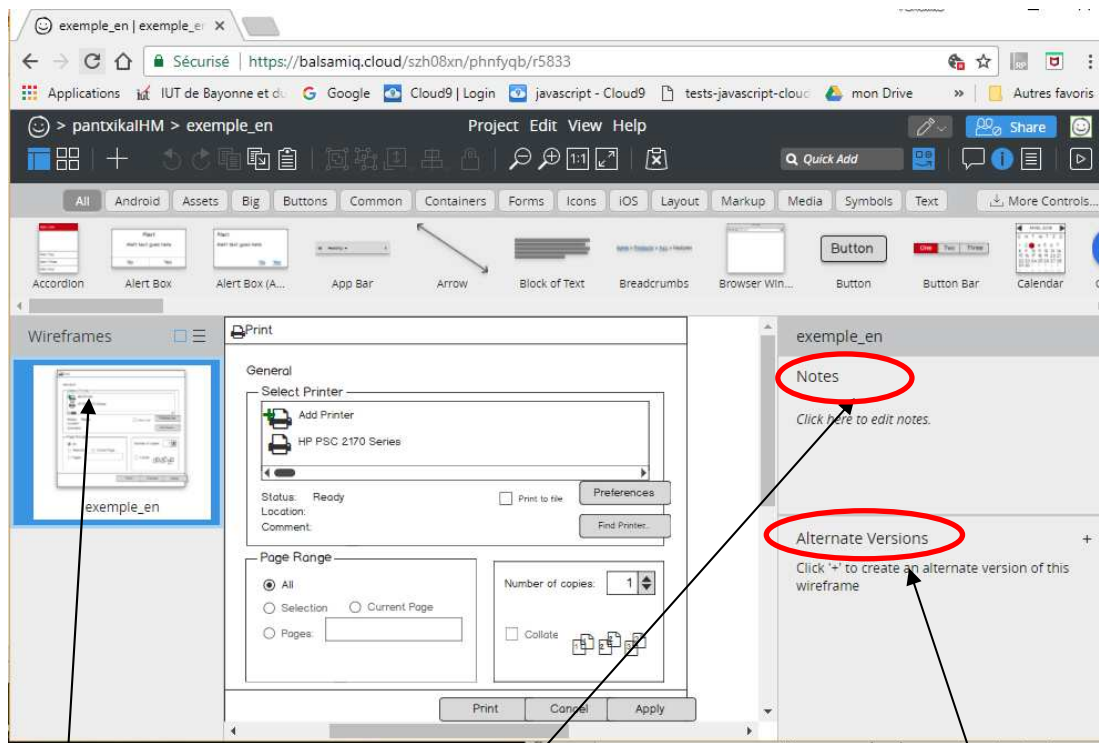


Figure 3 : Zone client

Colonne de gauche : liste des planches (*wireframes*) composant le projet. Ici, il n'y en a qu'une.

Colonne du centre : la planche courante en cours d'édition

Colonne de droite : un espace pour commenter la planche courante. Cela peut être les explications de l'équipe de conception à destination du client, ou bien les retours du client pour l'équipe de conception. Il y a également la possibilité, pour le concepteur, de proposer au client une ou plusieurs versions alternatives du visuel courant sans avoir à créer de nouvelle planche (fonctionnalité intéressante).

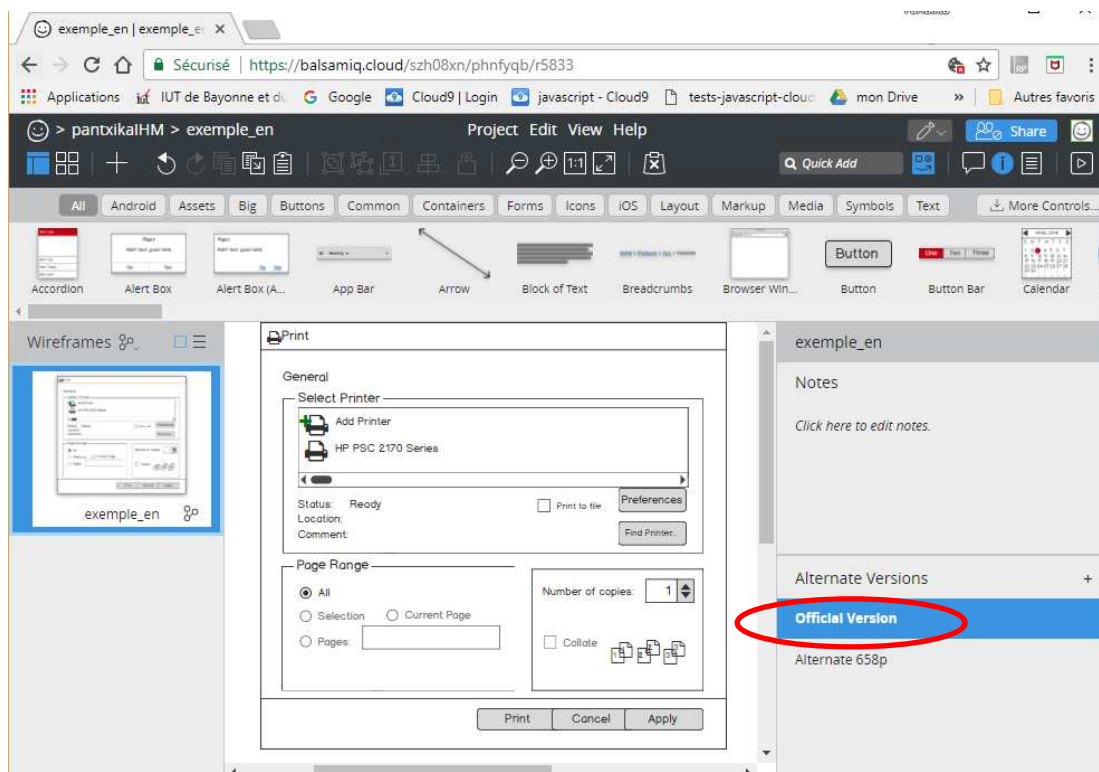


Figure 4 : Version officielle d'une maquette

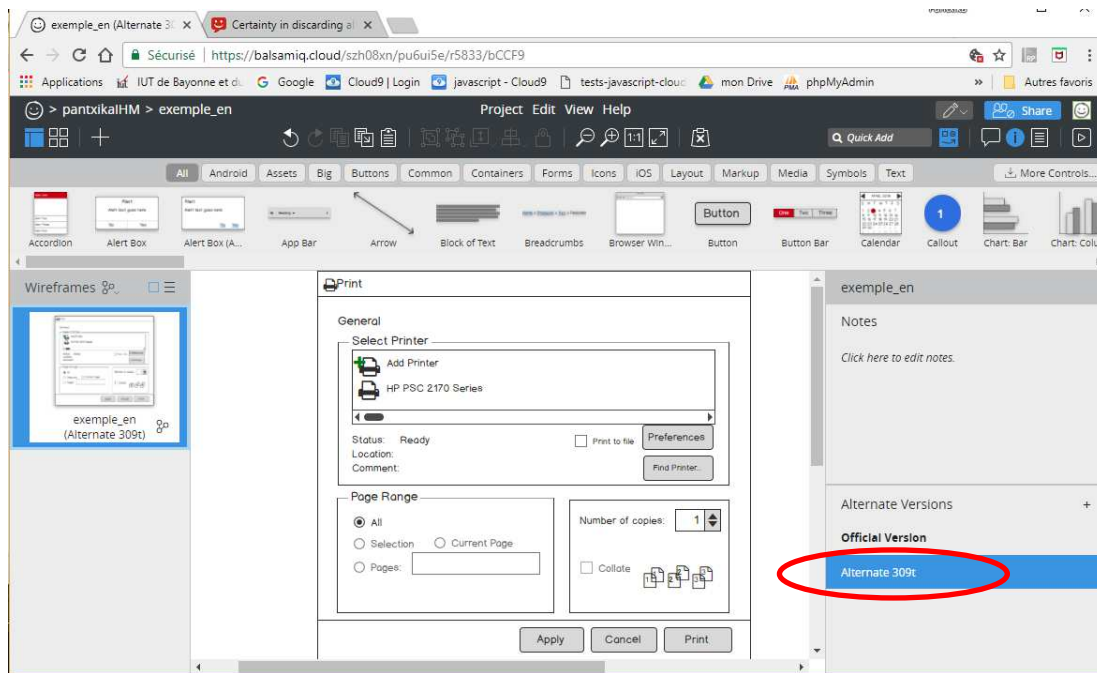


Figure 5 : Version(s) alternative(s) de la maquette

• Les 4 lignes de menus

- Edit et Review/Comment :
- Partage d'un projet
- Fidélité du prototype : Haute (Wireframe) / Basse (Sketch)
- L'inspecteur des contrôles graphiques présents sur la planche courante :
- Le mode présentation interactive :
- Les catégories de contrôles : Android Assets Big Buttons Common Containers Forms Icons iOS Layout Markup Media Symbols Text
- Les contrôles de la catégorie sélectionnée (ici, tous) :

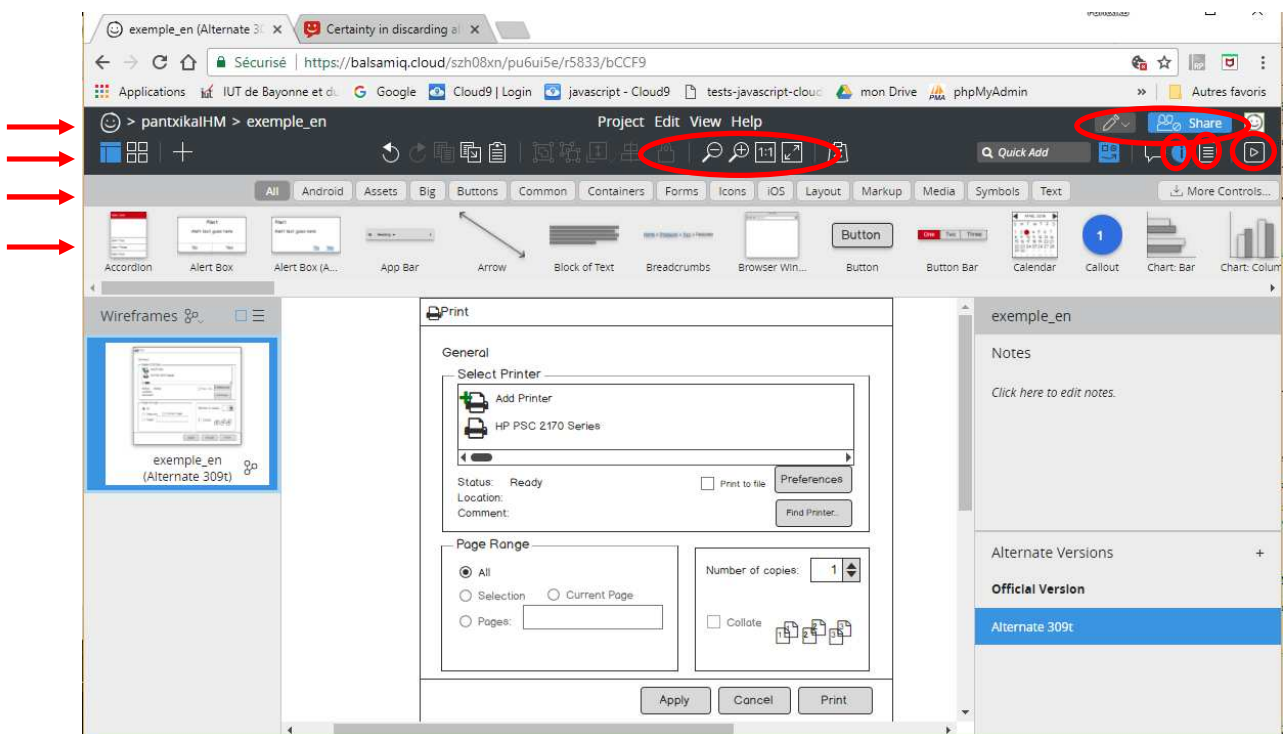


Figure 6 : Organisation des contrôles sur la barre de menus

7. Exportation du projet : (Project/Export) aux formats .png, json, ou **BMPR** permettant un futur re-travail sur les planches du projet, ou encore (Project/Export to PDF...) au format .pdf interactif comme le fichier **bibliothequeInteractive_emprunt.pdf** fourni en ressource.
8. Dupliquer la planche. Renommez la copie **exemple_fr**.
9. *Si vous ne connaissez pas les contrôles et souhaitez prendre l'outil en main*, traduire en français quelques éléments de l'interface écrite en anglais de façon à prendre en main l'outil Balsamiq.
10. Exportez le projet sous forme d'un projet nommé **exemple_en_fr.bmpr**.

EXERCICE 2.- Réalisation d'un prototype horizontal

Le but de cet exercice est d'utiliser Balsamiq Mockup pour réaliser le prototype horizontal du formulaire de saisie des frais de missions vu la semaine dernière (TD n°3, TP n°2).

EXERCICE 3.- Réalisation d'un prototype vertical

Le but de cet exercice est d'utiliser Balsamiq Mockup pour réaliser un prototype vertical interactif simulant une fonctionnalité d'une application de gestion des prêts de livres pour une bibliothèque d'école destinée à être utilisée par des enfants de 5 à 11 ans.

Nous nous intéresserons à deux fonctionnalités, Emprunt et Restitution d'ouvrage, dont voici 2 scénarios textuels sommaires :

- **Emprunt d'un ouvrage.**

La recherche de l'ouvrage se fera à partir du mot-clé **cheval** tapé sur la zone de saisi située sur la page d'accueil. Le système affiche une liste d'ouvrages contenant ce mot-clé. L'utilisateur choisit l'ouvrage « Les chevaux », et donne son nom « Dagorret ». L'emprunteur est déjà présent dans la Base de données de la bibliothèque. On pourra retrouver son nom, soit à partir de la liste complète des usagers de la bibliothèque, soit en tapant le début de son nom « D » puis « a ». Au fur et à mesure que ces lettres sont tapées, le système affine la liste des usagers correspondant au filtre.

Une fois l'emprunteur sélectionné, on confirme l'emprunt du document. On pourra aussi en profiter pour consulter la fiche du document (du livre).

La simulation gère les situations de retour / d'erreurs que l'on peut imaginer dans ce processus (lancer une recherche d'ouvrage sans avoir tapé de mot-clé, renouveler une recherche, annuler un emprunt,...).

- **Restitution d'un ouvrage.**

On démarre de la même page d'accueil. On utilise la même zone de saisie, mais on tape le numéro d'exemplaire qui a été emprunté (« 154 »). Le système retrouve la fiche d'emprunt de l'ouvrage, et l'utilisateur confirme le retour de l'ouvrage. Il peut aussi annuler cette action. La fiche de description de l'ouvrage est également accessible à partir de la fiche d'emprunt affichée.

Pour ce faire, vous disposez, dans le répertoire ressources_tp3.

Travail à Faire

1. Charger dans Balsamiq le projet **bibliotheque.bmpr**
2. A partir des indications fournies ci-dessus sur le déroulement de la fonctionnalité « Emprunt » et en exécutant la maquette interactive **bibliotheque_emprunt.pdf** fournie, écrire le **Scénario textuel** (Utilisateur / Système) associé (nominal et alternatifs) selon les normes enseignées par les enseignants d'Analyse et Conception. Le scénario sera consigné dans votre compte-rendu de TP.
3. A partir des indications fournies ci-dessus sur le déroulement de la fonctionnalité « Restitution », écrire le **Scénario textuel** (Utilisateur / Système) associé (nominal et alternatifs), selon les normes enseignées par les enseignants d'Analyse et Conception. Le scénario sera consigné dans votre compte-rendu de TP.

4. Réaliser le prototype interactif vertical correspondant au scénario nominal « restitution ». Pour ce faire :
 - **complétez** le projet qui vous a été fourni avec les planches manquantes.
Attention : veillez à ce que l'organisation des planches et le comportement de votre maquette soient cohérents / homogènes par rapport à la maquette du scénario « emprunt » !
 - **créez les liens** entre planches adéquates de sorte à simuler le comportement décrit par le scénario nominal.
 - **enlevez du projet** les planches ne faisant pas partie du prototype à rendre.
5. Exporter ce projet sous la forme d'une maquette interactive ayant **bibliotheque_restitution.pdf**.