

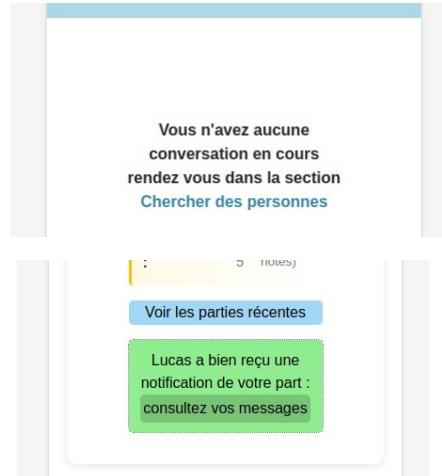
Analyse Finale de l'application avec les critères de Bastien et Scapin.

La Compatibilité :

Les utilisateurs utiliseront à priori l'application dans un cadre privé, il faut surtout que ce soit responsive et utilisable aussi sur téléphone (les réseaux sociaux étant majoritairement utilisés depuis le mobile).

Le Guidage :

Nous avons essayé de guider l'utilisateur,
Par exemple s'il cherche à accéder à des messages
mais qu'il n'a commencé aucune conversation :

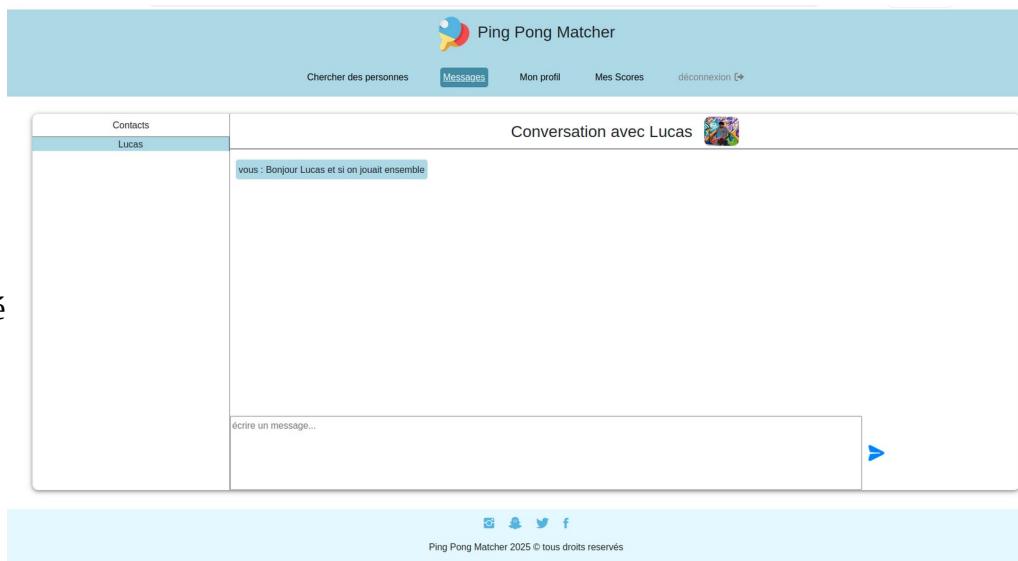


Ou encore si l'utilisateur a demandé à jouer avec une personne, lui faire comprendre que cela a démarré une conversation :

La cohérence :

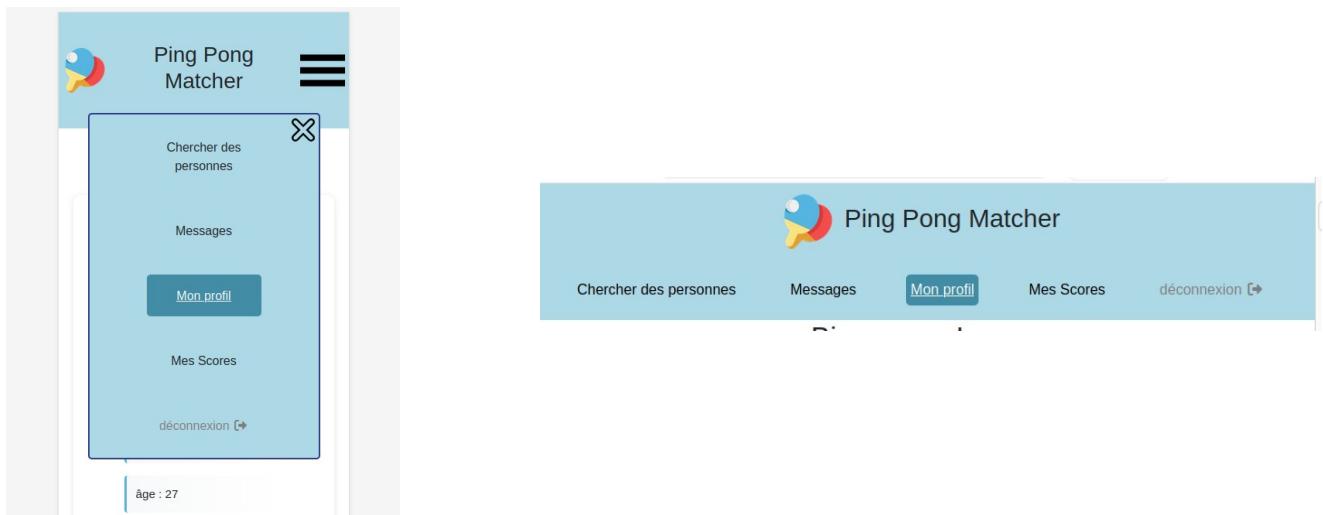
Nous avons essayé de garder un code couleur cohérent qui tire vers le bleu clair ce qui rappelle une des faces d'une raquettes de ping pong.
Nous avons également cherché à avoir toujours le même type de boutons pour les boutons qui déclenchent des actions : *notifier un autre joueur ou encore se connecter.*

Concernant la navigation nous avons cherché à garder une cohérence sur les couleurs (couleurs de la page active, couleur quand survol, et couleur différente pour la déconnexion).



Adaptabilité

Notre application étant un réseau social on suppose qu'elle peut être utilisée aussi bien sur téléphone que sur ordinateur. Nous avons donc cherché à la rendre adaptative à ce niveau là. C'est à dire responsive, et avec un menu déroulant (burger menu pour le téléphone) contre un menu classique pour le pc :

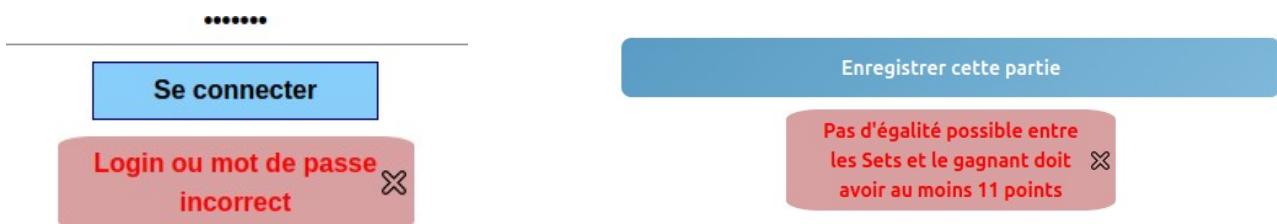


Le contrôle explicite.

Pas grand-chose à dire sur ce critère, le système fera une action uniquement à la demande des utilisateurs (changement de page, connexion, demander à jouer avec une personne, ajouter une partie ...).

Gestion des erreurs.

Il y a peu d'erreur métier possible dans notre cas à part un mauvais mot de passe ou login à la connexion. Et également bien rentrer un score de parties qui est impossible selon les règles du ping pong. Dans ces deux cas nous informons avec un message d'erreur explicite et rouge :



La charge de travail.

Nous avons cherché vraiment à dissocier les différentes fonctionnalités, pour éviter une trop grande charge de travail.

Dans « **chercher des personnes** » il n'y a que 3 actions possibles (voir parties, filtrer, proposer de jouer).

« **Mon profil** » permet seulement de voir son profil et d'accéder au menu d'édition du profil.

Le menu d'édition du profil sert uniquement à modifier son profil.

Le Menu « **mes scores** » sert uniquement à voir et gérer ses scores.

La seule partie « chargée » de l'application c'est le menu de navigation, mais c'est tout à fait acceptable il n'y a que 5 actions possibles dans le menu (4 pages différentes + la déconnexion).