

## TABLE DES MATIÈRES

	Page
CHAPITRE 1 INTRODUCTION ET SOMMAIRE DU TRAVAIL EFFECTUE EN TP2	4
CHAPITRE 2 PLANIFICATION DU TRAVAIL.....	5
CHAPITRE 3 REALISATION DU PROTOTYPE DYNAMIQUE.....	6
3.1 Justification des choix de conception .....	6
3.2 Ameliorations possibles .....	6
CHAPITRE 4 DEMONSTRATION DU PROTOTYPE DYNAMIQUE EN LABORA- TOIRE .....	7
CHAPITRE 5 TESTS AVEC UTILISATEURS .....	8
5.1 Methodologie .....	8
5.2 Liste des taches .....	8
5.3 Liste des utilisateurs .....	8
5.4 Resultats.....	8
5.5 Discussion et recommandations.....	8
CHAPITRE 6 CHANGEMENTS RECOMMANDES .....	9
CHAPITRE 7 CONCLUSION .....	10

**LISTE DES TABLEAUX**

Page

**LISTE DES FIGURES**

Page

## **CHAPITRE 1**

### **INTRODUCTION ET SOMMAIRE DU TRAVAIL EFFECTUE EN TP2**

L'application permet la gestion simple de taches 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 la rendre 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, aucune modification n'a été apportée entre les prototypes statiques et dynamiques. Tout va rester comme indiqué dans le document précédent.

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 proposée pour améliorer le comportement du logiciel.

## CHAPITRE 2

### PLANIFICATION DU TRAVAIL

Semaine	Travail accomplis
4 novembre	...
11 novembre	...
18 novembre	...
25 novembre	...
2 decembre	...
9 decembre	...

## CHAPITRE 3

### REALISATION DU PROTOTYPE DYNAMIQUE

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

#### 3.1 Justification des choix de conception

Divers patrons de conception ont ete utilise pour parvenir a la conception de l'application que nous avons presentement.

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

Pour la navigation entre les fenetres de l'application nous utilisons le patron *Escape Hatch*. Ainsi, la navigation entre les fenetres est limite et l'utilisateur peut toujours revenir a la fenetre 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.

Ensuite, pour ce qui est des listes, nous utilisons le patron *Tree Table* sur, par exemple, la fenetre principale. Avec ce patron, nous listons donc les taches et chaque sous-tache sous sa tache correspondante sous forme d'arborescence. Nous pouvons donc afficher un maximum d'information utile a l'utilisateur lorsque celui-ci le demande. Nous utilisons aussi le patron *New-Item Row* dans la fenetre Priorites 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. Pour ce qui est de toutes les grilles, le patron *Sortable Table* s'applique et permet de trier l'information affiche en tout temps pour permettre a l'utilisateur de trouver ce qu'il veut plus rapidement.

De plus, nous avons respecte le plus possible le contenu de la norme *ISO 9241-120* a *ISO 9241-129*.

#### 3.2 Ameliorations possibles

Quelques ameliorations 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 fenetres. Mais, par faute de temps et de ressources humaines, il nous est donc impossible d'effectuer ces tests.

## **CHAPITRE 4**

### **DEMONSTRATION DU PROTOTYPE DYNAMIQUE EN LABORATOIRE**

Une demonstration du prototype dynamique sera faite en laboratoire le XX decembre 2012.

## CHAPITRE 5

### TESTS AVEC UTILISATEURS

#### 5.1 Methodologie

#### 5.2 Liste des taches

no Tache	Titre et description	Elements que vous voulez verifier et hypotheses
0	0	0

#### 5.3 Liste des utilisateurs

Les caracteristiques principales des utilisateurs choisis sont la gestion de leurs taches pour les travaux et devoirs au CEGEP ou bien a l'universite et la gestion des rendez-vous pour les professionnels. Nous avons choisis ce nombre d'utilisateur, car il nous fallait un petit echantillon oeuvrant dans le meme type de vie que le publique visee mais dans des spheres professionnelles differentes. Il est pertinent d'avoir teste avec ces utilisateurs parce que se sera principalement ce type d'utilisateur qui se servira d'une application comme celle-ci.

#### 5.4 Resultats

no Tache	Points importants de l'observation de A	Points importants de l'observation de B
0	0	0

#### 5.5 Discussion et recommandations

no Tache	Resume	Recommandation
0	0	0



## **CHAPITRE 6**

### **CHANGEMENTS RECOMMANDES**

## **CHAPITRE 7**

## **CONCLUSION**