



ETABLISSEMENT : ESI

EPREUVE DE : IHM

DATE : 21/07/2022

N° DE LA TABLE :

NOMBRE D'INTERCALAIRES : 09

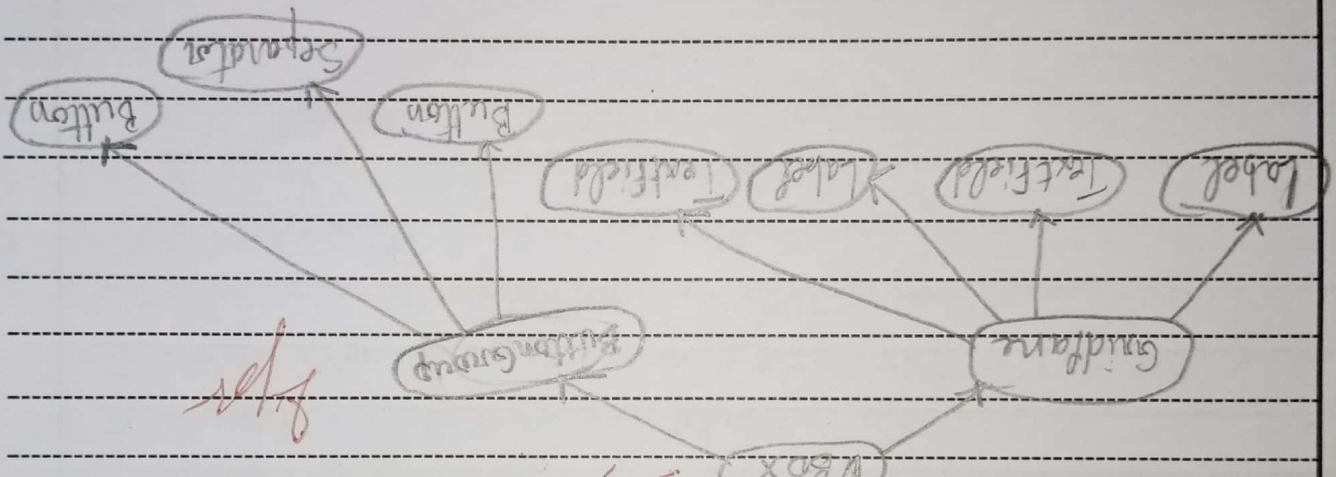
Appréciation du Correcteur :

Excellent très bonne maîtrise de la programmation de la machine

Nom et Signature du correcteur : *BERNOUCCI*

Exercice 6

Il Dessine le graphe de classe correspondant



Note : 16/20
sur : 20

21 Les codes sources :

a- code source de la View.fxml

```
<?import java.fx.scene.*?>
<?import java.fx.scene.shape.*?>
<VBox>
  <GridPane>
    <children>
      <Label text="Nom complet">
        <GridPane.rowIndex>0</GridPane.rowIndex>
        <GridPane.columnIndex>0</GridPane.columnIndex>
      </Label>
    </children>
    <children>
      <TextField fx:id="Name">
        <GridPane.rowIndex>0</GridPane.rowIndex>
        <GridPane.columnIndex>1</GridPane.columnIndex>
      </TextField>
    </children>
    <children>
      <Label text="Salaire">
        <GridPane.rowIndex>1</GridPane.rowIndex>
```


~~Spot~~
 <GridPane.columnIndex>0</GridPane.columnIndex>
 </Label>
 </children>
 <children>
 <TextField fx:id="sal">
 <GridPane.rowIndex>1</GridPane.rowIndex>
 <GridPane.columnIndex>1</GridPane.columnIndex>
 </TextField>
 </children>
 </GridPane>
 <HBox>
 <ButtonGroup>
 <Button text="Enregistrer" fx:id="save" />
 <Separator orientation="vertical" />
 <Button text="Annuler" />
 </ButtonGroup>
 </HBox>

6. Code du Controller

@package com.foo;

public class MyController implements Initializable {

@FXML

public Button save;

@FXML

public TextField name;

@FXML

public TextField sal;

@Override

public void initialize(URL location, Resources resources) {

save.setOnAction(new EventHandler<ActionEvent>() {

@Override

public void handle(ActionEvent event) {

System.out.println(name.getText() + " " +

sal.getText() + " salaire");

System.out.println("Livable:");

}

} } };

c - code du programme de lancement

```
package com.foo;
```

```
public class MainApp extends Application {
```

```
    @Override
```

```
    public void start(Stage primaryStage) {
```

```
        Parent root = FXMLLoader.load(getClass().getResource(
            "vue.fxml"));
```

```
        Scene scene = new Scene(root, 500, 500);
```

```
        primaryStage.setScene(scene);
```

```
        primaryStage.setTitle("Enregistrement d'un Employé");
```

```
        primaryStage.show();
```

```
    }
```

```
    public static void main(String[] args) {
```

```
        launch(args);
```

```
    }
```

```
}
```


- Date : 21/07/2022
- N° de table :
- Intercalaire n° : 01

Exercice 1

2/pt 1) La configuration du modèle C paraît plus ergonomique car le groupement des boutons est cohérent. Les boutons de même type sont regroupés ensemble dans un endroit précis de la plaque.

2)

opt

Exercice 2

Justification : selon la théorie de l'action de Norman, si l'on prend une décision précise et concise ~~but~~ (intention) basée sur un objectif bien élaboré (but) on pourrait diminuer considérablement la distance séparant but et intention par réduction du temps de signification des entrées, ainsi, on réduit la distance sémantique. De la même manière, si l'on définit une liste d'actions moins longue, l'exécution de cette liste d'actions prendra moins de temps et la distance articulatoire sera réduite. En sortie, on prendra moins de temps pour

percevoir l'état du système, interpréter l'état et ~~anal~~ évaluer les résultats de son point de temps.

Deux moyens classiques pour réduire ces distances c'est de fournir des entrées simples au système et définir des tâches moins longues et complexes.

G, R/P

Exercice 3

principaux intérêts de l'utilisation de la couleur rouge

- mise en exergue de l'élément portant la couleur rouge
- le style, le design (l'ornement)
- les messages d'erreurs ou d'avertissements

Dangers de son utilisation

- couleur trop vive
- risque de divergence avec les préférences de l'utilisateur
- le rouge est une couleur mortuaire, sanguinaire qui matérialise généralement tout ce qui est funeste

Exercice 4

- Ne pas utiliser trop de couleurs dans une IHM (au plus 3 couleurs)
- Utiliser des couleurs dérivées (qui se ressemblent)

- 1 p2
- les couleurs ont généralement une signification, donc rattacher cette sémantique aux fonctionnalités correspondante dans les IHMs. Par exemple
 - le rouge pour dire danger, annuler, erreur...
 - le vert pour succès, enregistrer, valider...
 - le jaune pour les avertissements (warning)...
 - le bleu pour information etc...

Exercice 5

Concernant le nombre 7, c'est lié à notre capacité la capacité de rétention d'information immédiates du cerveau humain. Et selon la loi de Miller nous ne pouvons mémoriser que plus ou moins 7 éléments.

2 p2

Pour mieux gérer les listes importantes, il faudra regrouper les éléments pouvant être regroupés, créer des sous-listes ou des sous-menus afin de réduire le nombre d'éléments et accroître l'expérience utilisateur.

Exercice 6

- Le rôle de l'étape de maquettage est la de mise en œuvre des idées créatives de la solution donner une idée de la solution présentation de la solution escomptée. C'est une proposition

de solution IHM, un modèle.

Le prototypage est le consiste à mettre en œuvre les idées créatives de la solution logicielle e IHM. c'est le premier produit de l'implémentation du modèle (maquette).

2 pt

A l'état de maquette, on a une idée de sur l'IHM attendue, une IHM statique

Quant au

Le prototype quant à lui est peut dynamique et peut être tester puis les retours seront prise en compte pour s'approcher d'avantage des besoins de l'utilisateur. Il est dynamique mais pas fonctionnel.

une liste d'art. - on définit une