Interface de gestion d’Hôtel

1. Paramètres d’ergonomie visuelle
   1. Allocation d’une chambre à un client
      1. Couleurs

Nous avons utilisé un fond bleu foncé, neutre, mais plus chaleureux que le blanc, plus confortable au regard.

Le texte est écrit en blanc, de façon à mieux ressortir sur le fond.

* + 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

Le peu d’éléments affichés permet de voir rapidement les éléments à manipuler et les données dont l’utilisateur a besoin.

* + 1. Assistance

Il s’agit d’un logiciel professionnel, destiné à être utilisé de façon intensive par un utilisateur. De nouveau, la concision des écrans permet de ne pas se perdre, mais une première utilisation sera nécessaire avant de naviguer rapidement. Cette facilité d’apprentissage nous permet de ne pas afficher de messages d’aide, qui viendraient distraire l’utilisateur.

Concernant le traitement d’erreurs, un message clair est affiché et permet la correction de l’erreur, s’il s’agit d’une erreur de l’utilisateur.

PROTECTION DES DONNEES ??

* + 1. Flexibilité

Le logiciel n’est pas flexible, afin de ne pas distraire l’utilisateur.

* 1. Statistiques

1. Détails des écrans
   1. Allocation d’une chambre à un client
      1. Ecran 1 : Paramètres de recherche

Le premier écran est séparé en deux parties. A gauche, deux champs « Nom » et « Prénom ». Seul le nom peut être rentré, et cela renvoi la liste des réservations correspondante. La partie droite permet quant à elle d’effectuer la recherche par numéro de réservation. Elle comporte trois champs, découpant le numéro, afin de ne pas demander la saisie des « tirets ». La saisie complète d’un ou de deux champs permet d’effectuer la recherche.

* + 1. Ecran 2 : Résultats de recherche

Cet écran affiche un tableau (dont les lignes sont de couleur alternées pour simplifier la lecture en cas de résultats multiples). Le tableau comporte tous les détails des réservations correspondants à la recherche.

LEGENDE EN BAS POUR LD/2LS…

* + 1. Ecran 3 : Sélection d’une chambre

Cet écran permet de sélectionner la chambre à attribuer. L’intitulé de la réservation sélectionnée est rappelé au-dessus des chambres. Sur la partie gauche, on peut observer la chambre suggérée par le logiciel, ainsi qu’un rappel de son type. Affichée en gros, elle est facilement lisible. Un bouton valider, juste en dessous permet de valider le choix. Dans le cas où la chambre proposée ne conviendrait pas, il est possible de choisir parmi une liste de chambres (avec une brève description afin de faciliter le choix), proposées dans la partie droite de l’écran. Il suffit de cliquer sur la chambre souhaitée pour arriver sur l’écran de confirmation.

* + 1. Ecran 4 : Confirmation

On rappelle le numéro de la chambre sélectionnée. La mise à jour de la base de données s’effectue après avoir cliqué sur le bouton Terminer, laissant la possibilité d’annuler l’attribution *via* le bouton du même nom.

* 1. Statistiques