

**Identifiant :** P\_UX  
**Nom :** P\_UX  
**Titre :** Projet d'interface graphique

**Compétences :**

Démontrer ses compétences pour analyser, concevoir et développer une interface graphique liée à un thème donné (association avec le module ICT120)

## Durée

La durée de ce projet est de **8 semaines** à raison de **4 périodes par semaine** : 32 périodes

Le projet démarre le **jeudi 21.03.2024** et se termine le **jeudi 30.05.2024**.

## Etude de cas

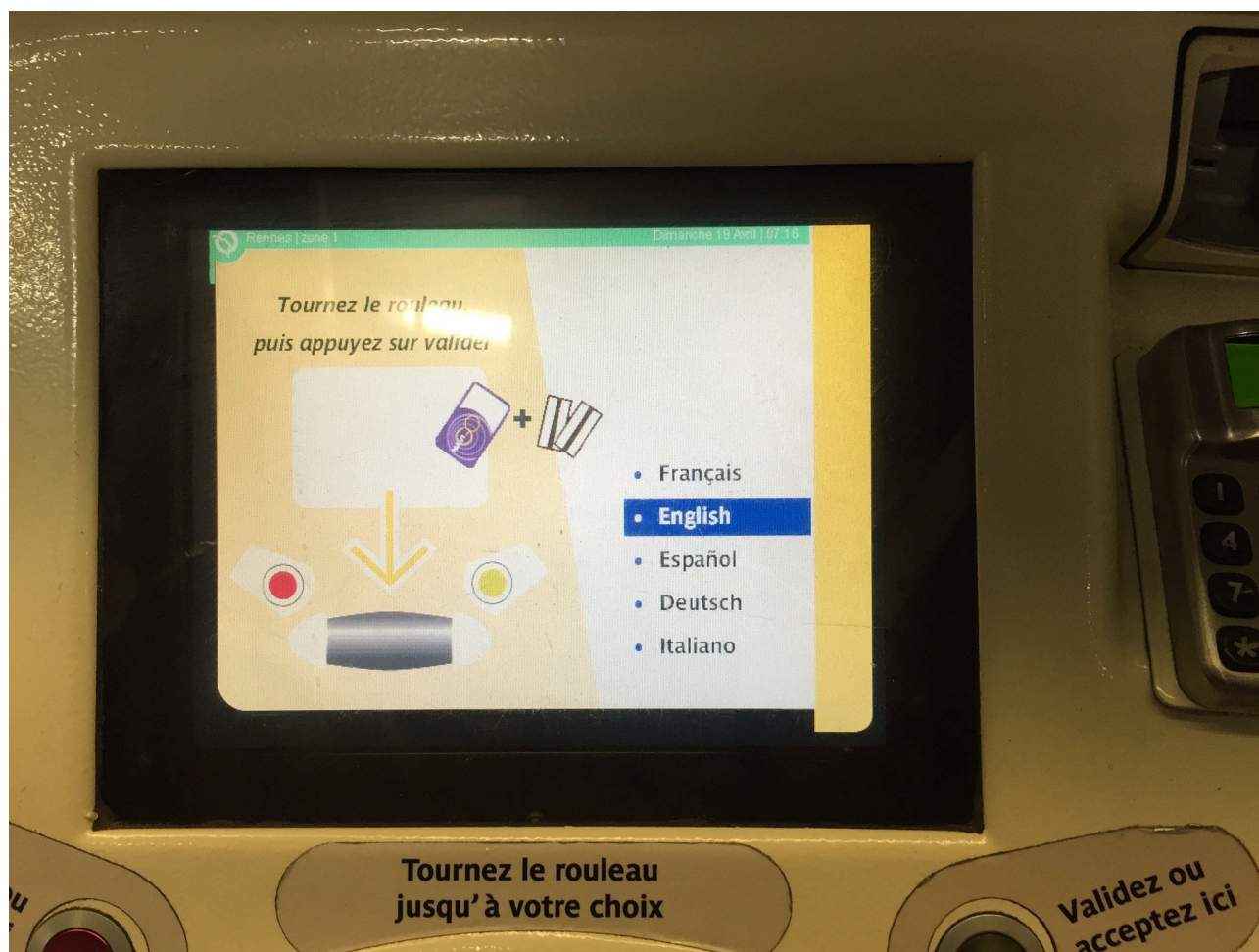
Vous avez été mandaté par la [RATP](#) pour proposer une nouvelle interface graphique pour les automates à billets du métro parisien.

Actuellement, les machines qui permettent d'acheter de billets se présentent sous cette forme :



Le remplacement de ces automates va demander la création d'une nouvelle interface.

Dans l'interface actuelle, la navigation dans l'outil s'effectue à l'aide d'un rouleau qui permet de se déplacer haut / bas et d'un bouton valider :



Une vidéo de présentation de cette ancienne interface :

<https://www.youtube.com/watch?v=Dk5m3g-4Wqk>

La nouvelle interface devra prendre en compte une utilisation à l'aide d'un clavier / souris (implémentation avec Windows Forms)

## Fonctionnalités

L'interface proposée devra contenir les fonctionnalités suivantes :

- **Choix de la langue** : l'interface devra gérer 5 langues différentes (français, anglais, allemand, italien, espagnol)
- **Achat de billets standards**
  - Choix de la catégorie (prix réduit, adulte)
  - Possibilité d'acheter plusieurs billets simplement (et de spécifier le nombre de billets)
- **Achat de billets spéciaux** (avec choix de la catégorie enfant / adulte) :
  - Billet pour Disneyland Paris
  - Pass « Paris Visite » pour 1 / 3 / 5 jours
  - Billet pour l'aéroport (avec choix de la catégorie de prix)
- **Moyens de paiement**
  - Cash
  - Carte de crédit
  - Google Pay (avec le téléphone)

## Travaux à produire

### 1.1 Code source

Une application en C# (technologie **Windows Forms**) qui permet d'acheter des billets.

Cette application devra prendre en compte les éléments suivants étudiés durant le module 120 :

- Ergonomie des interfaces (respect des principes UX)
- Utilisation du design pattern MVC
- I18N

### 1.2 Documentation

#### 1.2.1 Analyse

Une partie d'analyse contenant une **critique objective** de l'interface actuelle et des propositions d'amélioration envisagées.

#### 1.2.2 Maquette

Une maquette des différents écrans de l'application avec une explication des choix effectués. Choix du logiciel pour la création des maquettes libre.  
Les maquettes devront être validées par l'enseignant avant le début de l'implémentation.

#### 1.2.3 Réalisation

Un chapitre décrivant les étapes de la réalisation (utilisation MVC, regex, I18N, etc)

#### 1.2.4 Journal de travail

Un journal de travail devra être rempli régulièrement et fourni à la fin du projet.

## Evaluation

L'évaluation du projet sera effectuée sur :

- Le **respect** des fonctionnalités demandées
- L'utilisation correcte des éléments du module 120
- La **qualité** de la documentation
  - Fond : chapitres présents et complets (analyse, maquette, réalisation) ainsi qu'une introduction (contexte) et une conclusion (globale et personnelle).
  - Forme : rendu en pdf, en-tête / pied de page, table de matières, etc