# TP1 IHM – QCM & questionnaire dirigé.

Dessimoulie Kévin – Métayer Sylvain G1A

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **N°** | **Intitulé** | **Mauvais** | **Assez bien** | **Bien** | **Très bien** | **N/A** |
| 1 | Les actions à réaliser sont clairement indiquées |  |  |  |  |  |
| 2 | On voit l’effet des actions réalisés par l’utilisateur |  |  |  |  |  |
| 3 | Le jeu est-il approprié pour tout public |  |  |  |  |  |
| 4 | Les libellés des boutons sont clairs |  |  |  |  |  |
| 5 | Toutes les fonctionnalités sont présentes |  |  |  |  |  |
| 6 | Un système de partie rapide est disponible |  |  |  |  |  |
| 7 | On peut quitter l’application à tout moment |  |  |  |  |  |
| 8 | On peut annuler une opération |  |  |  |  |  |
| 9 | Un format de saisie est précisé (ex : (1,2)) |  |  |  |  |  |
| 10 | Une aide claire est disponible |  |  |  |  |  |
| 11 | L’aide est accessible facilement |  |  |  |  |  |
| 12 | Il existe des contrôles d’erreurs |  |  |  |  |  |
| 13 | La disposition des éléments est harmonieuse |  |  |  |  |  |
| 14 | L’utilisateur est informé en cas d’erreur |  |  |  |  |  |
| 15 | Le plateau de jeu est-il intuitif |  |  |  |  |  |
| 16 | Les boutons sont clairement identifiable (ex : on sait qu’un bouton est un bouton) |  |  |  |  |  |
| 17 | Il est possible de ressaisir des données erronées |  |  |  |  |  |
| 18 | Des raccourcis sont présents |  |  |  |  |  |
| 19 | Les raccourcis sont explicites |  |  |  |  |  |
| 20 | On peut jouer contre l’ordinateur |  |  |  |  |  |
| 21 | On peut jouer à deux joueurs |  |  |  |  |  |
| 22 | Il est possible de sauvegarder une partie en cours |  |  |  |  |  |
| 23 | Plusieurs niveaux de difficultés sont présents |  |  |  |  |  |
| 24 | Des aides sont disponibles au fur et à mesure du jeu (placeholder, …) |  |  |  |  |  |
| 25 | Le jeu peut se jouer à la souris |  |  |  |  |  |
| 26 | L’utilisateur sait quand il doit saisir du texte |  |  |  |  |  |
| 27 | L’interface n’est pas surchargée |  |  |  |  |  |
| 28 | Le jeu est accessible (ex : daltonisme) |  |  |  |  |  |
| 29 | Les couleurs sont cohérentes et non agressive |  |  |  |  |  |
| 30 | On sait quand la partie est terminée |  |  |  |  |  |

Questionnaire ouvert

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **N°** | **Intitulé** | **Oui** | **Non** | **Commentaire** |
| 1 | Il y a un guide tout le long du jeu |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |

Ce que doit faire notre application :

Notre application est un jeu de bataille navale en mode graphique et en mode console. Il est possible de lancer une partie en précisant l’emplacement de ses bateaux ainsi que la difficulté. Tour à tour, on renseigne les coordonnées de tir et on obtient les résultats du tir jusqu’à ce que l’un des deux joueurs n’ai plus de bateaux.