



PROJET LONG ITÉRATION 2 : RAPPORT INDIVIDUEL

Martin GUIDEZ

Département Sciences du Numérique - Première année
2021-2022

Avril 2022

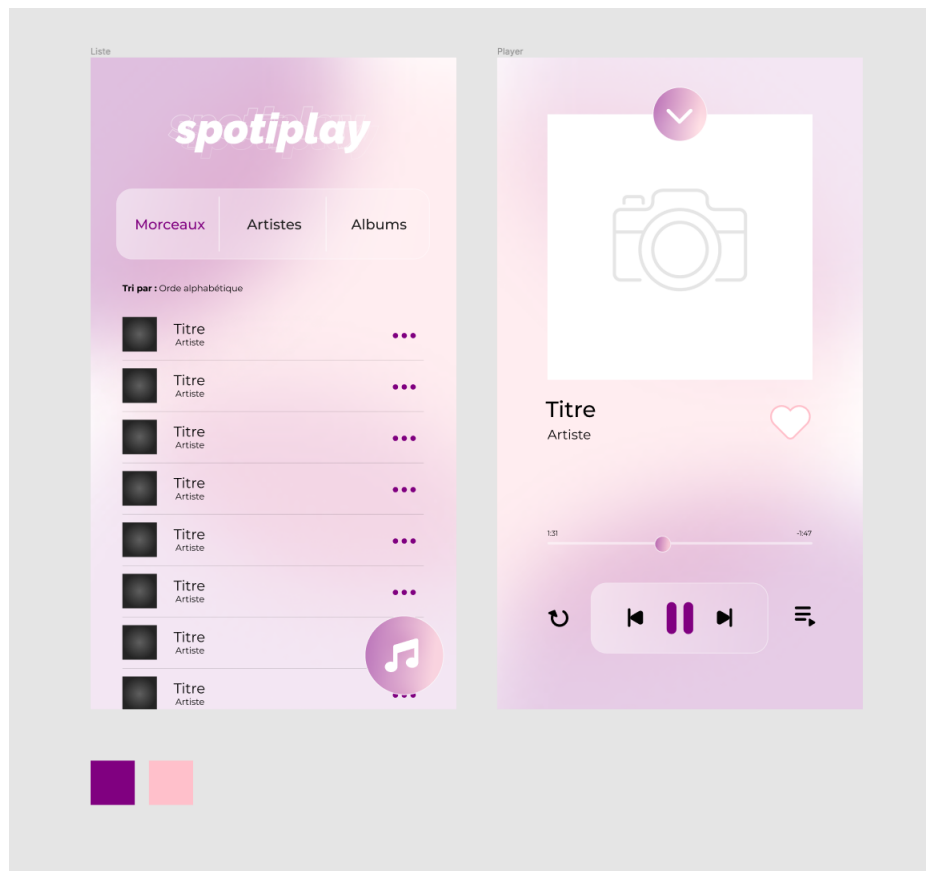


FIGURE 1 – Prototype d'interface

Lors de cette deuxième itération, j'ai commencé à concevoir le design de l'interface ainsi que la charte graphique à l'aide du logiciel Figma. C'est un premier jet qui a pour vocation de fixer l'emplacement des différents éléments, et d'avoir une base visuelle pour comprendre l'articulation des différentes fonctionnalités.

J'ai aussi fait quelques recherches pour savoir si les différents éléments visuels et animations que j'ai imaginé étaient réalisables en Java.