

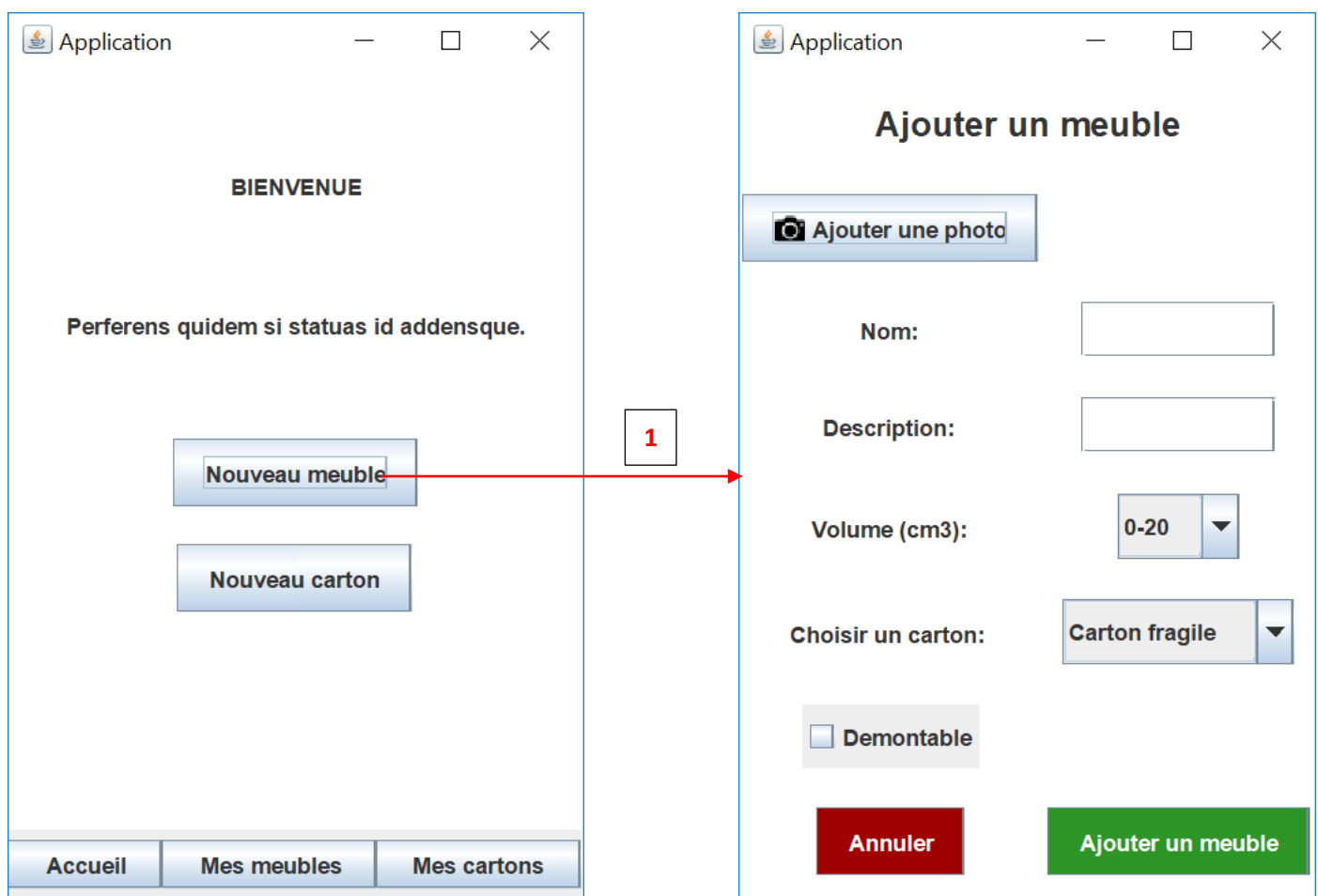
Projet IHM

SUJET 1.1 : APPLICATION POUR DEMENAGEMENT

Introduction

Cette application permet à un commercial de préparer un devis de déménagement pour son client. Pour cela, on lui propose une interface qui lui permet de faire l'inventaire des meubles à déplacer et l'estimation de cartons nécessaires. L'utilisateur a donc la possibilité de consulter la liste de ses meubles et cartons, il peut aussi supprimer un carton/meuble sélectionné. Il est capable d'ajouter un carton/meuble en fournissant leurs caractéristiques. A tout moment, le client peut annuler cet ajout et retourner à l'accueil principal.

Wire Flow



La capture de droite représente la page d'accueil de l'application. On y accède à tous moment via le menu qui se situe en bas de page. J'ai choisi un menu en bas de page par sa simplicité pour l'utilisateur qui a plus tendance à tenir son support mobile (smartphone/tablette) par le bas. Se trouve au centre de l'accueil deux boutons qui permettent de faire les 2 actions essentielles de l'application : ajouter un carton et ajouter un meuble (1). Ici, on peut ajouter une photo en cliquant sur le bouton « Ajouter une photo ».

Lorsque l'on clique sur « Démontable », les champs liés à cette action s'affiche comme le montre la capture suivante.

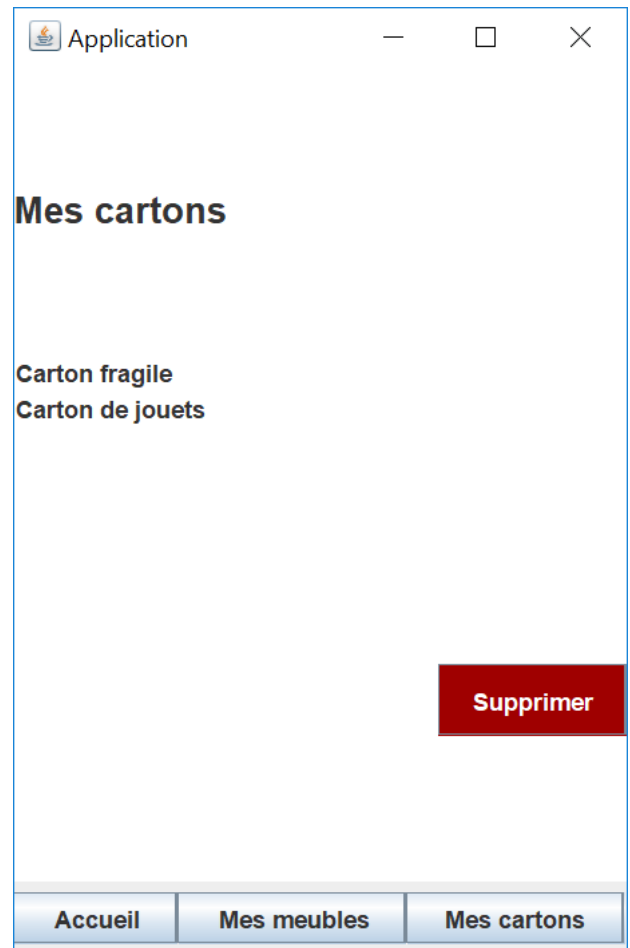
The screenshot shows a window titled 'Ajouter un meuble'. It contains a camera icon and the text 'Ajouter une photo'. Below this is a yellow armchair icon. The form has several input fields: 'Nom:', 'Description:', 'Volume (cm3):' (with a dropdown showing '0-20'), 'Choisir un carton:' (with a dropdown showing 'Carton fragile'), 'Nombre de pieces:' (empty), and 'Volume demonte:' (with a dropdown showing '0-20'). A checkbox labeled 'Démontable' is checked. At the bottom are two buttons: 'Annuler' (red) and 'Ajouter un meuble' (green).

This screenshot shows the same 'Ajouter un meuble' form, but with an error message box overlaid. The message box is titled 'Message' and contains an information icon, the text 'Veuillez remplir tous les champs', and an 'OK' button. The 'Démontable' checkbox is now unchecked. The 'Ajouter un meuble' button is highlighted with a green border.

En cliquant sur le bouton « Ajouter » sans avoir rempli tous les champs, une fenêtre d'alerte s'affiche pour prévenir l'utilisateur, ce procédé est aussi répéter pour l'ajout de cartons. Le bouton « Annuler » lui, redirige vers la page d'accueil.

The screenshot shows a window titled 'Ajouter un carton'. It contains input fields for 'Nom:' and 'Description:'. Below these are two dropdown menus: 'Type de carton:' (showing 'Petit') and 'Choisir une piece:' (showing 'Salon'). At the bottom are two buttons: 'Annuler' (red) and 'Ajouter un carton' (green).

Voici la page d'ajout de carton qu'on retrouve on cliquant sur « Nouveau carton » via la page d'accueil.



En cliquant dans le menu sur « Mes meubles » ou « Mes cartons », on a la possibilité de consulter la liste de cartons et de meubles ayant déjà été enregistrés. On a aussi la possibilité d'en supprimer en les sélectionnant.

Mes classes

Je n'ai pas utilisé de base de données par manque de temps et car j'ai eu un souci avec ma base. J'ai donc implémenté une classe « Data » qui simule l'enregistrement des données recueillies grâce à des listes. J'ai eu recours au Content Pane pour gérer les différentes pages de l'application, cependant pour l'ajout simple d'un ou deux composants (ex : pour les meubles démontables), j'ai appelé la méthode `revalidate`. Pour la mise en page de mes panels, je me suis servie de `GridBagLayout`.

Chaque élément du Content Pane est un objet hérité de la classe `JPanel` (`MesMeubles`, `MesCartons`, `Accueil`, `AjoutCarton`, `AjoutMeuble`). À l'intérieur de chacune des classes se trouvent des classes internes permettant d'écouter un ou plusieurs composants des panels. La classe `MonMenu` hérité d'un `JPanel` se retrouve dans les `JPanel` `MesMeubles`, `MesCartons` et `Accueil` et permet de naviguer entre les pages.

Afin de n'avoir qu'une instance de chaque panel, je les ai mis en statique dans la classe `Ecran` qui a hérité de l'objet `JFrame`.

La méthode principale se trouve dans le fichier `Application.java`.