

Documentation Interface Homme-Machine (XAML, WPF)

Sommaire :

1. Contexte de l'application.....	2
2. Sketchs et Storyboard.....	3
3. Diagramme de Cas d'Utilisations.....	8
4. Description du Diagramme de Cas d'Utilisations.....	9
5. Ergonomie de l'application.....	12
6. Accessibilité de l'application.....	13

1. Contexte de l'application

Quelle application cherchons-nous à réaliser ? Il s'agirait d'une application contenant différentes informations sur l'eau (en bouteille, dans la nature etc.) et son importance dans notre vie : INF'EAU.

Les idées :

- Une page contenant différentes marques de bouteilles d'eau : des eaux plates comme des eaux pétillantes. En cliquant sur une bouteille, on retrouve quelques informations à son sujet.

- Une page avec des généralités sur l'eau.

- Une page où l'on peut consulter et modifier sa consommation quotidienne d'eau. On peut alors consulter sa consommation de la semaine sur une liste évolutive et savoir si elle est suffisante).

Public visé : pas de public particulier, toute personne souhaitant se renseigner sur l'eau peut utiliser l'application.

Personas :

Clémentine Leroy

« Certains de mes clients me demandent le rôle de l'eau et son importance mais je ne sais pas quelle eau leur conseiller »

Clémentine débute en tant que diététicienne et ne sait pas comment informer ses clients sur quelles eaux choisir/recommander

- Age : 22 ans

- Profession : diététicienne

- Profil technique : pas très à l'aise avec l'informatique mais sait se débrouiller

- Centres d'intérêt : la nature, le jardinage ...



Arthur Cuesta

« Je m'entraîne régulièrement et je participe à des compétitions de culturisme, je dois alors surveiller le taux d'eau dans mon organisme pour rester le plus sec possible.

Cependant je ne sais pas comment faire ... »

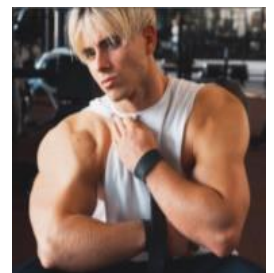
Un sportif : souhaiterait pouvoir suivre sa consommation d'eau et ses besoins

- Age : 20 ans

- Profession : étudiant en STAPS

- Profil technique : très à l'aise avec les nouvelles technologies

- Centres d'intérêts : la musculation, la musique ...



2. Sketchs et Storyboard

ATTENTION : les visuels suivants ne sont plus représentatifs de ce à quoi ressemble l'application.
Lorsque l'utilisateur ouvre l'application, il se trouve sur une fenêtre de connexion/inscription :

L'eau :
Les Infos

username

password

login register

ou

continuer en tant qu'invité*

*attention : continuer en tant qu'invité ne permet pas d'accéder aux favoris

Il peut alors se connecter en entrant son nom d'utilisateur et son mot de passe puis en cliquant sur le bouton login.

L'utilisateur peut aussi choisir de s'inscrire en cliquant sur le bouton register, il sera donc redirigé sur la fenêtre d'inscription suivante :

pseudonyme

mot de passe

confirmer le mot de passe

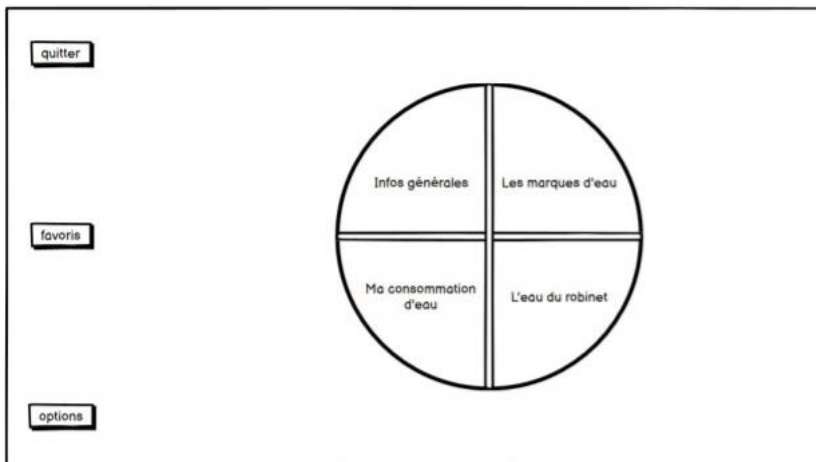
créer le compte annuler

Il lui suffira alors de rentrer les informations relatives à la création d'un compte

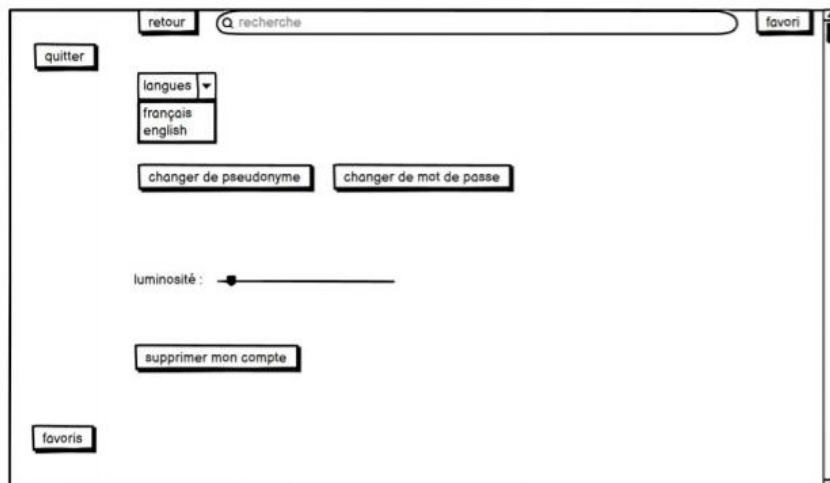
Il est toujours possible d'annuler la création du compte

L'application est aussi accessible sans compte (bouton « continuer en tant qu'invité » sur la première fenêtre), mais l'utilisateur n'aura par la suite pas accès à certaines fonctionnalités.

Une fois la connexion réalisée, l'utilisateur se retrouve sur le menu principal de l'application :

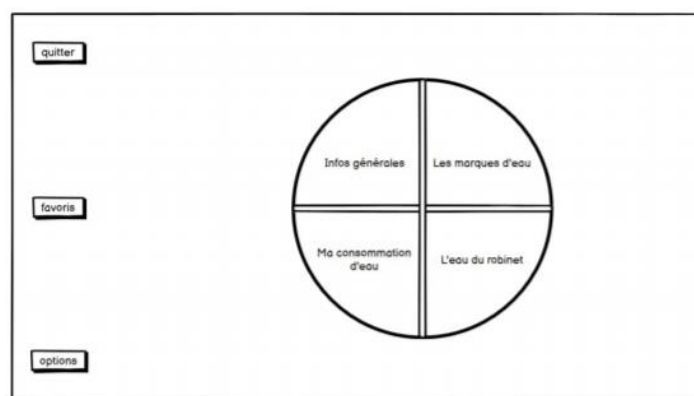


Il est possible dans un premier temps de modifier les paramètres en cliquant sur le bouton « options ».

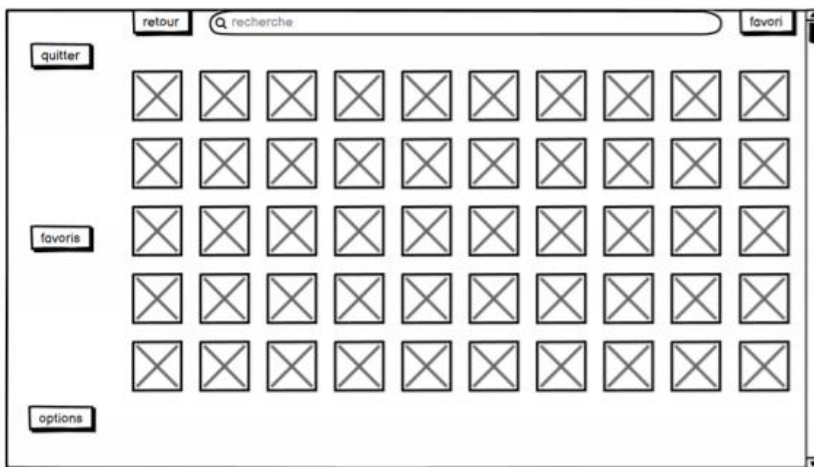


L'utilisateur peut choisir la langue de l'application, changer son nom d'utilisateur et son mot de passe, la luminosité ... Il peut aussi supprimer son compte s'il le souhaite.

En revenant sur le menu, l'utilisateur peut choisir la page sur laquelle il souhaite se rendre en cliquant sur l'une des quatre propositions du menu circulaire :

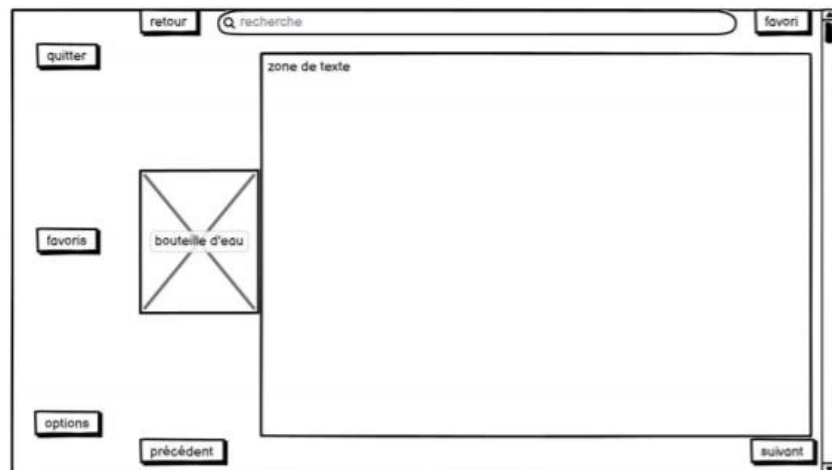


En cliquant sur « Les marques d'eau », l'utilisateur se retrouve sur une page constituée d'images de bouteilles d'eau :

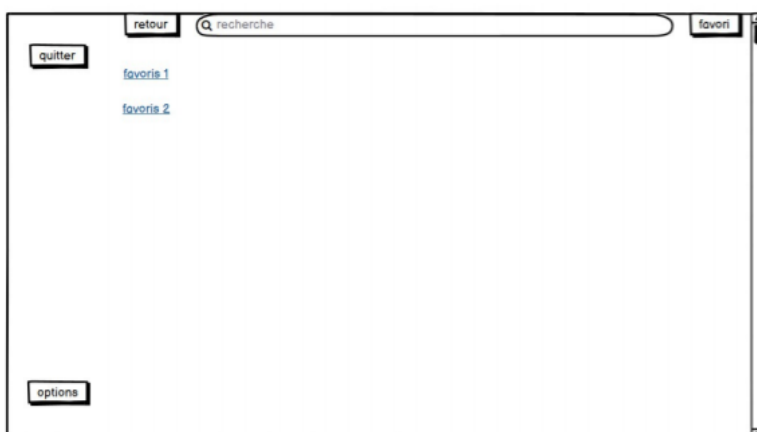


Il peut par la suite cliquer sur une bouteille et en voir le détail.

Lors de la consultation des détails d'une bouteille d'eau choisie, vous pouvez ajouter cette page aux favoris UNIQUEMENT si l'utilisateur possède un compte.

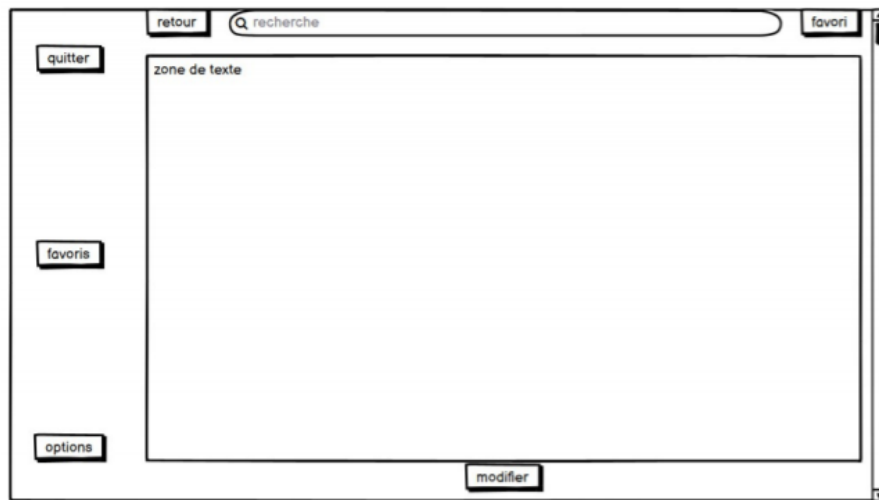


La page de favoris est consultable en cliquant sur le bouton « favoris » présent sur chaque fenêtre de l'application :



Cette page est constituée de liens cliquables (qu'il est possible de renommer) renvoyant directement à la page ajoutée aux favoris.

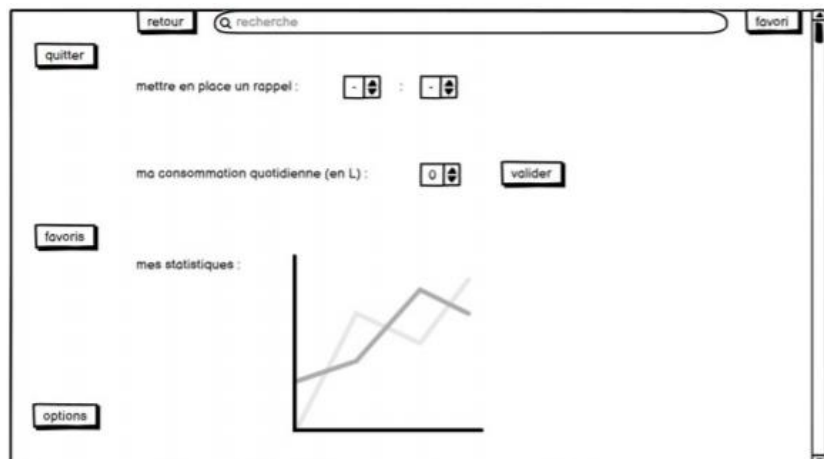
Les sections « Infos générales » et « L'eau du robinet » du menu principal renvoient toutes les deux à une fenêtre de même mise en page mais contenant des informations différentes. Il est ici toujours possible d'ajouter aux favoris.



Une autre fonctionnalité disponible est la recherche. En tapant un mot clé correspondant à l'une des pages de l'application, l'utilisateur y sera directement redirigé.

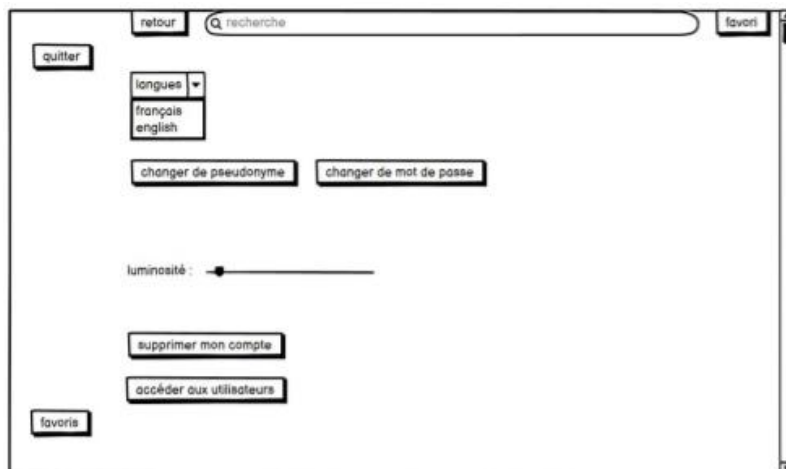
Enfin, la section « Ma consommation d'eau » du menu principal renvoie à une page avec différentes fonctionnalités :

L'utilisateur peut enregistrer un rappel pour penser à boire de l'eau. Il peut aussi entrer sa consommation d'eau quotidienne qui sera alors enregistrée puis retranscrites sur un graphique pour être facilement surveillée.



(A noter que cette fenêtre est elle aussi uniquement accessible en possession d'un compte)

L'application peut être parcourue en tant que compte administrateur. Les fenêtres restent les mêmes mais avec des fonctionnalités supplémentaires :

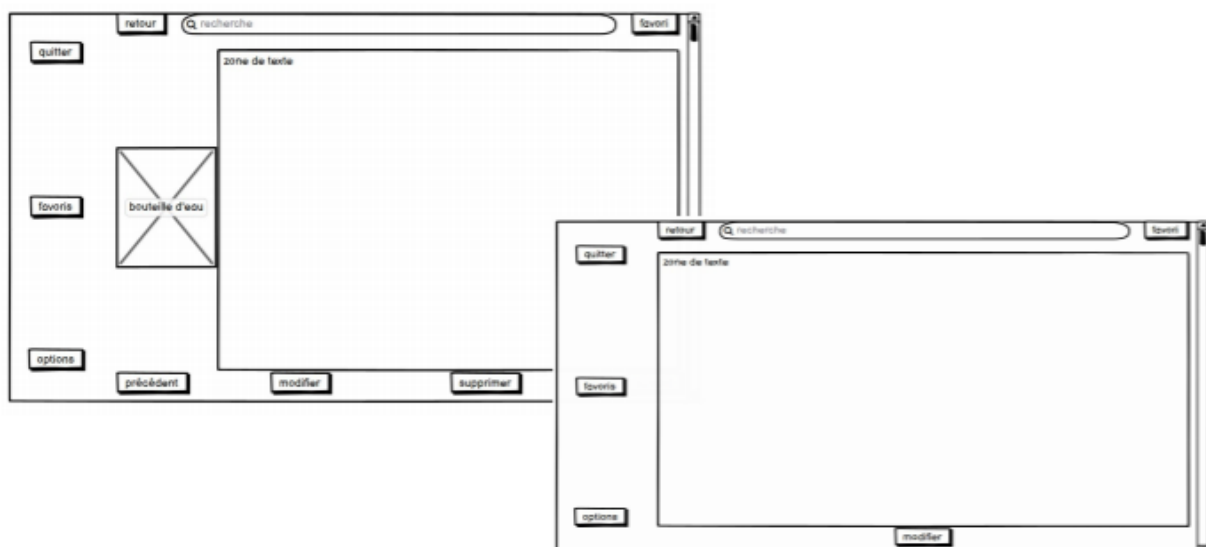


Accéder aux utilisateurs et leurs statistiques dans les paramètres

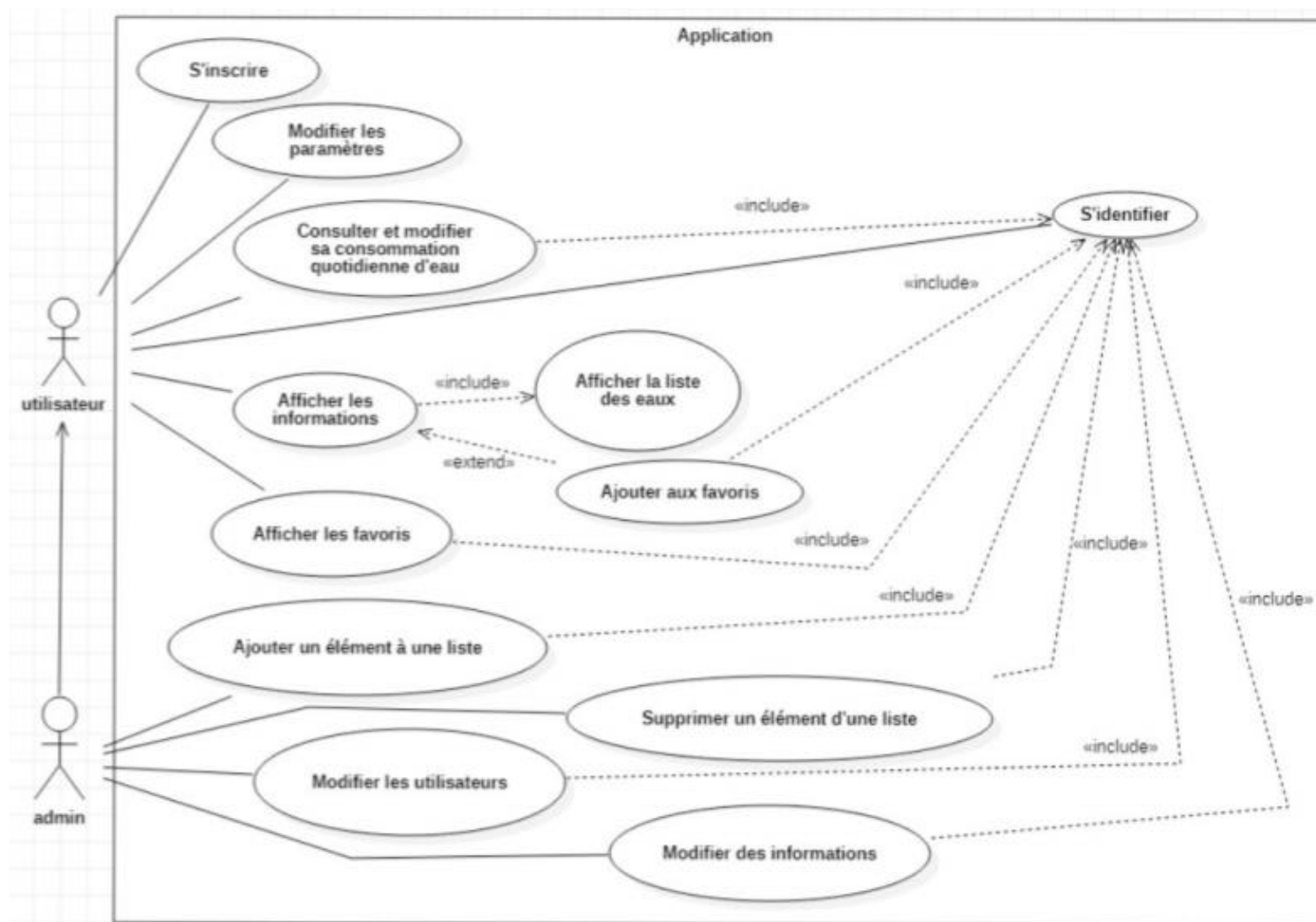
Ajouter ou supprimer des éléments dans l'application



Ou encore modifier des éléments



3. Diagramme de Cas d'Utilisations



4. Description du Diagramme de Cas d'Utilisations

Cas « S'inscrire »

Nom	S'inscrire
Objectif	Créer un compte pour bénéficier d'avantages sur l'application
Acteurs principaux	Utilisateurs
Conditions initiales	L'utilisateur doit avoir cliqué sur le bouton « Register » une fois l'application ouverte
Déroulement	L'utilisateur saisit les informations demandées (nom d'utilisateur et mot de passe)
Condition de fin	L'utilisateur doit avoir cliqué sur « créer le compte » pour valider la saisie ou sur « annuler »

Cas « S'identifier »

Nom	S'identifier
Objectif	Se connecter à un compte existant
Acteurs principaux	Utilisateurs
Conditions initiales	Aucune
Déroulement	L'utilisateur entre ses informations de connexion
Condition de fin	Si les informations saisies correspondent à celles d'un compte existant

Cas « Modifier les paramètres »

Nom	Modifier les paramètres
Objectif	Changer certains paramètres en fonction des préférences de l'utilisateur
Acteurs principaux	Utilisateurs
Conditions initiales	Avoir accédé à l'application (avec ou sans compte)
Déroulement	L'utilisateur clique sur le bouton « option » puis change ses préférences
Condition de fin	L'utilisateur clique sur le bouton « quitter » après changement de ses paramètres

Cas « Consulter et modifier sa consommation quotidienne d'eau »

Nom	Consulter et modifier sa consommation quotidienne d'eau
Objectif	Afficher la page concernant la consommation quotidienne d'eau de l'utilisateur
Acteurs principaux	Utilisateurs
Conditions initiales	L'utilisateur doit être connecté à un compte et avoir cliqué sur la section « Ma consommation d'eau » du menu
Déroulement	L'utilisateur peut consulter et enregistrer sa consommation d'eau, enregistrer un rappel
Condition de fin	L'utilisateur a cliqué sur le bouton « retour »

Cas « Afficher la liste des eaux »

Nom	Afficher la liste des eaux
Objectif	Affiche la page concernant la liste des différentes marques d'eau
Acteurs principaux	Utilisateurs
Conditions initiales	Avoir cliqué sur la section « Les marques d'eau » du menu
Déroulement	L'utilisateur peut parcourir la liste en scrollant sur la page
Condition de fin	L'utilisateur a cliqué sur le bouton « retour »

Cas « Afficher les informations »

Nom	Afficher les informations
Objectif	Affiche plus de détail sur l'élément souhaité
Acteurs principaux	Utilisateurs
Conditions initiales	-Avoir cliqué sur la section « Infos générales » du menu -Avoir cliqué sur la section « L'eau du robinet » du menu -Avoir cliqué sur l'un des éléments de la liste de la page concernant les marques d'eau
Déroulement	L'utilisateur peut consulter les informations relatives à l'élément qu'il a souhaité consulter
Condition de fin	L'utilisateur a cliqué sur le bouton « retour »

Cas « Ajouter aux favoris »

Nom	Ajouter aux favoris
Objectif	Ajouter la page courante à la liste des favoris
Acteurs principaux	Utilisateurs
Conditions initiales	-Être connecté avec un compte -Avoir affiché les détails de la page souhaitée -Avoir cliqué sur le bouton « favori » en haut à droite de la page
Déroulement	L'utilisateur ajoute simplement la page souhaitée à ses favoris avec le bouton « favori »
Condition de fin	L'utilisateur a cliqué sur le bouton « favori »

Cas « Afficher les favoris »

Nom	Afficher les favoris
Objectif	Afficher la liste des pages favorites de l'utilisateur
Acteurs principaux	Utilisateurs
Conditions initiales	Avoir cliqué sur le bouton « favoris » à gauche de la plupart des fenêtres
Déroulement	L'utilisateur consulte sa liste de favoris UNIQUEMENT s'il possède un compte. S'il n'en possède pas cette liste est vide
Condition de fin	L'utilisateur a cliqué sur le bouton « retour »

Cas « Ajouter un élément à une liste »

Nom	Ajouter un élément à une liste
Objectif	Ajouter de nouveaux éléments à la liste des marques d'eau pour compléter l'application
Acteurs principaux	Administrateur
Conditions initiales	-Être connecté en tant qu'administrateur -Se trouver sur la page de la liste des marques d'eau
Déroulement	L'administrateur clique sur le bouton « Ajouter un élément » puis saisi les nouvelles informations nécessaires à la création du nouvel élément
Condition de fin	L'administrateur a cliqué sur le bouton « valider »

Cas «Supprimer un élément d'une liste»

Nom	Supprimer un élément à une liste
Objectif	Supprimer des éléments existants à la liste des marques d'eau
Acteurs principaux	Administrateur
Conditions initiales	-Être connecté en tant qu'administrateur -Se trouver sur la page de la liste des marques d'eau
Déroulement	L'administrateur clique sur le bouton « Supprimer un élément » puis saisi le ou les éléments à supprimer
Condition de fin	L'administrateur a cliqué sur le bouton « valider »

Cas «Modifier les utilisateurs»

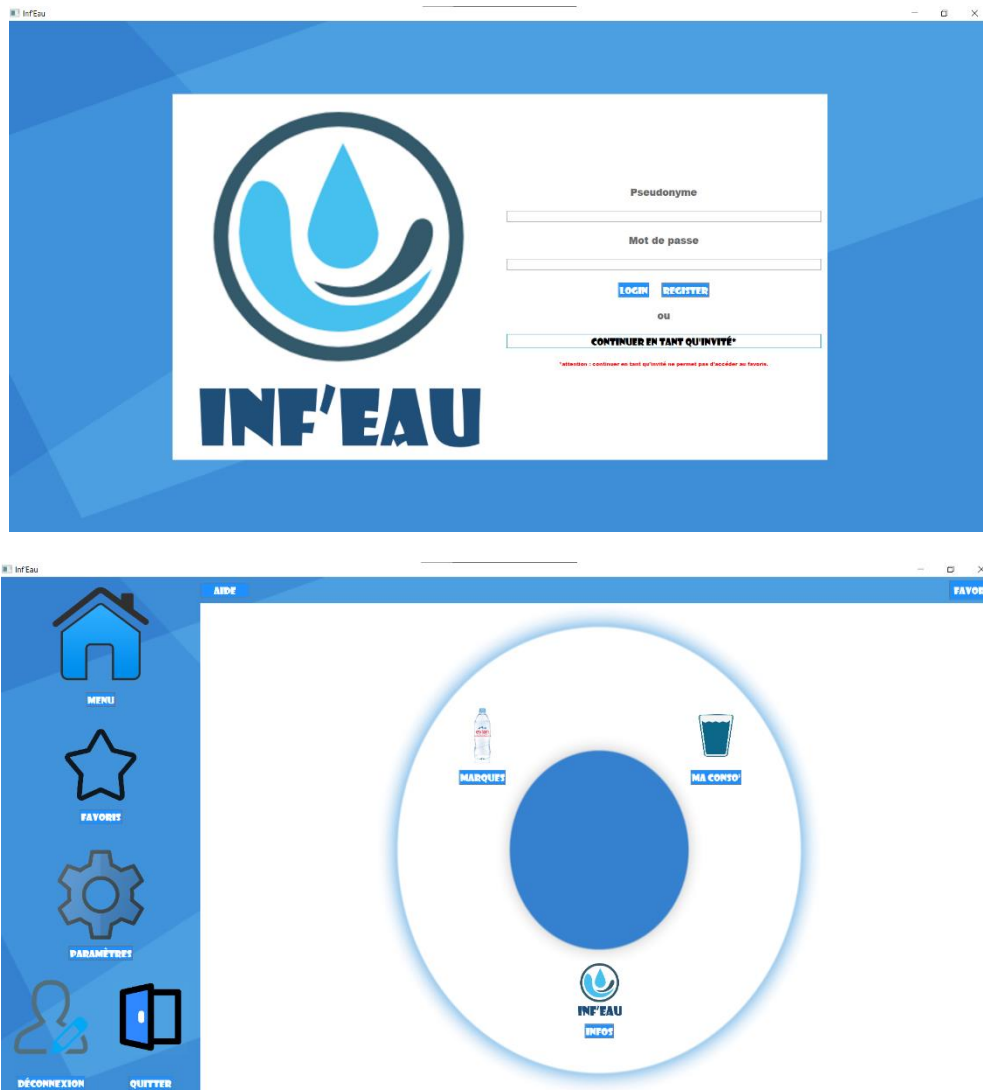
Nom	Modifier les utilisateurs
Objectif	Modifier des informations concernant les utilisateurs (favoris, mot de passe etc)
Acteurs principaux	Administrateur
Conditions initiales	-Être connecté en tant qu'administrateur -Se trouver sur la page des options
Déroulement	L'administrateur clique sur le bouton « Accéder aux utilisateurs » puis sélectionne l'utilisateur souhaité, modifie les éléments souhaités
Condition de fin	L'administrateur a cliqué sur le bouton « valider »

Cas «Modifier des informations»

Nom	Modifier des informations
Objectif	Modifier des informations concernant certaines pages
Acteurs principaux	Administrateur
Conditions initiales	-Être connecté en tant qu'administrateur -Se trouver sur une page concernant une marque d'eau OU dans la section « Infos générales » OU dans la section « L'eau du robinet »
Déroulement	L'administrateur clique sur le bouton « Modifier » puis modifie les informations qu'il souhaite
Condition de fin	L'administrateur a cliqué sur le bouton « valider »

5. Ergonomie de l'application

L'ergonomie de l'application se traduit par la facilité d'utilisation de celle-ci. Étant donné que notre application n'a pas de public visé/particulier, il est donc nécessaire qu'elle soit facilement compréhensible par tout utilisateur.



Comme le témoignent ces screenshots, l'interface graphique de INF'EAU est assez simple à la compréhension notamment grâce aux icônes plutôt similaires à d'autres applications et donc habituelles.

6. Accessibilité de l'application

L'accessibilité aux personnes en situation de handicap est un thème souvent oublié. Pourtant, c'est un sujet qu'il ne faut pas négliger : en effet, entre 15% et 20% de la population souffre d'un handicap (visuel, auditif, moteur...).

C'est pourquoi notre application intègre quelques paramètres liés à l'accessibilité.

Au niveau de la perception :

Il est possible d'augmenter la taille de la police sur toute l'application :

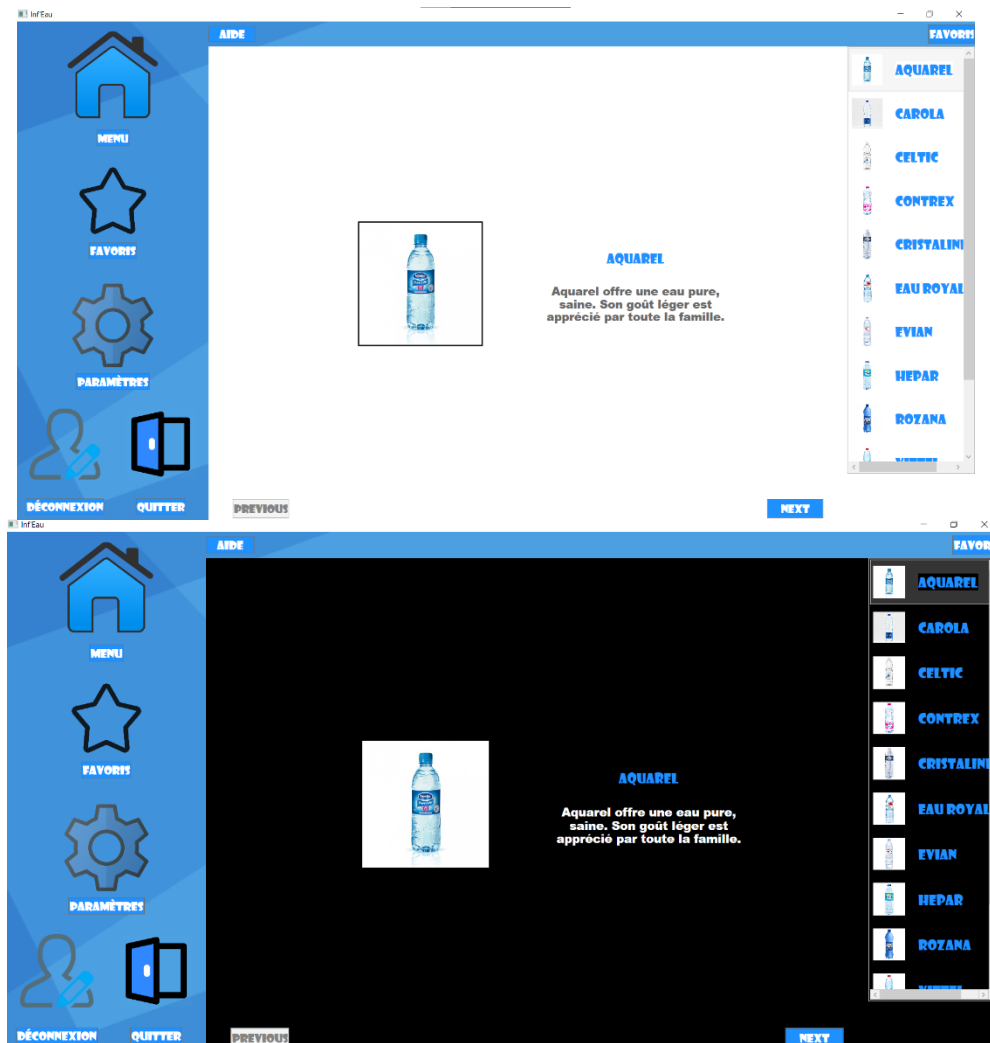


Au niveau de l'utilisation :

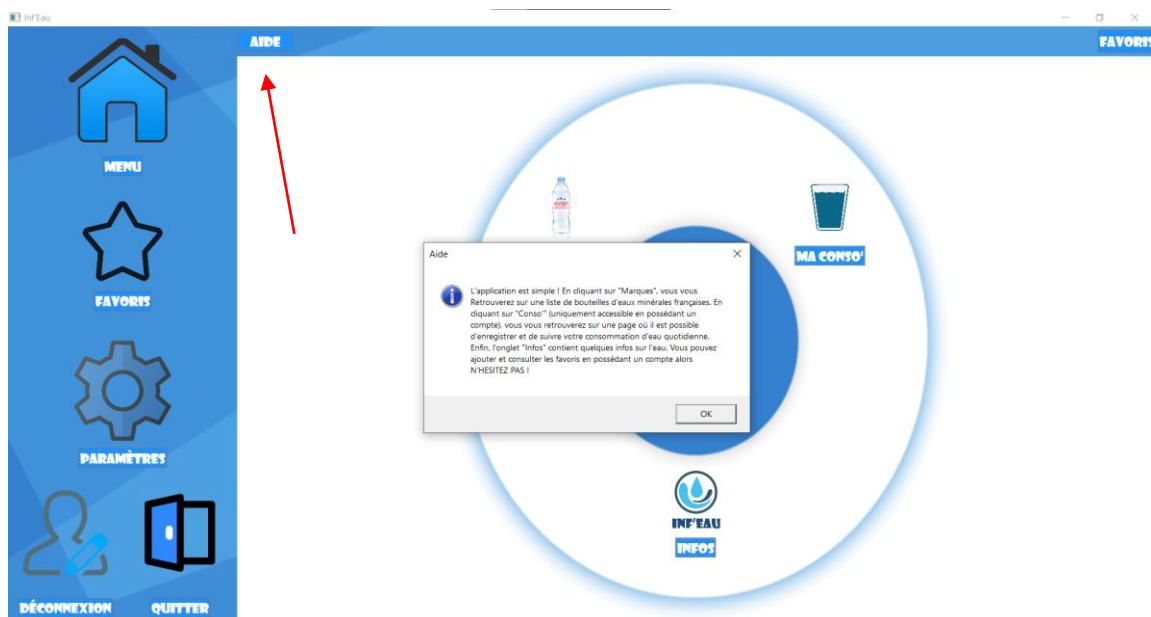
L'application est totalement parcourable uniquement au clavier : un bouton est défini comme bouton par défaut, il suffit ensuite de se déplacer avec les flèches directionnelles et le bouton tab.

Aucun contenu n'est susceptible de provoquer des crises convulsives.

Il y a la possibilité de définir le thème de l'application (sombre ou clair) pour préserver la vision.



Un bouton d'informations cliquable est disponible sur toutes les pages pour guider l'utilisateur s'il peine à utiliser l'application.



Au niveau de la compréhension :

Le contenu est simple et compréhensible.

Le formulaire d'inscription n'est pas long et ne demande qu'un pseudonyme ainsi qu'un mot de passe.