

INF4150 – Interfaces personnes-machines  
Hiver 2014 – TP3  
20% de la note finale  
Échéance : 16 avril 2014 à 17h30

Le travail doit être remis en version électronique sur Moodle avant le début du cours le 16 avril 2014 (17h30). Vous pouvez faire le travail seul ou en équipe de deux.

L'objectif du travail est de concevoir un prototype d'interface servant à offrir des opérations comptables élémentaires.

### **Contexte**

Le client désire ajouter à son système de gestion des membres une interface lui permettant de consulter l'état des comptes des membres et d'émettre des factures. Le client spécifie les contraintes suivantes :

- À chaque membre peut être associé plusieurs dossiers comptables.
- Un dossier comptable est composé :
  - d'un compte de produits à recevoir (i.e. le solde et le détail des factures non-acquittées émises au membre);
  - d'un compte de charges à payer (i.e. le solde des dettes envers le membre).
- Lors de l'émission d'une facture, on doit spécifier le projet auquel elle sera attachée (par exemple «Admission générale», «Assemblée générale annuelle», etc.).
- Pour chaque élément de la facture, on doit pouvoir modifier le prix unitaire à notre guise.

Le client indique que les actions les plus courantes sont :

- vérifier le solde du compte des produits à recevoir;
- émettre une facture simple (un seul élément, dans le projet par défaut);
- émettre une note de crédit pour une partie ou la totalité du montant d'une facture non-acquittée.

La clarté de l'information présentée est primordiale aux bonnes prises de décisions de l'utilisateur, qui a généralement le membre au téléphone alors qu'il consulte son dossier. On assume que l'utilisateur est relativement à l'aise avec les paradigmes courants d'utilisation d'applications web.

## **Correction et remise**

- Le prototype sera corrigé avec Chrome.
- Le prototype doit être fait avec HTML, CSS, Javascript et Bootstrap 3.
- Il est permis (mais pas obligatoire) d'utiliser tout autre librairie ou framework client-side vous permettant de réaliser votre prototype.
- Un manuel de l'utilisateur doit être fourni avec le prototype.
- Le manuel de l'utilisateur doit avoir été rédigé en format texte avec l'une des technologies suivantes : LaTeX, Markdown, DocBook.
- Le manuel de l'utilisateur doit être livré en format HTML ou PDF.
- Tout le code Javascript, la navigation dans le prototype et la divulgation progressive doivent être testés à l'aide de tests fonctionnels rédigés avec CasperJS 1.1. Les tests doivent être placés dans un répertoire qui leur est propre.
- Vous devez remettre un fichier zip contenant tous les fichiers nécessaires à votre prototype.
- Votre fichier zip doit contenir un fichier README indiquant comment exécuter correctement le prototype, les tests et où trouver la documentation (ex. spécifier le fichier correspondant au point d'entrée du prototype, indiquer si le prototype doit être exécuté sur un serveur http, etc.) ainsi que les noms et codes permanents des membres de l'équipe.

## **Pondération**

- Prototype : 60%
  - Exigences : 30%
  - Principes de design : 20%
  - Expérience utilisateur : 10%
- Tests : 20%
- Documentation : 20%
- Responsive Design : bonus de 10%