## Vérification des logs pour expand et collapse de l’application lors des tests.

## Analyse du type de question pour expliquer les temps obtenus par question

## La structure semble avoir de l’importance

* Assume que l’application principale est en début et que les librairies suivent
* 🡪 Une organisation par ordre alphabétique vient briser cette assomption.

## Impact du nombre d’éléments à la racine

La personne 1 n’avait pas remarquer qu’il y avait un autre répertoire plus bas, elle se concentrait uniquement sur le premier

## Importances d’utiliser des formes plutôt que des couleurs pour la méthode hiérarchique

Certaine personnes ont de la misère avec les couleurs 🡪 formes / icons préférables

## Importances des noms de projets

Le nom du projet contenant « Trace », donc certains pensaient que c’était un module/libraires pour les traces et que le nom du projet principal était « Nyx »

## Navigation dans la méthode schématique

* Tentative d’utiliser la gestion « swipe » pour revenir en arrière
* Tendance à rester plus dans les éléments du haut
* Tentative de cliquer sur l’icon /Users/dannyt/dev/MasterProject/projects/iOS/ProjectFV/ProjectFV/Resources/icons/origin.png en haut à gauche pour revenir au diagramme précédant/parent.
* D’ après les commentaires, il aurait fallu ajouté un bouton « back » pour permettre un retour à l’élément précédant de la même façon que dans un navigateur web.
* Peu d’utilisation du « bread crumb » situé à droite. Peut-être un mauvais placement. 🡪 À vérifier avec les logs

## Graphs – temps de recherché

* 3 abandons pour le methode hiérarchique : aucune pour la methode schématique
* Les differences de temps de recherche varient en function des questions
  + Question 1 🡪 methode hiérarchique plus rapide
  + Question 2 🡪 methode schématique plus rapide
  + Question 3 🡪 outre l’abandon, les deux méthodes donnent des temps similaires.

# Points de recherche futures

Recherche du temps à partir duquel un abandon devient le plus probable

Peut-être que la meilleure méthode n’est ni basée sur un système de fichier et ni schématique (basée sur UML) mais une autre méthode non connue permettant de recréer facilement la version schématique au besoin et offrant la même convivialité que les deux méthodes.