

Techniques pour les Logiciels Interactifs

Line POUVARET

2015-2016

Chapitre 1

Introduction à l'Interaction Homme-Machine

cours disponible sur [http ://iihm.imag.fr/blanch/M1](http://iihm.imag.fr/blanch/M1)

1.1 L'interaction

Interface d'un logiciel = interface utilisateur.

IHM = interaction homme-machine

1.1.1 Définitions

- Interface : Frontière entre le monde physique et le monde numérique
- Interaction : Échange continu (boucle). Agit par le biais d'interface sur le monde numérique.
- Interaction Homme-Machine : Évaluation et Conception vont de paire.

La mise en œuvre (= réalisation) correspond au sujet du cours.

1.1.2 Styles d'interaction

La ligne de commande

read-eval-print-loop : l'interpréteur se met en attente du texte (sur l'entrée standard)

read : récupère l'entrée.

eval : interprète et analyse le résultat.

print : affiche le résultat.

Syntaxe + Sémantique doit être connue de l'utilisateur.

Les menus/formulaires

Arrivée des outils informatiques pour des non informaticiens.

Choix parmi des fonctions programmées.

La manipulation directe ("direct manipulation")

B. Schneiderman

Premiers ordinateurs personnels : Xerox Star et Xerox Lisa (avec fonctions de drag and drop)

Chapitre 2

Principes pour le développement de logiciel interactif

2.1 Element d'architecture

- Séparation de l'interface

Principe 1 : sépaer Noyau Fonctionnel (quoi) et IU (comment)

Principe 2 : NF indépendant de IU

→ Minimiser les dépendances

Principe 3 : NF conçu pour l'interaction

- la notification
- en prévention des erreurs
- annulation