

Rapport de design

IHM – Niveau 3

Matthieu FREITAG

Dans le cadre de la réalisation d'une application dans la matière « Interaction Homme-Machines », il nous est demandé de réaliser un wireframe ainsi qu'un rapport le complétant. J'ai essayé de produire via ce wireframe une UI facilement modulable aux envies de l'utilisateur et de minimiser le nombre d'interactions pour ce dernier. Pour ce faire, je me suis inspiré des éditeurs de code et je me suis notamment basé sur la licence IntelliJ IDEA. Je vous propose à présent de détailler certains de mes choix et des fonctionnalités.

De manière générale :

On aura une barre de navigation supérieure avec une liste de catégories qui déroulera un menu « dropdown » au survol contenant un ensemble de fonctionnalités (ex : sauvegarder tous les thèmes). Cette barre contiendra également le logo de l'application, son nom et des boutons classiques de gestion d'une application (fermeture, etc...).

Il pourrait également être utile d'ajouter, si le temps me le permet, une « toolbar » en-dessous de la barre de navigation avec un ensemble de fonctionnalités les plus souvent utilisées et disponible en accès rapide pour l'utilisateur.

Dans la partie inférieure, au plus bas, on retrouve un espace pour une barre de chargement qui prend toute la largeur. Au bout de cette barre se trouve un détail de l'état du chargement avec son statut (ex : préparation, en cours, en pause, stoppé, etc...) ainsi que le pourcentage précis.

Dans le coin à droite se trouve un espace de notification : une petite fenêtre avec un titre, un message et des boutons d'interactions.

Au centre de notre application se trouve un ensemble d'onglets, comme sur un éditeur de code, qui correspondent à un thème ou un fichier. Chaque onglet aura une icône (en fonction du type : thème/fichier, si le temps le permet), un nom et un bouton afin de fermer l'onglet. Si au cours de la dernière utilisation de l'application, l'utilisateur a laissé un ou plusieurs onglets ouverts, alors ils seront tous à nouveau importés lors de la prochaine session. En revanche, si aucun onglet n'était ouvert lors de la fermeture de la session précédente, alors un onglet par défaut sera affiché (voir suite).

En fonction de l'onglet actuel, l'utilisateur aura accès à des menus latéraux à gauche et à droite. Ces menus sont inspirés des menus de la licence IntelliJ IDEA et seront rétractables. Les menus de droite dépendent de l'onglet actuel, je les détaillerai donc plus tard. En revanche, les menus de gauche sont permanents. Ce menu est composé de deux onglets : « Explore » qui devrait permettre à l'utilisateur de naviguer dans un dossier (si le temps me le permet) et « Recent » qui affiche les dix ou quinze derniers thèmes (utilisation moyenne de dix thèmes) avec une barre de recherche. Un thème sera affiché dans un container interactif avec son icône et son nom, il sera en accès rapide.

Onglet (default) : Main

Cet onglet par défaut contient le logo et le nom de l'application. Il contient des actions générales en accès rapide et qui permettent à l'utilisateur d'accéder à l'essentiel des fonctionnalités (susceptible d'évoluer) : créer un thème (vierge, nouvel onglet thème), importer un thème (via le sélecteur de fichier), importer un thème depuis un lien (voir « Import link »), importer un thème source depuis un fichier (via le sélecteur de fichier), importer un fichier (via le sélecteur de fichier), appliquer un thème (voir « Apply theme »). En-dessous de ces boutons se trouvent deux listes : les thèmes favoris et les thèmes récemment ouverts. Chaque liste pourrait également contenir une barre de recherche si cela devait s'avérer être utile, ce qui n'est pour l'instant pas le cas. Un thème sera affiché dans un container interactif avec son icône et son nom, il sera en accès rapide et pourra être supprimé de la liste.

Apply theme :

Ceci est un pop-up avec un titre et des boutons d'interactions classiques. Il apparaîtra lorsque l'utilisateur souhaitera appliquer un thème à un fichier. Il y a donc un « select » afin de sélectionner le thème, il devra ensuite sélectionner un fichier source et un fichier destination (via le sélecteur de fichier) avant de valider ou d'annuler l'application du thème.

Import link :

Ceci est un pop-up avec un titre des boutons d'interactions classiques. Il apparaîtra lorsque l'utilisateur souhaitera créer un thème à partir d'un lien internet. Il y a donc un « fieldbox » pour y renseigner l'adresse avant de valider ou d'annuler l'import.

Onglet : Theme

Cet onglet affiche une liste des paires de couleurs source et target. Chaque paire est dans un container qui comporte : l'ID de la paire, les couleurs source et target en hexadécimal, ainsi qu'une représentation de la couleur dans un bloc. Chaque paire est modifiable (voir : « Manage colors ») et supprimable directement via des boutons dans le container même. Pour l'instant, lorsque l'utilisateur supprime une paire, il n'y a pas de vérification concernant la demande mais cela serait possible via un pop-up. Après toutes les paires se trouve un container avec un bouton permettant d'ajouter une nouvelle paire (voir : « Manage colors »).

On peut également retrouver un menu latéral sur la droite. Un premier container avec les paramètres du thème : un « fieldbox » avec le nom, la photo (modifiable), un « fieldbox » avec le lien et dont il est possible de télécharger les mises à jour (lien utilisé lors de l'import d'un thème depuis le web). Un deuxième container avec boutons correspondant aux fonctionnalités principales d'un thème en accès rapide (susceptible d'évoluer) : sauvegarder le thème, appliquer le thème (voir : « Apply theme ») et ajouter une nouvelle couleur (voir : « Manage colors »). Un troisième container qui contient une « searchbar » la liste des paires de couleurs sous forme d'« array », chaque paire est cliquable et détaille les hexadécimaux source et target de la paire.

Theme – Manage colors :

Lorsque l'utilisateur souhaite éditer une paire de couleurs, l'affichage de la paire en particulier change de mode : les hexadécimaux des couleurs deviennent des « fieldboxes », les blocs représentant les couleurs deviennent des « color-pickers » et l'utilisateur peut valider ou annuler ses modifications.

Lorsque que l'utilisateur souhaite ajouter une paire de couleurs, c'est le même format que lors de l'édition d'une paire mais à la place du bouton de sauvegarde de la couleur se trouve un bouton d'ajout. Pour l'instant, l'ajout se situe après toutes les paires, à la fin, mais ceci est susceptible d'évoluer car cela peut vite devenir gênant si l'utilisation. On pourrait par exemple le placer au début ou alors mettre en place un pop-up.

Onglet : File :

Cet onglet permet de visualiser (et éditer ?) un fichier quelconque contenant des couleurs au format #rrggbbaa.

Sur la droite se trouve à nouveau un menu latéral. Un premier container indique le nom du fichier ainsi que des boutons correspondant aux fonctionnalités principales d'un fichier en accès rapide (susceptible d'évoluer) : sauvegarder le fichier, appliquer un thème (voir : « Apply theme ») et en extraire un thème depuis les couleurs au format #rrggbbaa qu'il contient. Un deuxième container possède une searchbar et indique la liste des couleurs au format #rrggbbaa dans le fichier, une couleur est cliquable et un menu se déroule en indiquant la position (ligne, colonne) de la couleur dans le fichier.

Dans ce wireframe, j'ai amélioré et ajouté des fonctionnalités non mentionnées dans le cahier des charges car elles me semblaient être pertinentes. N'étant pas certain d'avoir le temps de les réaliser, je me réserve le droit de ne pas les implémenter, sauf dans le cas où elles seraient primordiales afin de respecter strictement le cahier des charges.