



TUTORIEL

par Ilan ROSSIGNEUL

TABLE DES MATIÈRES

1. INTRODUCTION :	3
2. PRISE EN MAIN :	3
2.1. CRÉATION D'UN COMPTE MARVEL :	3
2.2. CRÉATION D'UN PROJET :	3
2.3. OPTIONS DU PROJET :	4
2.3.1. TYPE DE PROJET :	4
2.3.2. OPTIONS GÉNÉRALES :	4
2.3.3. OPTIONS DE SÉCURITÉ :	4
2.3.4. OPTIONS D'INTÉGRATION :	4
2.4. AJOUTS DE CONTENU :	5
3. NOTRE PROTOTYPE :	6
3.1. COMPTEUR :	6
3.2. ZONE D'INTERACTION :	7
3.2.1. CRÉER UNE ZONE D'INTERACTION :	7
3.2.2. APLATIR UNE IMAGE DE DESTINATION SUR UNE IMAGE SOURCE :	8
3.2.3. RETOUR À L'IMAGE PRÉCÉDENTE :	9
3.2.4. EN-TÊTE ET PIED DE PAGE :	9
3.2.5. CONSERVER LA POSITION DE DÉFILEMENT :	10
3.2.6. DUPLIQUER UNE ZONE D'INTERACTION :	11
4. OPTIONS INUTILISÉES POUR NOTRE PROTOTYPE :	12
4.1. LIEN VERS UNE URL :	12
4.2. DÉFILER JUSQU'À UN ANCRE :	12
5. TERMINER L'ÉDITION DE TOUTES LES IMAGES RESTANTES :	13
6. CONCLUSION :	19

1. INTRODUCTION :

MARVEL est un outil en ligne en anglais permettant aux designers de créer des prototypes d'applications mobiles et de projets web. Dans ce tutoriel, ensemble, nous allons créer un prototype d'application mobile et apprendre pas à pas le processus de navigations à travers différents écrans, ainsi que les options disponibles.

2. PRISE EN MAIN :

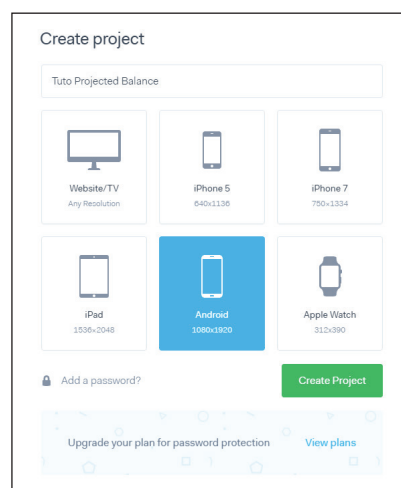
2.1. CRÉATION D'UN COMPTE MARVEL :

Allez sur <https://marvelapp.com/> et créez un compte en cliquant sur le bouton *Sign Up*. Saisissez votre nom et votre adresse mail, puis choisissez un mot de passe et sélectionnez un rôle pour vos futurs projets. Si vous avez déjà créé un compte, cliquez sur le bouton *Sign In*.

Il est fortement conseillé d'avoir au préalable un compte **DROPBOX**, **GOOGLE DRIVE** ou **BOX** en utilisant **MARVEL**, car cela vous permettra de synchroniser en toute simplicité vos fichiers nécessaires à vos prototypes. Pour cela cliquez sur l'icône de votre compte, sélectionnez *My Account* et choisissez *Intégrations*. Choisissez de vous connecter à l'un des outils de stockage de données à distance cités au-dessus.

2.2. CRÉATION D'UN PROJET :

Après avoir créé votre compte, il est temps de créer votre premier projet, pour ce faire cliquez sur le bouton *Create Project*. Une fenêtre va s'afficher afin que vous puissiez saisir le nom de votre projet et choisir son support (**WEB/TV**, **IPHONE 5**, **IPHONE 7**, **IPAD**, **ANDROID** ou bien **APPLE WATCH**). Dans notre cas, saisissez le nom du projet *Tuto Projected Balance*, sélectionnez le choix **ANDROID** et pour finaliser la création du projet, validez en cliquant sur le bouton *Create Project*.



Vous noterez que vous avez la possibilité d'ajouter un mot de passe au projet, mais pour cela il faut promouvoir votre compte **MARVEL** et de toute manière, vous n'en aurez pas l'utilité pour ce tutoriel.

2.3. OPTIONS DU PROJET :

2.3.1. TYPE DE PROJET :

En cliquant sur le bouton *Settings*, vous avez la possibilité de modifier le choix du support de votre projet si vous vous êtes trompés lors de sa création. À noter que vous avez également la possibilité de choisir l'orientation du support : en mode portrait ou bien en mode paysage (option absente pour **WEB/TV** et **APPLE WATCH**).

2.3.2. OPTIONS GÉNÉRALES :

En sélectionnant l'onglet *General*, vous avez la possibilité de :

- changer la couleur de fond derrière vos images pour votre prototype (si vous utilisez des images avec de la transparence).
- de masquer le menu et les commentaires de votre prototype en mode simulation.
- de masquer les zones d'interaction lorsque l'utilisateur fait une mauvaise manipulation.
- de naviguer d'écran en écran par l'action de glisser plutôt que d'utiliser les zones d'interaction.
- de réduire la résolution des images si vous utilisez un support avec une plus grande résolution (par exemple lorsque l'utilisateur simule votre prototype **ANDROID** avec une tablette).
- d'afficher ou non les commentaires et les retours d'expérience des utilisateurs de votre prototype.
- de recevoir ou non une notification personnelle lorsque des commentaires sont ajoutés.

2.3.3. OPTIONS DE SÉCURITÉ :

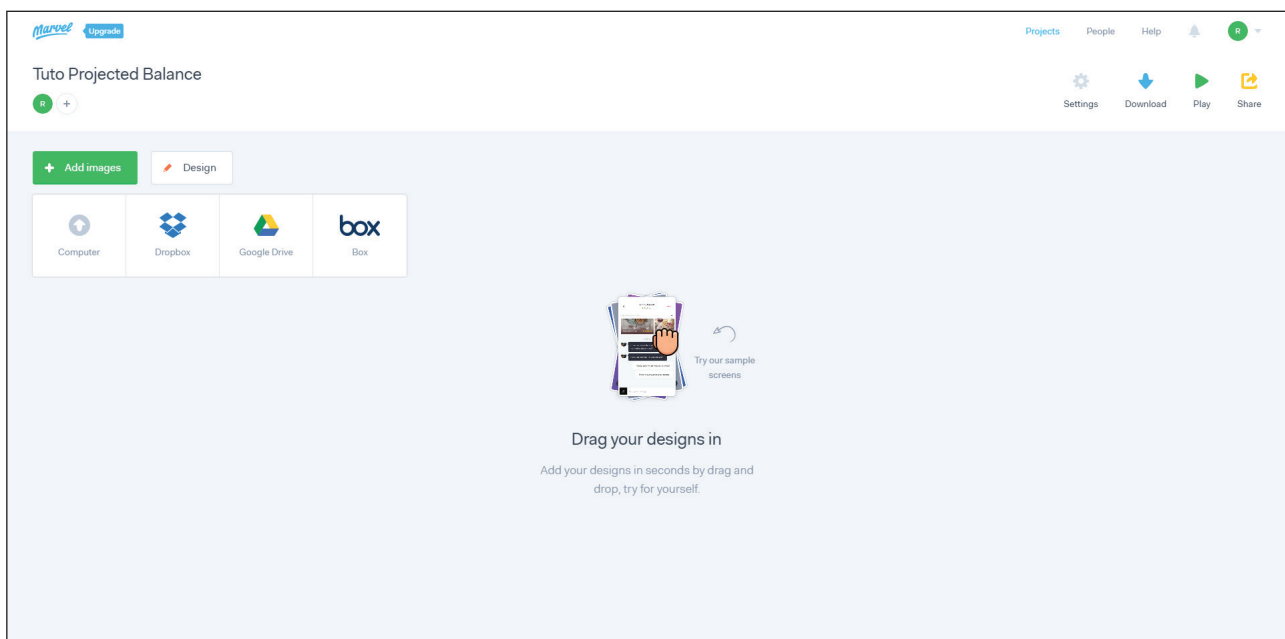
En sélectionnant l'onglet *Security*, vous avez l'opportunité de sécuriser votre projet avec un mot de passe afin que seuls les utilisateurs ayant connaissance de ce dernier puissent voir les prototypes de votre projet (option uniquement disponible si vous avez promu votre compte).

2.3.4. OPTIONS D'INTÉGRATION :

En sélectionnant l'onglet *Integrations*, vous avez la possibilité de vous connecter à la plateforme de communication collaborative **SLACK**. Vous pouvez également installer le plugin de l'éditeur de graphiques vectoriels **SKETCH** pour les images de vos prototypes (il vous faudra utiliser un **MAC** pour cette dernière option).

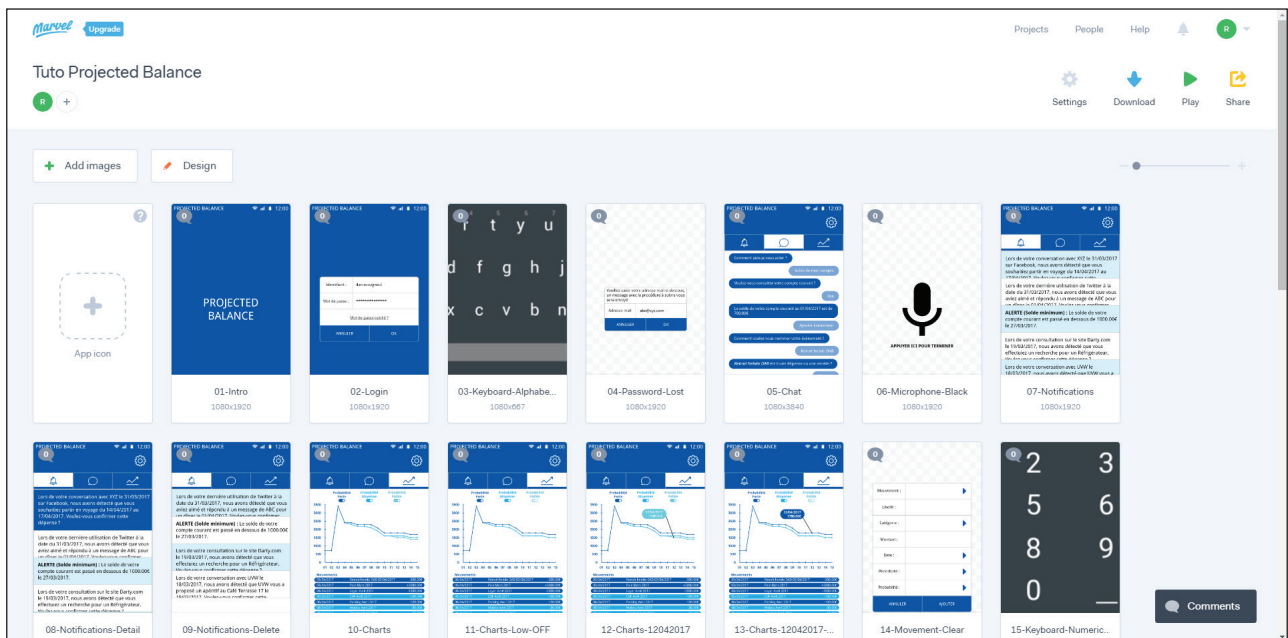
2.4. AJOUTS DE CONTENU :

Votre projet est actuellement vide et il faut lui ajouter du contenu. Pour cela, cliquez sur le bouton + *Add images*. À ce stade, vous avez quatre possibilités pour ajouter des images à votre projet : à partir de votre ordinateur (*Computer*), de **DROPBOX**, de **GOOGLE DRIVE** ou bien de **BOX**. Pour la suite de ce tutoriel, tous les exemples d'écrans mettront en évidence une synchronisation **DROPBOX**.



Je vous invite, pour ce tutoriel, à utiliser les fichiers d'exercices en allant et en copiant tous les fichiers du dossier **Tuto-Projected-Balance** dans un dossier de votre espace de stockage de données de votre choix (votre ordinateur, **DROPBOX**, **GOOGLE DRIVE** ou **BOX**). Vous nommerez ce dossier de la même manière pour plus de simplicité.

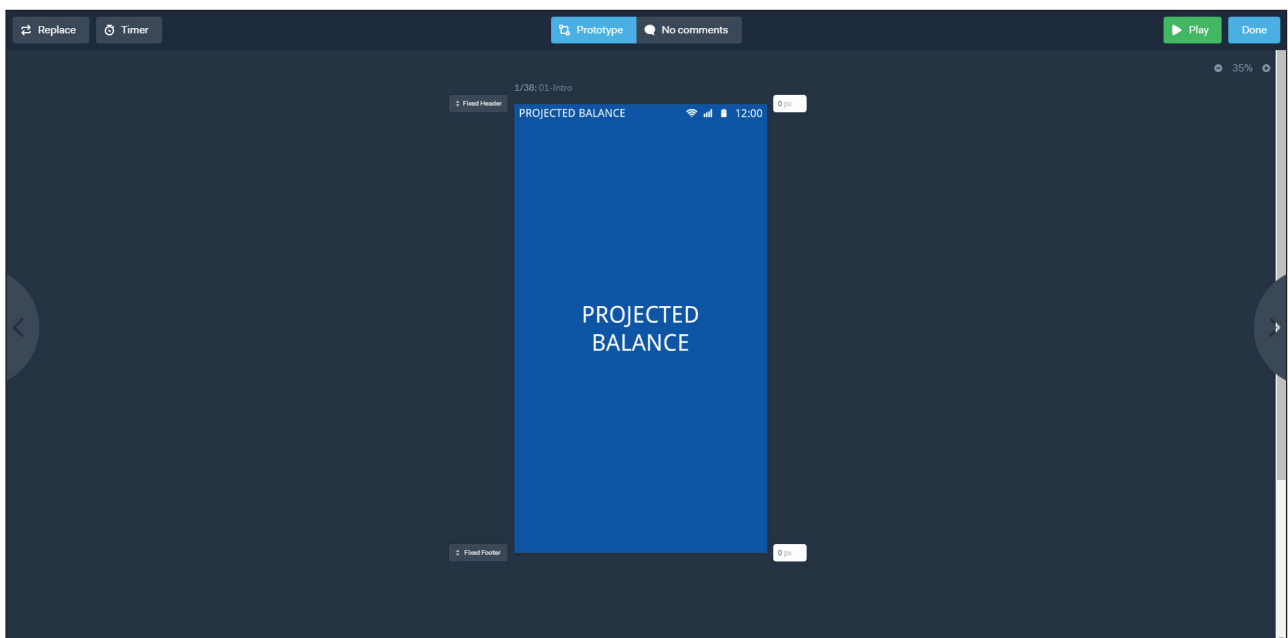
À présent, cliquez sur le bouton + *Add images*, puis sélectionnez la source des images en fonction de l'emplacement des fichiers que vous venez de copier. Sélectionnez toutes les images .png à importer et validez.



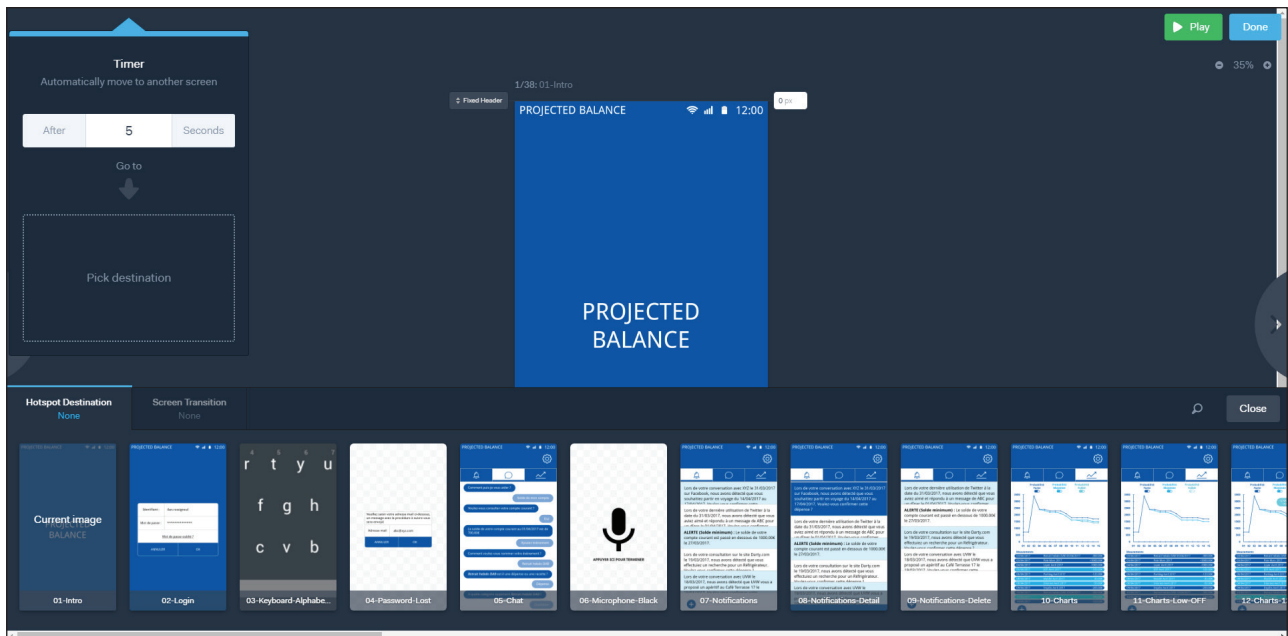
3. NOTRE PROTOTYPE :

3.1. COMPTEUR :

Dans un premier temps, nous allons éditer l'**IMAGE 01-INTRO** (pour plus de simplicité pour la suite les images seront nommées seulement par leur numéro). Pour ce faire, passez la souris au dessus de l'**IMAGE 01** et cliquez sur le bouton *Edit*.



Cliquez sur le bouton *Timer* en haut à gauche de l'écran afin de définir un temps (en seconde) au compteur. Saisissez une durée puis cliquez sur la zone encadrée en pointillé *Pick Destination*.



Deux onglets apparaissent en bas de l'écran. Le premier, *Hotspot Destination*, vous permet de choisir l'image qui apparaîtra à la fin du compteur. Choisissez l'**IMAGE 02** puis cliquez sur le deuxième onglet *Screen Transition*. Dans cet onglet, vous avez la possibilité de choisir quelle sera la transition entre les deux images. Pour notre exemple sélectionnez la transition *Flip*. Pour avoir un aperçu d'une transition, il vous suffit de passer la souris alternativement au dessus et en dehors de la transition voulue.

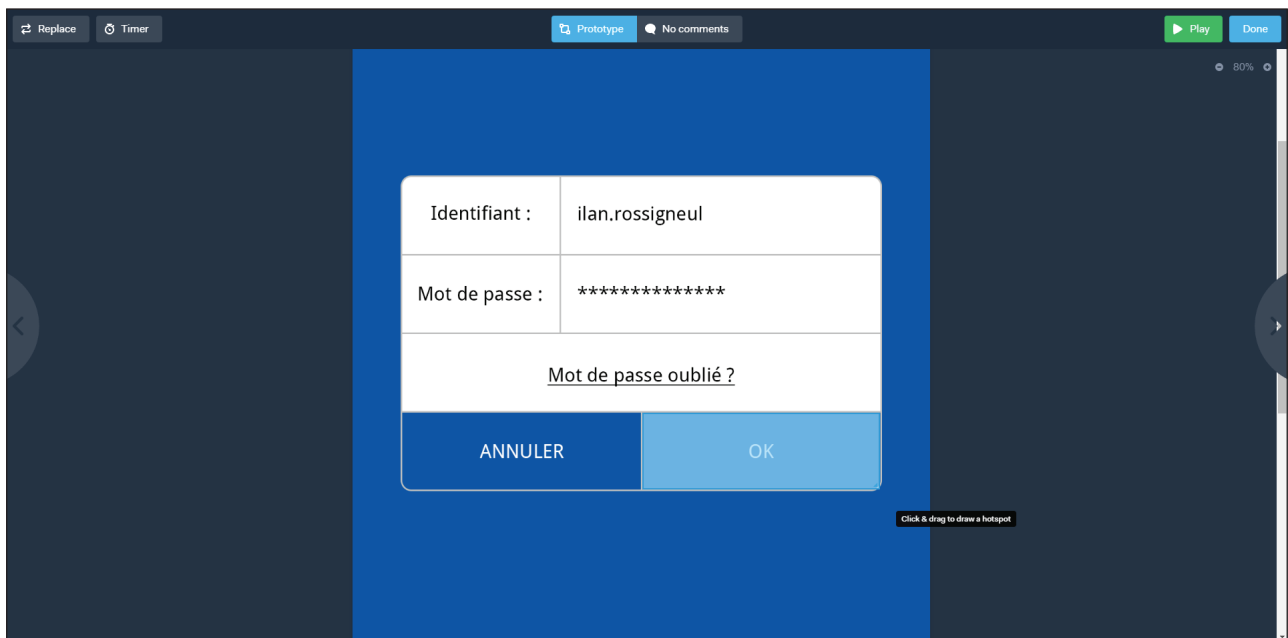
3.2. ZONE D'INTERACTION :

3.2.1. CRÉER UNE ZONE D'INTERACTION :

Passons à l'édition de l'**IMAGE 02**. Pour y accéder, vous avez deux possibilités :

- soit vous cliquez sur le bouton *Done* en haut à droite de l'écran afin de retourner sur l'écran de sélection des images.
- soit vous pouvez naviguer d'image en image à l'aide des flèches aux extrémités gauche et droite de l'écran.

Pour cette image, nous souhaitons tout d'abord créer une zone d'interaction pour le bouton *OK*. Pour ce faire, vous devez cliquer-glisser en choisissant l'une des diagonales de la zone du bouton comme indiqué ci-dessous.



Astuce : Vous pouvez changer l'agrandissement de l'image avec les boutons - et + en haut à droite de l'écran en fonction de l'action à réaliser. Plus d'agrandissement pour une meilleure précision de la création de zone d'interaction et moins d'agrandissement pour avoir une vision globale de l'image.

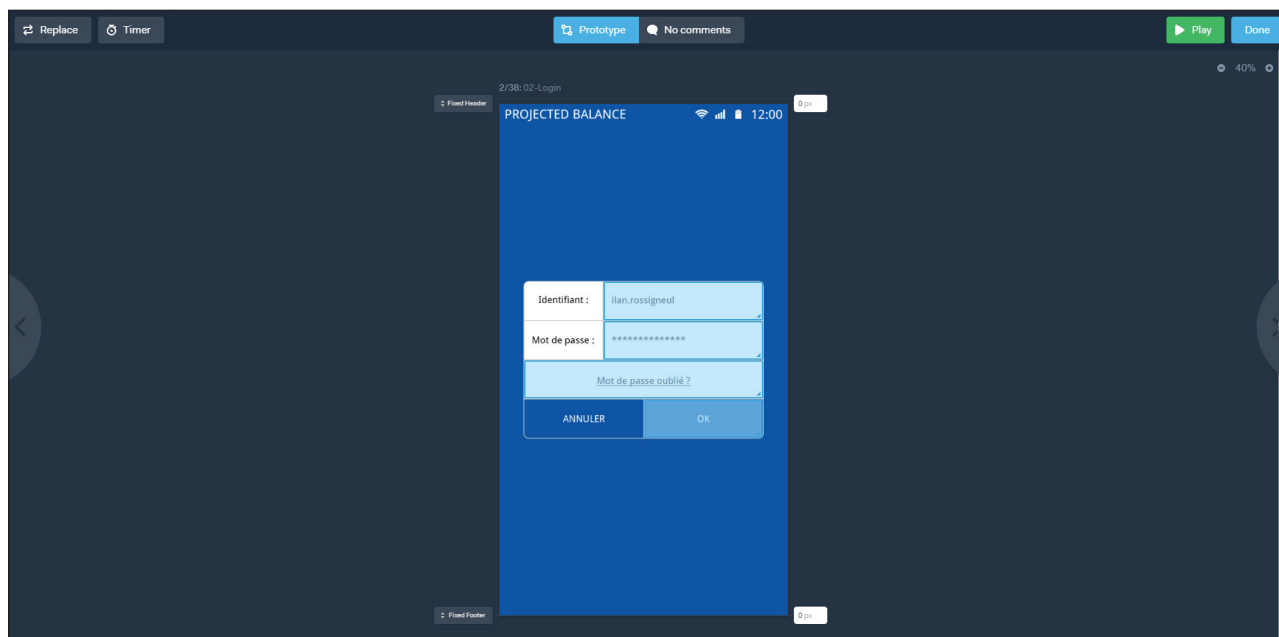
Lorsque vous relâchez la souris, trois onglets apparaissent en bas de l'écran. Dans le premier, *Hotspot Destination*, sélectionnez l'**IMAGE 05**. Dans le second onglet *Screen Transition*, choisissez la transition *Pop*. Pour cette zone d'interaction, nous ne ferons pas de modification dans l'onglet *Action*, par défaut toute zone d'interaction fonctionne en *Clic or tap* (par un clic ou un appui sur ladite zone).

3.2.2. APLATIR UNE IMAGE DE DESTINATION SUR UNE IMAGE SOURCE :

Tout en restant sur l'**IMAGE 02**, créez une nouvelle zone d'interaction pour la zone de saisie de l'*Identifiant*. Dans l'onglet *Hotspot Destination*, sélectionnez l'**IMAGE 03** et cliquez sur le bouton *Layer an image*. Ainsi, vous pouvez choisir la position de l'image de destination (**IMAGE 03**), la couleur de l'image source (**IMAGE 02**) aplatie ainsi que son opacité. Dans la liste déroulante, choisissez la position *Bottom center* (car nous souhaitons simuler l'apparition du clavier virtuel) puis laissez telles quelles les deux options suivantes et enfin validez en cliquant sur le bouton *Save Layer*. Une fois revenu à l'onglet *Hotspot Destination* avec le choix d'images, sélectionnez l'onglet *Screen Transition* puis la transition *Slide Up*. Pour l'*Action*, laissez par défaut en *Clic or tap*.

Créez une nouvelle zone d'interaction pour la zone de saisie du *Mot de passe* et effectuez exactement les mêmes manipulations que pour la zone de saisie de l'*Identifiant* ci-dessus.

De même, créez une zone d'interaction pour la zone du *Mot de passe oublié ?* et cette fois-ci, choisissez l'**IMAGE 04** également avec l'option *Layer an image*, mais avec la position *Centered*, avec la couleur et l'opacité par défaut. De même, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).



3.2.3. RETOUR À L'IMAGE PRÉCÉDENTE :

Passons à l'édition de l'**IMAGE 03**. Créez une zone d'interaction autour du bouton *Valider* (le rond avec le symbole valider à l'intérieur) et n'hésitez surtout pas à exagérer la zone. En effet, à la souris lors d'une simulation sur ordinateur, il est aisé de cliquer précisément, mais sur un smartphone ou une tablette, l'appui du doigt sur l'écran l'est nettement moins. Dans l'onglet *Hotspot Destination*, ne sélectionnez aucune image mais choisissez simplement de cliquer sur le bouton *Link to last visited*. Le deuxième onglet reste quant à lui grisé et pour le troisième, laissez l'Action par défaut (*Clic or tap*).

Allez ensuite à l'**IMAGE 04** et créez deux zones d'interaction, l'un pour le bouton *ANNULER* et l'autre pour le bouton *OK* avec les mêmes manipulations citées au-dessus.

Toujours pour l'**IMAGE 04**, créez également une zone d'interaction pour la zone de saisie de l'*Adresse mail* avec les manipulations vues dans le 3.2.2. Choisissez l'**IMAGE 03** pour la destination, la position *Bottom Center* dans *Layer an image* et la transition *Slide-Up*.

3.2.4. EN-TÊTE ET PIED DE PAGE :

Passez à l'**IMAGE 05**, vous noterez au premier coup d'œil que l'image est d'une longueur bien plus grande que la résolution de base **ANDROID**. En effet, pour cette image, nous souhaitons

utiliser une barre de défilement pour une partie de l'écran. Si nous simulions en l'état cette image, **MARVEL** opterait pour une barre de défilement pour toute la hauteur de l'écran. C'est pourquoi, nous allons voir ensemble comment fixer une limite d'en-tête et de pied de page.

Fixez la limite d'en-tête de page à 430 px. Pour ce faire, vous avez deux possibilités :

- soit en bougeant la languette *Fixed Header* située en haut à gauche de l'image.
- soit en saisissant la valeur en pixel (en partant du haut de l'image) dans la zone de saisie située en haut à droite de l'image (choix le plus rapide lorsque vous connaissez d'avance la valeur exacte).

Fixer la limite de bas de page à 210 px. Vous avez également les deux mêmes possibilités que pour l'en-tête, à l'aide de la languette *Fixed Footer* située en bas à gauche de l'image ou bien en saisissant la valeur en pixel (en partant du bas de l'image) dans la zone de saisie située en bas à droite de l'image.

Ainsi, la zone allant de la barre d'état jusqu'aux trois boutons (*Notification, Chat, Graphique*) restera fixe, ainsi que la zone de saisie de texte manuscrite/vocale.

3.2.5. CONSERVER LA POSITION DE DÉFILEMENT :

Toujours pour l'**IMAGE 05**, créez une zone d'interaction pour la zone de saisie *Veillez poser votre question* avec les manipulations vues dans le 3.2.2. Choisissez l'**IMAGE 03** pour la destination, la position *Bottom Center* dans *Layer an image* et la transition *Slide Up*. Cliquez également sur le bouton *Keep scroll position* afin que lorsque l'utilisateur clique sur cette zone d'interaction alors que la barre de défilement n'est plus à sa position initiale, **MARVEL** conserve la position de défilement en cours.

Créez également une zone d'interaction pour la zone de saisie vocale (symbole du microphone). Cette fois-ci, choisissez l'**IMAGE 06** pour la destination, la position *Centered* dans *Layer an image*, laissez la transition *None* et choisissez l'option *Keep scroll position*.

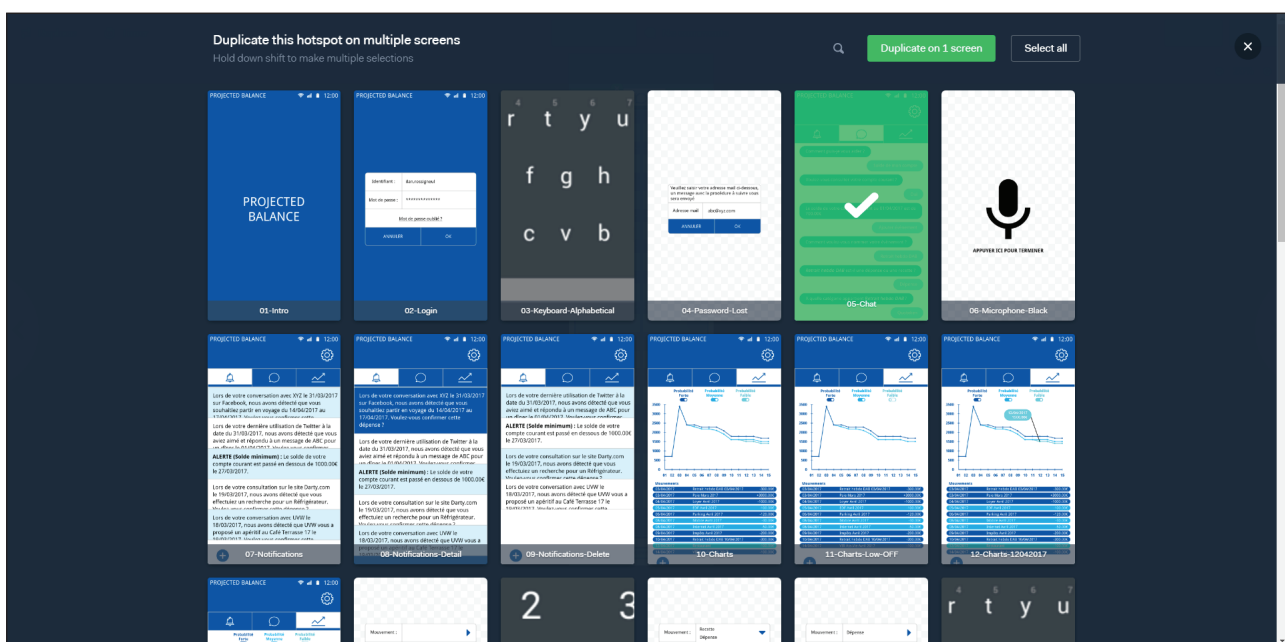
Comme vous pouvez le remarquer, l'**IMAGE 05** correspond à la position centrale des 3 écrans principaux de navigation. Ainsi, vous allez créer deux zones d'interaction :

- l'une en partant d'en haut au milieu (en restant en dessous de l'en-tête) et allant jusqu'en bas à gauche (en restant au dessus du pied de page). Choisissez l'**IMAGE 07** pour la destination, dans l'onglet *Screen Transition* sélectionnez *Push right* et dans l'onglet *Action* optez pour *Swipe Left*.

- l'autre zone d'interaction doit être quasi-identique à la précédente en symétrie verticale, tout en laissant une marge à droite pour que l'utilisateur puisse utiliser la barre de défilement (pour vous donner un ordre d'idée, la zone d'interaction ne doit pas aller au delà des bulles de texte à droite). Choisissez l'**IMAGE 10** pour la destination, dans l'onglet *Screen Transition* sélectionnez *Push Left* et dans l'onglet *Action* optez pour *Swipe Right*.

Malheureusement, **MARVEL** ne permet ni de créer une zone d'interaction avec actions multiples, ni le chevauchement de deux zones d'interactions. C'est pourquoi, nous sommes obligés de créer deux zones d'interaction, l'une avec un glissé à gauche et l'autre avec un glissé à droite, les deux ne prenant qu'une moitié de l'écran.

3.2.6. DUPLIQUER UNE ZONE D'INTERACTION :

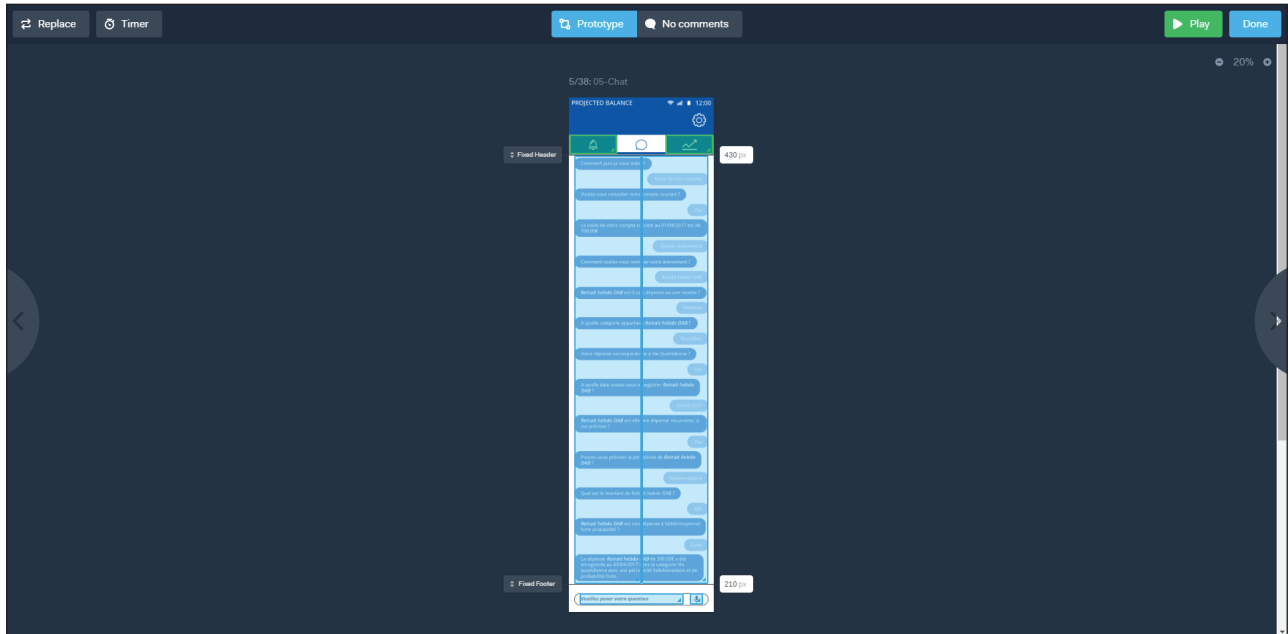


Toujours pour l'**IMAGE 05**, créez une zone d'interaction pour le bouton *Notification* (en haut à gauche). Choisissez l'**IMAGE 07** pour la destination, dans l'onglet *Screen Transition* sélectionnez *Push Right* et pour l'*Action*, laissez par défaut en *Clic or tap*. À présent, en survolant la zone d'interaction nouvellement créée, vous pouvez cliquer en bas à gauche de la zone sur le bouton **DUPLICATE**.

De base, l'image où vous venez de créer la zone d'interaction à dupliquer est déjà sélectionnée. Choisissez également les **IMAGES 10, 11, 12, 13, 37** et **38**. Validez en cliquant sur le bouton *Duplicate on N screens* (en l'occurrence 7 en prenant en compte l'image source) en haut à droite de l'écran.

Astuce : Vous remarquerez qu'en revenant sur l'écran d'édition de l'**IMAGE 05**, la nouvelle zone d'interaction n'est pas bleue comme les autres, mais verte afin de distinguer les zones d'interaction uniques des dupliquées.

Toujours pour l'**IMAGE 05**, créez cette fois-ci une zone d'interaction pour le bouton *Graphique* (en haut à droite, à ne pas confondre avec le bouton *Options*). Choisissez l'**IMAGE 10** pour la destination, dans l'onglet *Screen Transition* sélectionnez *Push Left* et pour l'Action, laissez par défaut en *Clic or tap*. Dupliquez cette zone d'interaction pour les **IMAGES 07, 08 et 09** (4 images avec l'image source).



4. OPTIONS INUTILISÉES POUR NOTRE PROTOTYPE :

4.1. LIEN VERS UNE URL :

Dans ce tutoriel, vous n'aurez pas à utiliser cet outil, mais sachez que vous avez la possibilité de créer une zone d'interaction menant à une URL, à une adresse mail ou bien à un code Embed (vidéo **YOUTUBE**, musique **SPOTIFY**, **GOOGLE MAPS**, ...) lors de la simulation de votre prototype. Pour ce faire, plutôt que de choisir une image de destination, vous devez cliquer sur le bouton *Link to URL or embed*. Ainsi vous pourrez choisir entre *URL*, *Email* et *Embed*, puis copier ou saisir en fonction de votre choix une URL, une adresse mail ou un code Embed. Vous aurez également la possibilité que votre lien *URL* (seulement pour cette option et non les autres) s'affiche ou non dans une nouvelle fenêtre lors de la simulation du prototype, en cochant ou non la ligne *Open in a new window*.

4.2. DÉFILER JUSQU'À UN ANCRE :

Comme pour l'outil précédent, vous n'aurez pas à utiliser cet outil, mais il se peut que vous en ayez besoin pour vos futurs prototypes. Cet outil peut être plus utile/utilisé pour les prototypes **WEB/TV**. La possibilité de défiler jusqu'à une ancre peut être utile par exemple lorsque votre image à une hauteur plus grande que celle utilisée pour le support désiré, et que vous avez dessiné un bouton de type *Aller en bas de page* ou de type *Retour en haut de page*. Il suffit alors de créer une zone d'interaction pour le bouton désiré et de choisir l'option *Scroll to anchor*. Ainsi vous pourrez définir la hauteur d'ancrage en cliquant sur la zone désirée de votre image. Notez qu'avant de cliquer pour définir la hauteur d'ancrage, vous avez la possibilité de rendre le défilement plus fluide ou pas, en cochant ou non, en haut de l'image, la ligne *Smooth scroll to your anchor point*.

5. TERMINER L'ÉDITION DE TOUTES LES IMAGES RESTANTES :

Pour l'**IMAGE 06**, créez une zone d'interaction autour du microphone et de l'instruction *APPUYER ICI POUR TERMINER*. Choisissez l'option *Link to last visited*, laissez par défaut l'action (*Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 07** :

- créez une zone d'interaction du bouton *Chat* (en haut au milieu). Choisissez l'**IMAGE 05** pour la destination, dans l'onglet *Screen Transition* sélectionnez *Push Left* et pour l'*Action*, laissez par défaut en *Clic or tap*. Dupliquez cette zone d'interaction pour les **IMAGES 08** et **09** (3 images avec l'image source). Vous aurez noté que vous ne dupliquez pas cette zone avec les **IMAGES 10, 11, 12, 13, 37** et **38**, car même si la zone mène à la même image, la transition d'écran sera inversée.
- créez une zone d'interaction qui part d'en bas à droite de l'image jusqu'en bas à gauche du bouton *Graphique* (en haut à droite, à ne pas confondre avec le bouton *Options*). Choisissez l'**IMAGE 05** pour la destination, dans l'onglet *Screen Transition* sélectionnez *Push Left* et dans l'onglet *Action* optez pour *Swipe Right*. Dupliquez cette zone d'interaction pour l'**IMAGE 09** (2 images avec l'image source). Vous aurez noté que vous ne dupliquez pas cette zone avec l'**IMAGE 08** car celle-ci contiendra une barre de défilement verticale et la zone ne devra pas aller jusqu'en bas de l'image.
- créez une zone d'interaction pour la première notification en haut de l'image (veillez à ne pas chevaucher cette zone d'interaction avec la précédente). Choisissez l'**IMAGE 08** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).
- créez une zone d'interaction pour le bouton *Ajouter* (en bas à gauche de l'image). Choisissez l'**IMAGE 14** pour la destination, la position *Centered* dans *Layer an image*, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*). Dupliquez cette zone d'interaction pour l'**IMAGE 09** (2 images avec l'image source). Vous constaterez que vous

n'effectuez pas la duplication de la zone pour les **IMAGES 10, 11, 12, 13, 37 et 38** car le bouton *Ajouter* n'est pas à la même position que pour l'image actuelle. Vous constaterez par la suite que la validation des images successives ramèneront toujours l'utilisateur à l'**IMAGE 07, MARVEL** ne permet pas d'avoir une image de destination différente en fonction de l'activation initiale.

Pour l'**IMAGE 08** :

- commencez par fixer l'en-tête de page à 430 px et le bas de page à 255 px. Pour les mêmes raisons citées ci-dessus, vous n'allez pas créer une zone d'interaction pour le bouton *Ajouter*.
- créez une zone d'interaction qui part du bas gauche du bouton *Graphique* jusqu'en bas à droite (en restant au dessus du pied de page), tout en laissant une marge à droite pour que l'utilisateur puisse utiliser la barre de défilement (pour vous donner un ordre d'idée, la zone d'interaction doit à peine dépasser la verticale droite du bouton *Corbeille*). Choisissez l'**IMAGE 05** pour la destination, dans l'onglet *Screen Transition* sélectionnez *Push Left* et dans l'onglet *Action* optez pour *Swipe Right*.
- créez une zone d'interaction pour la première notification en haut de l'image (veillez à ne pas chevaucher cette zone d'interaction avec la précédente). Choisissez l'**IMAGE 07** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).
- créez une zone d'interaction pour le bouton *Ajouter* (en bas à gauche de l'image). Choisissez l'**IMAGE 14** pour la destination, la position *Centered* dans *Layer an image*, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).
- créez une zone d'interaction pour le bouton *Modifier* (en bas au milieu de l'image). Choisissez l'**IMAGE 29** pour la destination, la position *Centered* dans *Layer an image*, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).
- créez une zone d'interaction pour le bouton *Corbeille* (en bas à droite de l'image). Choisissez l'**IMAGE 09** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 09**, vous n'avez pas de zone d'interaction à créer puisque vous avez déjà dupliqué toutes les zones nécessaires précédemment.

Pour l'**IMAGE 10** :

- créez une zone d'interaction du bouton *Chat* (en haut au milieu). Choisissez l'**IMAGE 05** pour la destination, dans l'onglet *Screen Transition* sélectionnez *Push Right* et pour l'*Action*, laissez par défaut en *Clic or tap*. Dupliquez cette zone d'interaction pour les **IMAGES 11, 12, 13, 37 et 38** (6 images avec l'image source).

- créez une zone d'interaction qui part du bas gauche du bouton *Notification* jusqu'en bas à droite de la date du dernier mouvement (14/04/2017). Choisissez l'**IMAGE 05** pour la destination, dans l'onglet *Screen Transition* sélectionnez *Push Right* et pour l'Action, laissez par défaut en *Clic or tap*. Dupliquez cette zone d'interaction pour les **IMAGES 11, 12, 13, 37 et 38** (6 images avec l'image source).
- créez une zone d'interaction pour la ligne de mouvement du *03/04/2017 - Paie Mars 2017 - +3000.00€* (veillez à ne pas chevaucher cette zone d'interaction avec la précédente). Choisissez l'**IMAGE 34** pour la destination, la position *Centered* dans *Layer an image*, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).
- créez une zone d'interaction pour le bouton *Ajouter* (en bas à gauche de l'image). Choisissez l'**IMAGE 14** pour la destination, la position *Centered* dans *Layer an image*, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*). Dupliquez cette zone d'interaction pour les **IMAGES 11, 12, 13, 37 et 38** (6 images avec l'image source).
- créez une zone d'interaction pour le bouton *ON/ OFF* correspondant à la *Probabilité Faible* (celui le plus à droite). Choisissez l'**IMAGE 11** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*). Dupliquez cette zone d'interaction pour l'**IMAGE 12** (2 images avec l'image source).
- créez une zone d'interaction pour le point de la courbe *Probabilité Faible* (couleur cyan) correspondant à l'abscisse 12 et à l'ordonnée 1500. Choisissez l'**IMAGE 12** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 11**, créez une zone d'interaction pour le point de la courbe *Probabilité Forte* (couleur bleu dur) correspondant à l'abscisse 12 et à l'ordonnée 1780. Choisissez l'**IMAGE 13** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 12**, créez une zone d'interaction pour le point de la courbe *Probabilité Faible* (couleur cyan) correspondant à l'abscisse 12 et à l'ordonnée 1500. Choisissez l'**IMAGE 10** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 13**, créez une zone d'interaction pour le point de la courbe *Probabilité Forte* (couleur bleu dur) correspondant à l'abscisse 12 et à l'ordonnée 1780. Choisissez l'**IMAGE 11** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 14** :

- créez une zone d'interaction pour le bouton *ANNULER* (en bas à gauche de l'image). Choisissez l'option *Link to last visited*, laissez par défaut l'action (*Clic or tap*). Dupliquez cette zone d'interaction pour les **IMAGES 17, 19, 21, 22, 24, 26 et 28** (8 images avec l'image source).

- créez une zone d'interaction pour le bouton *OFF* de la liste déroulante correspondant à la ligne *Mouvement*. Choisissez l'**IMAGE 16** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 15**, créez une zone d'interaction autour du bouton *Valider* (le rond avec le symbole valider à l'intérieur). Choisissez l'**IMAGE 22** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 16** :

- créez une zone d'interaction pour le bouton *ON* de la liste déroulante correspondant à la ligne *Mouvement*. Choisissez l'option *Link to last visited*, laissez par défaut l'action (*Clic or tap*).
- créez une zone d'interaction pour le choix *Dépense* dans la liste déroulante. Choisissez l'**IMAGE 17** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 17**, créez une zone d'interaction pour la zone de saisie du *Libellé*. Choisissez l'**IMAGE 18** pour la destination, la position *Bottom Center* dans *Layer an image*, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 18**, créez une zone d'interaction autour du bouton *Valider* (le rond avec le symbole valider à l'intérieur). Choisissez l'**IMAGE 19** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 19**, créez une zone d'interaction pour le bouton *OFF* de la liste déroulante correspondant à la ligne *Catégorie*. Choisissez l'**IMAGE 20** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 20** :

- créez une zone d'interaction pour le bouton *ON* de la liste déroulante correspondant à la ligne *Catégorie*. Choisissez l'option *Link to last visited*, laissez par défaut l'action (*Clic or tap*).
- créez une zone d'interaction pour le choix *Vie Quotidienne* dans la liste déroulante. Choisissez l'**IMAGE 21** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 21**, créez une zone d'interaction pour la zone de saisie du *Montant*. Choisissez l'**IMAGE 15** pour la destination, la position *Bottom Center* dans *Layer an image*, laissez par

défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 22**, créez une zone d'interaction pour le bouton *OFF* de la liste déroulante correspondant à la ligne *Date*. Choisissez l'**IMAGE 23** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 23** :

- créez une zone d'interaction pour le bouton *ON* de la liste déroulante correspondant à la ligne *Date*. Choisissez l'option *Link to last visited*, laissez par défaut l'action (*Clic or tap*).
- créez une zone d'interaction pour la zone correspondant au 3 avril 2017 dans le calendrier. Choisissez l'**IMAGE 24** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 24**, créez une zone d'interaction pour le bouton *OFF* de la liste déroulante correspondant à la ligne *Périodicité*. Choisissez l'**IMAGE 25** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 25** :

- créez une zone d'interaction pour le bouton *ON* de la liste déroulante correspondant à la ligne *Périodicité*. Choisissez l'option *Link to last visited*, laissez par défaut l'action (*Clic or tap*).
- créez une zone d'interaction pour le choix *Hebdomadaire* dans la liste déroulante. Choisissez l'**IMAGE 26** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 26**, créez une zone d'interaction pour le bouton *OFF* de la liste déroulante correspondant à la ligne *Probabilité*. Choisissez l'**IMAGE 27** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 27** :

- créez une zone d'interaction pour le bouton *ON* de la liste déroulante correspondant à la ligne *Probabilité*. Choisissez l'option *Link to last visited*, laissez par défaut l'action (*Clic or tap*).
- créez une zone d'interaction pour le choix *Forte* dans la liste déroulante. Choisissez l'**IMAGE 28** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 28**, créez une zone d'interaction pour le bouton *AJOUTER* (en bas à droite de l'image). Choisissez l'**IMAGE 07** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 29** :

- créez une zone d'interaction pour le bouton *ANNULER* (en bas à gauche de l'image). Choisissez l'**IMAGE 07** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*). Dupliquez cette zone d'interaction pour les **IMAGES 31** et **33** (3 images avec l'image source).
- créez une zone d'interaction pour le bouton *AJOUTER* (en bas à droite de l'image). Choisissez l'**IMAGE 07** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*). Dupliquez cette zone d'interaction pour les **IMAGES 31** et **33** (3 images avec l'image source).
- créez une zone d'interaction pour la zone de saisie du *Libellé*. Choisissez l'**IMAGE 30** pour la destination, la position *Bottom Center* dans *Layer an image*, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 30**, créez une zone d'interaction autour du bouton *Valider* (le rond avec le symbole valider à l'intérieur). Choisissez l'**IMAGE 31** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 31**, créez une zone d'interaction pour la zone de saisie du *Montant*. Choisissez l'**IMAGE 32** pour la destination, la position *Bottom Center* dans *Layer an image*, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 32**, créez une zone d'interaction autour du bouton *Valider* (le rond avec le symbole valider à l'intérieur). Choisissez l'**IMAGE 33** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 33**, vous n'avez pas de zone d'interaction à créer puisque vous avez déjà dupliqué toutes les zones nécessaires précédemment.

Pour l'**IMAGE 34** :

- créez une zone d'interaction pour le bouton *ANNULER* (en bas à gauche de l'image). Choisissez l'option *Link to last visited*, laissez par défaut l'action (*Clic or tap*).
- créez une zone d'interaction pour le bouton *MODIFIER* (en bas à droite de l'image). Choisissez l'option *Link to last visited*, laissez par défaut l'action (*Clic or tap*).

- créez une zone d'interaction pour la zone de saisie du *Montant*. Choisissez l'**IMAGE 35** pour la destination, la position *Bottom Center* dans *Layer an image*, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 35**, créez une zone d'interaction autour du bouton *Valider* (le rond avec le symbole valider à l'intérieur). Choisissez l'**IMAGE 36** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 36** :

- créez une zone d'interaction pour le bouton *ANNULER* (en bas à gauche de l'image). Choisissez l'**IMAGE 10** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).
- créez une zone d'interaction pour le bouton *MODIFIER* (en bas à droite de l'image). Choisissez l'**IMAGE 37** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 37**, créez une zone d'interaction pour le point de la courbe *Probabilité Faible* (couleur cyan) correspondant à l'abscisse 12 et à l'ordonnée 1600. Choisissez l'**IMAGE 38** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

Pour l'**IMAGE 38**, créez une zone d'interaction pour le point de la courbe *Probabilité Faible* (couleur cyan) correspondant à l'abscisse 12 et à l'ordonnée 1600. Choisissez l'**IMAGE 37** pour la destination, laissez par défaut la transition et l'action (*None* et *Clic or tap*).

6. CONCLUSION :

Vous voilà paré(e) pour appréhender toutes les aspects de **MARVEL** et pour élaborer des prototypes rapidement grâce à votre entraînement durant ce tutoriel. J'ai volontairement omis la partie *Design* intégrée à **MARVEL** car je trouve cet outil bien trop succinct et insuffisant pour pouvoir créer intégralement un prototype de A à Z.