

## Feuille de TP n°1 :

### Formes d'interaction

#### OBJECTIF PEDAGOGIQUE

Il s'agit d'identifier les différentes formes d'interactions que l'on peut trouver dans une application interactive, et notamment les notions de :

Désignation, Manipulation (directe, indirecte), Rétroaction (lexicale, syntaxique, sémantique).

Les exemples proposés sont issus de tutoriaux proposés par l'École des Mines de Nantes.

#### TRAVAUX A RENDRE

- Compte-rendu de TP, que vous rédigerez seul(e) ou à 2, contenant :
    - les réponses aux questions posées pour chaque exercice
    - une synthèse (question 10)
- à déposer sur le WebCampus avant le 17/03/2016, 23h59, dans l'espace « Travaux » dédié au module de cours.

#### RESSOURCES A VOTRE DISPOSITION POUR REALISER LE TP

- ~ Cette feuille de TP n°1
- ~ Une feuille de réponse à utiliser comme modèle pour votre compte-rendu de TP.
- ~ Les exemples à tester sont disponibles sur le webCampus, dans l'espace réservé au cours M2105, rubrique « Ressources »
- ~ Le chapitre 2 du cours : « §2 - Interactions dans les Systèmes Informatiques interactifs »

#### DIRECTIVES PARTICULIERES A CETTE SEANCE

Dans votre répertoire de travail habituel, **créez un dossier M2105-IHMs**,

- créez un répertoire nommé **tp1**,
- copiez dans **tp1** le sujet du tp1, la feuille de réponse et les ressources mises à votre disposition

---

Pour chacun des exercices proposés, le travail à faire aura une base commune :

1.- Lancer la démonstration

2.- Répondre aux questions suivantes sur la feuille de réponses fournie :

2.1 *Quel(s) style(s) d'interaction identifiez-vous ? Justifier vos réponses.*

Nous rappelons les diverses possibilités vues en cours :

- Langage de commande
- Désignation directe
- Manipulation directe
- Manipulation indirecte

2.2 *Quel(s) types de rétroactions identifiez-vous ? Justifier vos réponses.*

Des questions spécifiques complémentaires pourront être rajoutées à certains exercices.

---

#### 1a.- Explorateur (partie 1)

Ouvrir le fichier index.html avec un navigateur web.

### **1b.- Explorateur (partie 2)**

Ouvrir le fichier index.html avec un navigateur web.

### **2a.- Shell (partie 1)**

Ouvrir le fichier index.html avec un navigateur web.

### **2b.- Shell (partie 2)**

Ouvrir le fichier index.html avec un navigateur web.

### **3.- Diaporama**

Ouvrir le fichier index.html avec un navigateur web.

*Questions préalables :*

- Suite à l'observation préalable de l'interface SANS CLIQUER sur la souris, lister les éléments qui, selon vous, permettent d'interagir avec cette application.
- Préciser les indices visuels qui vous permettent de le supposer.
- Cette interface fait-elle de la prévention contre d'éventuelles erreurs de l'utilisateur ?

### **4.- Sélecteur de couleurs (pour voitures)**

*Contexte :*

Interface permettant de sélectionner la couleur d'une voiture à partir d'un mélangeur de couleurs.

Ouvrir le fichier coloriage\_picker.swf avec un navigateur web.

*Questions complémentaires :*

- Auriez-vous des critiques sur la qualité / ergonomie de l'interface ?

### **5.- Calculateur de salaire**

*Contexte :*

Interface de calcul du salaire à payer à partir de valeurs saisies. L'interface affiche une décomposition des sommes (en bas à droite de l'écran) ainsi que la somme nette à payer (en bas à gauche de l'écran).

Ouvrir le fichier calculatrice\_salaire.swf avec un navigateur web.

### **6.- Calculatrice numérique**

Ouvrir le fichier calculator.swf avec un navigateur web.

### **7.- Cube**

Ouvrir le fichier cube.swf avec un navigateur web.

### **8.- Boule**

Ouvrir le fichier manip.swf avec un navigateur web.

- Utiliser les 2 styles d'interaction proposés (manipulation directe et indirecte).
- Quel(s) types de rétroactions identifiez-vous ? Justifier vos réponses.
- Une forme vous paraît-elle plus efficace que l'autre ? Justifier.

### **9.- Mr Patate**

- Ouvrir le fichier MrPatate.swf avec un navigateur web.

### **10.- Synthèse**

Rédigez une synthèse (maximum 1 page) contenant :

- Avec des exemples de votre cru, illustrez des interactions utilisant un langage de commande, la désignation directe, la manipulation directe, la manipulation indirecte.
- Avec des exemples de votre cru, illustrez les différents types de rétroaction.