

Test du cours Interaction Humain-Machine

5 décembre 2008

Documents individuels sont autorisés (pas d'échange de documents entre élèves).
Ordinateurs personnels autorisés mais seulement pour la consultation de la documentation.
Pas de travail collaboratif à distance.

Durée : 2h

Partie I Questions rapides / réponses rapides (4 points) :

1. Qu'est-ce que veut dire la directivité en IHM ? Quelles directivités distinct-on ?
2. Expliquez le fonctionnement de VisualAge et en particulier comment est-il possible de travailler en programmation visuelle ?
3. Présentez les différentes architectures des programmes interactifs et expliquez leurs caractéristiques.
4. A quoi sert la modélisation de tâches, comment on s'y prend ?

Partie II : e-Livraison (12 points)

Dans le cadre du projet **e-Livraison** il s'agit de mettre en place la possibilité d'opération inverse, c'est-à-dire la collecte de colis émanant des commerçants.

- Pour cela, il faut rendre accessible le planning des livraisons aux commerçants et leur permettre de s'inscrire pour la collecte pour créer un rendez-vous lors de passage sur un point (aire) de livraison. Dans ce cas la réservation de l'aire de livraison doit être signalée spécifiquement au livreur, car celui-ci ne doit pas la déplacer ayant en même temps un rendez-vous de collecte.
- Un commerçant peut également solliciter l'ajout d'arrêt sur une aire de livraison se trouvant à proximité des parcours de livraisons programmés. Dans ce cas le livreur confirme ou non la création de ce rendez-vous de collecte et le commerçant est prévenu du résultat.

On vous demande de modéliser ces nouvelles fonctionnalités et de proposer une nouvelle IHM pour le commerçant et faire évoluer l'IHM pour le livreur lui permettant de prendre en compte ces nouvelles fonctionnalités.

Il s'agit

1. d'identifier des tâches du commerçant et des nouvelles tâches du livreur et les modéliser avec le formalisme CTT (3 points)
2. d'élaborer des interfaces correspondantes pour les deux acteurs, sachant que le commerçant est statique, travaillant sur un poste de travail fixe et le livreur est mobile, utilisant un téléphone mobile ou un PDA (3 points)
3. d'indiquer quels patterns vous proposez d'utiliser dans ces interfaces (2 points)
4. de proposer une interface gestuelle pour le livreur lui permettant d'activer différentes commandes grâce aux gestes (2 points)
5. d'évaluer la nouvelle interface pour le commerçant en utilisant l'approche QOC (2 points).

Partie III Au-delà du cours (4 points) :

- Quels sont les problèmes ergonomiques que vous avez identifiés sur les différents sites Web de l'Ecole ? (2 points).
- Explicitez votre compréhension des pictogrammes suivants (2 points) :



A/



B/



C/



D/



E/



F/