

Stefan UNGUREANU

Université de Strasbourg

Rapport - Projet - Interfaces Homme-Machines

Wireframes + éléments, propriétés et fonctionnalités

Pour concevoir proprement l'interface requise par ***La Banque***, j'ai effectuée deux wireframes, chacun pour les deux pages que le projet devrait contenir:

- La partie qui permet a l'utilisateur de se connecter

The diagram illustrates the login interface in two states. The top state shows the initial form with the following elements:

- Top left: User icon.
- Top right: Date and time display showing "01/01/2100 20:00".
- Center: A rounded rectangle containing:
 - Left column: "Mode / agency", "Beginning", and "End" buttons.
 - Right column: "Mode / name" dropdown menu, "01/01/2000" date field, and "01/01/2100" date field.
- Bottom: "Connect" and "Reset" buttons.

A large arrow points down to the bottom state, which is identical except for the "Mode / name" dropdown menu, which is expanded to show a list of options: "Agency 1", "Agency 2", and "Agency 3".

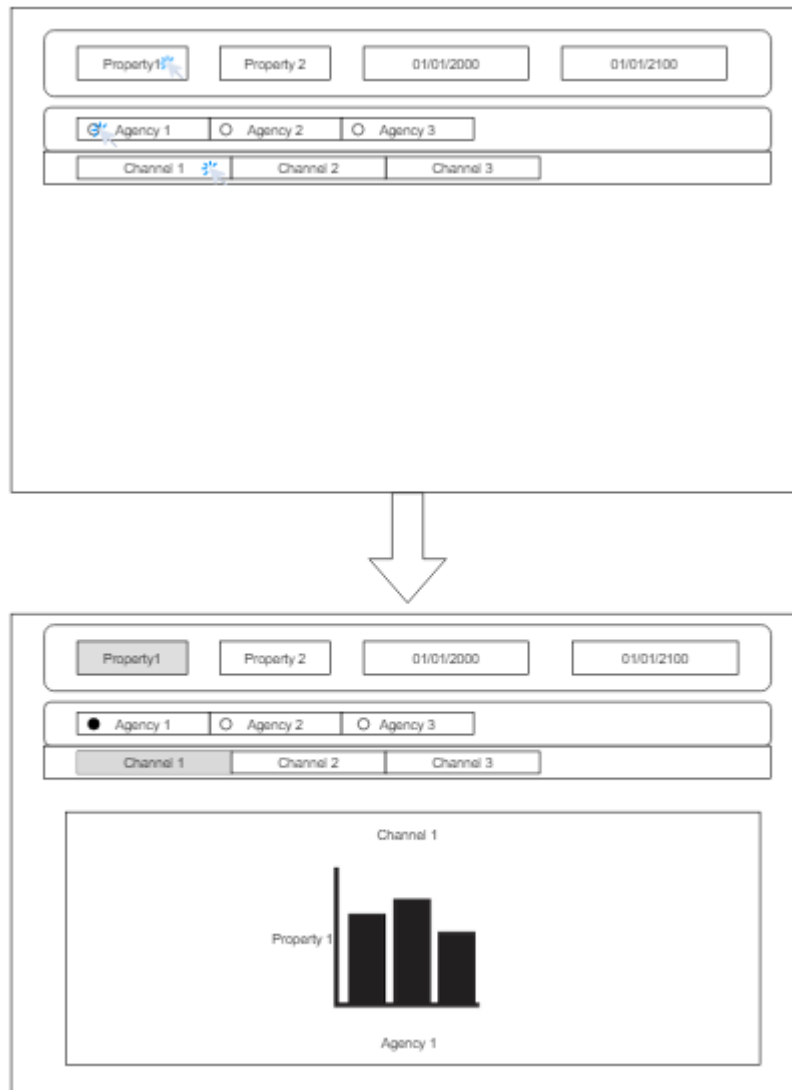
Comme on peut observer, cette section les éléments suivants:

- En haut, l'interface contient à gauche un logo qui annonce l'utilisateur qu'il s'agit bien d'une page de connexion et à droite l'heure et la date du moment de l'utilisation, pour une meilleure orientation lorsqu'il s'agit d'un point critique où les données obtenues par le logiciel sont importantes et la tâche doit être réalisée rapidement ;
- Au centre de la page, un conteneur où les paramètres suivants sont manipulés: le **mode de connexion** (c'est-à-dire tant que directeur ou simplement un utilisateur d'une des agences proposées; lorsqu'il l'utilisateur clique sur le

bouton, ceci va faire apparaître tous les noms des agences proposée par l'interface), la **date du debut d'éléments suivis** (qui a comme valeur par défaut 01/01/2000) et **date du fin d'éléments suivis** (qui prend comme valeur par défaut la date du moment de l'utilisation de l'interface). Le positionnement au centre de ce conteneur est dû au fait que ces paramètres représentent la partie la plus importante de la page, ainsi l'attention de l'utilisateur sera dirigée vers cette partie;

- En bas, il y a deux buttons: un qui réalise la connexion en prenant les données saisies par l'utilisateur et dirige l'utilisateur vers la page suivante de l'interface et un autre qui réinitialise les paramètres avec leur valeurs par défaut au cas où l'utilisateur souhaite recommencer la modifications des paramètres de la connexion.

- La partie qui permet à l'utilisateur de l'interface de visualiser les données souhaitées:



J'ai divisé cette page en deux parties:

- La première moitié de la page qui permet à l'utilisateur de réaliser le paramétrage du graphique ou des graphiques qu'il ou elle souhaite à visualiser;
- La deuxième moitié qui est réservée à un ou plusieurs graphiques qui seront affichés seront les renseignements choisies par l'utilisateur, qui va interagir avec les éléments de la première moitié. Pour que l'affichage soit réalisé, il suffit que l'utilisateur appuie sur l'un des boutons comme indiqué dans le wireframe;

Concernant l'ergonomie de l'interface que j'ai proposé, puisque elle comporte des éléments basiques, très similaire à la plupart des interfaces de paramétrage et visualisation de données, même les utilisateurs moins à l'aise avec les nouvelles technologies n'auront pas une grande difficulté à se adapter à l'utilisation de l'interface.

Les premiers éléments prises en compte lors de la réalisation de l'interface à été le fait que certains utilisateurs ont des problèmes concernant la vue ou l'environnement, par exemple n'ont pas de clavier ou de souris.

Pour résoudre ces problèmes, premièrement j'ai maximisé la taille des éléments de l'interface les plus possible, ainsi que l'espacement de ces éléments, pour faciliter l'interaction avec ceux-ci. Après, pour les utilisateurs qui ne possèdent pas certain éléments de hardware nécessaires pour une bonne utilisation, l'interaction avec les éléments de l'interface peut se réaliser que avec l'une des éléments présents seulement, par exemple que avec le clavier ou le souris pour modifier les valeurs des champs ou passer d'un bouton à un autre.

Problèmes rencontrés pendant la réalisation de l'interface

Le premier défi rencontré a été la réalisation des wireframes pour choisir la meilleure représentation en tenant compte aussi des conditions imposées par ***La Banque***.

Après, le temps d'acommodation avec les technologies utilisés a été en soi le défi principale dans la réalisation du projet:

- La prise en main du logiciel Qt, ainsi que ses bibliothèques, défis dûs surtout à la manque d'expérience dans ce qu'il concerne la manipulation des éléments de la programmation orientée objet en utilisant le langage C++
- Comme précisé dans le point principale, le temps d'acommodation avec les notions de la programmation orientée objet en C++ a nécessité plus de temps que prévu initialement
- L'interconnection entre les deux parties du projet (la partie logicielle et la partie interface) s'est avérée la partie la plus difficile que j'ai eu pendant la réalisation du projet