

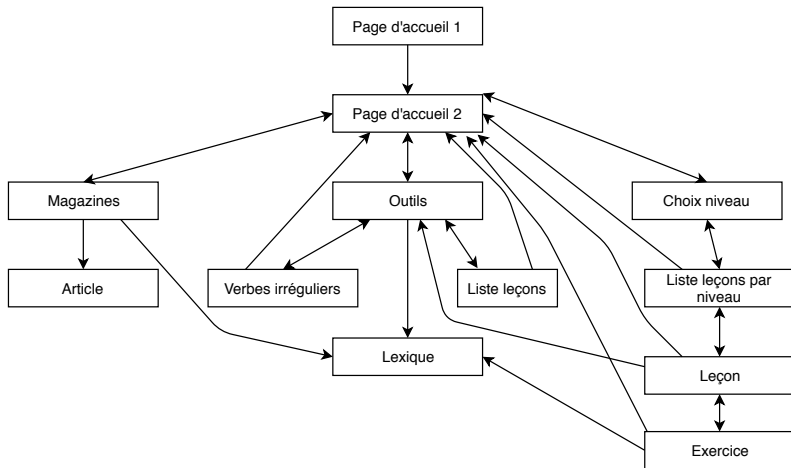
# Projet – I.H.M.

Bigot Aymeric & Simon Mélina

Université de Pau et des Pays de l'Adour

14 décembre 2018

# Diagramme de l'architecture du logiciel



## Architecture du logiciel

- Au lancement du logiciel, la **page d'accueil** s'affiche et propose une description de fonctionnement du logiciel. Elle donne accès à la **page de sélection de l'activité**.
- La page de selection présente trois choix :
  - La partie « **Magazines** » : propose de découvrir des documents en langue étrangère à l'aide de liens hypertextes permettant d'ouvrir la page des sites hébergeurs dans l'application.
  - La partie « **Ateliers** » : fournit les leçons intégrées dans le logiciel ainsi que des exercices de difficultés adaptées pour l'apprentissage conforme de la langue.
  - La partie « **Outils** » : alimente le logiciel de la liste des verbes irréguliers, des leçons présentes dans la partie atelier ainsi que d'un lexique comprenant la traduction de mots utilisés dans ce logiciel.

## Architecture de la partie « magazines »

La partie « **magazines** » permet de découvrir des documents en langue étrangère, triés par domaine.

Depuis cette partie, il est possible d'accéder au lexique.

## Architecture de la partie « ateliers »

La partie « **ateliers** » permet d'accéder à la **page de sélection des niveaux** pour apprendre et s'améliorer progressivement.

- Après avoir choisi son niveau, l'utilisateur parvient à la **page de sélection des leçons**
  - Après avoir sélectionné sa leçon, l'utilisateur accède à la **leçon** correspondante et peut choisir :
    - de consulter les **outils** du logiciel ;
    - ou, de parvenir à l'**exercice** correspondant.

## Architecture de la partie « outils »

La partie « **outils** » donne accès à trois aides pour accompagner l'utilisateur :

- Le **lexique** présente la traduction des mots utilisés dans ce logiciel, ainsi qu'un exemple d'utilisation.
- La **liste des verbes irréguliers** qui fournit le participe passé, le prétérit ainsi que la traduction pour chaque verbe.
- La **liste des leçons** qui permet de faire correctement les exercices.

## Choix de la couleur

La couleur **verte** connote :

- La jeunesse
- La concentration
- L'espoir
- La positivité
- La réussite

Cette couleur permet ainsi de stimuler l'apprentissage de la langue.

## Guide d'utilisation

- Au lancement, la **page d'accueil** s'ouvre et affiche la description du logiciel. Pour continuer, il suffit de cliquer sur le bouton « c'est parti » en bas de la page.
- L'utilisateur accède à une **seconde page d'accueil** qui présente une description des trois parties de l'application soient les magazines, l'atelier et les outils. Il peut y accéder en cliquant sur le bouton en-dessous de la description correspondante.
- Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton « accéder aux magazines », il arrive sur la **page présentant les articles de magazines** triés par thème. Il peut accéder à l'article voulu en cliquant sur son titre ainsi une pop-up contenant l'article s'ouvre. L'utilisateur peut ensuite retourner à l'accueil ou accéder au lexique en cliquant sur le bouton correspondant en haut à gauche.

## Guide d'utilisation

- Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton « accéder aux ateliers », il arrive sur **la page pour choisir son niveau**. Il peut alors choisir la difficulté voulue entre débutant, intermédiaire ou avancé en cliquant sur le bouton correspondant placé en-dessous de la description. Ensuite, il arrive sur la **page présentant la liste des différentes leçons** qu'il peut consulter. Il peut alors revenir au choix de la difficulté en cliquant sur le bouton « retour au choix du niveau » placé en bas à gauche ou bien choisir une leçon. Il peut accéder à cette leçon en cliquant sur le bouton « c'est parti » à droite de la description. Après avoir lu la leçon, il peut accéder aux outils ou passer à l'exercice en cliquant sur le bouton correspondant en bas de la page. Arrivé sur la **page de l'exercice**, l'utilisateur peut accéder au lexique à l'aide du bouton « lexique » en haut à gauche, retourner à la leçon grâce au bouton en bas à gauche ou faire l'exercice.



## Guide d'utilisation

- Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton « accéder aux outils », il arrive sur une **page qui lui présente les outils** auxquels il peut accéder soient un lexique, une liste de verbe irréguliers et une liste de leçon. Pour se faire, il doit cliquer sur le bouton en bas correspondant à l'outil souhaité. S'il clique sur bouton « accéder au lexique », une pop-up contenant le **lexique** apparaît qu'il peut fermer en cliquant sur le bouton « fermer » en haut à gauche. S'il clique sur le bouton « accéder aux verbes irréguliers », l'utilisateur accède à la **liste des verbes irréguliers**. Il peut alors retourner à la page de sélection des outils en cliquant sur le bouton « retour aux outils ». Si l'utilisateur choisit de cliquer sur le bouton « accéder à la liste des leçons », il accède à la **liste des leçons** enregistrées dans le logiciel. Il peut alors retourner à la page de sélection des outils en cliquant sur le bouton « retour aux outils ».
- De plus, depuis n'importe où, l'utilisateur peut revenir à la page d'accueil à l'aide du bouton « Accueil » situé en haut à gauche de chaque page.

# Pourquoi choisir notre logiciel ?

- ❶ Le logiciel ne prend pas en compte le niveau initial de l'utilisateur : possibilité de choisir entre débutant, intermédiaire ou avancé.
- ❷ Il y a un accompagnement l'utilisateur, les leçons sont construites de façon progressives.
- ❸ L'accès au lexique se fait facilement et de n'importe où dans le logiciel.
- ❹ La lecture des articles se fait dans le logiciel, pas besoin de navigateur web.
- ❺ Le tri des magazines est réalisé par thème pour que chacun trouve un article intéressant à lire.
- ❻ Il y a un accès aux leçons peu importe le niveau.
- ❼ La liste des verbes irréguliers.