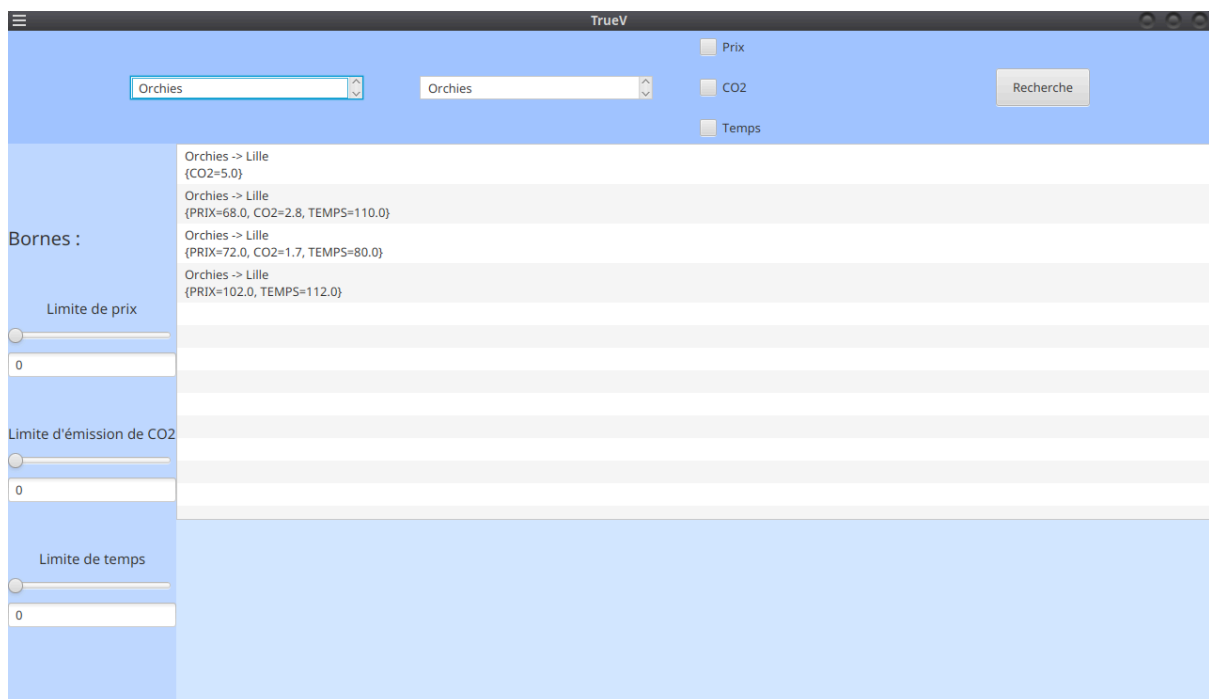
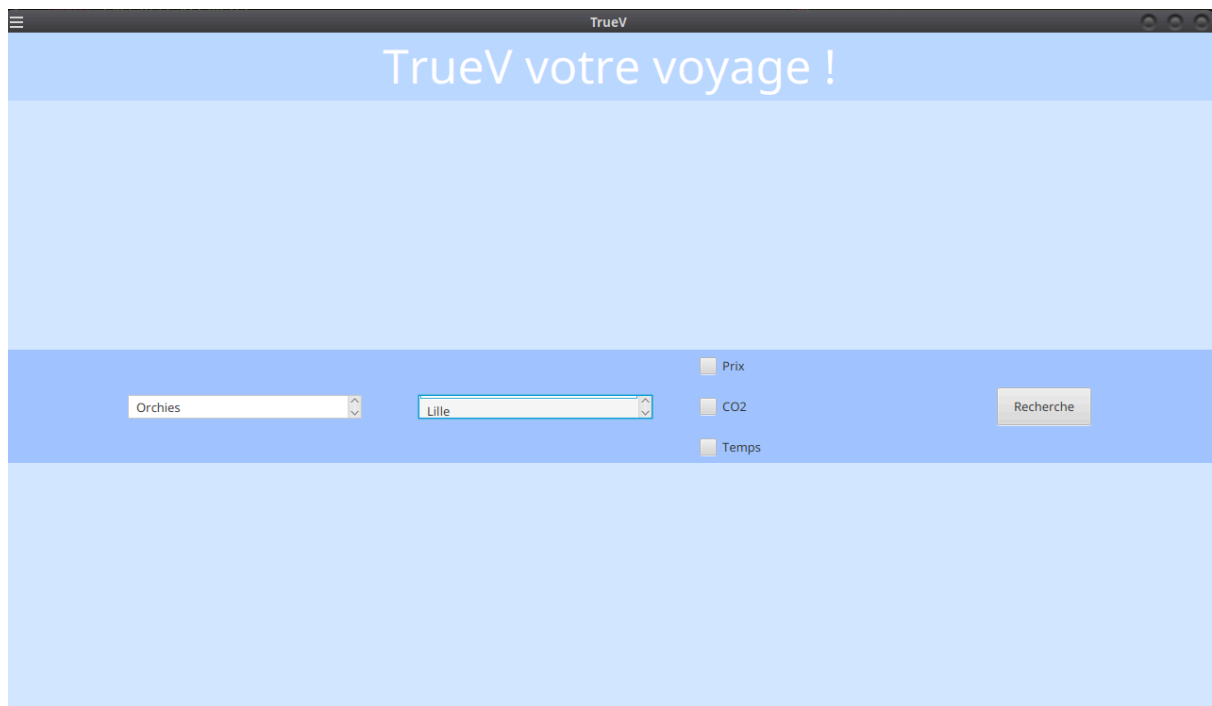


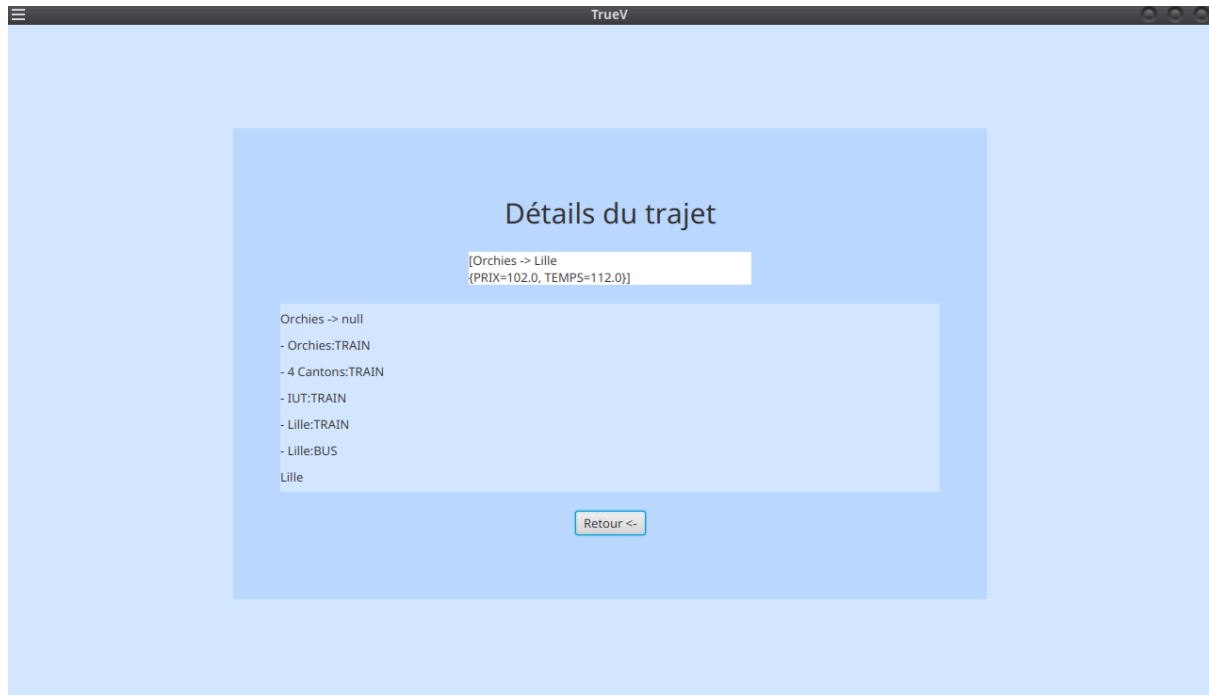
Rapport S2.02 : partie IHM

Groupe C1 : L. Florine, C. Klara et D. Charlie

- Dépôt gitlab : <https://gitlab.univ-lille.fr/sae2.01-2.02/2024/C1>
- Référence du commit correspondant au rendu : [4564645c3fbbe33d06fbd259cdd666e06526ead9](https://gitlab.univ-lille.fr/sae2.01-2.02/2024/C1/-/commit/4564645c3fbbe33d06fbd259cdd666e06526ead9)

Captures d'écran de l'application finale





Choix de conception

Nos choix de conception se sont essentiellement appuyés sur les critères ergonomiques de Bastien et Scapin. Dans un premier temps, nous voulions que l'application soit agréable visuellement et qu'elle ne soit pas agressive que ce soit dans son esthétique ou dans la quantité d'informations qu'elle propose.

C'est pour cela que nous avons été attentif au critère de **guidage** en utilisant la même palette de couleur sur toute l'application (nuances de bleu et blanc), pour que l'interface soit claire, épurée, et que les textes affichés soient lisibles. Leur disposition reste stable et les éléments sont alignés de manière régulière sans redondance inutile pour remplir le critère **d'homogénéité**.

Certains symboles ont été ajoutés à l'interface comme la loupe sur le bouton de recherche, ou la feuille sur l'encadré du trajet le plus écologique, ou encore une flèche pointant vers la gauche sur le bouton de retour à la page précédente. Ces ajouts sont nécessaires aux critères de guidage mais aussi de **signifiante des codes**.

Pour la barre de recherche des villes, nous souhaitions implémenter une manière d'afficher les villes selon les premières lettres que l'utilisateur entrait dans la barre de recherche, de manière à ce que le menu déroulant n'affiche que les villes commençant par ces lettres. Cette fonctionnalité avait pour but d'alléger la **charge de travail** de l'utilisateur, mais pour des raisons de temps et de technique, nous n'avons pas pu le faire apparaître sur la version finale.

Pour un meilleur **contrôle explicite**, à l'origine nous voulions que l'utilisateur puisse voir les critères sous forme d'un menu déroulant avec des cases à cocher pour chacun, mais ce n'était pas faisable dans le temps imparti alors nous avons laissé seulement des cases à cocher. Nous avons également utilisé des sliders pour permettre à l'utilisateur de visualiser

les valeurs qu'il indiquait à l'application pour ses recherches. Aussi, l'application donne la possibilité explicite d'aller et revenir sur les pages grâce au bouton de retour, la barre de recherche toujours modifiable après avoir fait une première recherche grâce au bouton "chercher".

Enfin, pour améliorer la **lisibilité** et afin qu'il n'y ait pas une **densité informationnelle** trop forte, nous avons largement limité le texte et l'application a un rendu très peu verbeux.

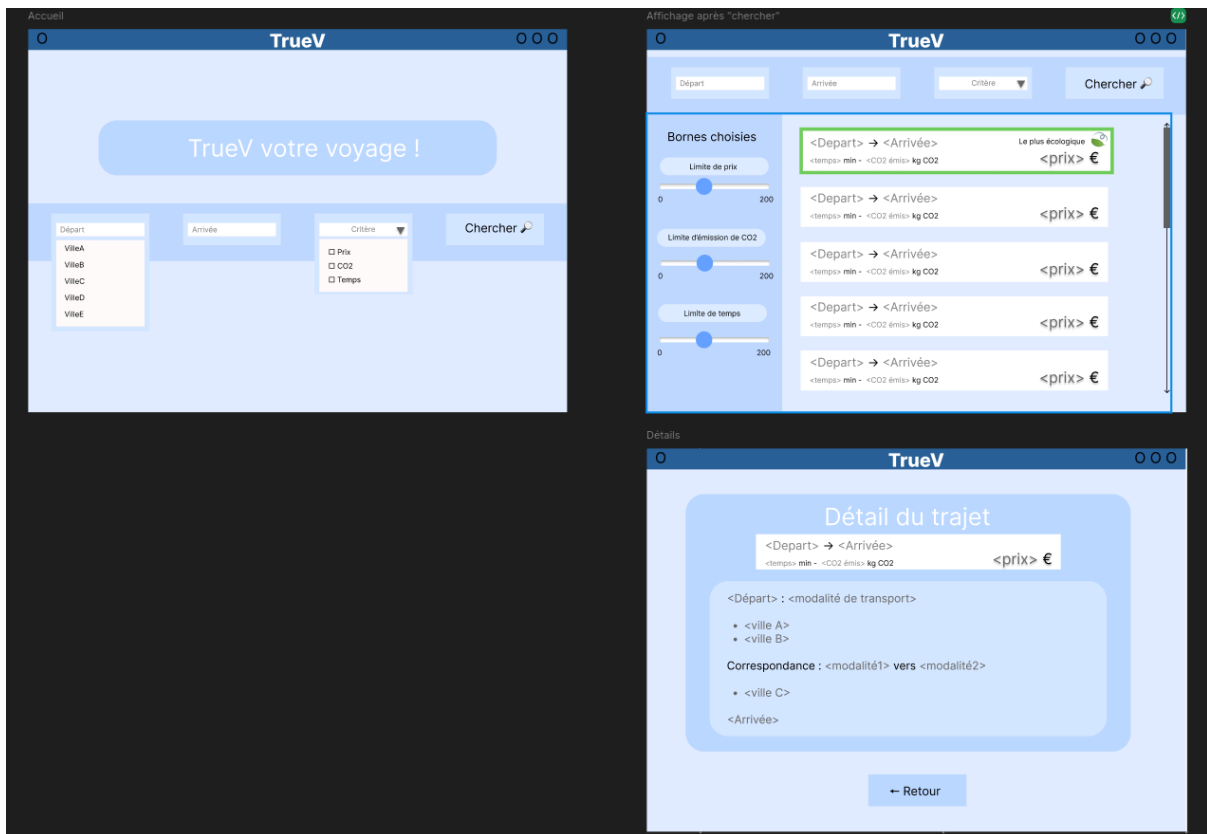
Contributions des membres du groupe

Chaque membre du groupe a activement participé au prototypage de l'application. Nous étions tous les trois sur le même projet Figma et avons réparti les tâches pour la création des pages de l'application. Quand quelqu'un avait une idée ou une proposition, elle était partagée et chacun donnait son avis ou ses conseils pour l'ajouter au prototype ou modifier ce qui était déjà présent. Ainsi nous étions tous efficaces pour la même chose en faisant des tâches différentes (ajouter les mêmes couleurs à chaque page, trouver des icônes pour décorer les éléments, créer une manière de faire comprendre quel type de widget il s'agissait pour chaque élément (menu déroulant, barre de recherche, slider...)).

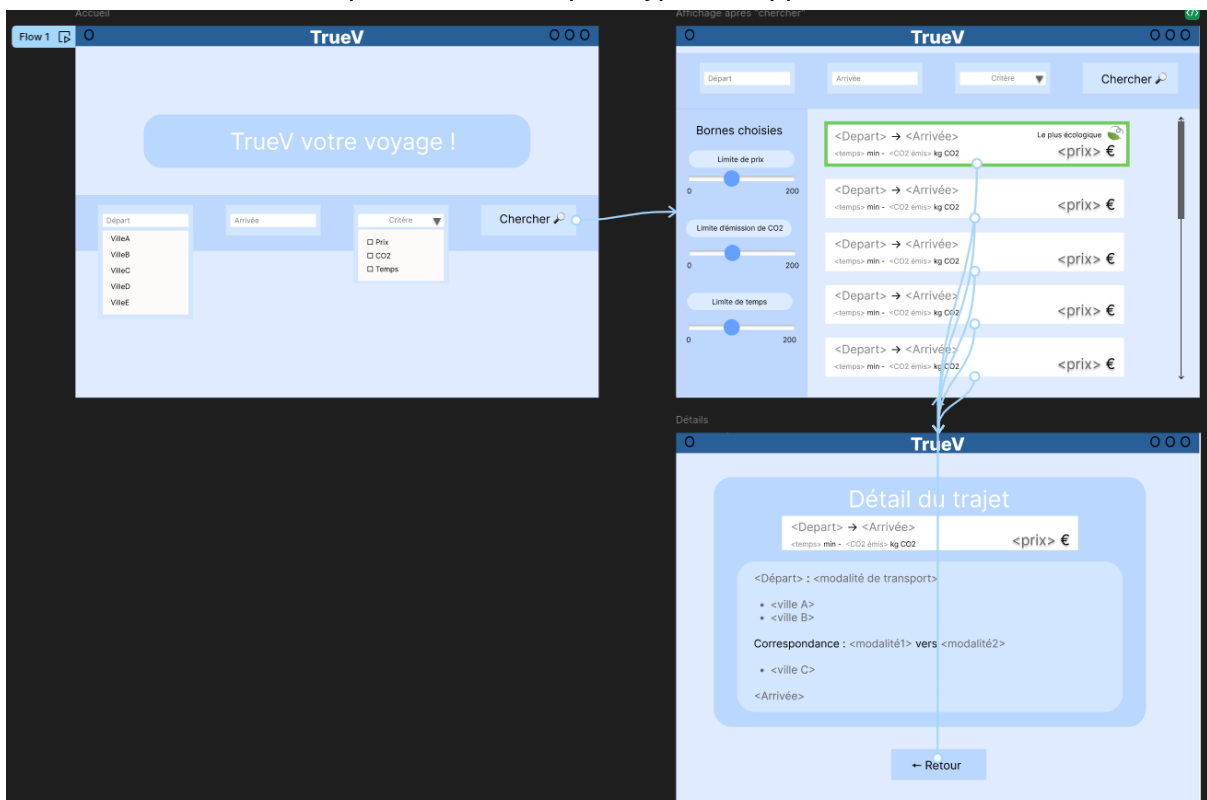
Nous avons chacun une image mentale du rendu de l'application que nous avons pu mettre en commun afin de rendre réel ces idées.

En ce qui concerne le développement en JavaFX, c'est Klara qui en a pris la responsabilité et qui a développé l'entièreté de l'interface. Par question de temps et d'organisation, Florine et Charlie n'ont pas pu directement développer avec elle, mais nous échangeons des informations quand il y en avait besoin. Si Klara avait un problème de compréhension ou qu'elle ne trouvait pas une méthode précise, nous pouvions l'aider et donner un point de vue plus objectif ou en cherchant d'autres manières d'implémenter ce qu'elle souhaitait. Parfois, des erreurs sur l'application venaient de code mal écrit, nous nous occupions alors de le corriger pour que le résultat corresponde à ce qu'on en attendait.

En communiquant de cette façon et avec beaucoup de recherches, Klara a pu créer ce qu'on imaginait de l'application de la manière la plus ressemblante possible.



Capture d'écran du prototype de l'application



Capture d'écran du prototype avec flèches de circulation dans l'application