

1 Une application ergonomique :

Notre application a comme objectif d'être simple d'utilisation. N'importe qui pourra prendre en main l'application pourra naviguer entre les différentes informations. Les boutons sont clairs et visibles. Ils changent de couleur dès qu'un utilisateur met sa souris dessus. De plus, un sigle peut aider à comprendre l'utilité d'un bouton.

Par exemple, ce sigle, connu par tous, correspond à la sauvegarde des données.



Nous avons fait le choix d'ouvrir une nouvelle fenêtre à chaque fois que l'on appuie sur un bouton. Ce choix peut paraître très peu instinctif mais tout au contraire, ce choix est réfléchi. Un joueur de jeu de rôle a souvent besoin de voir plusieurs compétences en même temps, afin de connaître toutes les options à sa disposition pour prendre la meilleure décision. De plus il peut déplacer cette fenêtre ou il le souhaite sur son écran. De plus, le maître du jeu (celui qui dirige la partie) a souvent besoin d'avoir devant lui plusieurs profils en même temps. En effet, les joueur et joueuses ont des personnages différents, ayant chacun leurs profils. Donc, la possibilité d'avoir plusieurs fenêtres nous a semblé être la meilleure option.

Nous avons décidé d'utiliser des doubles clics pour pouvoir afficher le détail des personnages. En effet, puisque l'application peut ouvrir plusieurs fenêtres, nous avons pensé qu'il serait plus pratique d'avoir cette « sécurité » pour l'utilisateur.

2 Une application qui prend en compte l'accessibilité

L'application est faite pour être accessible à tous malgré le fait que les utilisateurs sont assez ciblés.

Par exemple, l'entièreté de l'application est navigable via le clavier. Aussi, certains boutons ont été faits pour réagir à l'appui sur la touche entrée pour valider, afin, encore une fois, de la rendre plus accessible.