Interface de gestion d’Hôtel

1. Choix du fonctionnement et de l’agencement des interfaces
   1. Allocation d’une chambre à un client
      1. Couleurs

Nous avons utilisé un fond blanc, comme la plupart des applications professionelles.

* + 1. Homogénéité

Nous garderons les mêmes couleurs, les mêmes boutons et la même gamme de tailles pour chaque écran (en fonction des besoins), mais aussi pour la deuxième application dédiée aux statistiques.

* + 1. Compatibilité

L’interface prendra la totalité du de l’écran, afin de permettre à l’utilisateur de ne pas être perturbé par d’autres applications. Néanmoins, la fenêtre reste redimensionnable

* + 1. Concision

Plusieurs écrans vont s’enchainer, ne comportant que les informations essentielles à chaque action à effectuer. L’affichage du minimum d’information permet une lisibilité importante, facilitant le cheminement de l’attribution d’une chambre

* + 1. Pilotage

Le pilotage est assuré par les deux boutons présents sur les écrans suivant l’écran principal. En effet, nous y avons disposé, en haut à gauche un bouton retour, qui renvoi à l’écran précédent.

Les boutons de validation et d’annulation permettent respectivement de passer à l’écran suivant et de revenir à l’écran de sélection.

* + 1. Rétroaction

Lorsque l’ordinateur propose une chambre, les éléments de la réservation sont rappelés. Une fois la chambre choisie, un écran de confirmation apparait, annonçant la validation de la sélection de la chambre.

* + 1. Signifiance
    2. Assistance
  1. Statistiques