Documentation IHM :

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’ou appuie sur un bouton. Ce choix peut paraitre 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. De plus il peu déplacé cette fenêtre ou il le souhait sur son écran. De plus, le meneur de jeu (celui qui dirige la partie) a besoin d’avoir devant lui plusieurs profils en même temps.

Nous avons décidé d’utiliser des doubles cliques pour pouvoir afficher le détail des personnages car l’utilisateur peut sans le faire exprès cliquer sur un profil alors qu’il voulait pas voir son détail.

1. **Une application qui prend en compte l’accessibilité**

L’application est accessible à tous malgré le faites que les utilisateurs soient assez ciblés. Elle accessible à tous par sa prise en main simple et son ergonomie. Le design d l’application est accueillant et plaira aux utilisateurs.