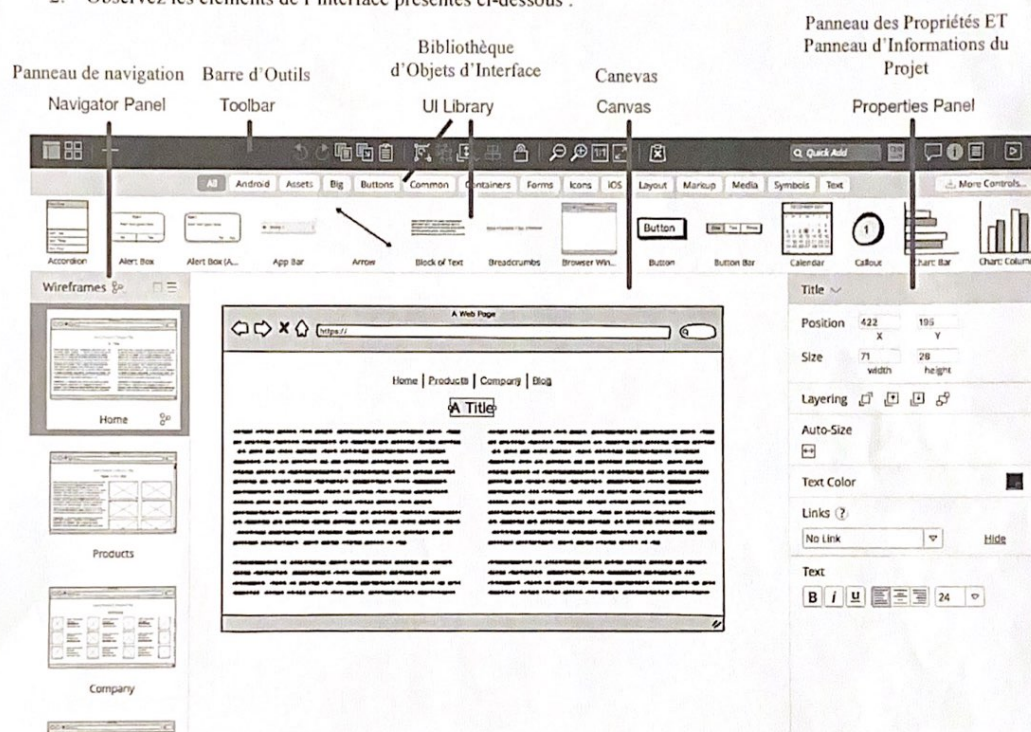


TP 1 : Prise en main de Balsamiq





En cas de fermeture intempestive de Balsamiq au cours du TP, si vous n'arrivez pas à le rouvrir, allez dans *C:\Program Files\Balsamiq\Balsamiq Wireframe*, Utilisez, votre login, AppData, Roaming et supprimez le répertoire Balsamiq. Fermez votre session avant de relancer votre session

Exercice 1 : Découverte de l'interface de Balsamiq Wireframe

1. Lancez Balsamiq Wireframe.
2. Observez les éléments de l'interface présentés ci-dessous :




LES MENUS

1. Grâce aux menus placés en haut à gauche  et à droite de la fenêtre principale , cachez le panneau de navigation, la bibliothèque d'objets d'interface, le panneau des propriétés et le panneau d'information sur le projet. Observez que la taille du canevas varie en fonction des fenêtres ouvertes. Rétablissez-la configuration initiale de l'interface.
2. Passez en mode plein écran grâce au bouton  du même menu. Faites Escape pour en sortir.
3. Parcourez les onglets du menu de la bibliothèque d'interface  de manière à prendre connaissance de tous les objets graphique ou contrôles disponibles autrement qu'à partir de l'onglet All les présentant tous.
4. Remarquez que les onglets Assets et Symbols sont vides car ils contiennent les ressources importées par le concepteur
5. Observez les objets usuels disponibles (Commons)

6. Retrouvez les objets suivants :

- Smartphone dans l'onglet Android
- Fenêtre de navigateur, ipad, iphone, smartphone dans l'onglet Big
- Image et fenêtre dans l'onglet Common
- Fenêtre de navigateur, ipad, iphone, smartphone, fenêtre dans l'onglet Containers
- Interrupteur à deux positions (switch), la barre d'outil dans l'onglet Forms
- Bluetooth, Google, share alt, skype, snapchat, text-height, thumbs up, twitter, usb, visa, volum-up, Windows, YouTube dans l'onglet Icons
- ipad, iphone dans l'onglet iOS
- scrollbar, Site Map dans l'onglet Layout
- x rouge dans l'onglet Markup
- image, lecteur video dans l'onglet Media
- tableau de données et Menu dans l'onglet Text

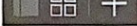

INSERTION D'ELEMENTS GRAPHIQUES

7. Insérez une fenêtre de navigateur dans le canevas en double-cliquant dessus dans le menu des objets d'interface.
8. Agrandissez-la et ajoutez un menu horizontal (Button Bar) dans lequel vous placerez le nom des 4 premiers onglets du menu des objets d'interface de Balsamiq (All, Android, Assets, Big). Pour cela, vous sélectionnez le contrôle dans la Bibliothèque UI puis le glissez vers le Canevas.
9. Déplacez ce menu dans la fenêtre de manière à ce qu'il soit à une place adaptée.
10. Utilisez le menu d'insertion rapide Quick Add  pour ajouter une image centrale dans votre interface.




NAVIGATION

11. Grâce au menu contextuel du panneau de navigation accessible par la flèche en bas à droite de la miniature, dupliquez votre diapositive



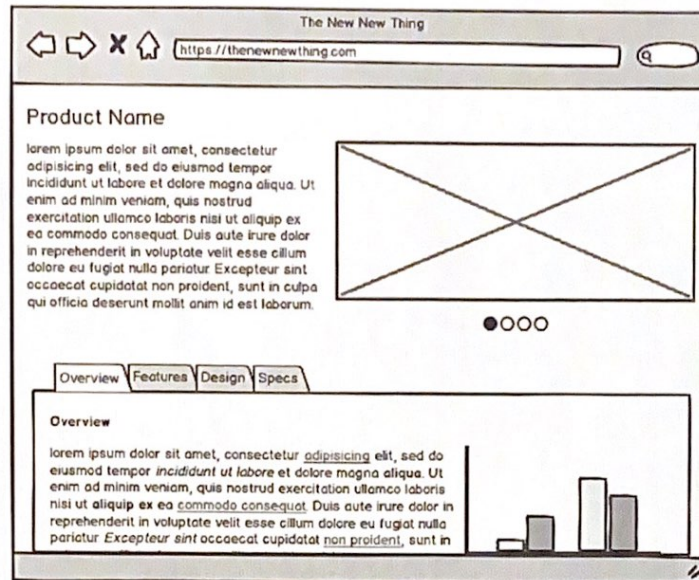
12. Créez une nouvelle diapositive grâce au + du menu supérieur .
13. Renommez vos trois diapositives grâce au menu contextuel.
14. Cachez le panneau de configuration et utilisez le menu supérieur gauche pour visualiser vos trois diapositives. .

PANNEAU DES PROPRIETES

15. Grâce aux différents icônes du menu en haut à droite, saisissez des commentaires avec  et des informations sur le projet avec .
16. Sélectionnez le menu horizontal (button bar) et affichez ses informations grâce à  Modifiez la taille du texte et observez l'évolution de la taille du menu.


Exercice 2 : Première maquette d'application web

Créez un nouveau projet pour réaliser la maquette suivante:



Pour copier un contrôle, utilisez CTRL + D.

L'alignement des 4 boutons circulaires (à rechercher dans les icônes) est obtenu :

- En regroupant les cercles grâce au menu supérieur central  ou à CTRL+G
- En sélectionnant l'image et les 4 cercles et en utilisant le panneau des propriétés

Dans la zone de texte, la mise en forme est obtenu en plaçant le texte entre :

- Des étoiles pour le mettre en gras : ***texte en gras***
- Des tirets bas pour le mettre en italique : *_texte en italique_*
- Des crochets pour les liens hypertexte : [Liens hypertexte]

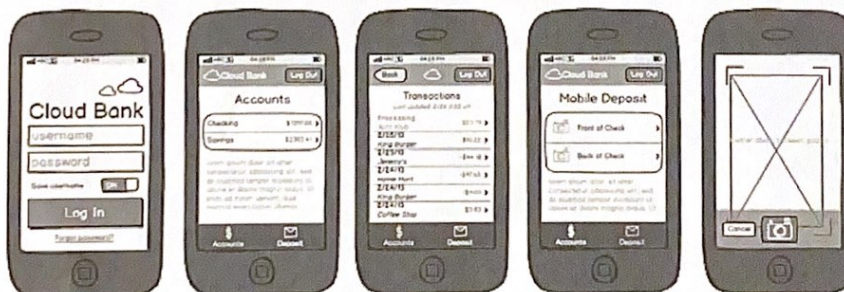
Remarquez qu'en tapant lorem dans la zone de texte, le texte Lorem Ipsum est généré automatiquement.

Pour obtenir un effet sélectionné sur l'onglet Overview, utilisez la propriété Selection dans le panneau des propriétés du Tab Bar.

Faites valider le résultat de votre travail par votre enseignant.

Exercice 3 : Première maquette d'application mobile

Créez un nouveau projet pour réaliser les maquettes suivantes :



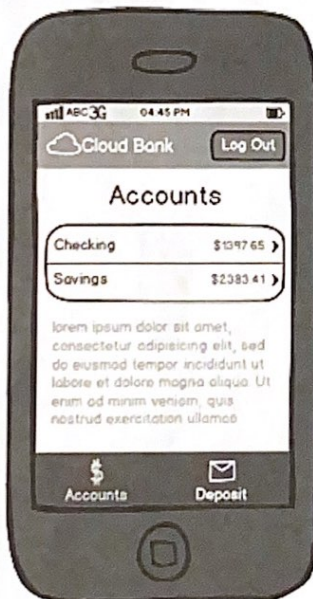
1. Réalisez l'écran de connexion suivant dans la page 1 du projet :



Pour obtenir l'effet « à compléter » de la zone de texte du login et du mot de passe, placer le texte entre tiret (-).

Si vous recherchez un contrôle particulier, utilisez « / » ou « + » sur votre clavier pour activer la zone de recherche Quick add

2. Réalisez l'écran du compte suivant dans la page 2 du projet :



Dans le menu d'iphone (iOS Menu), on obtient les deux textes différents (un plus grand aligné à gauche et un plus petit aligné à droite en les séparant par une virgule au moment de la saisie.

Pour obtenir les flèches dans le menu, utilisez le symbole > .

Visualisez comment obtenir toutes les possibilités d'aspect des items du menu grâce au panneau des propriétés.

Observez les possibilités d'introduire des liens vers les autres pages du menu, vers des pages web... Ces liens seront actifs en mode de présentation plein écran (Ctrl+F).

Les icônes du bas peuvent être obtenus en choisissant Icon and label puis l'outil de recherche du panneau de propriétés.

Le bouton de Log Out peut être obtenu à partir d'un Pointy Button en changeant la forme par défaut dans le panneau de propriétés.

3. Réalisez l'écran des transactions suivant dans la page 3 du projet:

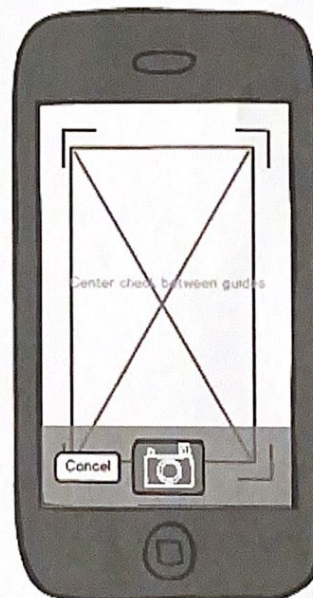


Pour cela, vous ferez une copie de l'écran précédent par exemple en le dupliquant à partir du panneau de navigation.

Dans le menu d'iphone, la mise en forme est obtenue ainsi :

- Texte en gris (désactivé) : entre – (tiret du 6)
- Texte en italique : entre _ (tiret du 8)
- Texte en gras : entre *
- Texte sur une ligne supplémentaire : introduit par \r
- Signe – entre guillemet pour ne pas être confondu avec le formatage

4. Réalisez l'écran des dépôts et l'écran de l'appareil photo dans les pages 4 et 5 du projet:



Le rectangle dont sont visibles uniquement les coins est obtenu à partir d'un rectangle à bord noir et de deux autres rectangles sans bord qui en cachent une partie.

5. Reliez les différents écrans entre eux et donc les différentes pages du projet grâce au panneau de propriétés des boutons et contrôles et visualisez le résultat en mode de présentation plein écran (Ctrl+F) pour pouvoir actionner les liens.
6. Faites valider le résultat par votre enseignant.

Exercice 4 : Réalisez le prototype vertical de votre application préférée (Web ou mobile)