## TP de LiflHM évaluation ergonomique d'une application

Étudiant 1 : 18126035 – Đinh Viết Trung Étudiant 2 : 18126017 – Trần Thị Ngọc Huyền

Nom du concept (théorie, principe ou critère)		Description précise et argumentée de l'erreur ergonomique Quel problème ? En quoi c'est une erreur ergonomique qui relève du concept identifié ? Quel risque pour l'utilisateur ? Que faire pour améliorer la situation (1 ligne max) ?
1	Bouton (Bouton d'action)	Ce bouton n'a aucun effet sur le survol afin que l'utilisateur puisse savoir
		Relâché avec focus à bouton d'action
		Les utilisateurs peuvent ne pas remarquer ce bouton => perdre du temps
		Changer la couleur du bouton et créer un effet en déplaçant le pointeur de la souris pour
		attirer plus d'attention
2	Menu	Le nom de l'élément de menu est trop long
		Règles pour les items de menu: libellé possible en plusieurs mots (max 4)
		Les utilisateurs peuvent être confus et distraits
		Ajuster l'élément de menu : libellé possible en plusieurs mots (max 4)
3	Menu	Ce bouton n'a aucun effet sur le survol afin que l'utilisateur puisse savoir
		Graphisme des commandes
		La barre de menus n'a aucun effet qui rend difficile la reconnaissance des utilisateurs
		=> perdre du temps
		Créer un effet en déplaçant le pointeur de la souris pour attirer plus d'attention
4	Retour d'information (feedback)	Entrez le texte mais aucun curseur de texte n'apparaît
		Saisie de texte (curseur)
		Les utilisateurs peuvent avoir des difficultés à saisir du texte => perdre du temps
		Créer un curseur de texte lors de la saisie de texte
5	Icons	L'icône de recherche ne fonctionne pas lorsque vous cliquez dessus
		Utilisation des icônes
		L'utilisateur peut être confus => perdre du temps
		Corrige cette icône pour qu'elle fonctionne

Interaction impressionnante : clavier virtuel sur windows 10 : Il peut tout faire comme un clavier normal avec le pointeur de la souris





