

Lucas HEIDET

Correction

Fonctionnalité de correction du texte dans l'interface

INTERFACE UTILISATEUR

Correction

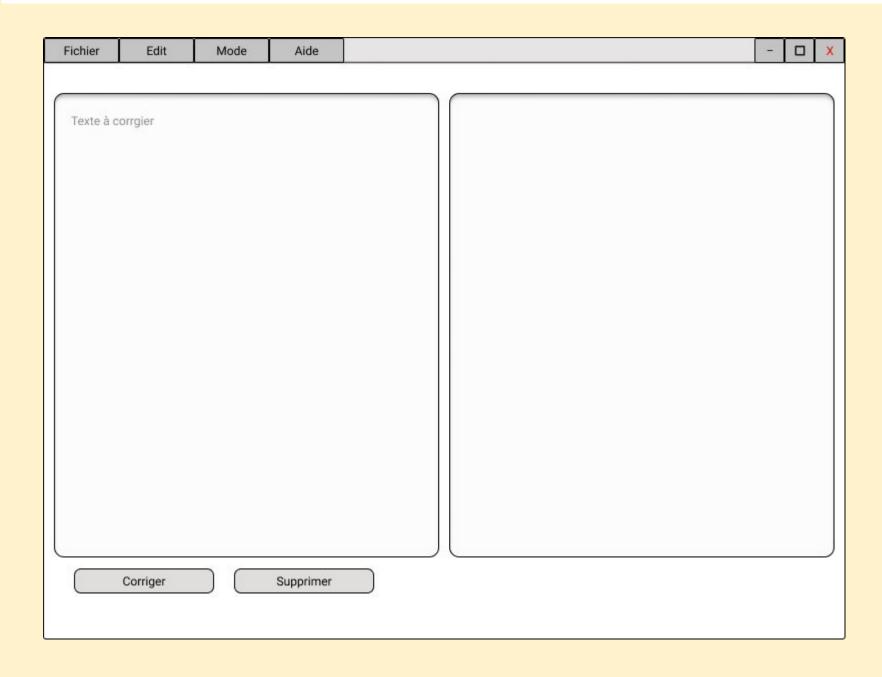
La correction est le composant principal de l'application. La correction va se faire par l'entrée d'un texte par l'utilisateur, puis il va appuyer sur le bouton "corriger". Le texte corrigé va apparaître et l'utilisateur n'aura plus qu'à le copier/coller.					

FENÊTRE

INTERFACE UTILISATEUR

Fenêtre principale

Fenêtre principale de l'application, avec laquelle on pourra exécuter plusieurs actions. Le texte à corriger sera entré dans la zone de texte prévue à cet effet, et la correction sera affiché dans la zone de texte à côté. Plusieurs options sont encore à réfléchir pour créer une fenêtre complètement fonctionnelle



SCÉNARIO

Ici vous expliquez le scénario d'utilisation de votre fonctionnalité

STORYBOARD ou USE CASE

CAS D'UTILISATION : Correction d'une phrase

Résumé	L'utilisateur va corriger une phrase qu'il a entré dans la zone prévue à cet effet.			
Acteur principal	L'utilisateur			
Autres Intervenants	Intervenant Rôle Rôle			
(s'il y a lieu)				
Préconditions	Avoir entré une phrase dans la zone de texte			
Postconditions				
Scénario nominal		Action		
Scenario nominai	Étape			
	1	Input : l'utilisateur tape sa phrase dans la zone de texte de la fenêtre principale		
	2	Output : aucun pour le moment		
	3	Input : l'utilisateur appuie sur le bouton corriger		
	4	Output : la correction du texte apparaît dans la partie droite de la fenêtre de texte		
	5			
	Ь			
	/			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
	16			
	-	•		

Scénarios alternatifs	Étape	Actions
	3.1	Input : l'utilisateur appuie sur le bouton "supprimer"
	3.1	Output : le texte est entièrement effacé