

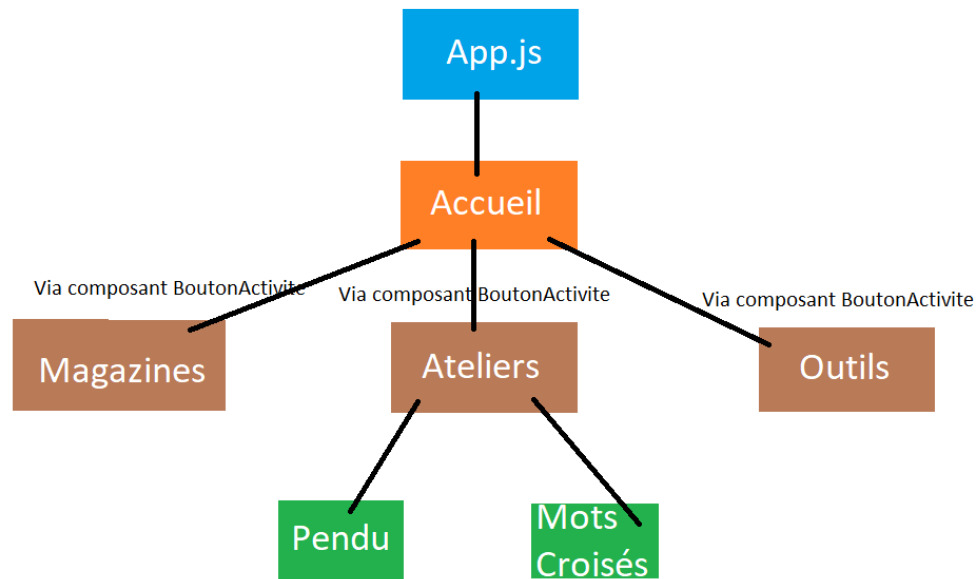
Compte-rendu technique projet IHM



SOMMAIRE

- I. Description architecture
- II. Choix ergonomiques
- III. Guide d'utilisation
- IV. Points forts du projet

I. Description architecture



Pour l'accueil, il y a le composant boutonLangue qui permet de récupérer la langue. Il y a aussi le composant boutonActivite qui permet d'accéder aux pages magazines, ateliers et outils. Il y a aussi des composants banniere et footer qui permettent d'afficher ceux-ci.

L'état de la langue est lui-même transmis aux pages inférieures à accueil pour pouvoir garder la langue choisie. Chacune de ces pages dispose de leur composant permettant de récupérer les données pour ensuite les afficher dans les pages voulues.

Ces données sont stockées dans un dossier data.

L'ensemble des titres sont aussi des composants ainsi que les jeux.

Nous disposons aussi d'un dossier styles contenant tous les styles que nous utilisons en dehors de bootstrap.

II. Choix ergonomiques



Nous avons choisi d'allier des couleurs complémentaires, non agressives à l'œil et surtout plutôt agréable à regarder ou en tout cas, qui ne gênent pas dans la navigation de l'utilisateur.

Vous avez sélectionné :

Nous avons aussi choisi d'adopter une police qui selon nous est suffisamment grande pour que tout à chacun puisse naviguer aisément sur notre site d'apprentissage. (Exemple ci-contre)



Nous avons enfin choisi d'adopter des tailles de boutons cliquables assez grandes afin que l'utilisateur puisse comprendre facilement ou cliquer tout en évitant de surcharger d'informations afin de laisser l'utilisateur respirer. (Exemple ci-contre même si ces boutons seront modifiés pour la présentation du prototype).

II. Choix ergonomiques



Présence d'un bouton d'aide cliquable permettant à l'utilisateur d'envoyer un mail à nos services afin d'avoir de l'aide ou des informations. (affichage si l'utilisateur passe sa souris sur le bouton d'aide.)



Affichage du bouton d'aide si l'utilisateur n'a pas la souris dessus



Si l'utilisateur passe sa souris sur chacun des boutons permettant d'aller sur les pages magazines, ateliers, outils, il aura un message d'aide tel que celui-ci pour lui donner des informations concernant le contenu de la page

III. Guide d'utilisation



Français



Anglais



Allemand



Espagnol

L'utilisateur choisit tout d'abord la langue qu'il souhaite apprendre

Magazines

Ateliers

Outils

L'utilisateur (après avoir choisit sa langue) peut choisir la page à laquelle il souhaite accéder. Ces boutons seront eux aussi modifiés pour la présentation du prototype.

Accueil

Magazines

Ateliers

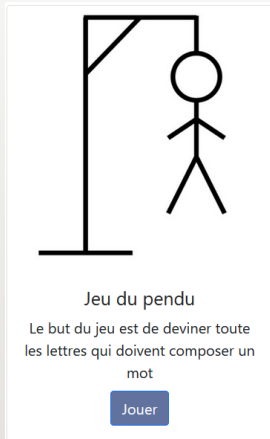
Outils

La page affichée est celle pour laquelle l'utilisateur a cliqué sur l'étape précédente (ici magazines). La sidebar qui est affichée ici permet de naviguer sur les différentes pages ou de revenir directement à la page d'accueil afin de choisir une nouvelle langue.

III. Guide d'utilisation



Ainsi, dans magazines, l'utilisateur peut visualiser/lire des magazines et livres ainsi que les télécharger. De nombreux documents sont disponibles comme par exemple le document affiché ici.



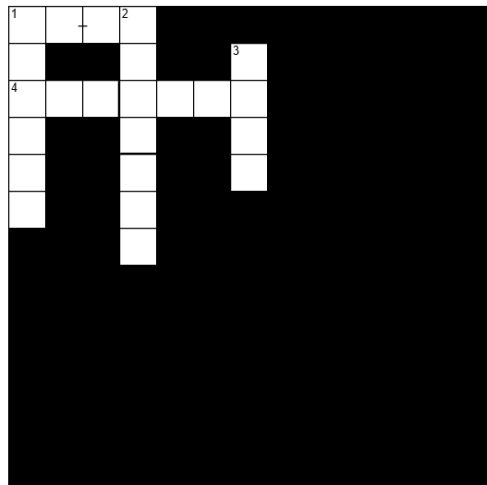
L'utilisateur dispose aussi de plusieurs jeux dans la partie ateliers lui permettant de s'entraîner et de s'améliorer dans une langue choisie de manière ludique comme par exemple le jeu du pendu affiché ici.



L'utilisateur dispose aussi de playlist de cours en ligne dans la partie outils dans la langue choisie pour l'aider dans sa progression quotidienne.

IV. Points forts du projet

Mot croisé



Horizontal

- 1 Toy on a string (2-2)
- 4 Have a rest (3,4)

Vertical

- 1 Colour (6)
- 2 Bits and bobs (4,3,4)
- 3 See 2

Vérifier ▾

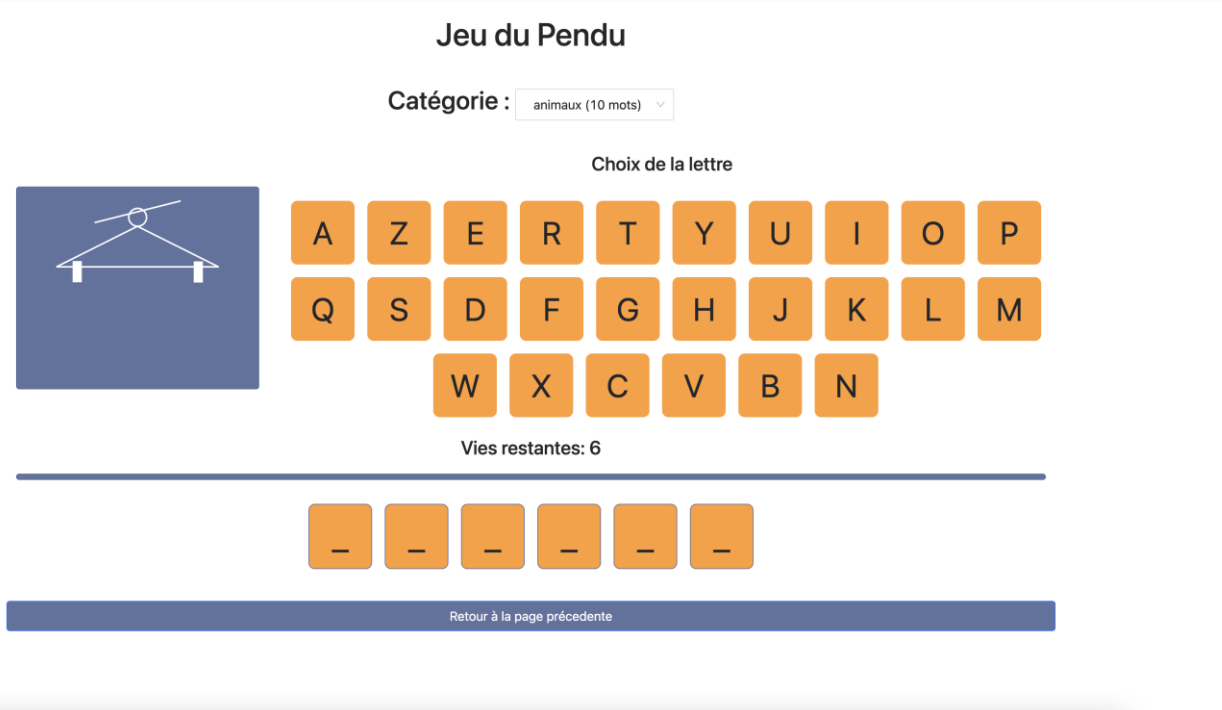
Révéler ▾

Effacer ▾

[Retour à la page précédente](#)

L'utilisateur a la possibilité de jouer au mot-croisé avec les mots dans la langue que celui-ci a choisi d'apprendre. Des indices des mots à l'horizontal et à la vertical sont présents

IV. Points forts du projet



L'utilisateur a la possibilité de jouer au pendu avec les mots dans la langue que celui-ci a choisi d'apprendre. Il a la possibilité de changer de catégorie. L'utilisateur possède un nombre de vie limité, si celui-ci épuise ses vies, il aura perdu et le mot lui sera alors révélé.