

Département de génie logiciel

Rapport de laboratoire (Travail T3) : ToDo.Any

Cours	LOG350
Session	Automne 2012
Groupe	01
Numéro de votre équipe	
Chargé(e) de laboratoire	
Étudiant(s)	Grondin, Simon Desharnais, Martin Destrempe, Marc-André
Adresse(s) de courriel	
Code(s) permanent(s)	GROS15059104 DESM21099102 DESM14119009
Date	6 décembre 2012

CONSIGNES POUR LA RÉDACTION

Le format de ce document doit être respecté.

Remplissez complètement l'en-tête précédent.

Ne touchez pas à la grille de correction qui suit.

Ne modifiez ni l'ordre ni les titres des sections, n'omettez aucune section. Vous pouvez reformater les titres si vous voulez utiliser une table des matières et créer des sous-titres pour les sous-sections de votre travail (fortement suggéré).

Citez vos sources, c'est à dire mentionnez explicitement l'origine de vos idées, algorithmes, exemples, figures, etc., et ce quelle que soit la langue d'origine. Voir le lien *plagiat*, dans la page *laboratoires et travaux pratiques*.

Pour la présentation des textes, figures, tables et références, utilisez les *normes de rédaction des mémoires de maîtrise* (disponibles sur le site de l'ETS).

Seule exception : ne mettez pas de table des matières, ni de listes d'abréviations, de figures ou de tables.

CRITÈRES DE CORRECTION

Dans ce laboratoire, tous les critères seront appliqués strictement (orthographe, gabarit, etc.)

Voici quelques points pour vous aider à rédiger de bons rapports.

1. Gabarit. Dans les sections, effacer toutes le texte venant du gabarit (remplacez les par votre texte!).
2. Rédaction et orthographe. On retire des points pour fautes de frappe, d'orthographe, de grammaire, et de rédaction : phrases trop longues, tournures maladroites ou embrouillées, texte incompréhensible. Relisez vous avant de livrer!
3. Figures et tables : pas de figures ou de tables dans la section introduction ni dans la section interprétation et discussion. Légendes obligatoires. Attention : on doit pouvoir comprendre parfaitement la figure à l'aide de la légende sans revenir au texte.
4. Les figures viennent en complément du texte mais ne le remplacent pas. *Le texte doit être clair et compréhensible sans les figures*.
5. Sur le contenu : tout ce que vous écrivez doit être 1) objectif (neutre, non biaisé par des préférences personnelles, etc.). 2) critique (pas de louange excessive, et aller au fond des choses). 3) justifié (par des résultats, des faits) 4) informatif (clair, et pas redondant, c'est à dire pas de redite, ni de phrases qui n'apportent rien).
6. Style : évitez le "je" et les tournures informelles du langage parlé. Les paroles s'envolent, les écrits restent.

GRILLE DE CORRECTION

1 Introduction, avec sommaire de T2 /0.5	
2 Planification du travail pour T3 /0.5	
3 Réalisation du prototype dynamique /4	
4 Démonstration du prototype dynamique en laboratoire /4	
5 Tests utilisateurs - évaluations /6	
6 Changements recommandés à l'interface /4	
7 Conclusion /1	
Total partiel /20	
Points négatifs – rapport	
Références (-10% max)	
Orthographe et grammaire (-10% max)	
Présentation (-10% max)	
Retard (-10% par jour)	
Note du rapport / 20	

TABLE DES MATIÈRES

	Page
CHAPITRE 1 GLOSSAIRE	8
CHAPITRE 2 INTRODUCTION ET SOMMAIRE DU TRAVAIL EFFECTUÉ EN TP2	9
CHAPITRE 3 PLANIFICATION DU TRAVAIL.....	10
CHAPITRE 4 RÉALISATION DU PROTOTYPE DYNAMIQUE.....	11
4.1 Choix des outils	11
4.2 Captures d'écran	12
4.2.1 Fenêtre principale	12
4.2.2 Événement.....	13
4.2.3 Tâche	14
4.2.4 Priorités.....	15
4.3 Justification des choix de conception	16
4.4 Améliorations possibles	18
CHAPITRE 5 DÉMONSTRATION DU PROTOTYPE DYNAMIQUE EN LABORATOIRE	19
CHAPITRE 6 TESTS AVEC UTILISATEURS	20
6.1 Méthodologie	20
6.2 Liste des tâches	21
6.3 Liste des utilisateurs	22
6.4 Résultats.....	23
6.5 Discussion et recommandations.....	25
CHAPITRE 7 CHANGEMENTS RECOMMANDÉS	27
7.1 Améliorer la barre d'ajout rapide	27
7.2 Simplifier le champ complétion	28
7.3 Simplifier la barre de tags	28
7.4 Ajouter des infobulles	29
7.5 Ajouter le support du glisser & déposer	30
CHAPITRE 8 CONCLUSION	31
ANNEXE I FORMULAIRE DE CONSENTEMENT DES UTILISATEURS	33
ANNEXE II DOCUMENT DE PRÉSENTATION DU PROJET	36
ANNEXE III TRAVAIL PRATIQUE 2.....	46
ANNEXE IV CONTRATS SIGNÉS	70

ANNEXE V	NOTES PRISES.....	75
----------	-------------------	----

LISTE DES TABLEAUX

	Page
Tableau 3.1 Échéancier	10
Tableau 6.1 Liste des tâches	22
Tableau 6.2 Résultats de l'utilisateur 1	23
Tableau 6.3 Résultats de l'utilisateur 2	24
Tableau 6.4 Recommandations par les observateurs	25
Tableau 6.5 Recommandations par les utilisateurs	26

LISTE DES FIGURES

	Page	
Figure 4.1	Fenêtre concernant la page principale	12
Figure 4.2	Fenêtre concernant un événement.....	13
Figure 4.3	Fenêtre concernant une tâche.....	14
Figure 4.4	Fenêtre concernant les priorités	15
Figure 4.5	Onglets représentant différent espace de travail	16
Figure 4.6	Navigation entre les fenêtres	16
Figure 4.7	Datagridview avec le patron <i>Tree Table</i>	17
Figure 4.8	Datagridview avec le patron <i>New-Item Row</i>	17
Figure 4.9	Exemple d'une colonne trié	17
Figure 7.1	Barre de navigation de Google Chrome	27
Figure 7.2	Slider de complétion	28
Figure 7.3	Barre de tags du site www.stackoverflow.com	29
Figure 7.4	Infobulle expliquant le concept d'échéance	30

CHAPITRE 1

GLOSSAIRE

C# est un langage de programmation orienté objet à typage fort, créé par la société Microsoft.¹

Windows Presentation Foundation (WPF) est la spécification graphique de Microsoft .NET 3.0. Il intègre le langage descriptif XAML qui permet de l'utiliser d'une manière proche d'une page HTML pour les développeurs.²

WinForms est le nom de l'interface graphique qui est incluse dans .NET Framework, fournisant l'accès via du Managed code à l'API Windows.³

framework est un kit de composants logiciels structurels, qui sert à créer les fondations ainsi que les grandes lignes de tout ou d'une partie d'un logiciel (architecture).⁴

.NET 4.5 est un framework pouvant être utilisé par un système d'exploitation Microsoft Windows et Microsoft Windows Mobile depuis la version 5 (.NET Compact Framework).⁵

SQLite est une bibliothèque écrite en C qui propose un moteur de base de données relationnelle accessible par le langage SQL.⁶

Git est un logiciel de gestion de versions décentralisé. C'est un logiciel libre créé par Linus Torvalds, le créateur du noyau Linux, et distribué selon les termes de la licence publique générale GNU version 2.⁷

LaTeX est un langage et un système de composition de documents créé par Leslie Lamport en 1983. Plus exactement, il s'agit d'une collection de macro-commandes destinées à faciliter l'utilisation du « processeur de texte » TeX de Donald Knuth.⁸

-
1. https://fr.wikipedia.org/wiki/C_sharp
 2. https://fr.wikipedia.org/wiki/Windows_Presentation_Foundation
 3. https://fr.wikipedia.org/wiki/Windows_Forms
 4. https://fr.wikipedia.org/wiki/Framework_.NET
 5. <https://fr.wikipedia.org/wiki/SQLite>
 6. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Git>
 7. <https://fr.wikipedia.org/wiki/LaTeX>

CHAPITRE 2

INTRODUCTION ET SOMMAIRE DU TRAVAIL EFFECTUÉ EN TP2

L'application permet la gestion simple de tâches et d'événements tout en offrant des fonctionnalités de gestion et de classification avancées. Parmi celles-ci, notons la possibilité de définir des rappels, de catégoriser les éléments, de définir un événement comme échéance d'une tâche ou encore de définir des sous-tâches à une tâche imposante.

Durant notre analyse de tâche, nous avons déterminé que le public cible est des personnes de 15 ans et plus désirant organiser son temps et sa vie professionnelle. De plus, nous avons conclu que notre interface devrait ressembler à des interfaces connues pour garder familière et garder une courbe d'apprentissage faible. Pour ce faire, nous avons dressé une liste des cas d'utilisation que l'application doit traiter pour se donner un point de départ. Par la suite, nous avons construit nos prototypes statiques.

Pour construire notre prototype statique, nous avons utilisé des fenêtres virtuelles où chaque point de chaque fenêtre a été détaillé pour s'assurer que le travail devant être effectué par chaque interface a bel et bien été compris. De plus, chaque fonctionnalité a aussi été détaillée dans le but qu'elles soient bien comprises.

Jusqu'à présent, presque aucune modification n'a été apportée entre les prototypes statiques et dynamiques sauf à quelques endroits pour des raisons de manque de temps et de personnel. Par exemple, dans la fenêtre Tâche, la section échéance a été changée. Pour le reste, tout va rester comme indiqué dans le document se trouvant à l'annexe III.

Dans le présent document, les tests qui seront effectués avec des utilisateurs seront listés et détaillés. Par la suite, un consensus sera fait pour chaque tâche et une amélioration qui pourrait être faite sera proposé pour améliorer le comportement du logiciel.

CHAPITRE 3

PLANIFICATION DU TRAVAIL

Semaine	Travail accomplis
4 novembre	Choix de la technologie et apprentissage de celle-ci.
11 novembre	Marc-André : Conception des interfaces. Martin : Conception de la base de données. Simon : Conception de la base de données.
18 novembre	Marc-André : Début de la rédaction du rapport. Martin : Programmation du prototype dynamique. Simon : Programmation du prototype dynamique.
25 novembre	Marc-André : Rédaction du rapport. Martin : Programmation du prototype dynamique. Simon : Programmation du prototype dynamique.
2 décembre	Marc-André : Rencontre avec les utilisateurs. Martin : Préparation de la présentation. Simon : Préparation de la présentation.
9 décembre	Marc-André : Rédaction du rapport. Martin : Rédaction du rapport. Simon : Rédaction du rapport.

Tableau 3.1 Échéancier

CHAPITRE 4

RÉALISATION DU PROTOTYPE DYNAMIQUE

Dans la section suivante, nous vous présenterons notre prototype dynamique et donc, avant d'entreprendre la lecture de cette section, nous vous conseillons de lire le document se trouvant à l'annexe III. Ce document contient les informations concernant le prototype statique et toute la logique derrière le prototype dynamique.

4.1 Choix des outils

Pour réaliser le prototype dynamique, nous avons décidé d'utiliser le C# et le Windows Presentation Foundation (WPF) comme langages de programmation. Nous avons choisi ces langages tout simplement parce que ceci nous permet de séparer le code des interfaces et que le WPF va nous permettre de créer des composantes et de les implémenter dans notre interface personnalisé plus facilement.

Comme environnement de développement, nous utilisons Visual Studio 2012 avec le framework .NET 4.5 pour faciliter et accélérer notre développement. Ce framework nous donne des composantes graphiques de base qui nous simplifie la vie en nous permettant d'économiser du temps pour ne pas à avoir à développer des composants de base comme un TextBox ou un Label, par exemple.

De plus, comme base de données, nous utilisons SQLite parce que cela nous permet d'avoir un endroit pour stocker nos données de façon structuré et le tout dans un seul et unique fichier. Ce qui nous permet d'avoir une base de données portable.

Pour assurer la gestion des versions, nous utilisons un logiciel connu sous le nom de Git.

Pour la production de la documentation, nous utilisons le processeur de texte L^AT_EX.

4.2 Captures d'écran

Dans la section suivante, nous ferons une brève description de chaque fenêtre de notre application. Cette description impliquera la description de chaques actions qui peuvent être effectuées ainsi qu'une capture d'écran pour permettre de visualiser les interactions.

4.2.1 Fenêtre principale

Cette fenêtre permet à l'utilisateur d'avoir la possibilité d'avoir plusieurs onglets pour organiser ces listes de tâches et d'événements et, dans de futures versions, effectuer des recherches pour afficher de l'information personnalisé dans ces onglets. Ensuite, pour faciliter l'ajout, un champ texte ainsi qu'un bouton Ajouter est mis à disposition pour effectuer un ajout rapide. Lorsque l'utilisateur à terminé d'ajouter, il peut faire la gestion de sa liste en modifiant les entrées en double cliquant ou bien en faisant apparaître le menu contextuel pour supprimer. De plus, il faut spécifier que la gestion des priorités se fait via le bouton Configuration. À la page 16 et 18 du document, dans l'annexe III, il y a de plus ample informations concernant cette fenêtre.

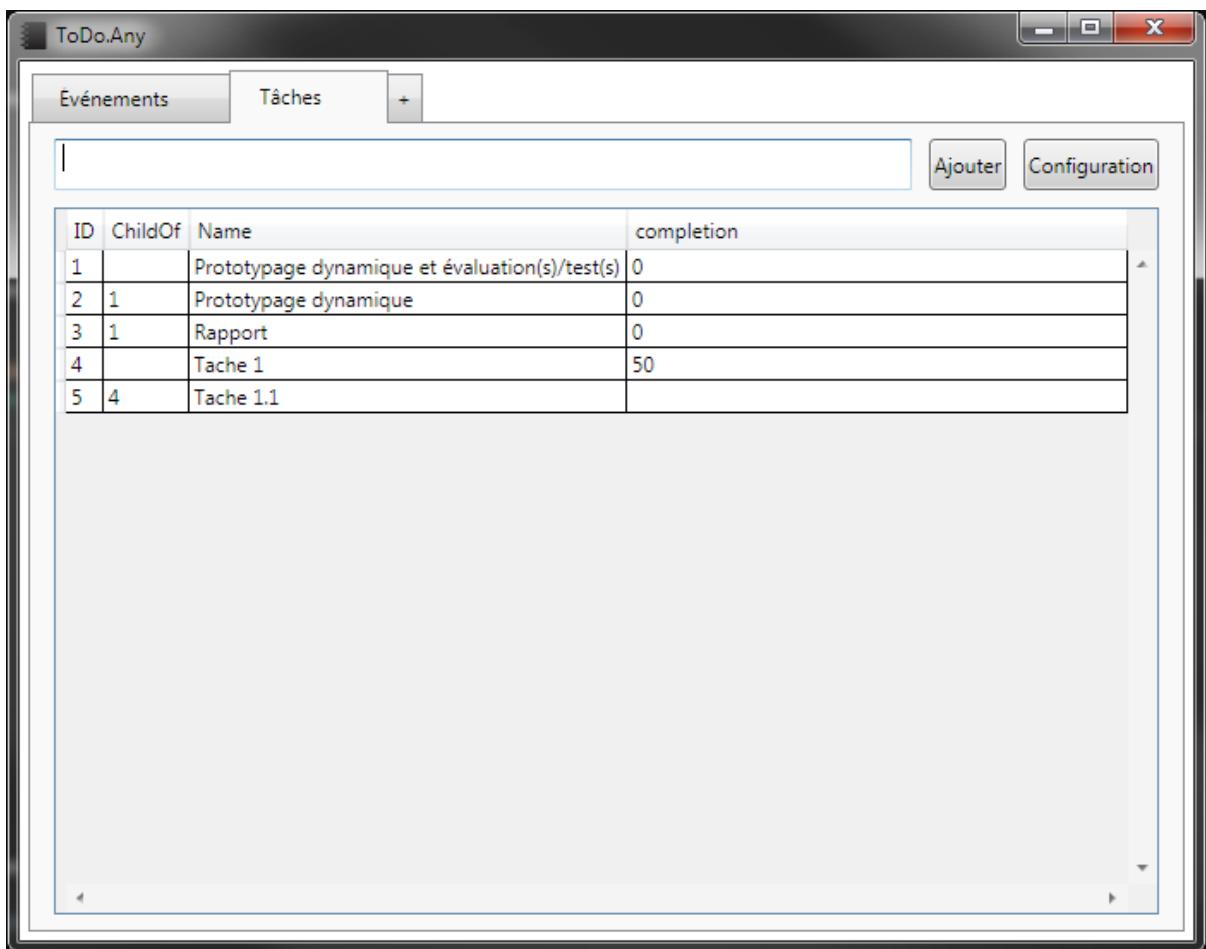


Figure 4.1 Fenêtre concernant la page principale

4.2.2 Événement

Cette fenêtre permet à l'utilisateur d'entrer les diverses informations concernant un événement. Lorsque l'utilisateur modifie des informations le programme détecte automatiquement que quelque chose a changé et propose à l'utilisateur de sauvegarder les informations lorsque celui ferme la fenêtre. Si l'utilisateur décide d'ajouter une alerte, il n'a qu'à double cliquer dans la ligne vide pour effectuer un ajout. De plus, il peut modifier directement les alertes présentes et pour supprimer il n'a qu'à faire apparaître le menu contextuel de chaque datagridview. À la page 21 du document, dans l'annexe III, il y a de plus amples informations concernant cette fenêtre.

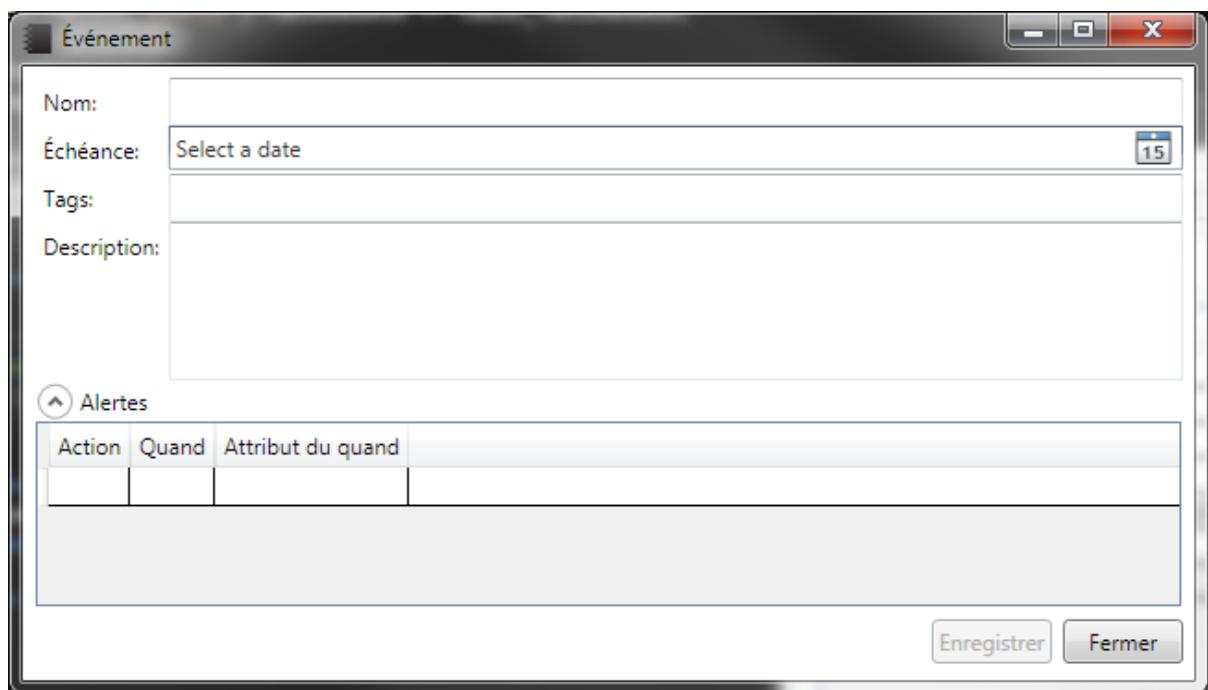


Figure 4.2 Fenêtre concernant un événement

4.2.3 Tâche

Cette fenêtre permet à l'utilisateur d'entrer les diverses informations concernant une tâche. Lorsque l'utilisateur modifie des informations le programme détecte automatiquement que quelque chose a changé et propose à l'utilisateur de sauvegarder les informations lorsque celui ferme la fenêtre. Si l'utilisateur décide d'ajouter une alerte ou une sous-tâche, il n'a qu'à double cliquer dans la ligne vide pour effectuer un ajout. De plus, il peut modifier directement les alertes et sous-tâches présentes et pour supprimer il n'a qu'à faire apparaître le menu contextuel de chaque datagridview. À la page 19 du document, dans l'annexe III, il y a de plus ample informations concernant cette fenêtre.

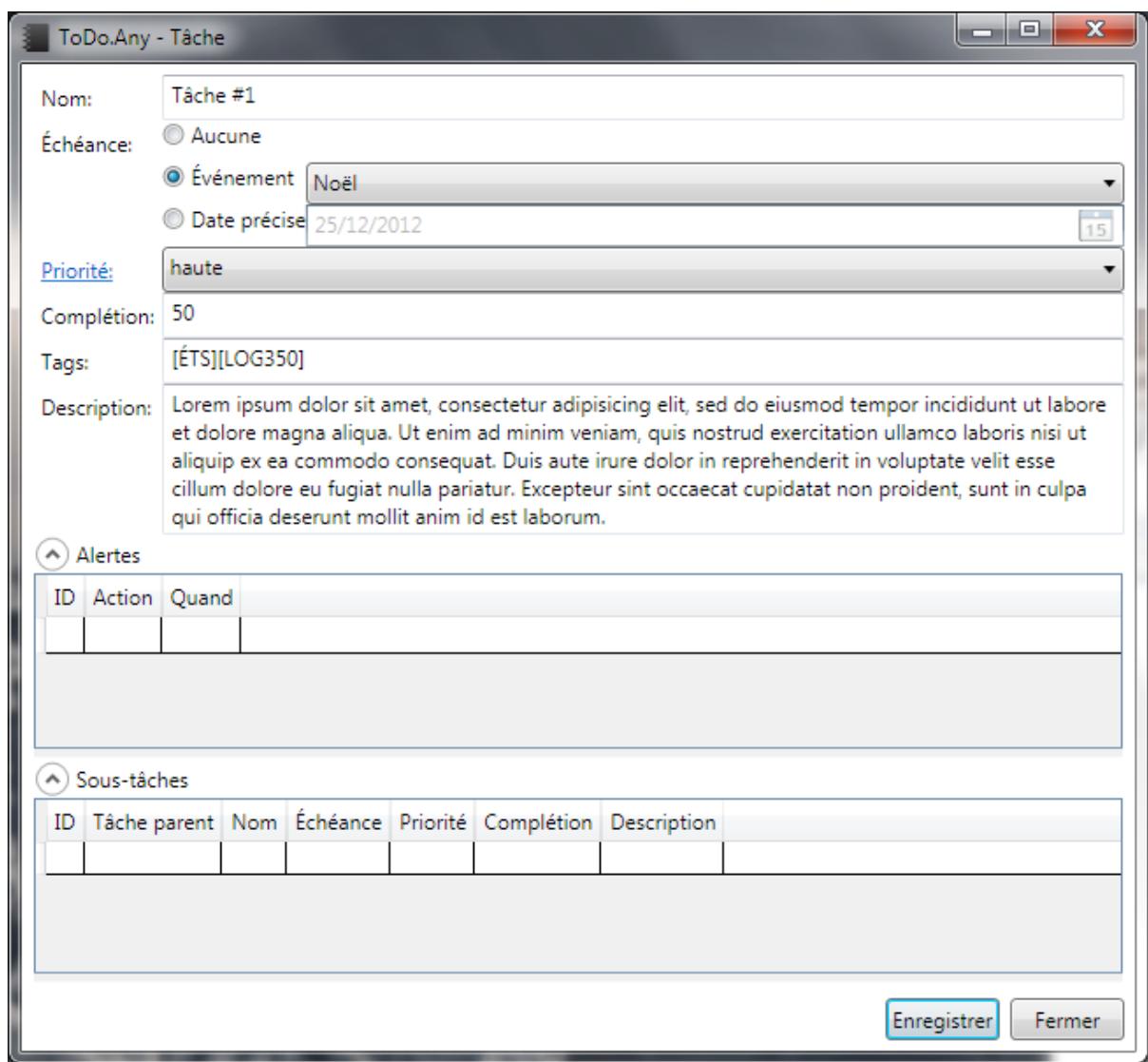


Figure 4.3 Fenêtre concernant une tâche

4.2.4 Priorités

Cette fenêtre permet à l'utilisateur de faire la gestion des diverses priorités. Si l'utilisateur décide d'ajouter une priorité, il n'a qu'à double cliquer dans la ligne vide pour effectuer un ajout. De plus, il peut modifier directement les alertes présentes et pour supprimer il n'a qu'à faire apparaître le menu contextuel de chaque datagridview. Pour ajouter à la page 22 du document, dans l'annexe III, il y a de plus amples informations concernant cette fenêtre.

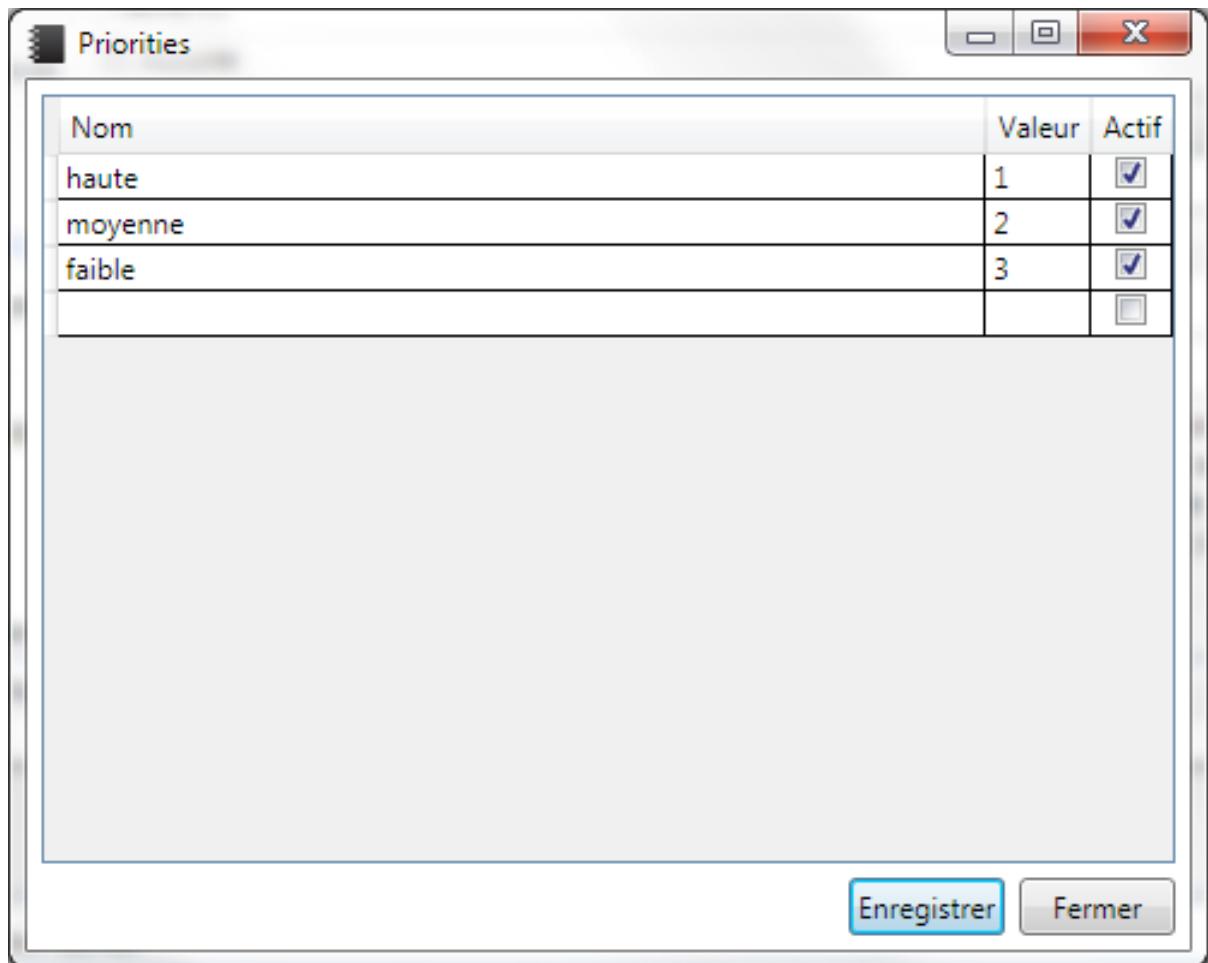


Figure 4.4 Fenêtre concernant les priorités

4.3 Justification des choix de conception

Divers patrons de conception ont été utilisé pour parvenir à la conception de l'application que nous avons présentement.

Parmi les divers patrons disponibles, on compte le patron *Many Workspaces* qui se retrouve à la fenêtre principale de l'application ou l'utilisateur à la possibilité d'avoir plusieurs listes d'ouvertes et de les organiser comme il veut via des onglets. L'utilisateur peut donc gérer plusieurs listes à la fois.

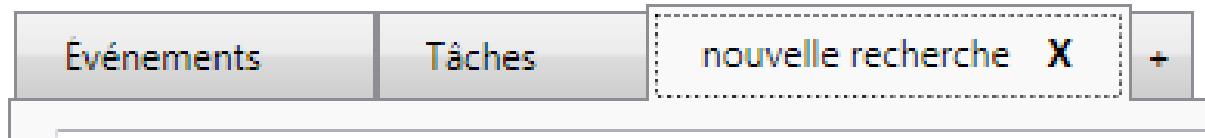


Figure 4.5 Onglets représentant différent espace de travail

Pour la navigation entre les fenêtres de l'application nous utilisons le patron *Escape Hatch*. Ainsi, la navigation entre les fenêtres est limité et l'utilisateur peut toujours revenir à la fenêtre principale sans chercher pendant de longues minutes comment y revenir. Cela simplifie grandement l'interaction entre l'application et l'utilisateur en simplifiant le processus de navigation au maximum.

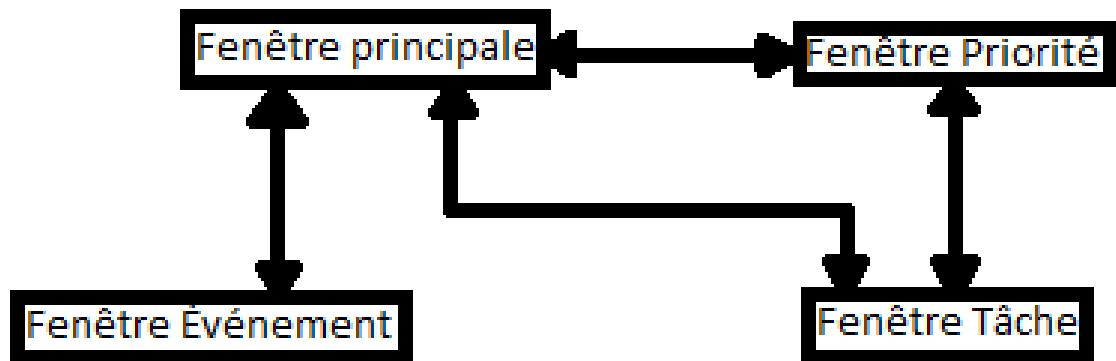


Figure 4.6 Navigation entre les fenêtres

Ensuite, pour ce qui est des listes, nous utilisons le patron *Tree Table* sur, par exemple, la fenêtre principale. Avec ce patron, nous listons donc les tâches et chaque sous-tâche sous la tâche correspondante sous forme d'arborescence. Nous pouvons donc afficher un maximum d'information utile à l'utilisateur lorsque celui-ci le demande. Par manque de temps et de ressources humaines, ce patron a été implanté partiellement.

Nom	Complétion	Description
Prototypage dynamique et évaluation(s)/test(s)	50	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing el
>Prototypage dynamique	75	Lorem ipsum.
>Rapport	15	Dolor sit amet.

Figure 4.7 Datagridview avec le patron *Tree Table*

Nous utilisons aussi le patron *New-Item Row* dans la fenêtre Priorités, par exemple, pour permettre l'ajout rapide et infini de lignes dans le tableau sans que l'utilisateur n'ait besoin d'appuyer sur quoi que se soit.

Nom	Valeur	Actif
haute	1	<input checked="" type="checkbox"/>
moyenne2	2	<input checked="" type="checkbox"/>
faible	3	<input checked="" type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

Figure 4.8 Datagridview avec le patron *New-Item Row*

Pour ce qui est de toutes les grilles, le patron *Sortable Table* s'applique et permet de trier l'information affiché en tout temps pour permettre à l'utilisateur de trouver ce qu'il veut plus rapidement.

Nom	Description
Examen final de LOG240	Lorem ipsum
Examen final de LOG350	Lorem ipsum
Examen final de MAT265	Lorem ipsum
Examen final de PHY332	Lorem ipsum
Noël	Plein de cadeaux!!!
Présentation oral du TP3 de LOG350	Dernière semaine de la session

Figure 4.9 Exemple d'une colonne trié

De plus, nous avons respecté le plus possible le contenu de la norme *ISO 9241-120* à *ISO 9241-129* qui traite sur les interactions sur les entrées, les sorties et les interactions.

Quelques changements ont été effectués entre le prototype statique et dynamique. Parmi ces changements, on compte les options possibles pour une échéance dans la fenêtre sur les tâches. Ce changement a été fait à cause de limitations logiciels et par faute de temps. Il est à noter que ces changements n'influencent en aucun cas l'efficacité de l'application.

4.4 Améliorations possibles

Quelques améliorations possibles seraient d'utiliser les lois psychomotrices de Fitts et Miller pour optimiser l'interface. Nous pourrions ainsi optimiser les déplacements que l'utilisateur doit faire avec sa souris pour cliquer sur les boutons et les champs de saisies dans les fenêtres. Mais, par faute de temps et de ressources humaines, il nous est donc impossible d'effectuer ces tests.

CHAPITRE 5

DÉMONSTRATION DU PROTOTYPE DYNAMIQUE EN LABORATOIRE

Un prototype dynamique de l'application est disponible à l'adresse suivante :
<https://github.com/xeph/LOG350.TP3>.

Évaluation du prototype en laboratoire : le 4 décembre 2012 au laboratoire (pour les 2 groupes).

Exposé oral : le 6 décembre 2012 dans un local à définir (pour les 2 groupes).

Remise du code final : le 11 décembre 2012 à 23h59 maximum par courriel à log350a2012@gmail.com.

Remise du rapport : le 11 décembre 2012 à 23h59 maximum en version papier dans la chute du département.

Remise de la présentation de l'exposé oral : le 6 décembre 2012 à 23h59 maximum par courriel à log350a2012@gmail.com.

CHAPITRE 6

TESTS AVEC UTILISATEURS

6.1 Méthodologie

Avant d'effectuer les tests, un document expliquant la nature du projet et le déroulement des tests a été fourni aux utilisateurs. Les membres de l'équipe assument que le document a été lu lors de la rencontre. De plus, un formulaire de consentement sera obligatoirement signé par l'utilisateur et un membre de l'équipe pour que les deux parties s'entendent sur ce qui sera fait lors de la rencontre.

Pour faire les tests avec les utilisateurs, le ou les membres de l'équipe s'asseoiront avec l'utilisateur qui testera l'application. Par la suite, un membre de l'équipe se chargera de dire chaque tâche que l'utilisateur devra effectuer, et si l'utilisateur à des questions, il sera chargé de lui fournir les informations. Lorsque l'utilisateur aura terminé de faire une tâche, il y aura une brève pause pour que tout le monde ait le temps de prendre des notes. L'exécution de la tâche suivante se fera lorsque tout le monde aura terminer de prendre les notes pour la tâche courante. Quand toutes les tâches auront été exécuté, l'utilisateur pourra donner son opinion et ses impressions sur l'application sur des choses à améliorer, les points positifs et des fonctionnalités qui pourraient être intéressante à ajouter ou bien améliorer.

Ce seront principalement des notes concernant la performance et l'usabilité de l'application qui seront prise parce que les principaux objectifs que nous voulons atteindre avec notre application sont une facilité d'utilisation et que celle-ci soit performante. Les notes seront tirées de l'interaction de l'utilisateur avec l'application et de la rapidité avec laquelle l'utilisateur effectue les tâches.

Les tests se feront dans le calme et le respect. De plus, l'utilisateur peut, en tout temps, décider d'arrêter les tests sans devoir fournir une raison. Les données recueillis seront cependant conservé à moins que l'utilisateur ne demande à ce qu'elles soient détruites.

6.2 Liste des tâches

no Tâche	Titre et description	Éléments que vous voulez vérifier et hypothèses
1	Ajouter l'événement « événement 1 ».	Détection de raccourcis.
2	Définir l'échéance de « événement 1 » à 1 janvier 2013.	
3	Ajouter le tag « [TAG1] » à « événement 1 ».	
4	Ajouter une alerte « Envoyer un courriel », « 2 », « jours ».	
5	Enregistrer l'événement.	
6	Fermer la fenêtre.	
7	Supprimer l'événement « Examen final de PHY332 ».	Détection de menu contextuel.
8	Ajouter la tâche « tâche 1 ».	Détection de raccourcis.
9	Définir l'échéance de « tâche 1 » comme étant l'événement « événement 1 ».	
10	Définir la priorité de « tâche 1 » à « Très faible ». <NE PEUT PAS ÊTRE FAIT>	Détection de raccourcis.
11	Ajouter la priorité « très faible » avec une valeur de « 4 » et Actif à « Vrai » et enregistrer.	
12	Définir la priorité de « tâche 1 » à « Très faible »..	
13	Définir la complétion de « tâche 1 » à « 42 ».	
14	Ajouter les tags « [TAG1] » et « [TAG2] » à « tâche 1 ».	
15	Ajouter la description « lorem ipsum » à « tâche 1 ».	
16	Ajouter une alerte « afficher un rappel », « 5 », « minutes » à « tâche 1 ».	
17	Créer une sous-tâche « tâche 1.1 » à « tâche 1 »	
18	Créer une sous-tâche « tâche 1.2 » à « tâche 1 »	
19	Enregistrer la tâche.	

no Tâche	Titre et description	Éléments que vous voulez vérifier et hypothèses
20	Fermer la fenêtre.	
21	Supprimer la « tâche 1.2 »	
22	Modifier l'échéance de « tâche 1 » pour le « 3 février 2013 ».	
23	Fermer la fenêtre.	
24	Appuyer sur « Cancel ».	
25	Définir la complétion de la « tâche 1 » à « 50 ».	
26	Fermer la fenêtre.	
27	Appuyer sur « Oui ».	
28	Appuyer sur le bouton « Configuration ».	
29	Définir la priorité « très faible » à « non-actif »	
30	Fermer la fenêtre.	
31	Appuyer sur « Oui ».	
32	Modifier la priorité de la « tâche 1 » à « faible ».	
33	Enregistrer la tâche.	
34	Fermer la fenêtre.	

Tableau 6.1 Liste des tâches

6.3 Liste des utilisateurs

Les caractéristiques principales des utilisateurs choisis sont la gestion de leurs tâches pour les travaux et devoirs au CEGEP ou bien à l'université et la gestion des rendez-vous pour les professionnels. Nous avons choisis ce nombre d'utilisateur, car il nous fallait un petit échantillon oeuvrant dans le même type de vie que le public visée mais dans des sphères professionnelles différentes. Il est pertinent d'avoir testé avec ces utilisateurs parce que se sera principalement ce type d'utilisateur qui se servira d'une application comme celle-ci.

6.4 Résultats

no Tâche	Points importants de l'observation
1	a ajouté une ligne vide et double cliquer sur l'entrée ensuite
2	
3	
4	a pesé sur Δ en 1 ^{er} n'entre pas le 2 (date à la place)
5	
6	
7	ne trouve pas comment supprimer
8	n'utilise pas la barre d'ajout rapide
9	
10	
11	
12	
13	
14	; au lieu de les coller
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	
32	
33	
34	

Tableau 6.2 Résultats de l'utilisateur 1

no Tâche	Points importants de l'observation
1	n'utilise pas la barre d'ajout rapide
2	
3	
4	a pesé sur Δ en 1 ^{er}
5	
6	
7	ne trouve pas comment supprimer
8	ne trouve pas tâche
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	changer le nom au lieu du check box
30	
31	
32	
33	
34	

Tableau 6.3 Résultats de l'utilisateur 2

6.5 Discussion et recommandations

no Tâche	Résumé	Recommandation
1	n'utilise pas la barre d'ajout rapide	mettre la barre plus visible
2		
3		
4	a pesé sur Δ en 1 ^{er}	remplacer les expanders par des groupbox
5		
6		
7	ne trouve pas comment supprimer	fournir un bouton supprimer
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		

Tableau 6.4 Recommandations par les observateurs

no Tâche	Résumé	Recommandation
1	n'utilise pas la barre d'ajout rapide	modifier la barre d'ajout
2		
3		
4	a pesé sur Δ en 1 ^{er}	ne comprends pas le fonctionnement
5		
6		
7	ne trouve pas comment supprimer	changer l'endroit où se trouve supprimer
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		

Tableau 6.5 Recommandations par les utilisateurs

La barre d'ajout rapide plante dans un nouvel onglet (SearchTasks.xaml.cs), les bugs n'ont pu être reproduit.

CHAPITRE 7

CHANGEMENTS RECOMMANDÉS

À la suite des tests avec les utilisateurs, nous avons établi une liste de modifications recommandées afin de rendre l'interface utilisateur plus simple et plus efficace.

7.1 Améliorer la barre d'ajout rapide

Nous avons observé deux faits étonnants concernant la fenêtre principale : la fonctionnalité d'ajout rapide n'a pas été utilisée et les utilisateurs croyaient que le champ texte servait à rechercher un élément dans la grille. Ceci nous amène à revoir le concept de la barre d'ajout rapide.

Après quelques réflexions et discussions avec les utilisateurs, nous avons décidé qu'il serait mieux de revoir la fonction du champ texte, situé en haut des listes de tâche et d'événements, et le transformer en barre de recherche et d'ajout. Ainsi, lorsque du texte sera tapé à l'intérieur, la grille au-dessous sera automatiquement actualisée pour ne contenir que les éléments dont le nom contenant le texte entré. Ceci permettra donc de retrouver plus rapidement un élément précis lorsque la grille sera pleine.

De plus, dès que l'utilisateur commencera à entrer du texte, une bulle contenant le texte « Créer un nouvel élément portant le nom ... » apparaîtra sous la barre. Si l'utilisateur appuie sur le bouton « entrer » ou clique sur le texte, un nouvel élément sera créé, ajouté à la liste et la barre sera vidée de son texte. Comme l'option d'ajouter une nouvelle tâche n'apparaît que lorsque nécessaire, nous allons enlever le bouton « Ajouter » qui serait redondant.

Ce comportement n'est pas sans rappeler la barre de navigation du logiciel Google Chrome qui, lorsque l'utilisateur commence à y entrer du texte, lance une recherche dans l'historique de navigation, en affiche les résultats et offre la possibilité de lancer une recherche Google.

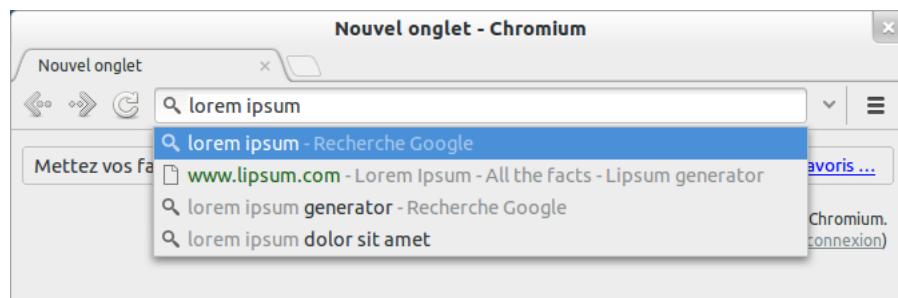


Figure 7.1 Barre de navigation de Google Chrome

7.2 Simplifier le champ compléTION

Nous avons aussi remarqué que les utilisateurs n'étaient pas certains de ce qu'ils devaient entrer dans le champ « CompléTION » de la fenêtre « Tâche ». Est-ce un qualificatif, un pourcentage ou bien un nombre quelconque ?

Pour remédier à cette incertitude, nous avons décidé de remplacer le champ texte actuellement présent par un curseur de défilement. Celui-ci aura la double responsabilité de rendre plus explicite le fait que la compléTION est un pourcentage, s'assurera qu'il est impossible d'entrer une valeur erronée et sera beaucoup plus facile d'utilisation.

Pour entrer un niveau de compléTION, l'utilisateur pourra simplement glisser le curseur jusqu'à ce que le pourcentage afficher corresponde à la valeur recherchée. D'un autre coté, il aura aussi le choix de garder les mains sur le clavier en utilisant les flèches du clavier pour faire glisser le curseur vers la droite ou la gauche.

Une possibilité supplémentaire qui mérite d'être étudiée est de verrouiller le contrôle et calculer automatiquement le niveau de compléTION lorsqu'une tâche à des sous-tâches qui ont elles-mêmes un niveau de compléTION. Ainsi, une tâche ayant deux sous-tâches, une complétée à 100 pour cent et l'autre complétée à 50 pour cent, pourrait se faire assigner automatiquement un niveau de compléTION de 75 pour cent.



Figure 7.2 Slider de compléTION

7.3 Simplifier la barre de tags

Les utilisateurs ont unanimement affirmé que la façon dont les tags sont actuellement entrés est trop compliquée et sujette à erreurs. Pour rappel, le format actuel est complètement textuel. Un tag est une suite de caractères entourée de crochets et il est possible d'entrer plusieurs tags les plaçant les uns à la suite des autres (e.g. « [ÉTS][LOG350][TP3] »).

Pour faciliter l'entrée de tags, nous avons décidé qu'il serait plus efficace de se baser sur le système d'entrée de tags du site StackOverflow. Le principe est que le champ contenant n'est pas un simple champ texte, mais une liste de tags qu'il est possible de manipuler avec la souris. Ainsi, chaque tag a un petit « x » qui permet de l'enlever de la liste et la liste peut être réordonnée en glissant & déposant les tags les uns à côté des autres.

Cependant, c'est lors de l'ajout d'un nouveau tag que la différence est la plus flagrante. Lorsque l'utilisateur commencera à entrer du texte, une fenêtre apparaîtra et offrira une liste de sugges-

tions basées sur les tags déjà présents dans les autres tâches. L'utilisateur pourra alors cliquer sur le tag de son choix pour le sélectionner. De plus, le premier élément de la liste sera surligné par défaut et sera choisi automatiquement si l'utilisateur appuie sur la touche « entrer ».

Enfin, si l'utilisateur veut entrer un nouveau tag qui n'apparaît pas dans la liste, il suffira d'appuyer sur la barre d'espacement et le nouveau tag sera ajouté à la liste.

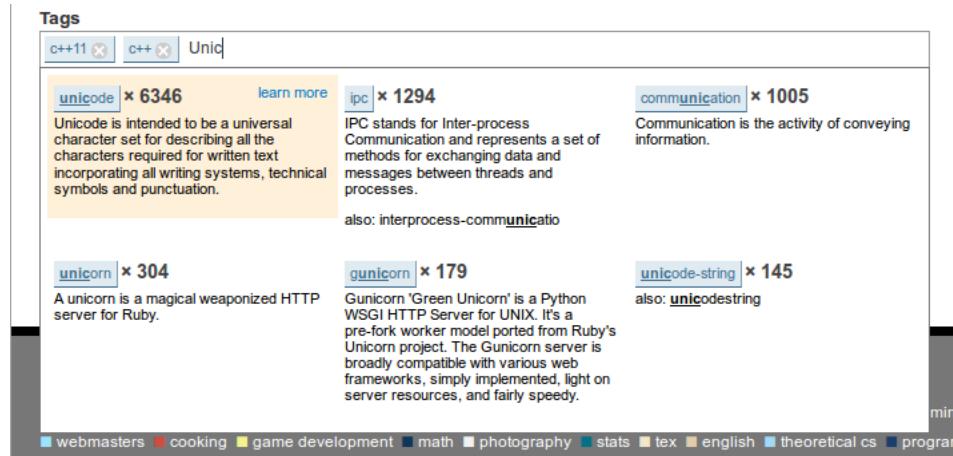


Figure 7.3 Barre de tags du site www.stackoverflow.com

7.4 Ajouter des infobulles

Lorsque nous avons présenté notre application à différents utilisateurs, nous avons occasionnellement eu à répondre à des questions telles que :

- Qu'est-ce qu'une échéance ?
- Qu'est-ce qu'un tag ?
- À quoi sert une alerte ?

Comme nous nous trouvions justes à côté des utilisateurs, il était facile pour nous de leur donner des explications. Seulement, s'ils avaient été seuls, il aurait pu être difficile pour eux d'obtenir des réponses à leurs questions.

Pour tenter de minimiser la courbe d'apprentissage et d'améliorer la compréhension des utilisateurs, nous avons décidé de placer des infobulles expliquant les différentes informations qu'ils peuvent entrer et les différentes actions qu'ils peuvent poser.

Par exemple, le concept de tag peut sembler étrange à quelqu'un qui n'a jamais été confronté à ce concept. Aussi, le fait qu'un événement puisse être considéré comme l'échéance d'une tâche peut ne pas sembler évident au premier abord.

Les infobulles ne serviront donc pas seulement pour les boutons ne comportant pas de texte, mais aussi pour offrir une explication pour la signification de certains composants.

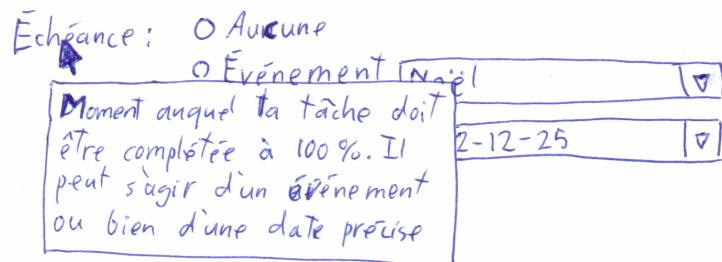


Figure 7.4 Infobulle expliquant le concept d'échéance

7.5 Ajouter le support du glisser & déposer

L'objectif principal de la fenêtre d'ajout rapide est de permettre de faire une gestion simple de ses tâches sans avoir à entrer dans la fenêtre de détails d'une tâche. Seulement, s'il est actuellement possible de créer autant de tâches que l'on veut à partir de la fenêtre principale, il est nécessaire d'ouvrir la fenêtre de détails afin de pouvoir créer des sous-tâches.

La méthode que nous avons choisie pour remédier à cette situation est d'ajouter le support du glisser & déposer dans la grille de la fenêtre principale. L'objectif est de pouvoir modifier la structure de tâches parent-enfant en glissant les tâches les unes sur les autres.

Ainsi, pour créer la tâche du laboratoire 3 de LOG350, il suffira de :

- 1 Entrer « Laboratoire 3 de LOG350 » dans la barre d'ajout.
- 2 Appuyer sur la touche « entrer ».
- 3 Entrer « Réaliser le prototype dynamique » dans la barre d'ajout.
- 4 Appuyer sur la touche « entrer ».
- 5 Sélectionner la tâche « Réaliser le prototype dynamique » et la glisser sur la tâche « Laboratoire 3 de LOG350 ».
- 6 Entrer « Rédaction du rapport » dans la barre d'ajout.
- 7 Appuyer sur la touche « entrer ».
- 8 Sélectionner la tâche « Rédaction du rapport » et la glisser sur la tâche « Laboratoire 3 de LOG350 ».

CHAPITRE 8

CONCLUSION

En conclusion, ce projet a été l'occasion de faire une incartade dans le monde du développement d'interfaces utilisateurs. Nous avons eu l'occasion de participer et d'en apprendre plus sur les différentes étapes de conception : analyse de tâches, prototype statique et prototype dynamique.

D'abord, l'analyse de tâches et le prototype statique nous ont amenés à comprendre l'importance de bien connaître son public afin de produire des interfaces utilisateurs qui correspondent réellement à ses besoins. Pour ce faire, nous avons utilisé le vieux principe d'être notre propre public cible. Nous nous sommes demandé quels sont les besoins que nous avions pour gérer notre emploi du temps efficacement et avons tenté de concevoir un système qui réponde à ces exigences. Nous sommes partis du principe que, si nous arrivions à produire un logiciel qui réponde à nos propres besoins, le projet pourrait être considéré comme une réussite.

Par la suite, nous nous sommes demandé si une telle application pouvait être utile à un auditoire plus élargi. Nous avons présenté notre concept et nos idées à des personnes tierces et avons recueilli leurs commentaires et réactions afin de peaufiner quelques détails. Cette expérience nous a confortés dans notre idée que, si des concepteurs connaissent bien leurs utilisateurs et arrivent à penser comme eux, le système produit est plus adapté et plus cohérent.

Ensuite, la réalisation du prototype dynamique nous a appris l'importance, pour un développeur, de bien connaître ses outils avant de s'engager dans la conception d'un système. Au début du projet, nous avons décidé d'utiliser la bibliothèque graphique WPF, une technologie nouvelle pour nous, et nous sommes dit que nous l'apprendrions au fil de l'avancement du projet. Ceci s'est avéré plus difficile que prévu.

Il s'est d'abord avéré assez rapide et facile de faire fonctionner une interface simple utilisant les composants fournis de base. Malheureusement, la situation s'est complexifiée lorsque nous avons voulu implémenter des interfaces nécessitant des composants qui n'existent pas dans la bibliothèque. Toutes les briques nécessaires pour construire de tels composants sont disponibles, mais acquérir les compétences pour développer de nouveaux contrôles WPF prend beaucoup plus de temps que ce que nous avions à notre disposition.

Le meilleur exemple de ces difficultés rencontrées est le système multionglets. Dans la phase d'analyse et de réalisation du prototype statique, nous avions l'intention d'offrir la possibilité de définir des vues plus spécialisées de la liste de tâches dans des onglets supplémentaires. Il aurait alors été possible de créer une vue qui n'affiche que les tâches concernant l'université ou bien uniquement les tâches qui doivent être complétées dans les 48 prochaines heures. Malheureusement, il a fallu tellement de temps pour réussir à implémenter un contrôle permettant à l'utilisateur de créer et supprimer des onglets que nous n'avons pas eu le temps et les ressources nécessaires pour implémenter la fonctionnalité de requête pour configurer une vue.

Enfin, il est ressorti de nos différentes conversations avec des utilisateurs que plusieurs trouvaient l'application visuellement « ordinaire », mais qu'aucun n'avait la même opinion de ce qui permettrait de la rendre plus « belle ». Parmi les membres de notre équipe, aucun ne se considère comme un artiste et ne sait comment créer un arrangement de formes et de couleurs qui plairait à une majorité. Cette constatation met de l'avant le fait qu'il y a une différence importante entre développer une interface efficace et une interface visuellement attrayante. Le cours que nous avons suivi tente de nous apprendre à développer la première, mais ne prétend nullement nous apprendre à développer la seconde.

Concernant le cours, nous suggérons que celui-ci donne une plus grande place aux applications dites de bureau. Celles-ci étant encore très présentes comme applications « grand public » et largement dominantes dans le monde professionnel, il serait intéressant qu'elles occupent une plus grande place. Certaines sont très simples d'utilisation alors que d'autres sont incroyablement complexes. Qu'est-ce qui les distingue ? Quelles sont les bonnes habitudes à imiter ? Quelles sont les erreurs à ne pas commettre ?

ANNEXE I

FORMULAIRE DE CONSENTEMENT DES UTILISATEURS

Formulaire de consentement

4 décembre 2012

Avant d'accepter de participer à ce projet, veuillez prendre le temps de lire et de comprendre les renseignements qui suivent. Ce document vous explique le but de ce projet, ses procédures, avantages, risques et inconvénients. Nous vous invitons à poser toutes les questions que vous jugerez utiles à la personne qui vous présente ce document.¹

Cette étude consiste à recueillir des informations concernant votre psychomotricité, la performance de l'application et facilité d'utilisation de l'application. C'est avec ces informations que nous pourrons déterminer les améliorations que nous devons apporter à cette application pour que celle-ci rencontre les standards de psychomotricité, de performance et d'utilisation.

Lors des tests, un évaluateur s'assoirà avec vous et vous dictera les actions que vous devrez effectuer. Pendant que vous effectuerez ces actions, celui-ci prendra des notes sur votre façon de les effectuer et de tout problème rencontré. De plus, il prendra en note tout commentaire dont vous lui ferez part. Le temps requis pour effectuer les tests est de un à deux heures, selon la rapidité de chaque utilisateur.

Il n'y a aucun avantage, risque ou inconvénient possible liés à la participation à ce projet.

Vous pouvez en tout temps refuser de participer à ce projet ou y mettre fin en tout temps à votre participation et toutes les données vous concernant seront détruites. Vous pouvez aussi refuser de répondre à certaines questions, et ce, sans conséquence.

Les données seront gardées de façon confidentielle, il n'y aura aucune information d'inscrite sur les données recueillies qui permettront de vous identifier. Il sera donc impossible de vous associer aux données recueillies. Les données seront conservées pour une durée indéterminée et ne seront accessibles qu'aux personnes de l'équipe, chargés de laboratoire et professeur. De plus, les données seront conservées sur format numérique (PDF).

1. http://www.cerul.ulaval.ca/doc/Guide_rediger_formulaire_consentement.pdf

Je soussigné(e) _____ consens librement à participer au projet intitulé : « ToDo.Any ». J'ai pris connaissance du formulaire et je comprends le but, la nature, les avantages, les risques et les inconvénients du projet de recherche. Je suis satisfait(e) des explications, précisions et réponses que les étudiants m'ont fournies, le cas échéant, quant à ma participation à ce projet.²

Votre collaboration est précieuse pour la réalisation de notre projet et nous vous remercions d'y participer.

Utilisateur

Nom _____ Signature _____

Evaluateur

Nom _____ Signature _____

2. http://www.cerul.ulaval.ca/doc/Guide_rediger_formulaire Consentement.pdf

ANNEXE II

DOCUMENT DE PRÉSENTATION DU PROJET

17 novembre 2012

Tests avec utilisateurs

Description du projet

TABLE DES MATIÈRES

	Page
CHAPITRE 1 CONTENU DU DOCUMENT	4
CHAPITRE 2 GLOSSAIRE	5
CHAPITRE 3 PRÉSENTATION DE L'APPLICATION	6
3.1 Description de l'application	6
3.2 Contexte du domaine d'application et motivation.....	6
3.3 Description du public cible et des types d'intervenants.....	7
CHAPITRE 4 DESCRIPTION DE L'ÉVALUATION	8
4.1 Méthodologies utilisées	8
4.2 Déroulement de l'évaluation	8
4.3 Exemple	8
4.3.1 Fiche de tâches à effectuer.....	8
4.3.2 Fiche de discussion et recommandation	9

LISTE DES TABLEAUX

	Page
Tableau 4.1 Tâches à effectuer	8
Tableau 4.2 Discussion et recommandation	9

CHAPITRE 1

CONTENU DU DOCUMENT

Le présent document contient une présentation du projet ainsi qu'une description des différentes évaluations : les méthodologies, le déroulement de l'évaluation ainsi qu'un exemple des fiches qui seront utilisées durant l'évaluation.

Ce document se veut à but descriptif afin bien comprendre le contexte de l'application et le but de l'évaluation.

CHAPITRE 2

GLOSSAIRE

Tâche Travail à effectuer

Échéance Date limite pour effectuer un travail

Alerte Rappel avant une date

Événement Activité, occurrence à une date donnée

CHAPITRE 3

PRÉSENTATION DE L'APPLICATION

3.1 Description de l'application

L'application permet la gestion simple de tâches et d'événements tout en offrant des fonctionnalités de gestion et de classification avancées. Parmi celles-ci, notons la possibilité de définir des rappels, de catégoriser les éléments, de définir un événement comme échéance d'une tâche ou encore de définir des sous-tâches à une tâche imposante.

Le système de classification modulaire permet à l'utilisateur de définir des listes thématiques n'affichant que les informations pertinentes dans un contexte défini. Par exemple, l'on pourrait définir une liste « Université » n'affichant que les tâches non complétées catégorisées comme du travail universitaire ou bien une liste « Tâches urgentes » n'affichant que les tâches non complétées dont l'échéance se trouve dans prochaines 48 heures, indépendamment de leur catégorie.

Ces fonctionnalités avancées ne signifient nullement que l'application est complexe ou réservée au professionnels. L'application n'oblige jamais d'en faire plus que nécessaire. En fait, si aucune gestion avancée n'est nécessaire, une tâche peut être réduite à un strict minimum : un nom. En effet, il n'est pas très utile de définir une échéance pour la tâche « Acheter du lait et une miche de pain ».

Lors d'une utilisation quotidienne, les tâches et événements sont généralement créés de façon itérative. Par exemple, un étudiant assiste à un cours et l'enseignant lui indique qu'il devra remettre son travail de session le jour de l'examen final. Bien sûr, la date de l'examen ne sera définie que bien plus tard. Qu'à cela ne tienne, notre étudiant crée un événement « Examen du cours de ... » et l'assigne à la catégorie « Université » sans en définir de date. Il crée ensuite une tâche « Travail de session » dans la même catégorie et lui assigne le nouvel événement comme échéance. L'enseignant indique alors que le travail sera constitué de trois parties : une analyse de situation, la réalisation du projet et un rapport. Notre étudiant crée alors une sous-tâche pour chaque partie.

Notre étudiant peut maintenant garder un œil sur son travail de session dans la liste « Université » où il regroupe tout ce qui a trait à ses études.

3.2 Contexte du domaine d'application et motivation

Dans le monde moderne, tout va toujours extrêmement vite : des rendez-vous, des conférences, des fêtes, des travaux à remettre des entretiens à faire, des pneus à changer, etc. L'homme moderne doit être à même de gérer un très grand nombre d'obligations et de choses à faire. Clairement, il doit y avoir une façon de s'y retrouver dans tout ça. La façon la plus simple est de simplement utiliser sa mémoire. Seulement, cette technique montre rapidement ses limites

lorsque le nombre d'éléments dont il faut se souvenir augmente. Il devient alors nécessaire d'utiliser un outil plus fiable.

Au début une simple liste sur un bout de papier peut faire l'affaire. Vient ensuite l'utilisation d'un calendrier ou encore d'un agenda. Dans des environnements professionnels, des logiciels d'envergures sont utilisés pour soutenir la gestion des choses à faire : on peut penser à Outlook, Trac ou encore Microsoft Project.

Pour beaucoup de gens, la plupart des solutions disponibles sont soit trop simples, soit trop complexes. Le besoin de développer une solution plus puissante tout en restant simple était évident. Pour répondre à ce besoin, nous avons développé un outil léger et efficace qui permet d'offrir une gestion des tâches et événements. Avec cet outil, il est donc possible d'effectuer un suivi des choses à faire et des événements auxquels assister. Lorsqu'une unique liste devient trop volumineuse, il est possible de modifier le classement comme bon nous semble. Par exemple, il peut sembler logique de classer ses tâches par sujet, mais il peut être tout aussi logique de les classer par échéance si ce qui doit être fait d'ici un mois n'est pas pertinent dans le contexte actuel.

3.3 Description du public cible et des types d'intervenants

L'utilisateur cible est une personne cherchant à organiser son temps et sa vie professionnelle de façon simple et efficace. Cette personne doit avoir accès à un ordinateur et connaître les rudiments de base de son utilisation tels que la manipulation de fenêtre et la saisie de données.

CHAPITRE 4

DESCRIPTION DE L'ÉVALUATION

4.1 Méthodologies utilisées

Les tests effectués seront les suivants :

psychomoteurs

Relatif aux fonctions psychiques et motrices¹

de performance

Test dont l'objectif est de déterminer la performance d'un système informatique²

d'usabilité (tests, enquêtes et focus groups)

Consiste à observer directement l'utilisateur en train de se servir de l'application³

4.2 Déroulement de l'évaluation

Chaque évaluation se déroulera en présence de l'évaluateur et celui-ci dictera les actions qui devront être effectuées. Durant la réalisation du test, l'évaluateur prendra des notes ayant trait aux résultats du test, aux difficultés rencontrées ainsi que toute autre observation jugée pertinente.

De plus, l'utilisateur pourra donner son point de vue sur des améliorations possibles ou bien critiquer les défauts que celui-ci voit dans l'application.

4.3 Exemple

4.3.1 Fiche de tâches à effectuer

Cette fiche contient les tâches que l'évaluateur demandera à l'utilisateur d'effectuer.

No de tâche	Titre et description	Éléments que vous voulez vérifier et hypothèses
1	Ajouter une tâche en utilisant la barre d'ajout rapide.	L'utilisation des raccourcis disponibles pour l'utilisateur.
...

Tableau 4.1 Tâches à effectuer

-
1. <http://dictionnaire.reverso.net/francais-definition/psychomoteur>
 2. https://fr.wikipedia.org/wiki/Test_de_performance
 3. <http://www.usabilis.com/methode/test-utilisateur.htm>

4.3.2 Fiche de discussion et recommandation

C'est dans cette fiche que l'évaluateur notera les observations effectuées sur l'utilisateur et les recommandations que l'utilisateur mentionne à l'évaluateur.

no Tâche	Points importants de l'observation de A	Recommandations
1	L'utilisateur ne trouve pas comment ajouter.	Rendre l'option plus visible et intuitive.
...

Tableau 4.2 Discussion et recommandation

ANNEXE III

TRAVAIL PRATIQUE 2



Université du Québec

École de technologie supérieure

Département de génie logiciel

Rapport de laboratoire (Travail T2) : ToDo.Any

Cours	LOG350
Session	Automne 2012
Groupe	01
Numéro de votre équipe	
Chargé(e) de laboratoire	
Étudiant(s)	Grondin, Simon Desharnais, Martin Destrempe, Marc-André
Adresse(s) de courriel	
Code(s) permanent(s)	GROS15059104 DESM21099102 DESM14119009
Date	24 octobre 2012

CONSIGNES POUR LA RÉDACTION

Le format de ce document doit être respecté.

Remplissez complètement l'en-tête précédent.

Ne touchez pas à la grille de correction qui suit.

Ne modifiez ni l'ordre ni les titres des sections, n'omettez aucune section. Vous pouvez reformater les titres si vous voulez utiliser une table des matières et créer des sous-titres pour les sous-sections de votre travail (fortement suggéré).

Citez vos sources, c'est à dire mentionnez explicitement l'origine de vos idées, algorithmes, exemples, figures, etc., et ce quelle que soit la langue d'origine. Voir le lien *plagiat*, dans la page *laboratoires et travaux pratiques*).

Pour la présentation des textes, figures, tables et références, utilisez les *normes de rédaction des mémoires de maîtrise* (disponibles sur le site de l'ÉTS).

Seule exception : ne mettez pas de table des matières, ni de listes d'abréviations, de figures ou de tables.

CRITÈRES DE CORRECTION

Dans ce laboratoire, tous les critères seront appliqués strictement (orthographe, gabarit, etc.)

Voici quelques points pour vous aider à rédiger de bons rapports.

1. Gabarit. Dans les sections, effacer toutes le texte venant du gabarit (remplacez les par votre texte!).

2. Rédaction et orthographe. On retire des points pour fautes de frappe, d'orthographe, de grammaire, et de rédaction : phrases trop longues, tournures maladroites ou embrouillées, texte incompréhensible. Relisez vous avant de livrer!
3. Figures et tables : pas de figures ou de tables dans la section introduction ni dans la section interprétation et discussion. Légendes obligatoires. Attention : on doit pouvoir comprendre parfaitement la figure à l'aide de la légende sans revenir au texte.
4. Les figures viennent en complément du texte mais ne le remplacent pas. *Le texte doit être clair et compréhensible sans les figures.*
5. Sur le contenu : tout ce que vous écrivez doit être 1) objectif (neutre, non biaisé par des préférences personnelles, etc.). 2) critique (pas de louange excessive, et aller au fond des choses). 3) justifié (par des résultats, des faits) 4) informatif (clair, et pas redondant, c'est à dire pas de redite, ni de phrases qui n'apportent rien).
6. Style : évitez le "je" et les tournures informelles du langage parlé. Les paroles s'envolent, les écrits restent.

GRILLE DE CORRECTION DU RAPPORT

1 Description de l'application /1	
2 Planification du travail /0.5	
3 Collecte de données des utilisateurs et analyse des tâches /3.5	
4 Réalisation du prototype statique /3.5	
5 Réactions des utilisateurs, et changements au prototype /1.5	
Total partiel /10	
Points négatifs – rapport	
Références (-10% max)	
Orthographe et grammaire (-10% max)	
Présentation (-10% max)	
Retard (-10% par jour)	
Note du rapport / 10	

Introduction

Ce projet fera la gestion des tâches et événements d'un utilisateur. Ce logiciel est conçu pour être simple, rapide, léger et efficace.

Le présent document contient la description de l'application, la planification du travail, l'analyse des tâches, la réalisation du prototype statique et les fenêtres virtuelles. Après la lecture de ce document, le lecteur aura une vue d'ensemble du projet et de ses fonctionnalités.

Description de l'application

L'application permettra la gestion de listes de tâches et d'événements avec un niveau de priorité que l'utilisateur pourra lui assigner pour déterminer son importance et des alertes (rappels). Un système de tri avancé aide à trouver rapidement ce que l'on cherche.

Un exemple d'utilisation complet serait le suivant:

L'utilisateur regarde les tâches qu'il a à faire pour la journée et les événements prévus. Il ajoute ensuite une tâche et lui assigne une sous-tâche. Il crée ensuite un événement et lui lie la tâche pour indiquer qu'elle est due à cette date.

Planification du travail

Date	Tâches
18 octobre 2012	Simon : <ul style="list-style-type: none">• Introduction• Description de l'application Martin : <ul style="list-style-type: none">• Planification du travail• Analyse des tâches<ul style="list-style-type: none">◦ Fenêtre virtuelle◦ Fonctionnalités Marc-André : <ul style="list-style-type: none">• Planification du travail• Analyse des tâches<ul style="list-style-type: none">◦ Fenêtre virtuelle◦ Fonctionnalités
24 octobre 2012	Simon : <ul style="list-style-type: none">• Analyse des tâches<ul style="list-style-type: none">◦ Méthodologie◦ Discussion• Réalisation du prototype statique<ul style="list-style-type: none">◦ Réaction d'un utilisateur Martin : <ul style="list-style-type: none">• Analyse des tâches<ul style="list-style-type: none">◦ Suppositions◦ Description des tâches• Réalisation du prototype statique<ul style="list-style-type: none">◦ Dessins Marc-André : <ul style="list-style-type: none">• Analyse des tâches<ul style="list-style-type: none">◦ Contexte du domaine d'application et motivation◦ Description du public cible et des types d'intervenant• Réalisation du prototype statique<ul style="list-style-type: none">◦ Conclusion

Analyse de tâches

Contexte du domaine d'application, et Motivation

Dans tous les domaines, les gens ont toujours eu besoin de quelque chose pour garder une trace de ce qu'ils ont à faire. Pour ce faire, ils utilisent divers outils comme un agenda, Microsoft Project, Trac, des post-it ou bien une simple liste. Pour répondre à ce besoin, nous avons décidé de développer un outil léger et efficace qui permet d'offrir une gestion des tâches et événements. Avec cet outil, il sera donc possible d'effectuer un suivi des choses à faire et des événements et de les classer comme bon nous semble. Par exemple, les gens aiment classer leurs choses par sujet, ce qui motive une interface pour visualiser les tâches à effectuer et les événements par thème.

Méthodologie

L'interface doit avant tout être familière, c'est-à-dire qu'elle doit ressembler à du connu. Nous avons repris plusieurs éléments venant de Google Chrome et des navigateurs web en général. Pour garder la plus grande simplicité possible, nous avons presque complètement éliminé les menus d'option. De nombreux réglages sont disponibles directement depuis l'endroit où l'usager utilise cette fonction. Un système d'onglets simple et familier permet une compréhension instantanée du système de catégories.

Description du public cible et des types d'intervenants

L'utilisateur cible est une personne de 15 ans et plus, cherchant à organiser son temps et sa vie professionnelle. Cette personne possède un ordinateur et connaît les rudiments de base de l'informatique.

Il n'y a qu'un seul intervenant, l'utilisateur lui-même. Il n'y a pas de mode multiutilisateurs.

Suppositions

On suppose que les utilisateurs sont des gens organisés qui préfèrent un environnement clair et efficace. Ils ont des tâches à accomplir et des échéanciers à respecter.

Description des tâches

Prendre en note des tâches dans un agenda.

L'utilisateur écrit dans un calendrier ou une liste ce qu'il doit accomplir et quelle est la date limite. Cette tâche est effectuée plusieurs fois par jour et ne dure qu'environ une minute. Les tâches ne peuvent pas être triées et ne sont pas accessibles à distance. Niveau de difficulté minimal.

Prendre en note des événements dans un agenda

Même chose que l'agenda et les mêmes problèmes surviennent que pour les tâches et en plus il n'y a pas de rappels possibles.

Utiliser Outlook pour noter des tâches et événements

Même chose que l'agenda, mais l'exécution est ici informatisée et plus rapide, mais le système d'affichage et de tri des articles est limité. Dans sa configuration normale, l'information n'est accessible que depuis un seul ordinateur. Le logiciel est lourd, cher et peu pratique à utiliser. Niveau de difficulté moyen.

Matrice intervenant-tâche

Il n'y a qu'un seul intervenant, donc toutes les tâches s'appliquent à celui-ci.

Glossaire du domaine

Tâche : Travail à effectuer

Échéance : Date limite pour effectuer un travail

Alerte : Rappel avant une date

Événement : Activité, occurrence à une date donnée

Discussion

Après notre enquête, nous pouvons conclure que l'avis général est que les logiciels actuels proposent trop de fonctions disparates qui complexifient l'interface et l'utilisation du logiciel. Ces logiciels changent aussi souvent de version, ce qui entraîne des bouleversements d'habitudes et des frustrations. Ils sont aussi lourds et lents à installer et à l'utilisation et payants.

Logiciels référencés par les utilisateurs sondés: Outlook (lourd, payant, interface complexe), Android Calendar (fonctions disparates, interface peu conviviale), Apple Calendar (manque de fonctionnalités importantes).

Réalisation du prototype statique

Méthodologie

Faire la liste des cas d'utilisation que doit traiter l'application et la liste des informations nécessaire pour mener à bien les tâches. Ensuite, regrouper ces les données nécessaires pour effectuer chacune des tâches. Ce regroupement donne des fenêtres virtuelles simples. Par raffinement successif, on rassemble les fenêtres virtuelles simples en fenêtre virtuelles complexes afin de maximiser le nombre de tâches que l'on peut effectuer dans chacune d'entre elles et minimiser la redondance d'une même information dans plusieurs fenêtres virtuelles complexes. Pour terminer, chaque fenêtre virtuelle complexe ou agrégat de fenêtres virtuelles complexes donnera lieu à une fenêtre du prototype statique.

Les fenêtres virtuelles

Matrice tâche/fenêtre

1	Gérer les tâches
2	Gérer les événements
3	Gérer les alertes
4	Gérer les listes de tâches
5	Gérer les priorités

Matrice tâche/fenêtre virtuelle

Tâche ► Fenêtre ▼	1	2	3	4	5
Tâche	X				
Événement		X			
Liste d'alertes			X		
Critères de recherche				X	
Liste de tâches	X			X	
Liste d'événements		X			
Liste de priorités					X

Fenêtres virtuelles

Tâche

La fenêtre virtuelle « Tâche » contient toutes les informations relatives à une et une seule tâche. Les données simples sont dans la partie supérieure alors que les données plus complexes sont dans la partie inférieure. De plus, les informations apparaissent dans l'ordre d'importance définie par notre échantillon d'utilisateurs. Par exemple, la plupart d'entre eux nous ont avoué n'avoir besoin qu'occasionnellement de définir des sous-tâches. Nous avons donc placés ces dernières après la section « Alertes » que beaucoup ont l'intention d'utiliser.

Note sur l'échéance

Dans l'exemple suivant, l'échéance est constituée d'un point précis dans le temps (date et heure) mais il est tout à fait possible de définir un événement comme en tant qu'échéance d'une tâche. Par exemple, je dois préparer mon rapport de stage (tâche) avant la réunion de mi-stage (événement), mais je ne connais pas encore la date de celle-ci. Je peux tout de même sélectionner cet événement comme échéance et n'entrer la date de l'événement que plus tard.

Note sur la complétion

Dans l'exemple suivant, il est dit que la tâche est complétée à 15 % mais cette information est déduite des sous-tâches. En effet, il peut arriver que nous voulions créer une tâche qui ne sert qu'à contenir des sous-tâches. Ici, le rapport est constitué de deux parties. Donc, si l'une des parties est complétée à 100 % et que l'autre n'est pas commencée, la progression globale du rapport est de 50 %.

Bien sûr, si la tâche n'a pas de sous-tâche il est possible d'entrer manuellement le niveau de complétion de celle-ci.

Note sur les tags

Les tags ont pour but de servir à classifier les tâches et les événements. La meilleur d'implémentation de ceux-ci est sur le site www.stackoverflow.com où chaque question peut se voir attribuer un ou plusieurs tags. Il est alors possible d'effectuer des recherches incluant ou excluant certains tags.

```

+-----+
| Nom :          Rapport du TP3
| Échéance :     2012-10-24 18:00
| Priorité :     Moyenne
| Complétion :   15 % (en fonction des sous-tâches)
| Tags :         [ÉTS], [LOG350], [TP]
| Description : Cette partie doit présenter brièvement l'application
|                 de votre projet de session, son utilité, etc.
| Alertes :
|           +-----+
|           | Liste d'alertes /
|           +-----+
|           | Envoyer un courriel 2 jours avant
|           +-----+
| Sous-tâches :
|           +-----+
|           | Liste de tâches /
|           +-----+
|           | Analyse des tâches
|           | Réalisation du prototype statique
|           +-----+
+-----+

```

Événement

La fenêtre virtuelle « Événement » contient toutes les informations relatives à un et un seul événement. Les données simples sont dans la partie supérieure alors que les données plus complexes sont dans la partie inférieure. De plus, les informations apparaissent dans l'ordre d'importance définie par notre échantillon d'utilisateurs.

Note sur la date

Contrairement aux tâches qui ont une échéance qui peut être soit un point dans le temps, soit un événement, la date d'un événement ne peut être qu'un point dans le temps.

Note sur les tags

Voir la fenêtre virtuelle « Tache » pour plus d'informations sur le système de tags.

```

+-----+
| Nom :          Entrevue pour un stage
| Date :         2012-10-22 15:20
| Tags :         [ÉTS], [STAGE2], [ENTREVUE]
| Description : L'entrevue se déroulera au local A-0912
|                 L'entrevue se fera par vidéoconférence
| Alertes :
|           +-----+
|           | Liste d'alertes /
|           +-----+
|           | Envoyer un courriel 2 jours avant
|           +-----+
+-----+

```

Liste d'alertes

La fenêtre virtuelle « Liste d'alerte » contient toutes les informations relatives aux alertes d'une tâche ou d'un événement. Celle-ci doit donc être utilisée dans le contexte d'une tâche précise ou d'un événement précis.

Note sur le champ quand

Le champ « Quand » a pour but d'être flexible, et relatif à l'échéance de la tâche ou la date de l'événement. Il peut ainsi être constitué d'une valeur (e.g. 1, 2, 3, etc), d'un qualificatif de durée (e.g. minutes, heures, jours, etc) et d'un qualificatif de temps (e.g. avant, après).

Action	Quand
Envoyer un courriel	2 jours avant
Afficher un popup	15 minutes avant

Critères de recherche

La fenêtre virtuelle « Critères de recherches » contient toutes les informations relatives à la requête de laquelle origine une liste de tâches. On peut y assigner le nom de la requête ainsi que les différents critères.

Note sur les critères

Les critères seront constitués de conditions qu'une tâche ou un événement devra remplir afin d'apparaître dans la liste. Il est possible d'inclure un ou plusieurs tags, d'en exclure, de spécifier un intervalle de date, le niveau de complétion, etc.

Nom de la liste : Travaux d'école	
Critères :	([Tags] [contient] [ÉTS] [OU]
	[Tags] [contient] [LOG350]) [ET]
	[Complétion] [est différent de] [100 %]

Liste de tâches

La fenêtre virtuelle « Liste de tâches » contient les critères de recherche ainsi que la liste de toutes les tâches retournées par la requête.

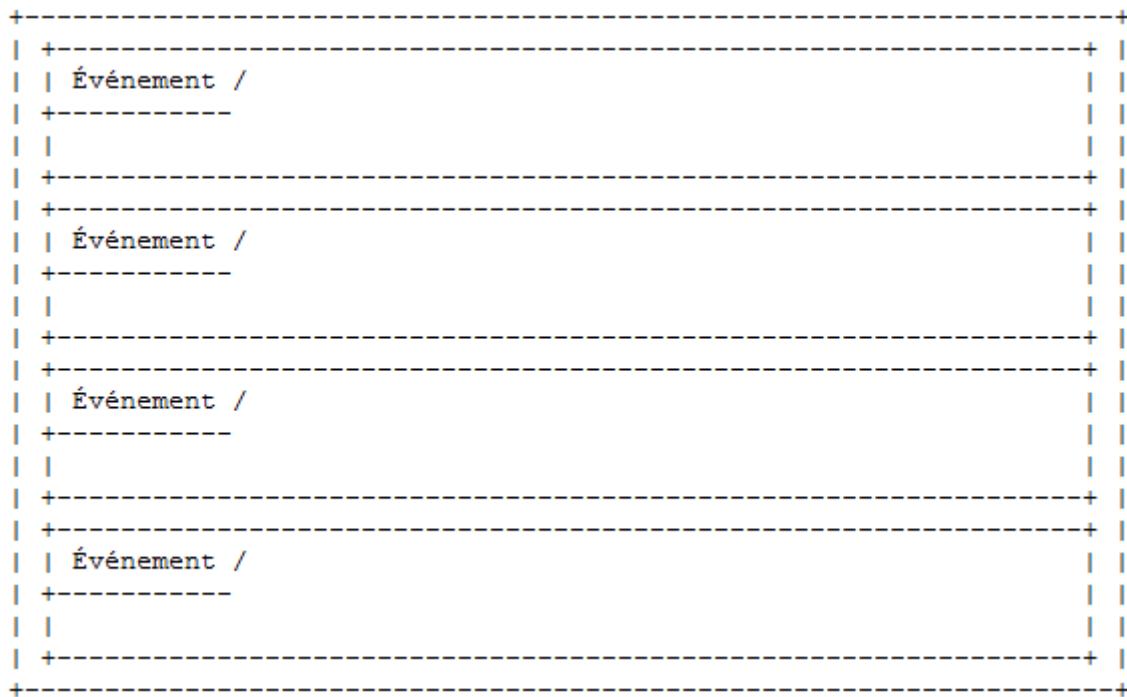
Note sur les critères de recherche

La fenêtre virtuelle « Critères de recherche » est théoriquement toujours présente puisque toute liste de tâches est le résultat d'une requête. Cependant, il est possible de la cacher afin de n'afficher que la liste de tâches. Par exemple, une fois que l'utilisateur a

correctement défini la requête affichant ses travaux d'écoles, il n'a plus besoin de voir en tout temps les critères qu'il a utilisé. Aussi, lorsque la requête est définie par l'application, comme dans le cas des sous-tâches d'une tâche, il n'est pas nécessaire d'afficher les critères de recherche à l'utilisateur.

Liste d'événements

La fenêtre virtuelle « Liste d'événements » contient la liste de tous les événements triés par ordre chronologique.



Liste de priorités

La fenêtre virtuelle « Liste de priorité » contient toutes les informations relatives aux priorités des tâches. Elle sert à ce que l'utilisateur puisse choisir le nombre de priorités dont il a besoin et définir un nom et une valeur à chacune d'entre elle.

Note sur le champ valeur

Le champ « Valeur » a pour but de laisser à l'utilisateur définir la priorité des tâches. Plus la valeur est petite, plus la priorité est prioritaire.

Note sur le champ est active

Le champ « Est active » a pour but de désactiver la priorité pour les nouvelles tâches sans pour autant corrompre les tâches l'ayant utilisé dans le passé. Cela équivaut à supprimer une priorité.

Nom	Valeur	Est active
Haute	1	Oui
Moyenne	2	Oui
Faible	3	Oui
Très faible	4	Non

Les fonctionnalités

Tableau des fonctionnalités (boutons, etc.)

Numéro	Description	Fenêtre virtuelle
1	Ajouter une tâche	Tâche, Liste des tâches
2	Consulter une tâche	Tâche, Liste des tâches
3	Modifier une tâche	Tâche
4	Supprimer une tâche	Liste des tâches
5	Ajouter un événement	Événement, Liste d'événements
6	Consulter un événement	Événement, Liste d'événements
7	Modifier un événement	Événement
8	Supprimer un événement	Liste d'événements
9	Ajouter une alerte	Liste d'alertes
10	Consulter une alerte	Liste d'alertes
11	Modifier une alerte	Liste d'alertes
12	Supprimer une alerte	Liste d'alertes
13	Créer une requête de liste de tâches	Liste de tâches, Critères de recherche
14	Consulter une liste de tâches	Liste de tâches
15	Modifier une requête de liste de tâches	Critères de recherche
16	Supprimer une requête de liste de tâches	Liste de tâches
17	Définir des sous-tâches	Tâche
18	Créer une priorité	Liste de priorités
19	Consulter une priorité	Liste de priorités

20	Modifier une priorité	Liste de priorités
21	Supprimer une priorité	Liste de priorités
22	Consulter la liste d'événements	Liste d'événements

Le prototype statique

Tableau prototype/fenêtre virtuelles

Prototype	Fenêtres virtuelles
Fenêtre principale	Liste de tâches Critères de recherche Liste d'événements
Fenêtre « Tâche »	Tâche Liste d'alertes Liste de tâches
Fenêtre « Événement »	Événement Liste d'alertes
Fenêtre « Priorités »	Liste de priorités

Fenêtre (Fenêtre principale)

La fenêtre principale de l'application reprend le concept, utilisé par la plupart des navigateurs web, d'une page web par onglets. La barre supérieure de la fenêtre contient une liste d'onglets, chaque onglet comporte un nom, chaque onglet comporte un bouton de suppression et un bouton à la droite de la liste permet de créer un nouvel onglet.

Dans notre cas, chaque onglet représente une liste de tâches. Créer un nouvel onglet revient donc à créer une nouvelle liste de tâches. De la même façon, supprimer un onglet revient à supprimer une liste de tâches. Ceci représente la différence principale entre les onglets de notre application et les onglets d'un navigateur web : lorsque l'on ferme et réouvre l'application, celle-ci contient exactement les mêmes onglets avec les mêmes données que lors de la fermeture.

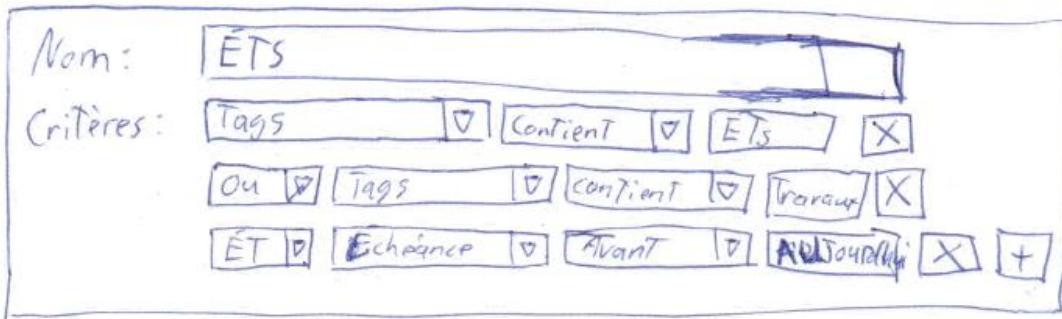
Ce comportement diffère de la plupart des navigateurs web où, à chaque ouverture de l'application, nous retrouvons une liste d'onglets vierges.

Onglet Liste de tâches

Nom	Échéance	Complétion	Priorité
Rapport du TP3	2018-10-24 18:00	15%	Moyen
- Analyse de tâches		10%	
- Réalisation du prototype statique		5%	

La liste de tâche comporte trois sections : la barre d'ajout rapide, les critères de recherches et les résultats de recherche.

La barre d'ajout rapide se retrouve en haut et est affichée en permanence. Elle contient un champ texte dans lequel on peut écrire le nom d'une nouvelle tâche ainsi qu'un bouton « Ajouter » qui aura pour effet d'ajouter une nouvelle tâche portant ce nom dans la liste. Enfin, il y a aussi un bouton de configuration qui permet d'afficher et de cacher la section de critères de recherches.

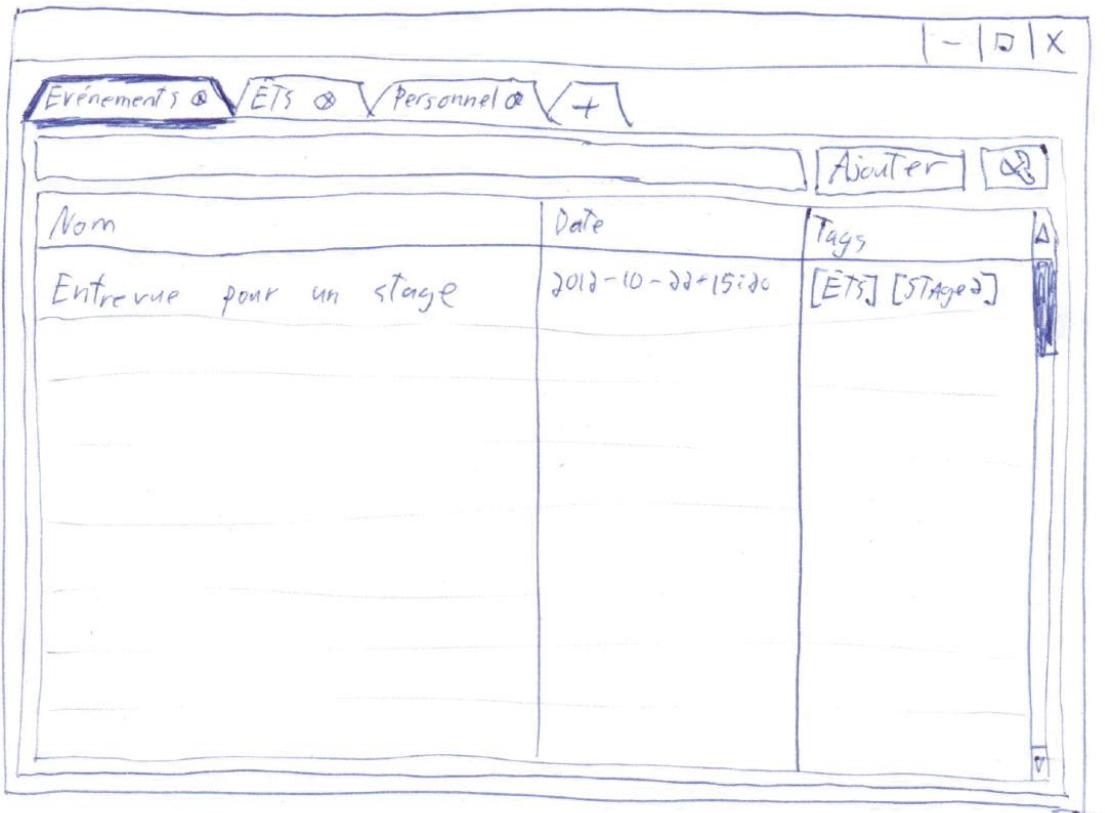


La section de critères de recherches se trouve sous la barre d'ajout rapide, mais peut-être visible ou bien cachée. Elle permet de saisir le nom de la liste de tâche et la requête contenant les critères de recherche. Ceux-ci se présente sous la forme de champs listes dans lesquels l'utilisateur peut sélectionner une cible (e.g. le champ « Tags »), une opération (e.g. « contient ») ainsi qu'une valeur (e.g. « ÉTS »). La combinaison de ces trois champs représente une condition de recherche. Des boutons permettent d'ajouter autant de conditions que nécessaire ou de supprimer des conditions qui ne sont plus utiles. Enfin, des opérateurs de liaison (e.g. « et », « ou ») sont insérées entre les différentes condition. Les tâches affichées par la liste sont celles qui peuvent satisfaire toutes les conditions.

La section de résultats de recherche est une grille dans laquelle chaque ligne représente une tâche et chaque colonne un champ d'information de la tâche. Les tâches sont affichées en tant qu'arborescence où chaque nœud représente une tâche et les différentes branches d'un même nœud sont des sous-tâches.

Un clic droit sur une tâche fait apparaître un menu contextuel permettant de la supprimer ou d'ouvrir une fenêtre détaillants la tâche sélectionnée. Un double-clique aurait le même effet d'ouvrir la fenêtre de la tâche.

Onglet liste des événements



Cet onglet est affiché en permanence et ne peut pas être supprimé. Il reprend la structure de la liste de tâche, à l'exception des critères de recherches, afin d'afficher la liste des événements futurs. Tout comme pour la liste de tâches, la barre d'ajout rapide permet de créer un nouvel événement et une grille pour afficher les résultats. Un menu contextuel permet de détailler ou supprimer un événement. Cependant, comme cette liste affiche tous les événements, il n'y a pas de critères de recherche.

Fenêtre (Tâche)

Tâche - Rapport du TP3		I - <input type="checkbox"/> X
Nom:	<input type="text" value="Rapport du TP3"/>	
Échéance:	<input type="text" value="2012-10-24 18:00"/>	<input type="button" value="Calendrier"/>
Priorité:	<input type="text" value="Moyenne"/>	
Completion:	<input checked="checked" type="checkbox" value="En fonction des sous-tâches"/>	
Tags:	<input type="text" value="ÉTS LOG350 TP RAPPORT"/>	
Description:	<p>Cette partie doit présenter brièvement l'application de votre projet de session, son utilité, etc.</p>	
Alertes —		
Action	Quand	
Envoyer un courriel	2 jours avant	<input type="button" value="Ajouter"/>
Sous-Tâches —		
Nom	Échéance	Completion
Analyse des Tâches		10 % <input type="checkbox"/>
Réalisation du prototype statique		5 % <input type="checkbox"/>
<input type="button" value="Enregistrer"/>		<input type="button" value="Annuler"/>

Cette fenêtre contient toutes les informations sur une tâche. La section contenant les différents champs est affichée en permanence alors que les sections « Alertes » et « Sous-tâches » peuvent être affichées ou cachées en cliquant sur le nom de la section.

La grille des alertes est directement modifiable. Il suffit donc d'entrer des informations sur une nouvelle ligne pour créer une nouvelle alerte. La colonne « Action » contient un champ liste contenant deux options : envoyer un courriel et afficher une fenêtre de rappel

(popup). La colonne « Quand » contient trois champs liste pour les trois attributs : valeur (e.g. 2), qualificatif de durée (e.g. jours) et qualificatif de temps (e.g. avant).

La grille des sous-tâches est directement modifiable. Il suffit donc d'entrer des informations sur une nouvelle ligne pour créer une nouvelle sous-tâche. La colonne « Nom » contient un champ texte qui fonctionne comme la barre d'ajout rapide de la liste de tâches. Les autres colonnes sont en lecture seule.

Il est à noter que les ajouts d'alerte et de sous-tâches, au même titre que la modification des différents champs (e.g. nom, échéance, etc.) ne seront effectifs qu'après que la tâche ait été enregistrée à l'aide du bouton prévu à cet effet.

Le champ « Priorité » est une liste des différentes priorités définies par l'utilisateur. Pour modifier cette liste, il suffit de cliquer sur l'étiquette « Priorité : » qui est en fait un lien hypertexte. Ceci a pour effet d'ouvrir la fenêtre « Priorités ».

Par exemple, je veux assigner une priorité « Super très urgente » mais la valeur la plus élevée présentement disponible est « Haute ». Je clique sur l'hyperlien, la fenêtre de gestion des priorités s'ouvre, j'ajouter ma nouvelle priorité, j'enregistre et ferme la fenêtre. La nouvelle priorité est maintenant dans le champ liste et je peux la sélectionner.

Fenêtre (Événement)

Événement: Entrevue pour un stage

[-] [X]

Nom:	Entrevue pour un stage
Date:	2017-10-28 19:00
Tags:	[ÉTS] [STAGE] [ENTREVUE]
Description:	L'entrevue se déroulera au local A-0918 L'entrevue se fera par vidéoconférence.

① Alertes

Action	Quand
envoyer un courriel	2 jours avant

[Enregistrer] [Annuler]

Cette fenêtre contient toutes les informations sur un événement. Elle fonctionne exactement selon le même principe que la fenêtre « Tâche ».

Fenêtre (Priorité)

The sketch depicts a window titled "Priorités". At the top right are three icons: a minus sign, a square, and an 'X'. The main area is a table with three columns: "Nom", "Valeur", and "Inactiver". There are four rows of data:

Nom	Valeur	Inactiver
Haute	1	<input type="checkbox"/>
Moyenne	2	<input type="checkbox"/>
Faible	3	<input type="checkbox"/>
Très Faible	4	<input checked="" type="checkbox"/>

At the bottom are two buttons: "Enregistrer" and "Annuler".

Cette fenêtre contient une grille directement modifiable permettant à l'utilisateur de faire la gestion de ses priorités.

Réaction d'un utilisateur et ajustements

Plusieurs d'entre eux nous ont avoué n'avoir besoin qu'occasionnellement de définir des sous-tâches. Nous avons donc placés ces dernières après la section « Alertes » que beaucoup ont l'intention d'utiliser.

Un autre ajustement demandé a été de toujours montrer la liste de tous les événements et d'enlever le système de recherches identique à celui des tâches.

Tous les utilisateurs ont dit apprécier l'interface simple presque entièrement dénuée de menus.

Conclusion

Des lacunes mineures ont été découvertes par les utilisateurs, en général il était confortant de voir que nous sommes sur la bonne voie. La qualité de notre prototype et nos plans pour l'application sont plus développés et probablement meilleurs qu'avant ce

« sondage ». Nous n'avons pas vraiment frappé d'obstacles. La méthode de Lauesen est claire et efficace, mais semble parfois encourager la création d'interfaces trop chargées. Nous avons dû nous en tenir au minimum nécessaire pour rester fidèle à notre plan de départ. Nous croyons que notre prototype est de bonne qualité et prêt pour l'étape d'implémentation.

Annexes

Références

Virtual Windows : Linking User Tasks, Data Models and Interface Design.
<https://cours.etsmtl.ca/log350/private/cours04/lauesen2001-ieeesoftware-virtualWindows.pdf> (Consulté le 24 octobre 2012).

ANNEXE IV

CONTRATS SIGNÉS

Formulaire de consentement

4 décembre 2012

Avant d'accepter de participer à ce projet, veuillez prendre le temps de lire et de comprendre les renseignements qui suivent. Ce document vous explique le but de ce projet, ses procédures, avantages, risques et inconvénients. Nous vous invitons à poser toutes les questions que vous jugerez utiles à la personne qui vous présente ce document.¹

Cette étude consiste à recueillir des informations concernant votre psychomotricité, la performance de l'application et facilité d'utilisation de l'application. C'est avec ces informations que nous pourrons déterminer les améliorations que nous devons apporter à cette application pour que celle-ci rencontre les standards de psychomotricité, de performance et d'utilisation.

Lors des tests, un évaluateur s'assoira avec vous et vous dictera les actions que vous devrez effectuer. Pendant que vous effectuerez ces actions, celui-ci prendra des notes sur votre façon de les effectuer et de tout problème rencontré. De plus, il prendra en note tout commentaire dont vous lui ferez part. Le temps requis pour effectuer les tests est de ^{une} un à deux heures, selon la rapidité de chaque utilisateur.

Il n'y a aucun avantage, risque ou inconvénient possible liés à la participation à ce projet.

Vous pouvez en tout temps refuser de participer à ce projet ou y mettre fin en tout temps à votre participation et toutes les données vous concernant seront détruites. Vous pouvez aussi refuser de répondre à certaines questions, et ce, sans conséquence.

Les données seront gardées de façon confidentielle, il n'y aura aucune information d'inscrite sur les données recueillies qui permettront de vous identifier. Il sera donc impossible de vous associer aux données recueillies. Les données seront conservées pour une durée indéterminée et ne seront accessibles qu'aux personnes de l'équipe, chargés de laboratoire et professeur. De plus, les données seront conservées sur format numérique (PDF).

1. http://www.cerul.ulaval.ca/doc/Guide_rediger_formulaire Consentement.pdf

Je soussigné(e) Alexandre Piché consens librement à participer au projet intitulé : « ToDo.Any ». J'ai pris connaissance du formulaire et je comprends le but, la nature, les avantages, les risques et les inconvénients du projet de recherche. Je suis satisfait(e) des explications, précisions et réponses que les étudiants m'ont fournies, le cas échéant, quant à ma participation à ce projet.²

Votre collaboration est précieuse pour la réalisation de notre projet et nous vous remercions d'y participer.

Utilisateur

Nom Alexandre Piché Signature Alexandre Piché

Evaluateur

Nom Marc-André Destrempe Signature Marc-André Destrempe

2. http://www.cerul.ulaval.ca/doc/Guide_rediger_formulaire_consentement.pdf

Formulaire de consentement

4 décembre 2012

Avant d'accepter de participer à ce projet, veuillez prendre le temps de lire et de comprendre les renseignements qui suivent. Ce document vous explique le but de ce projet, ses procédures, avantages, risques et inconvénients. Nous vous invitons à poser toutes les questions que vous jugerez utiles à la personne qui vous présente ce document.¹

Cette étude consiste à recueillir des informations concernant votre psychomotricité, la performance de l'application et facilité d'utilisation de l'application. C'est avec ces informations que nous pourrons déterminer les améliorations que nous devons apporter à cette application pour que celle-ci rencontre les standards de psychomotricité, de performance et d'utilisation.

Lors des tests, un évaluateur s'assoira avec vous et vous dictera les actions que vous devrez effectuer. Pendant que vous effectuerez ces actions, celui-ci prendra des notes sur votre façon de les effectuer et de tout problème rencontré. De plus, il prendra en note tout commentaire dont vous lui ferez part. Le temps requis pour effectuer les tests est de ^{une} un à deux heures, selon la rapidité de chaque utilisateur.

Il n'y a aucun avantage, risque ou inconvénient possible liés à la participation à ce projet.

Vous pouvez en tout temps refuser de participer à ce projet ou y mettre fin en tout temps à votre participation et toutes les données vous concernant seront détruites. Vous pouvez aussi refuser de répondre à certaines questions, et ce, sans conséquence.

Les données seront gardées de façon confidentielle, il n'y aura aucune information d'inscrite sur les données recueillies qui permettront de vous identifier. Il sera donc impossible de vous associer aux données recueillies. Les données seront conservées pour une durée indéterminée et ne seront accessibles qu'aux personnes de l'équipe, chargés de laboratoire et professeur. De plus, les données seront conservées sur format numérique (PDF).

1. http://www.cerul.ulaval.ca/doc/Guide_rediger_formulaire Consentement.pdf

Je soussigné(e) Benjamin L.Piette consens librement à participer au projet intitulé : « ToDo.Any ». J'ai pris connaissance du formulaire et je comprends le but, la nature, les avantages, les risques et les inconvénients du projet de recherche. Je suis satisfait(e) des explications, précisions et réponses que les étudiants m'ont fournies, le cas échéant, quant à ma participation à ce projet.²

Votre collaboration est précieuse pour la réalisation de notre projet et nous vous remercions d'y participer.

Utilisateur

Nom Benjamin L. Piette Signature Benjamin L. Piette

Evaluateur

Nom Marc-André Destrempe Signature Marc-André Destrempe

2. http://www.cerul.ulaval.ca/doc/Guide_rediger_formulaire_consentement.pdf

ANNEXE V

NOTES PRISES

GRILLE D'EVALUATION DE L'INTERFACE 1/3

Utilisateur 1

Effectivité	Fonctionnalité	Fonctionnement
	0 = ne répond pas à l'énoncé 1 = répond partiellement 2 = répond à l'énoncé	0 = ne fonctionne (Presque) pas 1 = erreurs occasionnelles 2 = fonctionne toujours
1. Ajouter l'événement « événement 1 ».	Ajouter une ligne vide et double cliquer sur l'entrée en suite	
2. Définir l'échéance de « événement 1 » à 1 janvier 2013.		
3. Ajouter le tag « [TAG1] » à « événement 1 ».		
4. Ajouter une alerte « Envoyer un courriel », « 2 », « jours ».	Presser sur 2 en 1er, n'entre pas le 2 (date à la place)	
5. Enregistrer l'événement.		
6. Fermer la fenêtre.		
7. Supprimer l'événement « Examen final de PHY332 ».	ne trouve pas comment supprimer	
8. Ajouter la tâche « tâche 1 ».	n'utilise pas la barre d'ajout rapide	
9. Définir l'échéance de « tâche 1 » comme étant l'événement « événement 1 ».		
10. Définir la priorité de « tâche 1 » à « Très faible ». <NE PEUT PAS ETRE FAIT>		
11. Ajouter la priorité « très faible » avec une valeur de « 4 » et Actif à « Vrai » et enregistrer.		
12. Définir la priorité de « tâche 1 » à « Très faible ».		
13. Définir la complétion de « tâche 1 » à « 42 ».		
14. Ajouter les tags « [TAG1] » et « [TAG2] » à « tâche 1 ».	; au lieu de coller	
15. Ajouter la description « lorem ipsum » à « tâche 1 ».		
16. Ajouter une alerte « afficher un rappel », « 5 », « minutes » à « tâche 1 ».		
17. Créer une sous-tâche « tâche 1.1 » à « tâche 1 »		
18. Créer une sous-tâche « tâche 1.2 » à « tâche 1 »		
19. Enregistrer la tâche.		
20. Fermer la fenêtre.		
21. Supprimer la « tâche 1.2 »		
22. Modifier l'échéance de		

« tâche 1 » pour le « 3 février 2013 ».	
23. Fermer la fenêtre.	
24. Appuyer sur « Cancel ».	
25. Définir la complétion de la « tâche 1 » à « 50 ».	
26. Fermer la fenêtre.	
27. Appuyer sur « Oui ».	
28. Appuyer sur le bouton « Configuration ».	
29. Définir la priorité « très faible » à « non-actif »	
30. Fermer fenêtre.	
31. Appuyer sur « Oui ».	
32. Modifier la priorité de la « tâche 1 » à « faible ».	
33. Enregistrer la tâche.	
34. Fermer la fenêtre.	

Barre d'ajout rapide plante dans un nouvel onglet

SearchTasks.xatml.cs

GRILLE D'EVALUATION DE L'INTERFACE 2/3

Utilisateur 2

Efficience	Temps d'exécution TE 0 = trop long 1 = régulier 2 = rapide	Facilité d'utilisation 0 = très difficile 1 = régulier 2 = très facile
1. Ajouter l'événement « événement 1 ».	n'utilise pas la barre, n'ajout rapide plante une utilisation du bouton de fenêtre événement	
2. Définir l'échéance de « événement 1 » à 1 janvier 2013.		
3. Ajouter le tag « [TAG1] » à « événement 1 ».		
4. Ajouter une alerte « Envoyer un courriel », « 2 », « jours ».	pèse sur le Δ en 1s	
5. Enregistrer l'événement.		
6. Fermer la fenêtre.		
7. Supprimer l'événement « Examen final de PHY332 ».	ne trouve pas le bouton pour supprimer	
8. Ajouter la tâche « tâche 1 ».	ne trouve pas tâche	
9. Définir l'échéance de « tâche 1 » comme étant l'événement « événement 1 ».		
10. Définir la priorité de « tâche 1 » à « Très faible ». <NE PEUT PAS ETRE FAIT>		
11. Ajouter la priorité « très faible » avec une valeur de « 4 » et Actif à « Vrai » et enregistrer.		
12. Définir la priorité de « tâche 1 » à « Très faible ».		
13. Définir la complétion de « tâche 1 » à « 42 ».		
14. Ajouter les tags « [TAG1] » et « [TAG2] » à « tâche 1 ».		
15. Ajouter la description « lorem ipsum » à « tâche 1 ».		
16. Ajouter une alerte « afficher un rappel », « 5 », « minutes » à « tâche 1 ».		
17. Créer une sous-tâche « tâche 1.1 » à « tâche 1 »		
18. Créer une sous-tâche « tâche 1.2 » à « tâche 1 »		
19. Enregistrer la tâche.		
20. Fermer la fenêtre.		
21. Supprimer la « tâche 1.2 »		
22. Modifier l'échéance de		

« tâche 1 » pour le « 3 février 2013 ».	
23. Fermer la fenêtre.	
24. Appuyer sur « Cancel ».	
25. Définir la compléction de la « tâche 1 » à « 50 ».	
26. Fermer la fenêtre.	
27. Appuyer sur « Oui ».	
28. Appuyer sur le bouton « Configuration ».	
29. Définir la priorité « très faible » à « non-actif »	changer le nom en lieu du check box
30. Fermer fenêtre.	
31. Appuyer sur « Oui ».	
32. Modifier la priorité de la « tâche 1 » à « faible ».	
33. Enregistrer la tâche.	
34. Fermer la fenêtre.	

GRILLE D'EVALUATION DE L'INTERFACE 3/3

Satisfaction	Évaluateur 1	Évaluateur 2
	Évaluateur 1 0 = mauvais 1 = régulier 2 = très bon	Évaluateur 2 0 = mauvais 1 = régulier 2 = très bon
Esthétique	2	1
Finition	2	1
Clarté	1 Bonne d'éclairage dans la ville	2
Facilité d'utilisation	2	0