



Interface Interactive pour l'Apprentissage du Code de la Route

Membres de l'équipe

Nom	Prénom	Groupe
-----	--------	--------

1. Introduction

Décrire brièvement votre système interactif en précisant l'**utilité** et l'**utilisabilité**.

2. Analyse des besoins et spécification

Décrire les **caractéristiques, buts et tâches** des utilisateurs de votre système interactif ainsi que leur **environnement** (contexte) d'utilisation.

3. Conception

Choisissez **une tâche** de votre application et établissez :

- une **Maquette** que ce soit en papier ou en utilisant l'un des outils proposés en cours (chapitre 6),
- un **model de tâches** (comme celui vu en cours : chapitre 6)
- une **table fonctionnelle** (Objet/Fonction) d'un **seul objet graphique** comme le montre la figure ci-dessous.

Objects	Representations	Properties	Operations
File	Icon (according to file type) + name	Path Type, name, size, ...	Delete Rename ...

Operations	Commands	Feedback	Responses
Delete a file	Drag-and-drop the icon into the trash	The ghost of the icon follows the cursor	The icon disappears and the trash can gets bigger
	Select file and hit the Delete key	Selected icon gets highlighted	The icon moves towards the trash can and disappears

4. Evaluation

- Demander à vos collègues de faire une évaluation heuristique de votre interface interactive.
- Citer au moins un changement (modification, amélioration) de votre système suite à cette évaluation.

5. Insérer, au moins, deux captures d'écran de votre IG.