

Correction du test d'Interfaces graphiques

Comment qualifieriez-vous la relation entre l'approche de conception centrée utilisateur et l'approche agile ?

complémentaire

Jef Raskin conteste l'usage du mot intuitif (intuitive en anglais), quel mot conseille-t-il d'utiliser à la place (répondre par 1 mot en français).

familier

Comment s'appelle le procédé qui consiste à concevoir une application en s'appuyant sur ce qui existe déjà dans le monde physique et est déjà connu des utilisateurs ?

Ce procédé a été utilisé par exemple pour concevoir la calculatrice Apple en 2000.

métaphore [de l'objet réel]

Dans la conception centrée utilisateur, on utilise un qualificatif pour désigner le type d'utilisateur à prendre en compte pour la conception.

Quel est ce mot qui qualifie l'utilisateur ?

final

En français, comment appelle-t-on le composant d'interface graphique dénommé "slider" en anglais ? (réponse : 1 mot)

curseur (ascenseur était aussi accepté)

Il y a deux catégories de boîtes de dialogue, comment s'appelle celle qui bloque l'utilisateur et ne lui permet pas d'agir dans les autres fenêtres de l'application ? (réponse : 1 mot)

modale

Le prototypage logiciel (software prototyping) respecte le manifeste pour un développement logiciel agile.

non car il ne couvre qu'une phase du développement

La conception participative est une méthode de conception centrée sur les utilisateurs.

oui

Un menu déroulant est un type de menu linéaire.

oui

Dans l'acronyme WIMP, "M" veut dire « Mouse ».

non (Menu)

L'expression correcte pour "clic droit" est

clic secondaire

L'utilisation de personas permet de baser la conception d'un système interactif sur

l'empathie + les contraintes

Quelles sont les conditions à respecter pour avoir une conception centrée sur les utilisateurs ?

répartir les fonctions entre système et utilisateur + participation précoce des utilisateurs

Un menu détachable se dit en anglais :

tear off menu

Un prototype hi-fi néglige les bases de l'application en se concentrant sur les détails.

oui

Les travaux de Doug Engelbart porte sur quel paradigme ?

augmentation

Quels sont les mots qui correspondent à des propriétés de l'utilisabilité ?

effective + efficient + easy to learn + engaging

The Manifesto for Agile Software Development déclare :

rechercher la communication avec le client + se concentrer sur individus et interactions