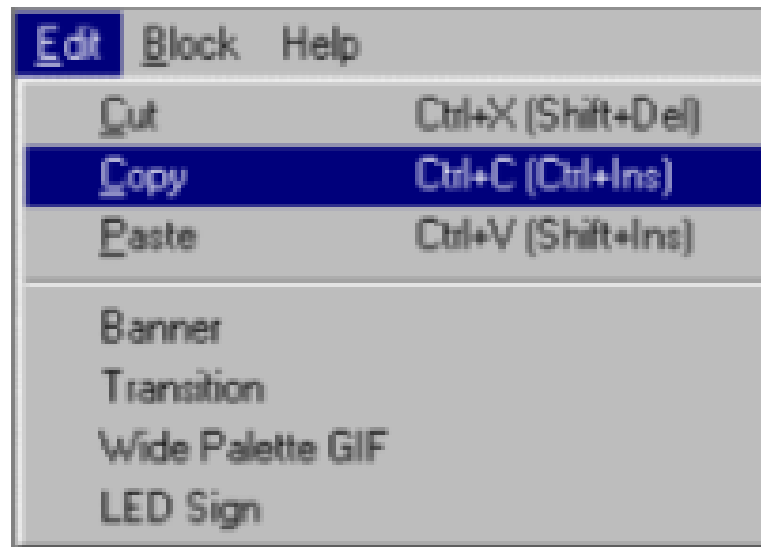


EXERCICE 1

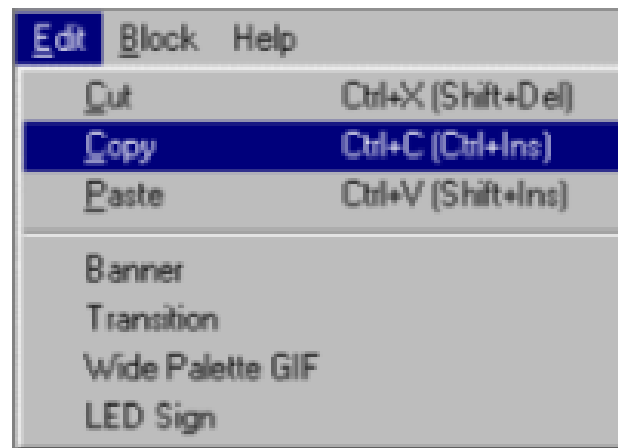
1. Quelle est la différence entre raccourcis claviers et touches d'accès.
2. Le menu ci-dessus appartient à l'application GIF Construction Set. Qu'y a-t-il de bizarre avec ce menu ?
3. Quand on utilise une interface sous Windows, devrait-on penser à de nouveaux raccourcis claviers pour les opérations d'édition. De même quand on développe une nouvelle interface sous Windows.



CORRECTION EXERCICE 1

Réponse:

1. Les raccourcis claviers consistent à appuyer simultanément sur deux touches de votre clavier. Exemple Ctrl + C pour copier Les touches d'accès permettent d'accéder à une fonction : exemple (F2+ Suppr) pour accéder à la BIOS
2. Le bizarre c'est l'existence des fonctions Banner, Transition ... dans le menu Edition
3. Quand on utilise une interface sous Windows on devrait penser à utiliser les raccourcis standards de Windows, exemple pour copier : Ctrl + C



EXERCICE 3

1. Qu'est ce que les guides de styles ? et quels sont leurs avantages et leurs limites ?

Réponse:

1. Guides de style (guidelines), c'est des :
 - spécificités à respecter pour concevoir des IHM pour un OS donné
 - aspect des interfaces
 - fonctionnement des interactions
 - différents niveaux de granularité (le plus petit niveau de détails géré)

Avantages

régularités entre applications

apprentissage et utilisation facilités

intégrés dans les environnement de développement

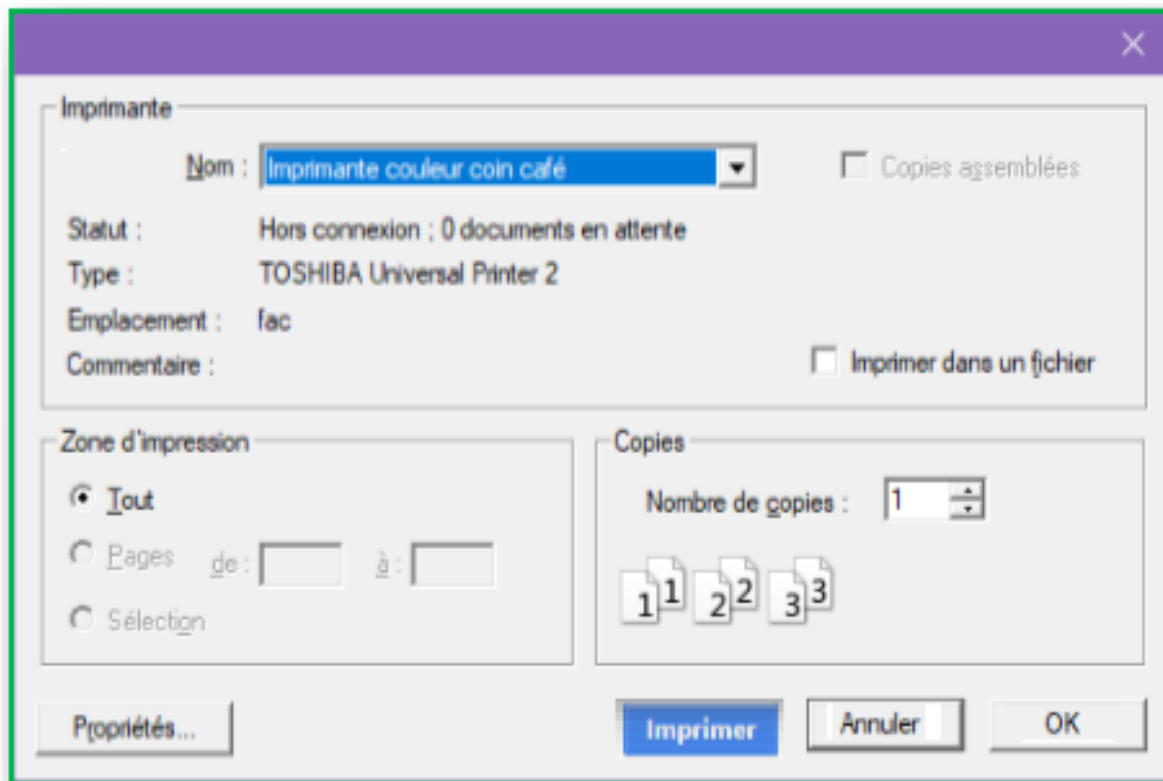
Limites

spécifique à un système d'exploitation / à une version

≠ recommandations ergonomiques, mais respect des recommandations

EXERCICE 4

1. Que représente cette figure ?
2. Énumérez les différents éléments qui constituent cette interface.
3. Quels sont les points qui vous paraissent erronés dans cette interface. (Justifiez)
4. Proposez une autre interface qui réponde aux guides de styles.



CORRECTION EXERCICE 4

1. C'est une boîte de dialogue qui gère l'impression d'un document.

2. les différents éléments qui constituent cette interface:

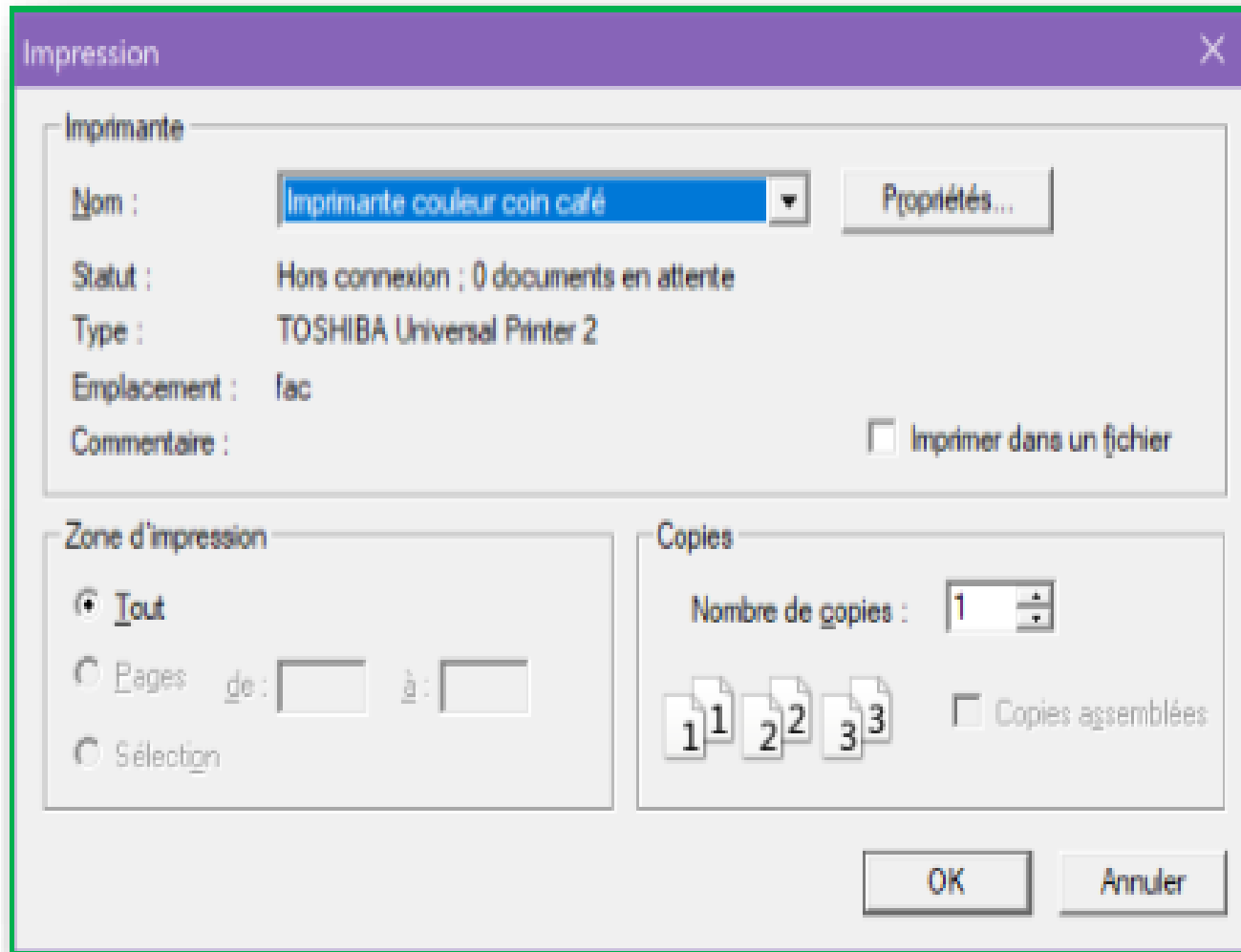
Une barre de titre, des boutons, des étiquettes, des boutons radio, des cases à cocher, une comboBox, ...

3. les points qui paraissent erronés dans cette interface.

- ❑ Titre de la fenêtre inexistant
- ❑ « Copie assemblé »: figure dans un endroit inapproprié, il faut la regrouper dans « copies »
- ❑ Place du bouton « propriété » qui n'a aucun sens.
- ❑ Bouton redondant « imprimer » et « ok »
- ❑ Ordre des boutons n'est pas respecté.

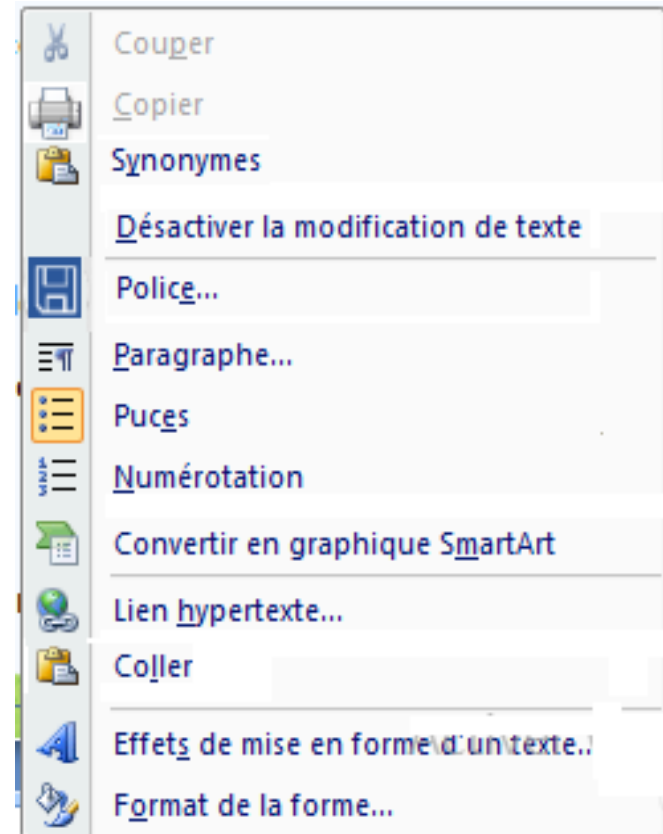
CORRECTION EXERCICE 4

4. Proposition d'une interface



EXERCICE 5

1. Que représente cette figure ?
2. D'après vous, quels sont les points qui vous paraissent erronés dans cette interface. (Justifiez)
3. Proposez une autre interface qui réponde aux guides de styles.

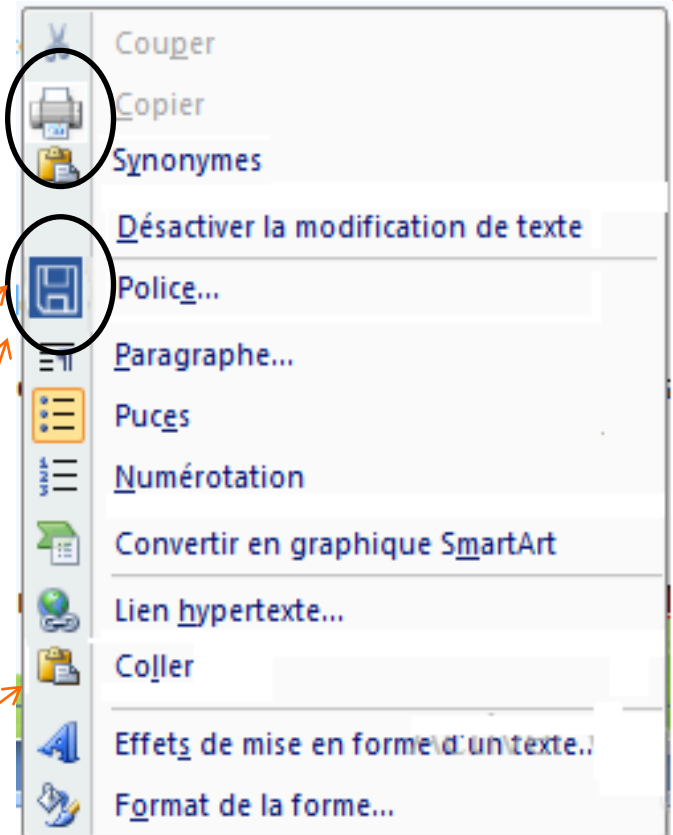


CORRECTION EXERCICE 5

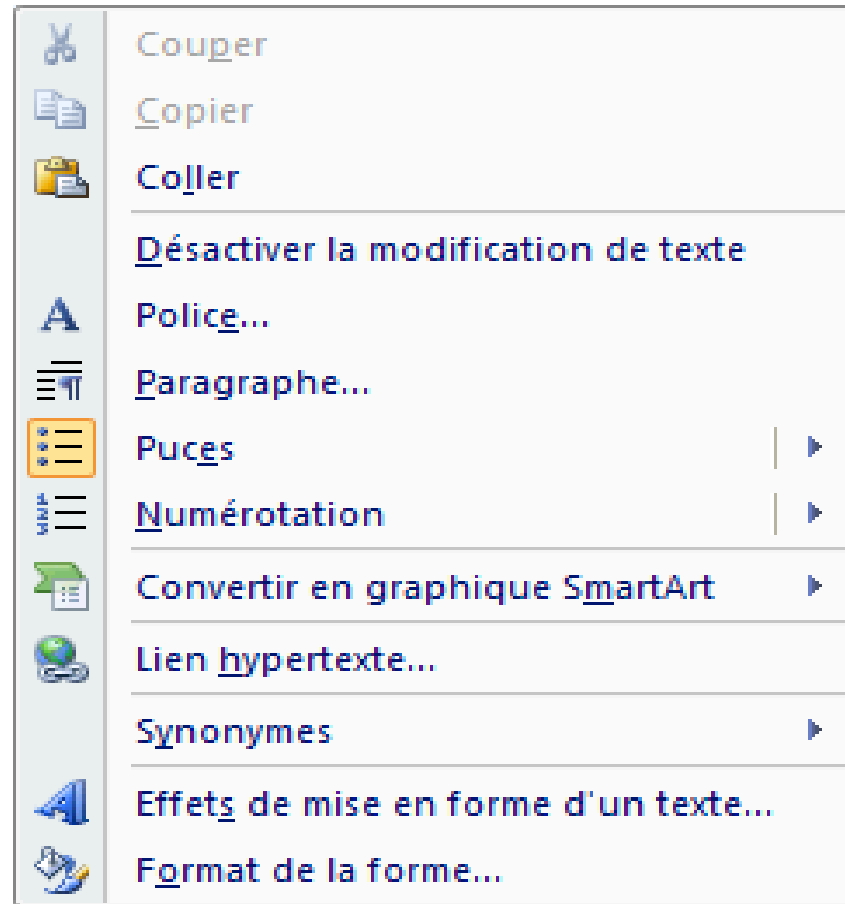
1. Un menu contextuel

2. Éléments erronés:

- Icones non significatives
ex: Copier, police
- Les items sont pas regroupés d'une manière adéquate et séparer par un trait horizontale
- Il y a pas une hiérarchie, par exemple si on veut choisir une puce il faut faire ça a travers une succession de boites de dialogue



CORRECTION EXERCICE 5



EXERCICE 6

1. Que représente la figure suivante?
2. Complétez la.
3. Pourquoi doit on bien agencer les éléments de l'interface ?.
4. De quoi dépend l'accessibilité Pour les équipements mobiles comportant des interfaces tactiles (smartphones, tablettes) ?



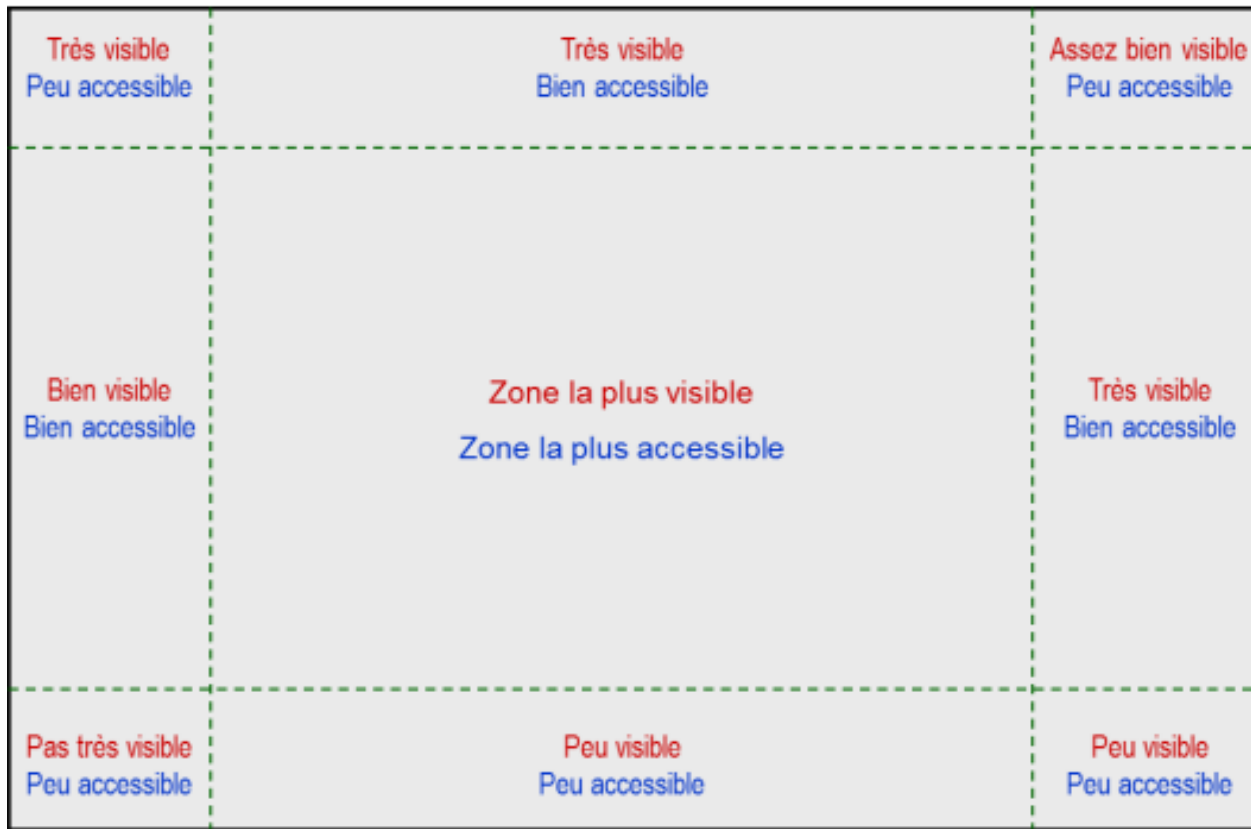
CORRECTION EXERCICE 6

- R1: La visibilité et l'accessibilité des zones de l'écran.

Pour les interfaces utilisées avec une souris (ou autre dispositif de pointage), on considère que les zones proches des coins sont plus difficile à atteindre (le mouvement est plus contraint).

CORRECTION EXERCICE 6

R2:



CORRECTION EXERCICE 6

- R3: Lors de la conception des interfaces, il faut prendre en compte des règles de comportement et agencer les éléments de l'interface de manière à amener l'utilisateur à percevoir rapidement les éléments importants et à favoriser ainsi l'utilisabilité du système
- R4: Pour les équipements mobiles comportant des interfaces tactiles (smartphones, tablettes), l'accessibilité dépend
 - De la manière de tenir l'appareil
 - De la manière d'interagir (une main, deux mains, index, pouces, ...)
 - Du fait d'être droitier ou gaucher

EXERCICE 7

- EST CE QU'IL EST PLUS FACILE DE LIRE CETTE PHRASE ?

Ou bien est-il plus facile de lire celle-ci ?

Peut-être est-il plus aisé de déchiffrer cette phrase-ci ?

Justifiez votre réponse.

Réponse:

- Les MAJUSCULES sont moins lisibles que les minuscules
→ la première phrase à éliminer
- Les mots soulignés ralentissent la lecture
→ La troisième phrase à éliminer
- Il est plus facile de lire la deuxième phrase

EXERCICE 8

- Qu'est ce que signifie WIMP dans l'IHM?

- **Reponse:**

L'acronyme WIMP (Windows, Icons, Menus, Pointing device) designe un type d'interface graphique.

Les interfaces WIMP permettent à l'utilisateur d'interagir avec le système depuis l'écran de l'ordinateur grâce à un dispositif de pointage (la souris), et d'éléments d'interfaces comme des fenêtres, des menus déroulants et des icônes, qui représentent les commandes actionnables. On parle donc d'interface graphique à manipulation directe.

Le contenu est présenté sous la forme WYSIWYG ("What you see is what you get", "ce que vous voyez est ce que vous obtenez"), contrairement aux interfaces en lignes de commandes (command-line interfaces) ou textuelle.

EXERCICE SUPP

- Les principaux intérêts de l'utilisation de la couleur dans les interfaces utilisateurs
- **Réponse:**
 - Attirer l'attention
 - Montrer une organisation
 - Indiquer un état
 - Montrer des relations
 - Faire une discrimination