

Travaux Dirigés N°02

Exercice N°1

1. Que signifient les "... " à la fin d'une rubrique de menu ?
2. Que signifie la **flèche vers la droite** devant une rubrique de menu ?
3. Que signifie la **flèche vers le bas** (présente parfois sous la dernière rubrique) ?
4. Que signifie l'**astérisque (*)** devant les étiquettes des champs de saisie ?

Exercice N°2

1. Corriger le format d'affichage de ces nombres

164.835
34.65
1.658
3573.45
34.965
456.492

1926336844.90

2. On vous propose les boutons radio ci-contre pour le choix des langues étrangères tirés d'une annonce d'emploi.

Est-ce que c'est la bonne proposition ?

Si non justifier et proposer une autre solution.

Langues étrangères

Anglais

Allemand

Espagnol

Italien

Japonais

Chinois

Autre:

3. Enoncer les précautions essentielles d'utilisation de la couleur dans les interfaces graphiques.
4. Observer ces deux interfaces tirées du site AADL (Agence Nationale de l'Amélioration et du Développement du Logement). Critiquer l'utilisation des couleurs.

Liste des Ordres de Versement

Veuillez vous connecter

Important :
En validant, vous acceptez d'imprimer ou de télécharger votre Ordre de Versement.
Vous avez un délai d'un (01) mois pour effectuer le paiement à partir de la date de validation.

(a)

BIENVENUE SUR LE PORTAL DES SOUSCRIPTEURS

Code de souscripteur



AADL وكالة تعديل

Mot de passe

627861

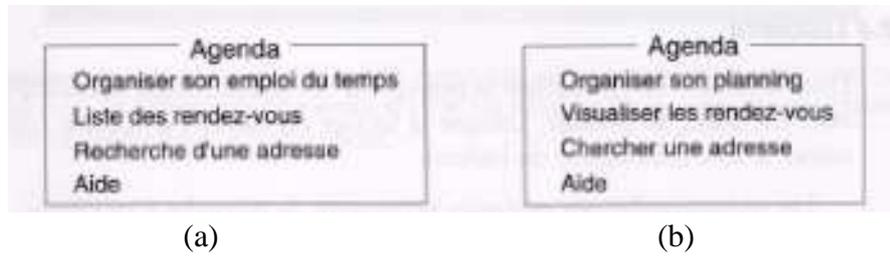
Se souvenir de moi

[الواجهة باللغة العربية](#)

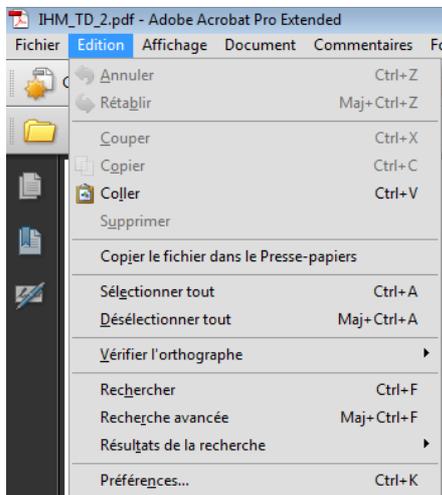
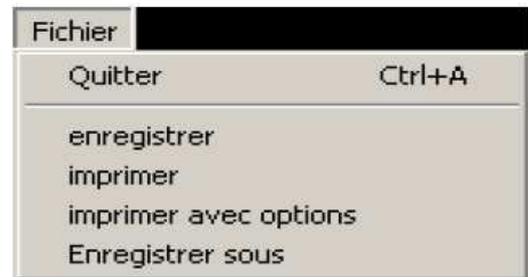
(b)

Exercice N°3

1. Considérez les deux exemples d'agenda suivants.
Quelle proposition vous paraît-elle la plus appropriée d'un point de vue ergonomique ?



2. Proposer une autre organisation de ce menu en apportant les modifications nécessaires.



3. Voici une capture d'écran des menus dans Adobe Acrobat Pro Extended.

Analysez le menu « Edition » et identifiez au moins 4 propriétés et règles de conception des menus que nous avons vues en cours.

Exercice N°4

On considère la capture d'écran ci-dessous, qui représente le panneau de configuration Windows XP d'un ordinateur

1. Pour chacun de ces icônes, donner la règle, vue en cours, (ressemblance, analogie, etc.) qui a présidé à sa création.
2. Discuter de la facilité d'identification du sens de ces icônes, en la mettant en regard de sa règle de construction.

