

4 Conception graphique

Dans cette section, nous allons établir quelques maquettes de notre application.

La figure III.9 présente l'interface qui permet aux ressources d'authentifier et d'accéder aux différentes fonctionnalités selon ses droits d'accès.

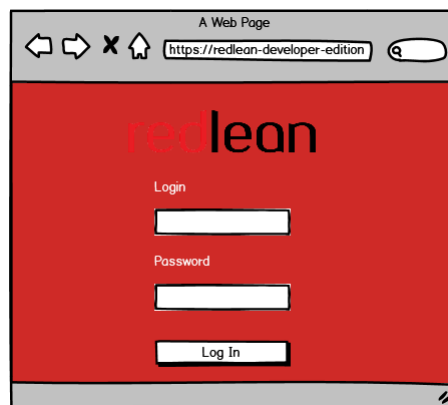


Figure III.9 – Maquette de l'interface d'authentification

La figure III.10 illustre l'interface d'accueil de Scrum Master. A partir de cet interface il peut avoir une idée globale sur ses fonctionnalités.

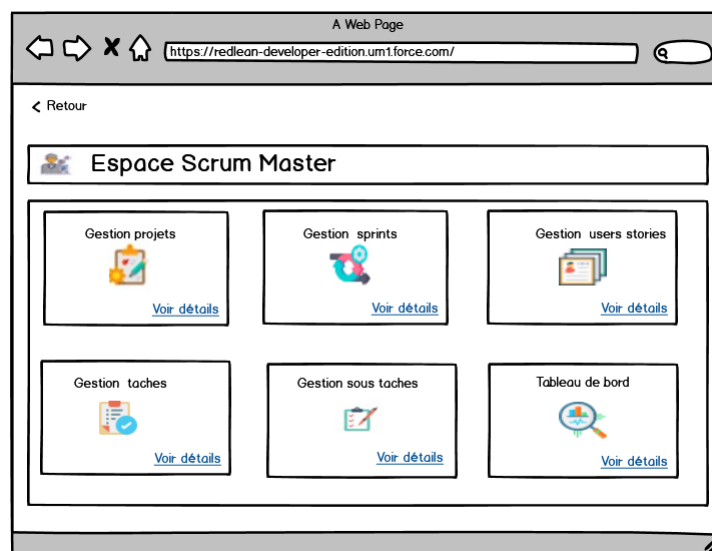


Figure III.10 – Maquette de l'interface d'accueil de Scrum Master