

TP 1 : Maquettage

Vous allez créer une maquette interactive avec Quant-UX, un site Web de commande de pizzas.

La suite du sujet est rédigée de façon générique, mais certaines explications sont détaillées pour vous guider : vous pouvez très bien adapter les consignes pour les appliquer au plan A, ça vous demandera toutefois des capacités d'adaptation... dont vous êtes tout à fait capables !

Découverte. Avant tout, visualisez [un exemple de maquette](#) avec Qwant-UX (ce sera le modèle à reproduire si vous avez choisi le plan B). Pour cela, vous allez utiliser les outils disponibles en bas à droite de l'écran :

- vous pouvez zoomer 🔍 sur les différents écrans
- afficher les liens entre écrans /
- et surtout tester la maquette (bouton ▶ Simulate dans la barre d'outils du haut).
- Remarque : dans le menu de la maquette, seule la partie concernant la commande de pizzas a été créé.

1. Création d'un compte sur [Quant-UX](#).

2. ⚠ Attention, au moins 5 minutes avant la fin de la séance de TP, passez à la question 14 !

3. Création de votre propre maquette. Dans Quant-UX, l'onglet My Prototypes liste vos maquettes.

Vous allez en créer une nouvelle avec le bouton + Create new prototype.

4. Configuration de la maquette.

- Attribuez un nom à votre maquette, choisissez la taille de l'écran (Desktop pour une application pour ordinateur, un modèle de smartphone sinon)
- Créez et positionnez votre premier écran vide (Create empty screen)

5. Configuration de l'écran. En cliquant sur le nom d'un écran, vous pouvez accéder aux propriétés de l'écran dans la zone qui s'affiche à droite. Vous pouvez notamment :

- lui attribuer un nom pertinent
- modifier sa nature en le définissant comme *start screen* (ce sera l'écran de départ de votre maquette) ; comme *segment* (par exemple pour faire une boîte de dialogue) ou comme *overlay* (le contenu de l'écran s'affichera sur l'écran appelant)
- ajouter une image de fond (dossier photos).

6. Ajout de composants. Les Widgets dans la barre d'outils de gauche rassemblent les différents types de composants disponibles dans Quant-UX :

- WireFrame* pour un effet maquette faite à la main
- Material* pour des maquettes Android et iOS pour des maquettes iPhone
- Lightning*, *OpenUI* et *Bootstrap* pour des maquettes Web (**le modèle du TP utilise principalement OpenUI, complété par Lightning**, pour les groupes de cases à cocher et de boutons radio notamment)
- charts* propose des graphiques
- icons* comporte de nombreuses icônes que vous pouvez filtrer grâce au mode de recherche
- testez au moins les composants suivants** : boutons (dont un bouton de validation de type *Accept button* et un bouton d'annulation de type *Passive button*), lien, liste de cases à cocher, boutons radio, panel, zone de texte multiligne, liste déroulante, sélecteur de date.
- pensez à grouper les éléments fonctionnant ensemble, et à vous aider des outils d'alignements (en haut de la zone de droite)

7. Configuration des composants. Les propriétés du composant sélectionné sont modifiables dans la zone de droite :

- mise en forme des composants : couleur, taille, ombre, marges, etc.

- b. mise en forme des textes : police, taille, couleur, alignements, etc.
- c. pour gagner du temps, vous pouvez copier le style d'un composant vers un autre (*copy style*)

8. Ajout d'écrans. Créez tous les écrans nécessaires (au moins 3) à votre maquette de façon rudimentaire (par exemple en créant uniquement un label de titre et les boutons de navigation). Pour créer un menu déroulant :

- a. 🖱️ vous devez créer un second écran (📄 *Screens* à gauche), le nommer et choisir le type adapté, avant de créer son contenu
- b. 🖱️ le menu est constitué d'une boîte (▢ *Rectangle* à gauche)
- c. 🖱️ pour créer les items de menu, créez le premier item (un *label*), puis multipliez les items et gérez leur espacement grâce aux outils de clonage et de redimensionnement/distribution (barre d'outils du haut au centre)
- d. vous pouvez copier un composant d'un écran vers un autre (pour gagner du temps, mais surtout obtenir des composants rigoureusement identiques, ce qui donnera l'illusion qu'on reste sur le même écran)

9. Création d'interactions.

- a. pour rendre votre maquette interactive, vous devez passer de la vue *Design* à la vue *Prototype* de Quant-UX (attention, selon les résolutions les textes *Design* et *Prototype* peuvent être remplacés par des icônes).
- b. si besoin, vous pouvez dézoomer (CTRL -) et déplacer le canevas (↔ ↕)
- c. vérifiez que vous êtes bien en mode ✎ édition

10. Lien entre écrans par l'enchaînement.

- a. sélectionnez le composant du point de départ sur la fenêtre appelante et ajoutez-lui une + Add action : un ⇄ lien vers l'écran cible
- b. 🖱️ dans l'écran de menu, l'item *Pizza* du menu doit pointer vers l'écran de personnalisation de la pizza
- c. 🖱️ dans l'écran de personnalisation, le bouton *Valider* doit pointer vers l'écran de bilan et le bouton *Annuler* est une action de type ← retour
- d. 🖱️ dans l'écran de bilan, le bouton pointe vers l'écran d'accueil
- e. testez vos interactions avec le bouton ▶ *Simulate* (barre d'outils du haut).

11. Enrichissement des interactions.

- a. rendez obligatoires certains choix : activez la propriété *Required* pour les composants concernés dans la zone *Data* de la vue *Prototype* ; puis spécifiez que la validation n'est possible que si tous ces champs sont valides (*No validation* → *All fields valid*)
- b. forcez la mise à zéro des différents champs lors du réaffichage de l'écran (*forget state*)
- c. sélectionnez et nommez les données (*Data Survey element*) qui seront utilisées dans un autre écran (🖱️ par exemple la date sera rappelée dans le bilan)
- d. testez toujours bien le résultat.

12. Lien entre écrans par les données. Vous allez maintenant lier les valeurs des champs de saisie d'un écran 1 (🖱️ écran de personnalisation) avec les champs d'affichage d'un écran 2 (🖱️ écran de bilan) : quand ce sera fait, les choix faits par l'utilisateur sur l'écran 1 seront automatiquement retranscrits sur l'écran 2). Pour cela :

- a. 🖱️ complétez l'écran de bilan de commande de pizza en choisissant les composants adaptés (panel, label, 🖱️ *textBox*), créez notamment une étiquette pour afficher la date choisie par l'utilisateur
- b. dans l'écran 1, créez une variable qui contiendra la donnée à stocker (🖱️ la date de livraison) : dans les propriétés du composant de l'écran 1 (🖱️ l'étiquette de la date), dans les *Data*, sélectionnez *Add data binding*, choisissez un nom pour votre variable, créez-la (*Create*) avant de la sélectionner

- c. dans l'écran 2, configurez le lien avec votre variable : sélectionnez le composant qui devra afficher la variable (👉 l'étiquette de la date), créez le lien avec les données (Add data binding), puis sélectionnez votre variable
- d. testez le résultat.

13. Utilisation d'éléments logiques. Cela permet de proposer deux comportements différents à vos utilisateurs.

Commencez par tester deux fois le modèle : une fois sans code promo, une fois avec le code promo 42. Constatez la différence sur l'écran de bilan pour comprendre le fonctionnement.

- a. commencez par dupliquer l'écran concerné par les variantes (👉 l'écran de bilan)
- b. adaptez la copie (👉 pour faire l'écran de bilan pour geeks, nommez notamment le champ de saisie du code promo)
- c. ajoutez maintenant un connecteur logique OR (◇ Create logic element) : il sera associé en entrée au point de départ (👉 le bouton Valider), et en sortie à chacune des deux versions (👉 des écrans de bilan)
 - i. 👉 reliez le bouton Valider de l'écran de personnalisation au côté gauche du connecteur logique (grâce à la poignée visible à droite du bouton une fois sélectionné)
 - ii. 👉 reliez également la partie droite du connecteur logique à chacune des deux versions de l'écran de bilan
- d. configurez maintenant une Action : créez une règle (+ Add rule) de type Widget pour le lien qui a une spécificité (👉 on teste si le composant contenant le code promo a pour valeur 42)
- e. l'autre lien n'est pas associé à une règle : l'utilisateur sera aiguillé vers le bilan normal dans tous les cas où la règle précédente n'est pas respectée.

14. Export du projet. Avant la fin de la séance de TP, exporter le projet correspondant à votre maquette dans une archive ZIP que vous déposerez sur Tomuss.

15. Finalisation de la maquette. Vous pourrez continuer d'améliorer votre maquette jusqu'à la prochaine séance de TP : vous devrez arriver en TP3 avec une version complète.

16. Répondez aux questions suivantes :

- a. Concernant l'interface : quels sont les points forts de votre maquette ?
Quelles sont ses limites ?
- b. Concernant les interactions : quels sont les points forts de votre maquette ?
Quelles sont ses limites ?
- c. Qu'auriez-vous fait de plus/différemment si vous maîtrisiez parfaitement Quant-UX / si Quant-UX le permettait ? Pourquoi ?