

Calculette graphique V1

- **Cas d'utilisation V1**
- **Objectif : analyse du cahier des charges :**
- la calculette gère des nombres de 1 à 10 en entrée ou en sortie
- 2 opérations possibles (addition, soustraction)
- l'IHM doit être adaptée à de jeunes enfants (simplifiée au maximum et minimisée le risque de mauvaise manipulation)
- la configuration par l'utilisateur doit permettre de changer les jeux d'images (non implémentée en V1)
- le programme doit afficher à tout moment les informations précédemment saisies

Calculatrice graphique V1

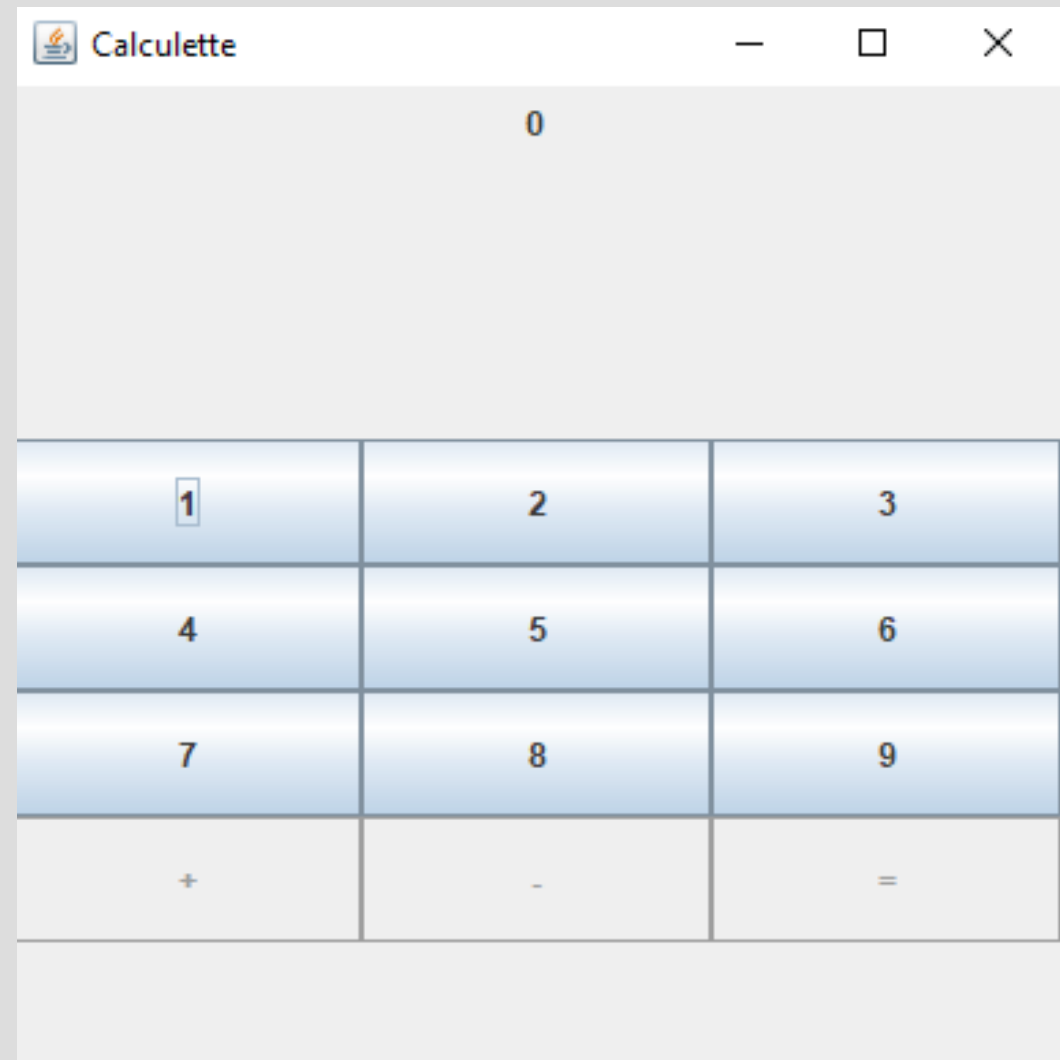
- **Cas d'utilisation V1**
- **Étapes du programme :**
- au démarrage, la calculatrice doit afficher une image pendant 10 secondes
- une 1ere opération est proposée en saisie
- l'élève rentre ensuite un résultat et celui ci doit resté affiché 10 secondes
- le programme se ferme
- pour un deuxième exercice, il faudra relancer le programme

Calculatrice graphique V1

- **Choix d'adaptation du programme**
- L'élève ne pourra interagir avec la calculatrice que de manière graphique : il n'y aura aucune saisie au clavier afin d'exclure tout risque d'erreur.
- Après la petite pub, seules les touches des chiffres sont cliquables
- Après cliqué sur la première opérande, seules les touches des signes addition et soustraction deviennent cliquables
- Après avoir choisit son opérateur, seules les touches des chiffres qui permettent un résultat compris entre 0 et 10 deviennent cliquables
- Après avoir choisit sa deuxième opérande, seule la touche égal « = » devient cliquable
- Après avoir cliqué sur égal, seules les touches des chiffres deviennent cliquable. L'élève choisit alors son résultat et peut valider celui ci après l'apparition de la touche « valider ».

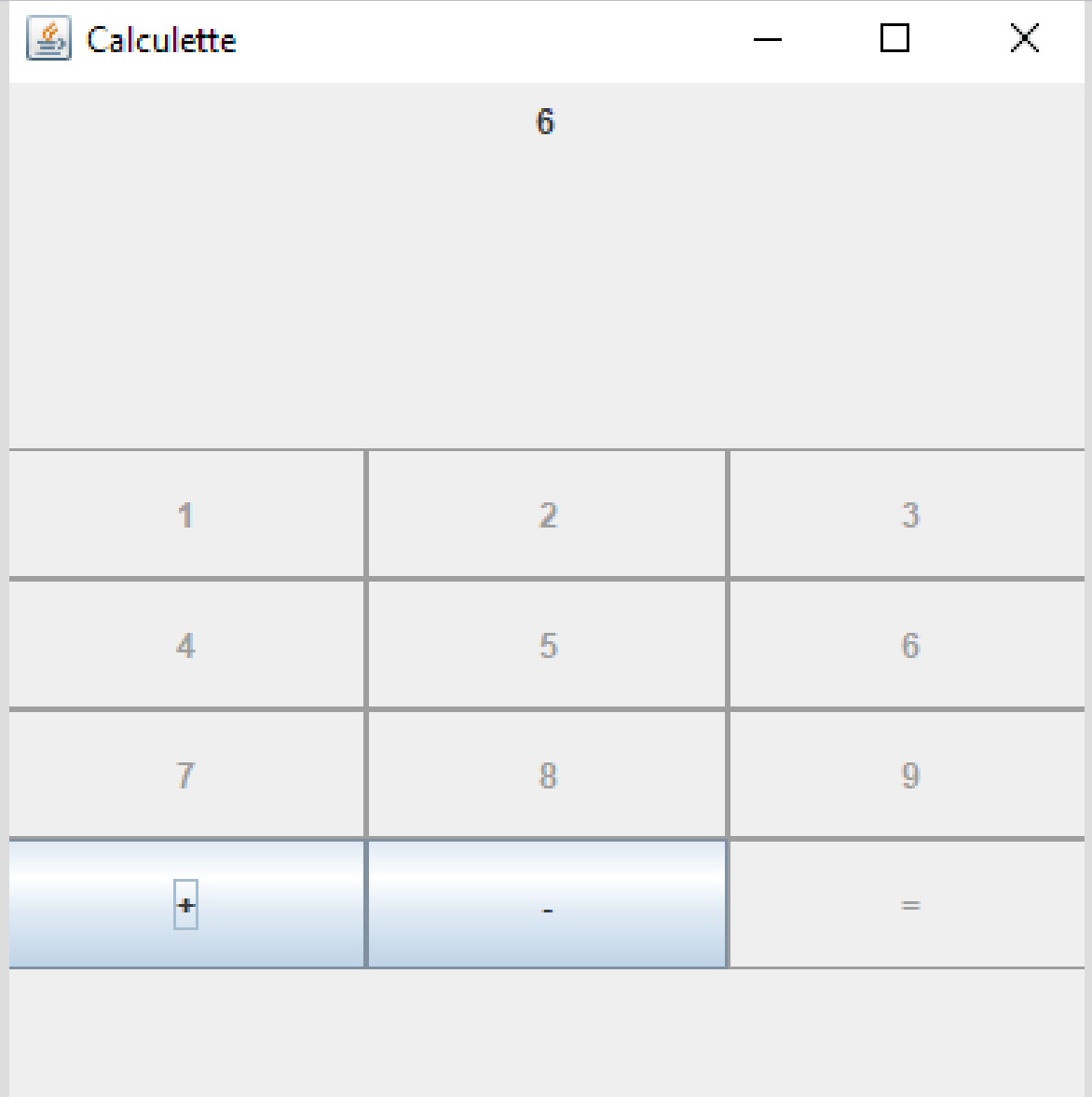
Calculatrice graphique V1

- Exemple d'utilisation
- Choix de la première opérande



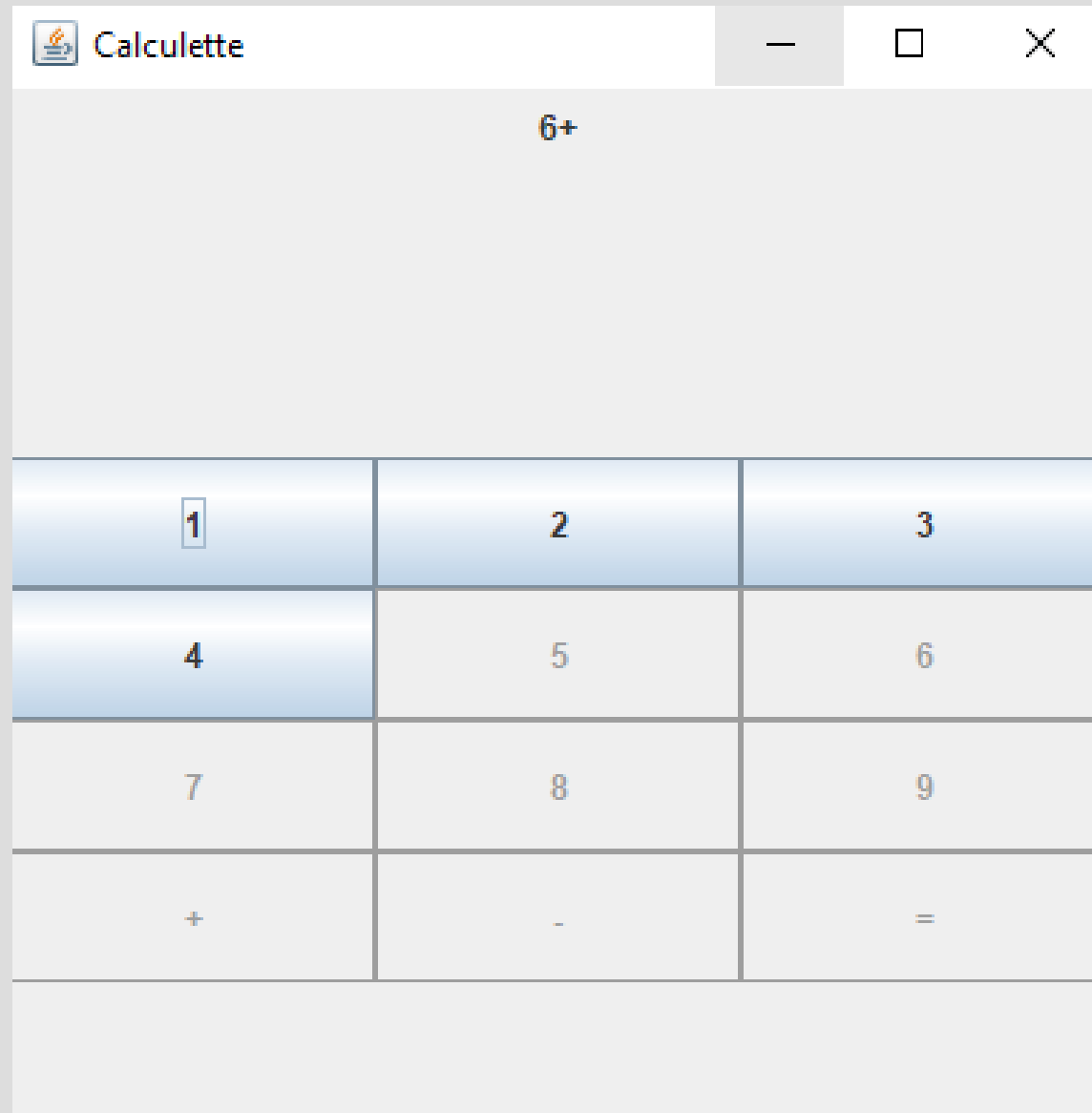
Calculatrice graphique V1

- Exemple d'utilisation
- Choix de l'opérateur



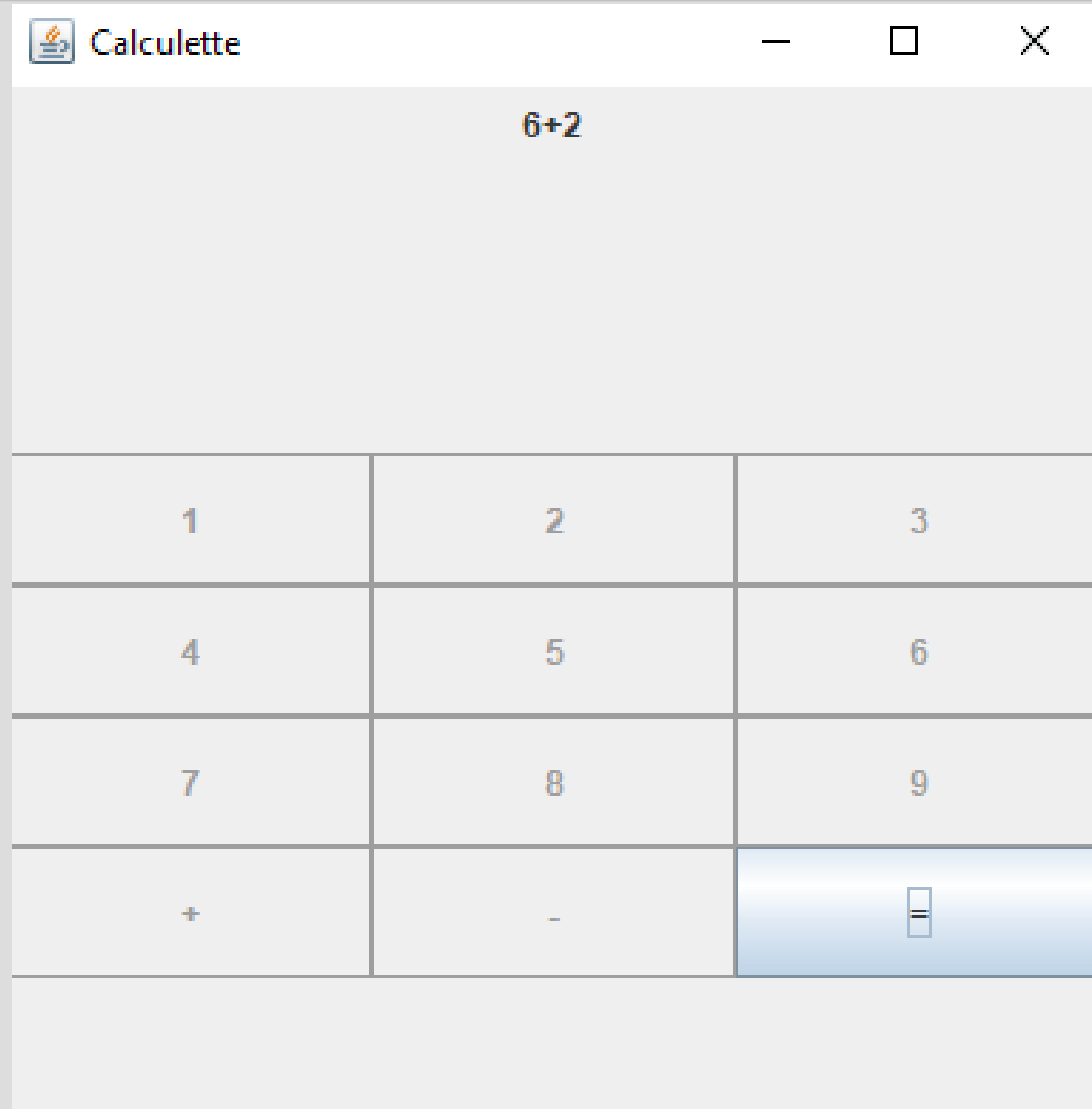
Calculatrice graphique V1

- Exemple d'utilisation
- Choix de la seconde opérande



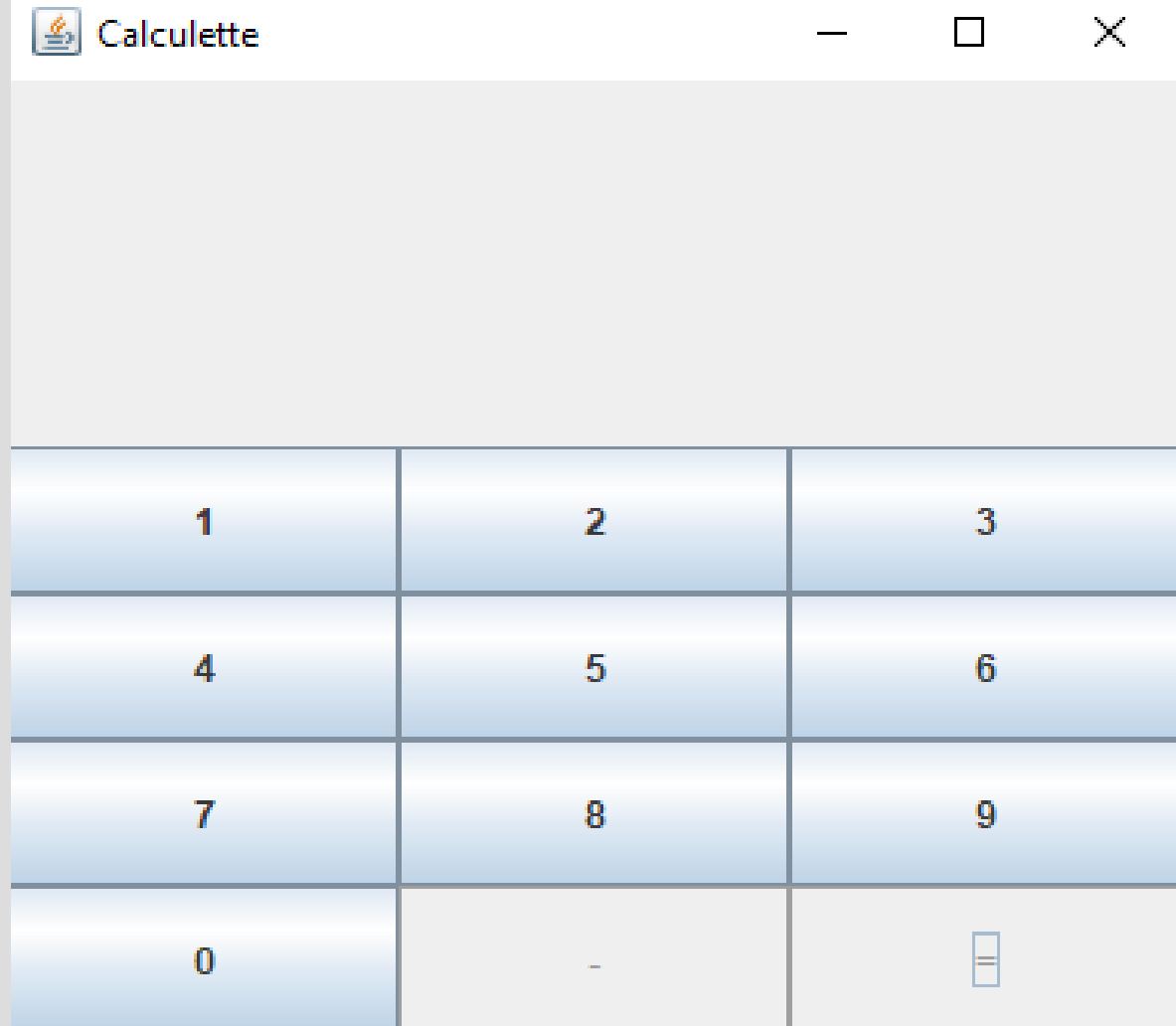
Calculatrice graphique V1

- Exemple d'utilisation
- Le signe « = » devient cliquable



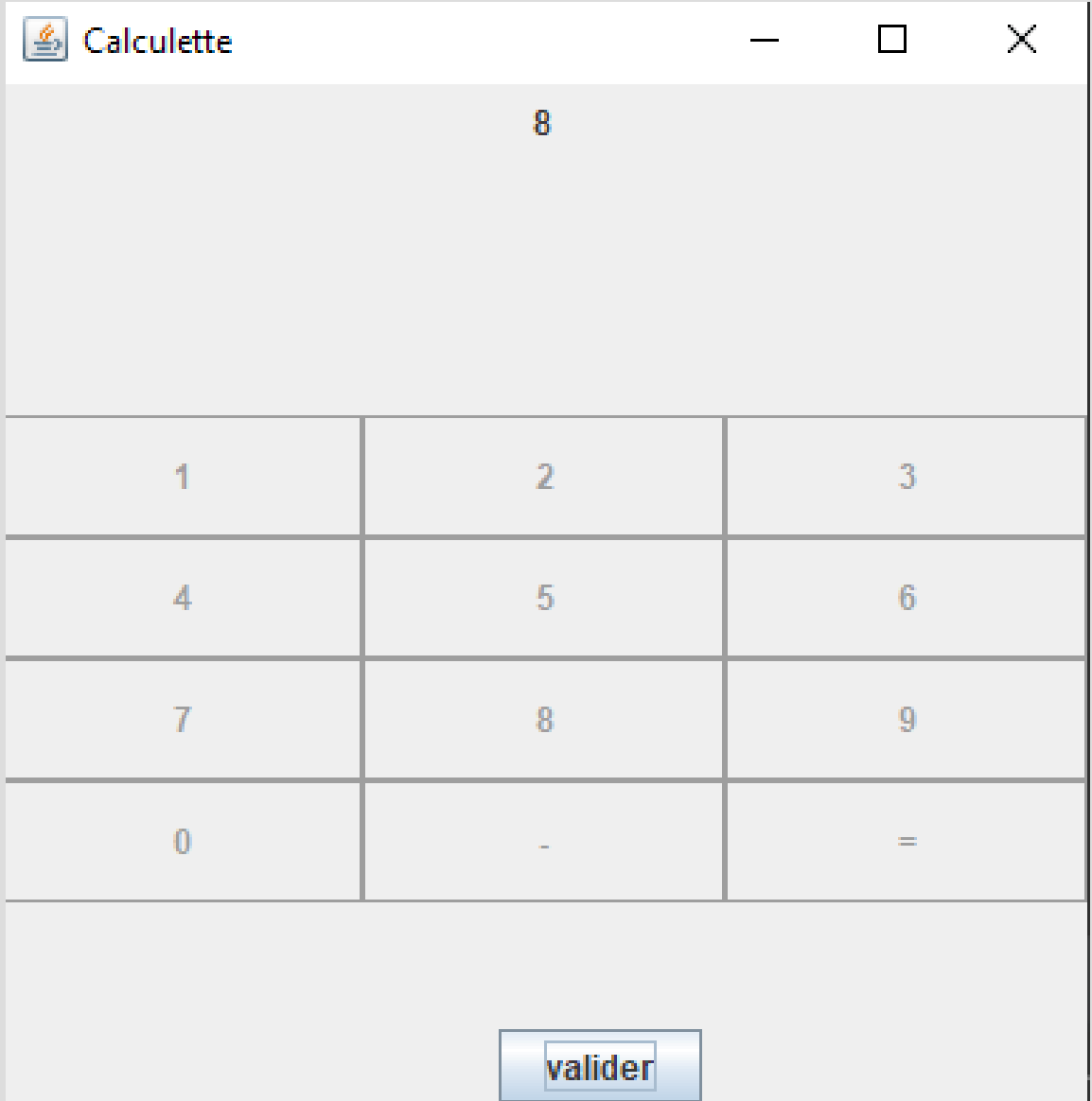
Calculatrice graphique V1

- Exemple d'utilisation
- Choix du résultat



Calculatrice graphique V1

- Exemple d'utilisation
- Validation du résultat



The image shows a graphical calculator window titled "Calculatrice". The window has a standard title bar with a minimize button, a maximize button, and a close button. The main display area shows the number "8". Below the display is a numeric keypad with buttons for digits 1 through 9, 0, and a minus sign. To the right of the minus sign is an equals sign button. At the bottom of the window is a button labeled "valider".

1	2	3
4	5	6
7	8	9
0	-	=

valider

Diagramme de cas d'utilisation V1

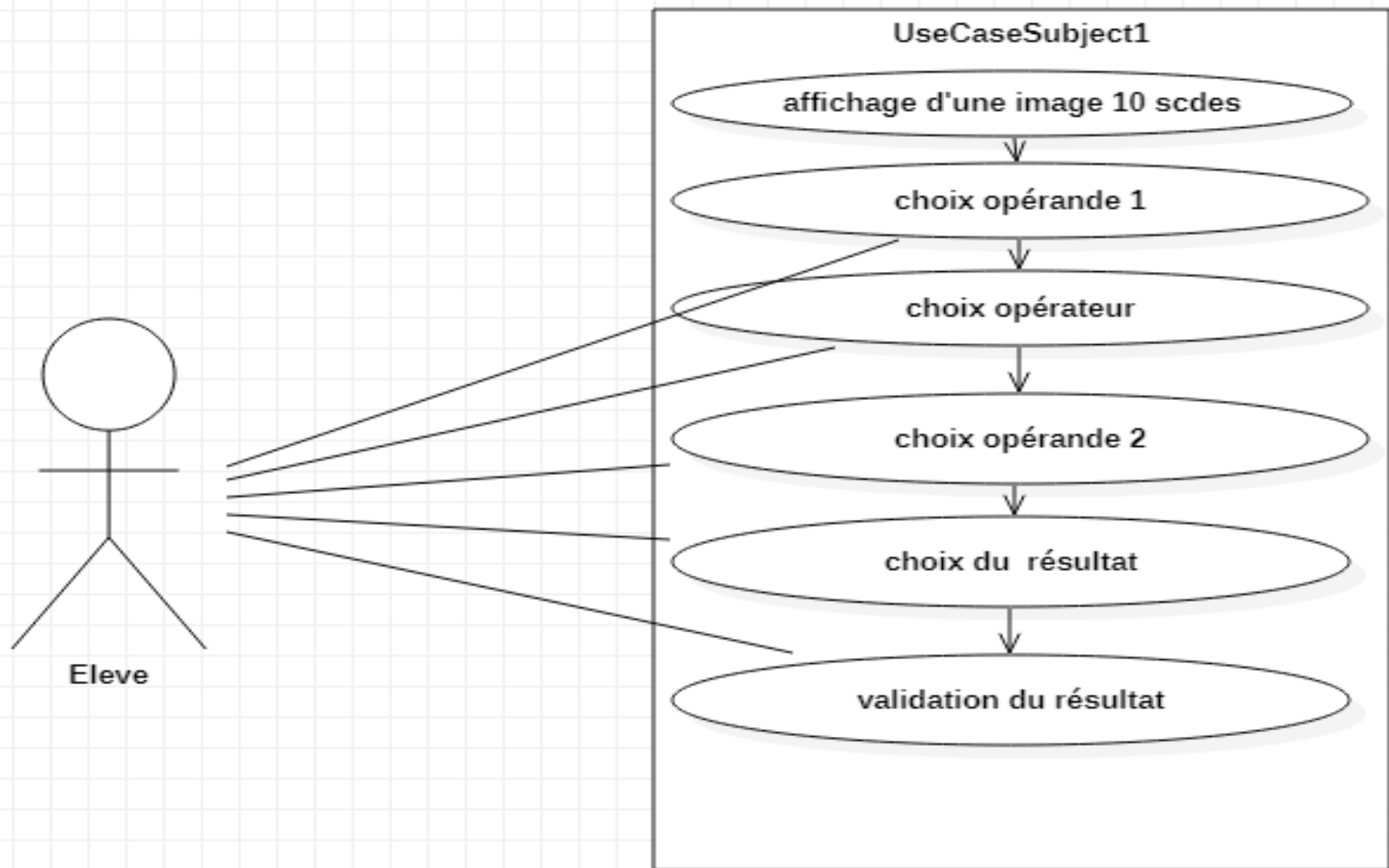


Diagramme de classe V1

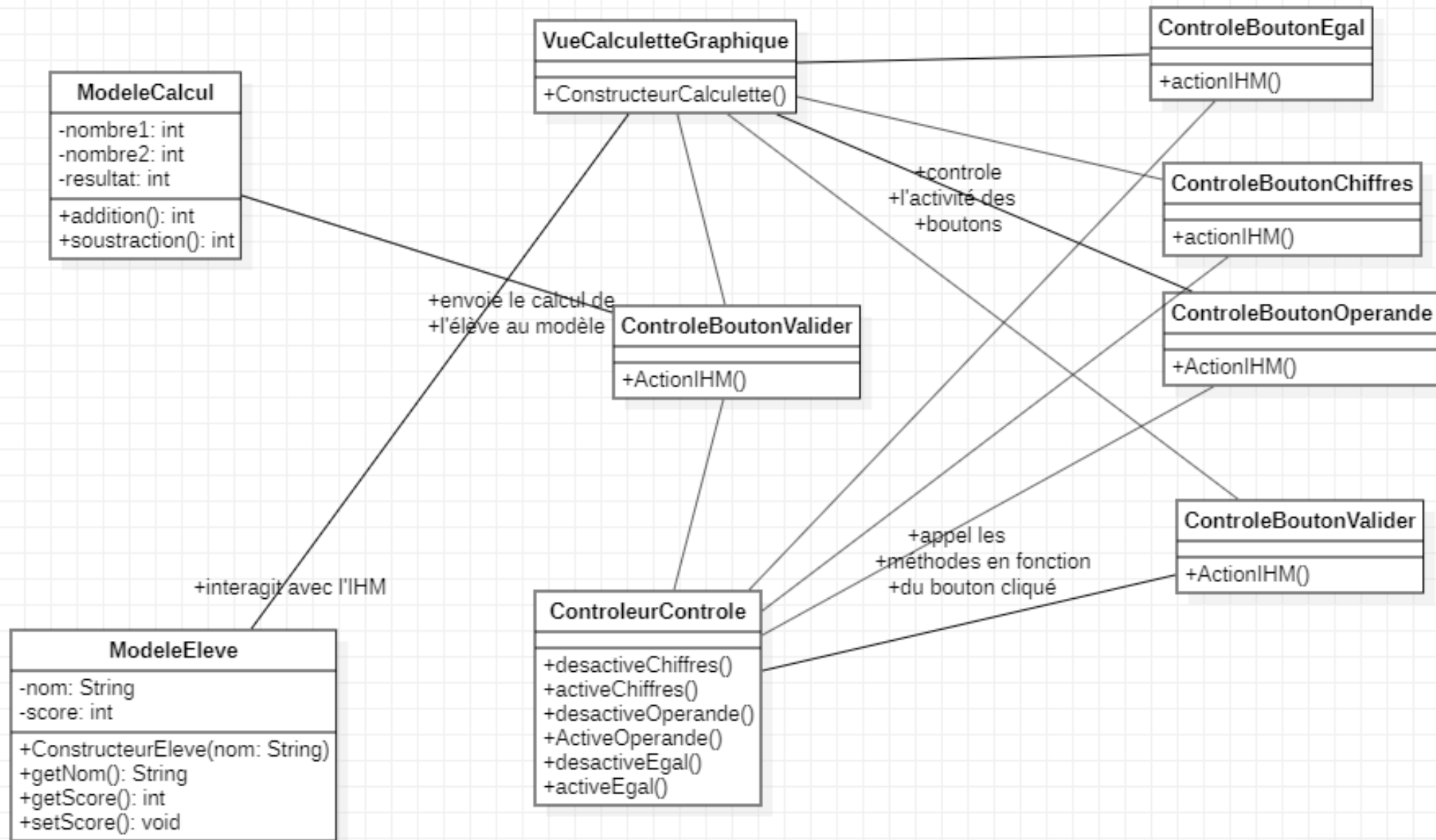


Diagramme de séquence V1

