

# DOSSIER ORGANISATIONNEL



11/06/2018

Livable n°1

KABBACHE Lise

GUILLEMAUD Yann

BENNER Mathias

RASSEMUSSE Jean

# SOMMAIRE

<b>ETAT DE L'ART ET TECHNIQUES UTILISABLES .....</b>	<b>2</b>
INTERFACE : FLAT DESIGN.....	2
DEMANDES ET MODIFICATIONS DES INFORMATIONS .....	2
FORMULAIRE DE CONTACT .....	3
ADMINISTRATION ET SUIVI DES CONNEXIONS .....	3
DOCUMENTATION ET FORMATION.....	3
<b>ANALYSE ORIENTE OBJET.....</b>	<b>4</b>
<b>INTERFACE HOMME-MACHINE .....</b>	<b>4</b>
FONCTIONNALITES ET INFORMATIONS.....	4
<i>Charte graphique : flat design intégrant un univers néolithique/préhistorique.....</i>	<i>4</i>
<i>Gestion du compte : .....</i>	<i>4</i>
<i>Forum :.....</i>	<i>5</i>
<i>Wiki :.....</i>	<i>6</i>
<i>Administration du site :.....</i>	<i>7</i>
<i>Formulaire de contact :.....</i>	<i>7</i>
ETUDE CRITIQUE.....	8
CHARTES GRAPHIQUES .....	31
1 – <i>Logotype .....</i>	<i>31</i>
2 – <i>Couleurs.....</i>	<i>32</i>
3 – <i>Typographie.....</i>	<i>33</i>
4 – <i>Les éléments graphiques.....</i>	<i>33</i>
4 – <i>Maquettes.....</i>	<i>34</i>

## ETAT DE L'ART ET TECHNIQUES UTILISABLES

### Interface : Flat design

Le flat design est très minimaliste, ce qui le rend facilement compréhensible. Cette façon de représenter les interfaces informatiques est la réaction au Skeuomorphisme. Là où ce dernier utilisait des formes complexes représentant la réalité avec du contraste, des ombres, des textures, etc. ; le flat design est son opposé, il utilise des formes simples sans relief, à plat comme le laisse penser le mot « flat ». On retrouve donc une simplicité omniprésente dans ce design. Il est très pratique car il bénéficie d'une vitesse de chargement augmentée. Par ailleurs, son utilisation se complète, l'utilisateur n'est pas distrait par les incalculables jeux de texture différents. Il est très pratique car il est utilisable sur n'importe quel appareil, que cela soit sur Smartphone, ordinateur ou tablette, il peut s'adapter à l'écran car il n'y a pas besoin de modifier les choix graphiques réalisés. Le flat design est donc homogène dans son principe, et centre le regard de l'utilisateur plus sur le contenu plutôt que la forme du site.

Il est donc judicieux d'utiliser le flat design lors de la conception du site.

### Demands et modifications des informations

Pour pouvoir s'inscrire sur un site, une page d'inscription est nécessaire. Celle-ci comportera des champs d'écriture en rapport aux informations demandées, à savoir :

- le pseudonyme
- le mot de passe
- confirmation du mot de passe
- l'adresse mail

Une aide quant à l'utilisation de ces champs peut être fournie à côté du champ spécifique. Cette aide peut indiquer par exemple son nombre de caractères ou les caractères spéciaux inadaptés.

Pour les informations concernant le sexe du personnage, une zone d'options est utilisable, avec les deux choix possibles : homme ou femme.

Les conditions d'utilisation seront prises en compte à l'aide d'une case à cocher.

Un captcha sera établi à la fin du formulaire d'inscription afin de définir si l'utilisateur est humain.

Enfin un bouton « Inscription » est implémenté afin de finaliser la procédure et l'envoi automatique du courriel.

L'authentification d'un joueur se fait par le biais d'une petite boîte dépliable sur la droite du site, où les informations souhaitées (pseudonyme et mot de passe) sont demandées. De plus, un lien « Mot de passe oublié » cliquable en-dessous permet à l'utilisateur de récupérer ses informations sur son adresse mail.

L'utilisateur peut supprimer son compte à l'aide d'un lien sur sa page de profil lorsqu'il est connecté.

## Formulaire de contact

Le footer du site contient un lien « Nous contacter », permettant d'envoyer un message à l'adresse non récupérable des administrateurs du site. Le formulaire de contact demandera à l'utilisateur :

- un nom
- l'adresse mail
- le message

## Administration et suivi des connexions

Une page « Administration » peut indiquer des informations quant à la visite du site, comme des statistiques sur la fréquence de connexion des joueurs, un pourcentage de répartition des pages consultées. Les outils utilisés pour analyser ces informations et obtenir des statistiques peuvent être :

- Google Analytics
- Xiti

Par ailleurs, cette même page sert de point de contrôle aux administrateurs, ils pourront alors modifier depuis cette page toutes les informations voulues à l'aide d'une nouvelle barre d'outils s'insérant au-dessus du site lors de la connexion à un compte administrateur.

## Documentation et formation

Une documentation complète concernant la gestion des utilisateurs, l'utilisation des statistiques, l'administration du forum et du wiki, l'ajout et la modification des actualités et l'implémentation de réseaux sociaux est fourni lors de l'exécution de la journée de formation à l'administration qui se déroulera dans nos locaux.

## ANALYSE ORIENTE OBJET

Toute la partie Analyse orientée objet est fournie dans l'annexe joint au dossier technique (Fichier correspondant au « Dossier d'Analyse de Conception Objet de Dynomonde »).

Cette annexe est composée de :

- Un diagramme de package,
- Quatre diagrammes de cas d'utilisation ainsi que les diagrammes de séquences correspondant (moins de 50 en tout),
- Cinq diagrammes de classes.

## INTERFACE HOMME-MACHINE

### Fonctionnalités et informations

#### Charte graphique : flat design intégrant un univers néolithique/préhistorique

##### Gestion du compte :

Formulaire d'inscription contenant les champs suivants : pseudonyme, mot de passe, confirmation du mot de passe, sexe du personnage, proposition de lecture et acceptation de la charte d'utilisation, captcha, puis bouton de validation.

Contenu du mail de validation : phrase de remerciement, explication et lien vers la validation du compte.

Page de validation de la création du compte : bouton de validation pour activer le compte.

Cadre authentification du joueur : présent dans toutes les pages publiques lorsque l'utilisateur n'est pas connecté comprenant un champ pour le pseudonyme et un autre pour le mot de passe ainsi qu'un bouton de validation. Un autre bouton pour l'oubli d'identifiant et de mot de passe menant vers une autre page.

Page d'oubli d'identifiant et de mot de passe : champ pour indiquer son mail puis bouton de validation.

Contenu du mail d'oubli : formules de politesse, identifiant et mot de passe.

Page de modification du profil : champs de modification du pseudonyme, du mot de passe et du mail. Bouton de suppression du compte qui envoie un mail pour la confirmation.

Contenu du mail de confirmation de suppression : formules de politesses et lien vers la page de confirmation.

Page de confirmation de suppression du compte : Message prévenant que la suppression est définitive et bouton de suppression.

PTutS2\_BENNER\_GUILLEMAUD\_KABBACHE\_RASSEMUSSE\_Dossier\_Analyse\_Conception\_Objet\_UML

## Forum :

### ACTIONS EN TANT QU'UTILISATEUR :

Page de vérification de l'authentification : passage obligatoire pour accéder au forum, deux champs demandant le pseudonyme et le mot de passe ainsi qu'un bouton de validation.

Page principale : listes des rubriques disponibles, aucune action possible pour un utilisateur normal.

Page de rubrique : liste des messages écrits, bouton de création de message menant à une page de création de message. Si l'ajout de message est bloqué par l'administrateur, le bouton sera facilement identifiable comme indisponible et un message d'erreur apparaîtra si l'utilisateur appuie dessus.

Page de message : contient le message écrit par un utilisateur ainsi que le fil de discussion en dessous de celui-ci. Si cela est autorisé, l'utilisateur peut créer une réponse à ce message en ouvrant une page de création de réponse. L'auteur d'un message peut à tout moment modifier ou supprimer son message grâce à des boutons présents sur ses messages. S'il supprime un message, le fil de discussion est supprimé. Tous les utilisateurs ont accès à un bouton de signalement sur chaque message menant à une page de signalement.

Page de création de message : contient un éditeur texte permettant de spécifier le titre du message et son contenu ainsi qu'un bouton d'envoi.

Page de création de réponse : simple éditeur de texte et bouton d'envoi.

Page de signalement : contient plusieurs propositions de raisons de signalement, ainsi qu'un cadre pour écrire un éventuel commentaire et un bouton de confirmation.

### ACTIONS EN TANT QU'ADMINISTRATEUR (SE RAJOUTENT A CELLES DES UTILISATEURS) :

Page principale : bouton de création de rubrique menant à une page de création de rubrique. Deux boutons de modification et de suppression présents sur chaque rubrique.

Page de création de rubrique : contient un éditeur texte permettant de spécifier le titre de la rubrique et une description de celle-ci ainsi qu'un bouton de validation.

Page de rubrique : bouton de verrouillage empêchant la création de nouveaux messages par les utilisateurs, bouton de suppression sur chaque message.

Page de message : bouton de verrouillage empêchant la création de nouveaux messages dans le fil de discussion, bouton de suppression sur chaque message, bouton de contact de l'auteur de chaque message qui mènent vers une page de contact.

Page de contact : contient un éditeur de texte avec les champs nécessaires à la rédaction d'un mail avec le destinataire prérempli si l'accès a été fait depuis le bouton de contact présent sur chaque message.

**Wiki :**

**ACTIONS EN TANT QU'UTILISATEUR NON CONNECTE :**

Page principale : liste des rubriques.

Page de rubrique : liste des pages d'information.

Page d'information : bouton de signalement menant à la page correspondante.

Page de signalement : contient plusieurs propositions de raisons de signalement, ainsi qu'un cadre pour écrire un éventuel commentaire et un bouton de confirmation.

**ACTIONS EN TANT QU'UTILISATEUR CONNECTE (SE RAJOUTENT A CELLES DES UTILISATEURS NON CONNECTES) :**

Page de rubrique : bouton de création d'une page, bouton d'édition sur chaque page.

Page de création : éditeur de texte permettant de spécifier un titre et le contenu de la page et bouton de validation.

**ACTIONS EN TANT QU'ADMINISTRATEUR (SE RAJOUTENT A CELLES DES UTILISATEURS CONNECTES) :**

Page principale : bouton de création de rubrique menant à une page de création de rubrique, des boutons de modification et suppression sur chaque rubrique.

Page de création de rubrique : contient un éditeur texte permettant de spécifier le titre de la rubrique et une description de celle-ci, un champ permettant d'indiquer le mail sur lequel sera envoyé les notifications de création et de modification de page par les utilisateurs connectés ainsi qu'un bouton de validation.

Page de rubrique : bouton de suppression sur chaque page.

### **Administration du site :**

L'authentification des administrateurs se fera de la même manière que les autres utilisateurs.

Bouton d'édition présent sur chaque page du site et menant vers un éditeur de texte permettant de modifier son contenu.

Page de gestion : accessible aux administrateurs seulement, permettant de gérer les utilisateurs sous forme de liste avec une barre de recherche pour en trouver un en particulier, avec un bouton d'édition menant à une page d'édition d'un utilisateur et un bouton d'envoi de message menant à une page de contact. Bouton menant vers la liste des signalements avec une indication sur leur nombre. Historique et statistiques de la fréquentation du site. Champ permettant de renseigner l'adresse mail à laquelle sont adressés les formulaires de contact.

Page d'édition d'un utilisateur : contient les différents champs définissant un utilisateur, ainsi qu'une possibilité de le promouvoir en administrateur ou de le rétrograder, et enfin la possibilité de supprimer l'utilisateur.

Page de contact : contient un éditeur de texte avec les champs nécessaires à la rédaction d'un mail avec le destinataire prérempli.

Liste des signalements : contient la liste des signalements avec leur raison et un lien vers le contenu signalé.

### **Formulaire de contact :**

Accessible par tous les utilisateurs du site, même les non connectés contenant les champs suivants : nom, prénom, pseudonyme (non obligatoire), adresse mail, et un éditeur de message.

## Etude Critique

L'étude critique du site actuel a été réalisée à l'aide des critères d'ergonomie de Bastien et Scapin, le tout dans un audit ergonomique.

## Sommaire

1. Le guidage .....	9
1.1 lisibilité .....	10
1.2 Incitation .....	11
1.3 Groupement/Distinction entre Items.....	12
1.4 Feedback immédiat .....	13
2. Charge de travail.....	14
2.1 Brièveté.....	15
2.2 Densité Informationnelle .....	16
3. Contrôle explicite .....	17
3.1 Actions Explicites .....	18
3.2 Contrôle Utilisateur .....	19
4. Adaptabilité .....	20
4.1 Flexibilité.....	21
4.2 Prise en Compte de l'Expérience de l'Utilisateur.....	22
5. Gestion des Erreurs .....	23
5.1 Protection Contre les Erreurs.....	24
5.2 Qualité des Messages d'Erreurs .....	25
5.3 Correction des Erreurs .....	26
6. Homogénéité/Cohérence .....	27
7. Signifiante des Codes et Dénominations .....	28
8. Compatibilité.....	29
Synthèse de la première interface.....	30

\* Bastien, J.M.C., Scapin, D. (1993) *Ergonomic Criteria for the Evaluation of Human-Computer interfaces.*  
*Institut National de recherche en informatique et en automatique, France*

**Auteurs : Benner Mathias, Guillemaud Yann, Kabbache Lise, Rassemusse Jean**

**Date : Samedi 2 Juin 2018**

**Identification de l'interface : <http://go.dynomonde.com/>**

## 1. LE GUIDAGE

### **Description :**

- Ensemble des moyens mis en œuvre pour conseiller, orienter, informer et conduire l'utilisateur lors de ses interactions avec l'ordinateur.
- D'un point de vue général, il s'agit d'évaluer la façon dont le système prend en charge l'utilisateur.
- L'utilisateur doit comprendre clairement ce qu'il peut faire et comment il peut le faire. Le système doit donc le prendre en main pour le conduire efficacement.
- Ceci peut être gênant lorsque la population à laquelle on s'adresse est experte avec l'outil informatique ou avec le système. En effet, certains des procédés permettant d'optimiser le guidage vont de pair avec une augmentation de la vitesse d'exécution des actions.
- On ne peut cependant pas remettre en cause l'objectif du guidage. Il s'agit seulement de réfléchir en fonction de la population cible. Si elle est experte, on devra veiller à ne pas entraver ses actions et à lui permettre de les exécuter rapidement.

## 1.1 lisibilité

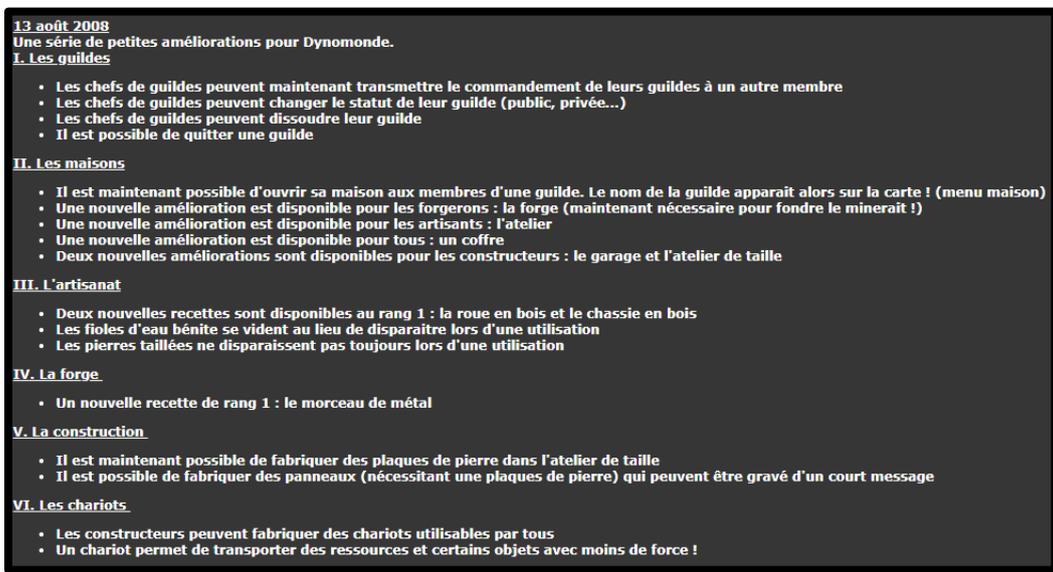
Note : 2/4

(0 = très mauvais, 1 = mauvais, 2 = moyen, 3 = bon, 4 = très bon)

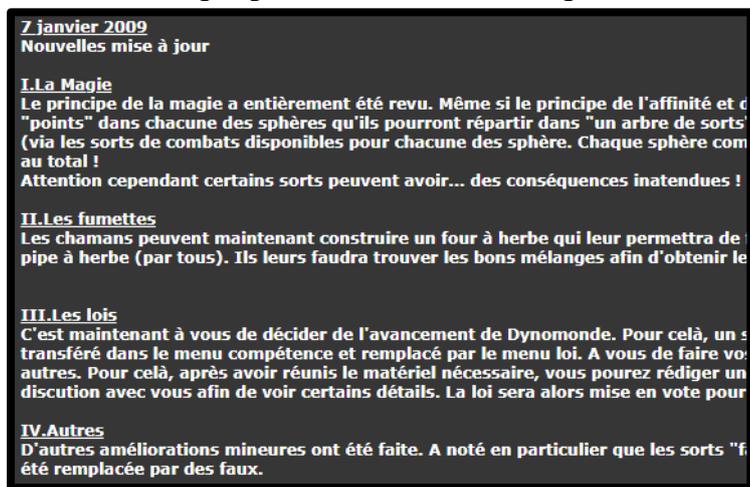
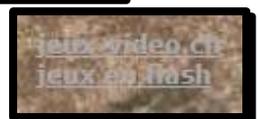
### Description :

Le critère Lisibilité concerne les caractéristiques de présentation des informations (éventuellement multimodales) dans un EV pouvant entraver ou faciliter la lecture de ces informations (luminance, contraste, dimension des objets, espacement entre les objets, fréquence sonore, intensité, timbre, etc.). Par convention, le critère Lisibilité ne concerne ni le feedback ni les messages d'erreurs.

**Les + :** Les textes possèdent un espacement correct, la police choisie est droite, la couleur blanche contraste bien avec les cadres possédant un fond noir. On peut aussi remarquer l'utilisation de liste, ce qui facilite la lecture pour le visiteur.



**Les - :** Le site possède certains liens très difficiles à lire comme celui-ci :  
Le lien gris est complexe à remarquer avec le fond « terre ».  
La page « News » est monotone, les « titres » soulignés ne se démarque pas vraiment du texte qu'ils introduisent.



## 1.2 Incitation

Note : 0/4

(0 = très mauvais, 1 = mauvais, 2 = moyen, 3 = bon, 4 = très bon)

### Description :

- Inciter l'utilisateur à effectuer des actions spécifiques en lui fournissant des indices. Par exemple, guider les entrées de données en indiquant le format adéquat et les valeurs acceptables : Date (jj/mm/aa) \_ \_ / \_ \_ / \_ \_.
- Le critère d'incitation permet de juger des moyens mis en œuvre pour faire connaître à l'utilisateur le contexte dans lequel il se trouve et les actions qu'il peut effectuer. Par exemple, dans le domaine du web, il s'agit par exemple d'indiquer à l'utilisateur où il se trouve dans le site web et quels éléments sont cliquables.

Les + :

Les - : L'utilisateur n'est pas guidé dans la visite du site, dès la « Homepage » du site, l'utilisateur est perdu. Il n'y a pas d'icônes cliquables, seulement du texte indiquant la direction du bouton.



L'assistance dans les formulaires est inexistante, il y a seulement un mot ou groupe de mots permettant de distinguer ce qu'il faut écrire dans le champ concerné.

## 1.3 Groupement/Distinction entre Items

Note : 1/4

(0 = très mauvais, 1 = mauvais, 2 = moyen, 3 = bon, 4 = très bon)

### Description :

- Groupement des différents éléments visuels de façon cohérente et ordonnée.
- On peut grouper les items de 2 manières :

#### 1.2.1 Groupement/Distinction par la Localisation

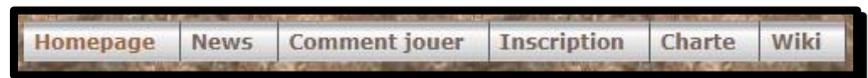
Positionner les items les uns par rapport aux autres afin d'indiquer leur appartenance, ou non, à une classe donnée d'objets. Par exemple, grouper les options de menus en fonction des objets sur lesquels elles s'appliquent.

#### 1.2.2 Groupement/Distinction par le Format

Donner aux éléments des caractéristiques graphiques particulières afin d'indiquer leur appartenance, ou non, à une classe donnée d'objets. Par exemple : utiliser un symbole et la couleur rouge pour les boîtes de dialogue d'alerte ou d'erreur.

**Les + : Présence d'onglets utile à la navigation entre les 6 pages principales :**

- **Homepage**
- **News**
- **Comment jouer**
- **Inscription**
- **Charte**
- **Wiki**



**Les 6 pages possèdent des informations différentes.**

**Un onglet forum apparaît lorsque l'on est inscrit sur le site.**



**Les - : Malheureusement, aucun symbole utilisé, pas d'objet spécial indiquant l'appartenance d'une page. Ces dernières se ressemblent donc toutes.**

## 1.4 Feedback immédiat

**Note interface :**      **0/4**

(0 = très mauvais, 1 = mauvais, 2 = moyen, 3 = bon, 4 = très bon)

**Description :**

Dans tous les cas, l'ordinateur doit répondre à l'utilisateur en fonction des actions et des requêtes de ce dernier. Par exemple, dans les cas où les traitements sont longs, une information indiquant à l'utilisateur que les traitements sont en cours devrait lui être fournie.

**Les + :**

**Les - : Il n'y a pas d'indications ou de messages concernant la durée des requêtes envoyées.  
Il n'y a aucune fenêtre s'ouvrant lors du remplissage du formulaire.**

## 2. CHARGE DE TRAVAIL

**Description :**

L'ensemble des éléments de l'interface qui a un rôle dans la réduction de la charge perceptive ou mnésique des utilisateurs, de même que dans l'augmentation de l'efficacité du dialogue.

## 2.1 Brièveté

Note : 2/4

(0 = très mauvais, 1 = mauvais, 2 = moyen, 3 = bon, 4 = très bon)

### Description :

Limiter le travail de lecture, d'entrée et les étapes par lesquelles doivent passer les usagers.

Cela se réalise en faisant attention essentiellement à 2 points :

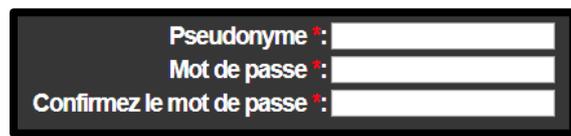
#### 2.1.1 Concision

Réduire la charge de travail au niveau perceptif et mnésique pour ce qui est des éléments individuels d'entrée ou de sortie. Par exemple, lorsqu'une unité de mesure est associée à un champ de données, celle-ci doit faire partie du label du champ plutôt qu'être saisie par l'utilisateur.

#### 2.1.2 Actions Minimales

Limiter les étapes par lesquelles doivent passer les utilisateurs. Par exemple, ne pas demander aux utilisateurs d'entrer des données qui peuvent être déduites par le système.

**Les + : Les libellés du formulaire sont clairs, on comprend ce que l'on doit écrire dans les champs disponibles.**



A screenshot of a login form with a dark background and white text. It contains three input fields stacked vertically. The first field is labeled 'Pseudonyme', the second 'Mot de passe', and the third 'Confirmez le mot de passe'. Each label is followed by a red colon. The input fields are empty.

**Les - : Il n'y a pas de mémorisation de données.  
Les actions ne sont pas minimisables.**

## 2.2 Densité Informationnelle

Note : 3/4

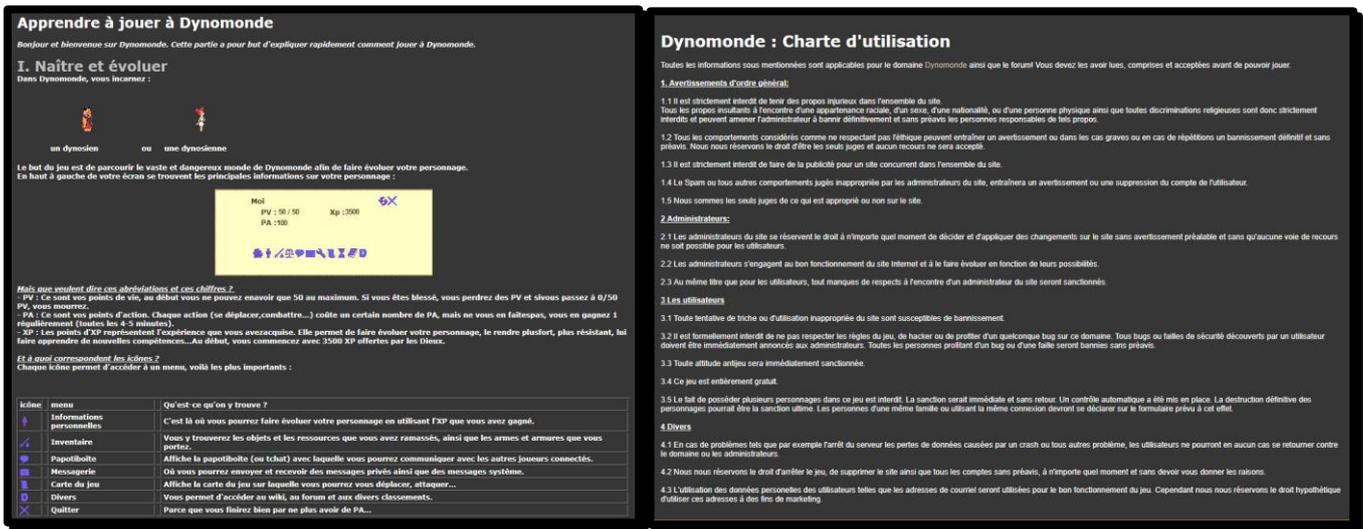
(0 = très mauvais, 1 = mauvais, 2 = moyen, 3 = bon, 4 = très bon)

### Description :

Réduire la charge de travail du point de vue perceptif et mnésique, pour des ensembles d'éléments et non pour des items. Par exemple, limiter la densité informationnelle de l'écran, en affichant seulement les informations nécessaires.

**Les + : Les règles du jeu et la charte du jeu sont inscrites sur le site, ce qui paraît nécessaire au bon fonctionnement de celui-ci. Le visiteur, et peut-être futur joueur, est prévenu à l'avance.**

**Les - : Le fait que la couleur de la police soit uni, c'est-à-dire toute blanche, rend le texte un peu dense.**



### 3. CONTROLE EXPLICITE

**Description :**

Prise en compte par le système des actions explicites des utilisateurs et le contrôle qu'ont les utilisateurs sur le traitement de leurs actions.

### 3.1 Actions Explicites

Note interface : 3/4

(0 = très mauvais, 1 = mauvais, 2 = moyen, 3 = bon, 4 = très bon)

**Description :**

Expliciter la relation entre le fonctionnement de l'application et les actions des utilisateurs. Par exemple, l'entrée de commandes doit se terminer par une indication de fin (« Enter », « OK ») à laquelle des possibilités d'édition doivent être préalables.

**Les + :** Des boutons de validation sont présents lors du remplissage du formulaire d'inscription, ou lorsque l'on veut se connecter à un compte. Le lien pour voir la charte du jeu dans le formulaire est explicite.



**Les - :** Le lien « en savoir plus... » n'est pas vraiment explicite de l'action exécutée. Pourtant celui-ci dirige sur la page « Comment jouer », l'information aurait donc pu être un peu plus précise.



### 3.2 Contrôle Utilisateur

Note interface : /4

(0 = très mauvais, 1 = mauvais, 2 = moyen, 3 = bon, 4 = très bon)

**Description :**

L'utilisateur doit pouvoir contrôler le déroulement des traitements informatiques en cours. Par exemple, autoriser l'utilisateur à interrompre tout traitement en cours.

**Les + :**

**Les - :**

**Il est impossible de tester ce critère, la recherche ne peut pas être faite lors du remplissage du formulaire, car celui-ci indique toujours plusieurs erreurs, même lorsque les informations données sont vraies, notamment lors du cochage de la case de la charte d'utilisation et de l'écriture du captcha.**

**En cochant la case vous déclarez avoir lu et accepté la charte du jeu\*:**

**- Vous devez accepter la charte pour vous enregistrer dans WoD.**

AJZFG4

**Code de validation\*:**

**- Le code de validation n'est pas correctement saisi.**

#### 4. ADAPTABILITE

**Description :**

Capacité à réagir selon le contexte et selon les besoins et les préférences des utilisateurs.

## 4.1 Flexibilité

Note : 0/4

(0 = très mauvais, 1 = mauvais, 2 = moyen, 3 = bon, 4 = très bon)

### Description :

Mettre à la disposition des utilisateurs des moyens pour personnaliser l'interface afin de rendre compte de leurs stratégies ou habitudes de travail et des exigences de la tâche. Par exemple, les utilisateurs doivent pouvoir désactiver des affichages inutiles.

Les + :

Les - : Il n'y a aucun choix de personnalisation de l'affichage sur aucune des pages présentes. L'utilisateur peut juste naviguer entre différentes pages.



## 4.2 Prise en Compte de l'Expérience de l'Utilisateur

**Note :** /4

(0 = très mauvais, 1 = mauvais, 2 = moyen, 3 = bon, 4 = très bon)

**Description :**

Le système doit respecter le niveau d'expérience de l'utilisateur. Par exemple, prévoir des choix d'entrées pas-à-pas ou multiples selon l'expérience des utilisateurs.

**Les + :**

**Les - :**

**Il n'y a pas de fonctions de recherche sur le site, n'y aucun moyen de modifier l'expérience de l'utilisateur en choisissant différents critères, il est donc impossible d'évaluer ce critère.**

## 5. GESTION DES ERREURS

**Description :**

Moyens permettant d'une part d'éviter ou de réduire les erreurs, d'autre part de les corriger lorsqu'elles surviennent.

## 5.1 Protection Contre les Erreurs

Note : 1/4

(0 = très mauvais, 1 = mauvais, 2 = moyen, 3 = bon, 4 = très bon)

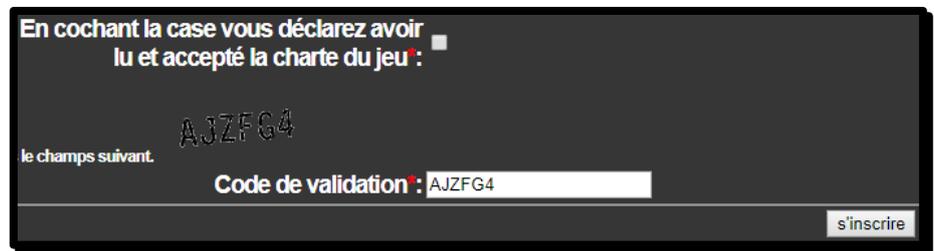
### Description :

Mettre en place des moyens pour détecter et prévenir les erreurs. Par exemple, toutes les actions possibles sur une interface doivent être envisagées et plus particulièrement les appuis accidentels des touches du clavier afin que les entrées non-attendues soient détectées.

Les + :

Les - : Il n'y a pas de façon de détecter les erreurs ou les appuis accidentels.

Lors du remplissage du formulaire, si des informations comme la charte d'utilisation ne sont pas acceptées, le bouton « s'inscrire » n'est pas grisé.



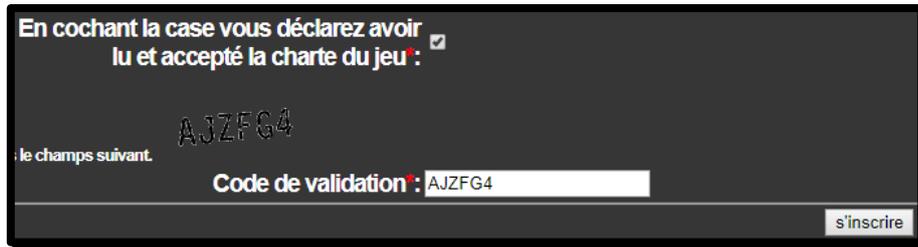
En cochant la case vous déclarez avoir lu et accepté la charte du jeu:

AJZFG4

le champs suivant.

Code de validation: AJZFG4

s'inscrire



En cochant la case vous déclarez avoir lu et accepté la charte du jeu:

AJZFG4

le champs suivant.

Code de validation: AJZFG4

s'inscrire

Même couleur du bouton « s'inscrire »

## 5.2 Qualité des Messages d'Erreurs

Note : 3/4

(0 = très mauvais, 1 = mauvais, 2 = moyen, 3 = bon, 4 = très bon)

### Description :

*S'assurer que l'information donnée aux utilisateurs sur la nature des erreurs commises (syntaxe, format, etc.) et sur les actions à entreprendre pour les corriger, soit pertinente, facile à lire et exacte. Par exemple, utiliser un vocabulaire neutre, non-personnalisé, non réprobateur dans les messages d'erreurs ; éviter l'humour.*

**Les + :** Les messages d'erreur sont visibles étant donné qu'ils sont situés en haut de la page, d'une couleur rouge. L'origine, la cause, sont aussi indiquées dans le message.

**Inscription au jeu**

- Le code de validation n'est pas correctement saisi.
- Vous devez accepter la charte pour vous enregistrer dans WoD.
- Le mot de passe n'est pas valide.
- Le pseudonyme est obligatoire.
- L'adresse mail est obligatoire.
- Vous n'avez pas défini le sexe de votre personnage.
- Le email que vous avez donné existe déjà dans le jeu

Pseudonyme :

Mot de passe :

Confirmez le mot de passe :

**ATTENTION**  
L'adresse mail que vous allez indiquer doit exister, car vous y recevrez un message contenant un lien vous permettant d'activer votre compte.  
Sans cette activation, votre compte ne fonctionnera pas !

E-mail :

Votre personnage sera :  un homme  une femme

**Charte du jeu**  
Vous devez avoir lu la charte du jeu et l'accepter pour continuer l'inscription. [charte du jeu](#)

En cochant la case vous déclarez avoir lu et accepté la charte du jeu :

**Code de validation**

Afin d'éviter les moteurs d'inscription, veuillez écrire ce code dans le champs suivant.

Code de validation :

Les champs marqués par \* sont obligatoires.

**Les - :** La couleur rouge choisie est très agressive et réduit la lisibilité des messages d'erreur.

### 5.3 Correction des Erreurs

Note : 0/4

(0 = très mauvais, 1 = mauvais, 2 = moyen, 3 = bon, 4 = très bon)

**Description :**

Mettre à la disposition des utilisateurs des moyens pour corriger leurs erreurs. Par exemple, fournir la possibilité de modifier les commandes lors de leur saisie.

**Les + :**

**Les - : Pas de précisions fournies quant aux erreurs commises lorsque les messages d'erreur apparaissent. Les données inscrites auparavant ne sont pas récupérées.**

The screenshot shows a registration form with the following fields and content:

- Pseudonyme :** utilisateurPro
- Mot de passe :** [masked]
- Confirmez le mot de passe :** [masked]
- E-mail :** utilisateurPro@hotmail.com
- Votre personnage sera :**  un homme,  une femme
- Code de validation :** AJZFG4
- Code de validation :** AJZFG4

Other text on the form includes: "ATTENTION L'adresse mail que vous allez indiquer doit exister...", "Charte du jeu Vous devez avoir lu la charte du jeu...", "En cochant la case vous déclarez avoir lu et accepté la charte du jeu : ", and "s'inscrire" button.

The screenshot shows the same registration form as above, but with several error messages in red text:

- Le code de validation n'est pas correctement saisi.
- Vous devez accepter la charte pour vous enregistrer dans WoD.
- Le mot de passe n'est pas valide.
- Le pseudonyme est obligatoire.
- L'adresse mail est obligatoire.
- Vous n'avez pas défini le sexe de votre personnage.
- Le email que vous avez donné existe déjà dans le jeu

The "Code de validation" field now contains "AJZFG4" and the "En cochant la case" checkbox is unchecked. The "s'inscrire" button is still present.

## 6. HOMOGENEITE/COHERENCE

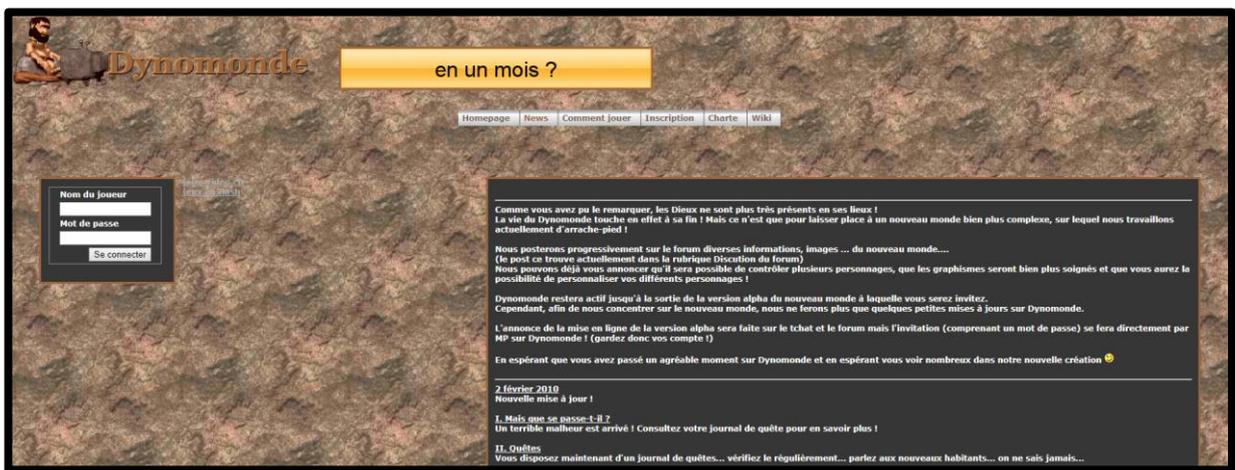
Note interface : 4/4

(0 = très mauvais, 1 = mauvais, 2 = moyen, 3 = bon, 4 = très bon)

### Description :

*Les choix de conception d'interface doivent être conservés pour des contextes identiques, et doivent être différents pour des contextes différents. Par exemple, toujours afficher au même endroit l'incitation pour la saisie des données ou des commandes.*

**Les + :** La charte graphique du site est semblable sur toutes les pages accessibles au visiteur. L'agencement des fenêtres est généralement identique sur chaque page : la boîte de connexion est toujours située à gauche du site, en dessous du logo « Dynamonde », ce dernier est toujours dans le coin en haut à gauche du site, les données sont toujours inscrites dans un cadre noir. La police possède le même format en adéquation avec le niveau d'information proposé.



Les - :

## 7. SIGNIFIANCE DES CODES ET DENOMINATIONS

Note : 2/4

(0 = très mauvais, 1 = mauvais, 2 = moyen, 3 = bon, 4 = très bon)

### Description :

*Il doit y avoir adéquation entre l'objet ou l'information affichée ou entrée, et son référent. Par exemple, rendre les règles d'abréviation explicites.*

**Les + : Il n'y a pas vraiment d'abréviations utilisées sur tout le site.**

**Lorsqu'il y a une abréviation, cette dernière est expliquée avec un court texte.**

#### **Mais que veulent dire ces abréviations et ces chiffres ?**

- PV : Ce sont vos points de vie, au début vous ne pouvez en avoir que 50 au maximum. Si vous êtes blessé, vous perdrez des PV et si vous passez à 0/50 PV, vous mourrez.
- PA : Ce sont vos points d'action. Chaque action (se déplacer, combattre...) coûte un certain nombre de PA, mais ne vous en faites pas, vous en gagnez 1 régulièrement (toutes les 4-5 minutes).
- XP : Les points d'XP représentent l'expérience que vous avez acquise. Elle permet de faire évoluer votre personnage, le rendre plus fort, plus résistant, lui faire apprendre de nouvelles compétences... Au début, vous commencez avec 3500 XP offertes par les Dieux.

**Les - : Malheureusement, il y a aussi une absence d'icônes pouvant aider le visiteur du site dans sa navigation.**

## 8. COMPATIBILITE

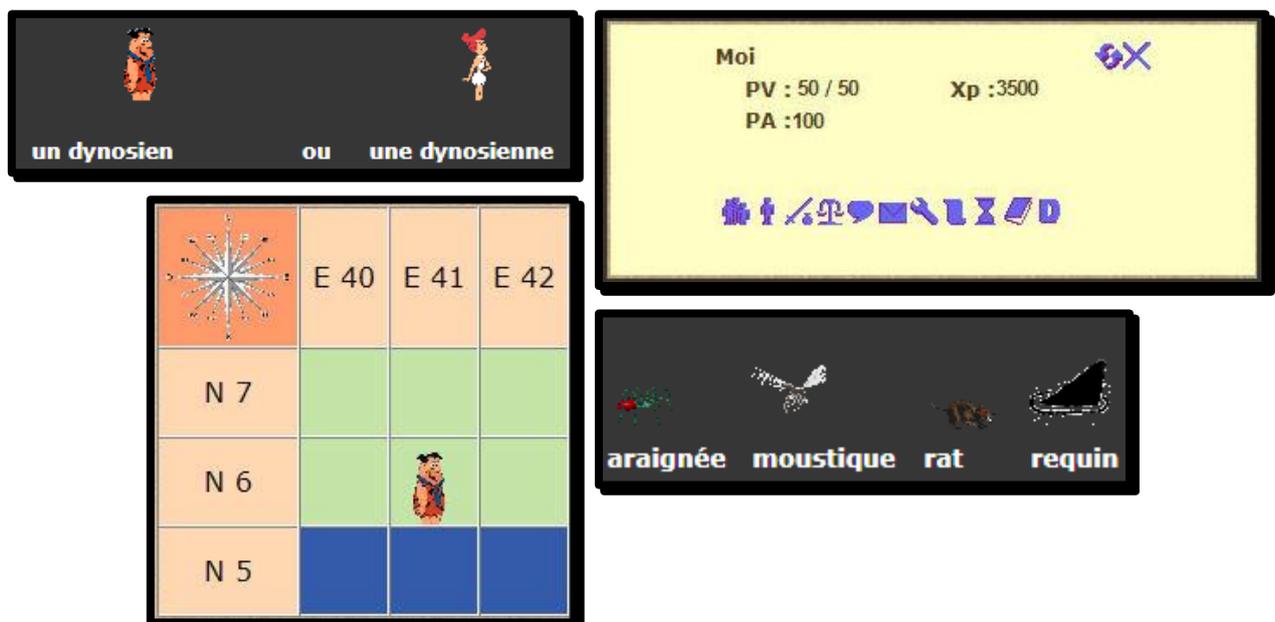
Note : 4/4

(0 = très mauvais, 1 = mauvais, 2 = moyen, 3 = bon, 4 = très bon)

### Description :

*Il faut qu'il y ait accord entre les caractéristiques des utilisateurs et des tâches, d'une part, et l'organisation des sorties, des entrées et du dialogue d'une application donnée, d'autre part. Par exemple, les termes employés doivent être familiers aux utilisateurs, et relatifs à la tâche à réaliser.*

**Les + :** Les informations données sont en rapport avec l'objectif du site, à savoir le jeu en ligne proposé par celui-ci. Toutes ces informations sont dans la page « Comment jouer ». Des exemples du jeu sont fournies : il y a des images des icônes utilisées pour définir le joueur et les ennemis, des images de l'interface du jeu. La carte du jeu est aussi présente, avec une boussole pour expliciter le fonctionnement de la carte.



Les - :

## SYNTHESE DE L'INTERFACE

## Résumé des notes :

<b>1. Guidage</b>	
1.1 Lisibilité	2
1.2 Incitation	0
1.3 Groupement/Distinction entre Items	1
1.4 Feedback immédiat	0
<b>2. Charge de travail</b>	
2.1 Brièveté	2
2.2 Densité Informationnelle	3
<b>3. Contrôle explicite</b>	
3.1 Actions Explicites	3
3.2 Contrôle Utilisateur	Impossible à déterminer
<b>4. Adaptabilité</b>	
4.1 Flexibilité	0
4.2 Prise en Compte de l'Expérience de l'Utilisateur	Impossible à déterminer
<b>5. Gestion des Erreurs</b>	
5.1 Protection Contre les Erreurs	1
5.2 Qualité des Messages d'Erreurs	3
5.3 Correction des Erreurs	0
<b>6. Homogénéité/Cohérence</b>	4
<b>7. Signifiante des Codes et Dénominations</b>	2
<b>8. Compatibilité</b>	4
<b>Moyenne :</b>	1,79

**Synthèse écrite :** Le site du jeu en ligne Dynomonde est en soit en rapport avec son contenu. La charte graphique utilisée est respectée dans tout le site, un point positif. On ressent donc bien l'appartenance préhistorique que ce veut donner le jeu. Cependant, l'accessibilité aux différentes pages est déplorable, le visiteur n'est pas aidé dans la navigation. Un gros défaut du site est son formulaire. Ce dernier n'a aucune aide proposée : pas de correction ni de protection face aux erreurs, comme les appuis accidentels. Un autre problème rencontré est l'absence de personnalisation.

Pour conclure, si le site possède une forme correcte et bien organisée, son maniement est complexe et manque d'assistance.

## Charte Graphique

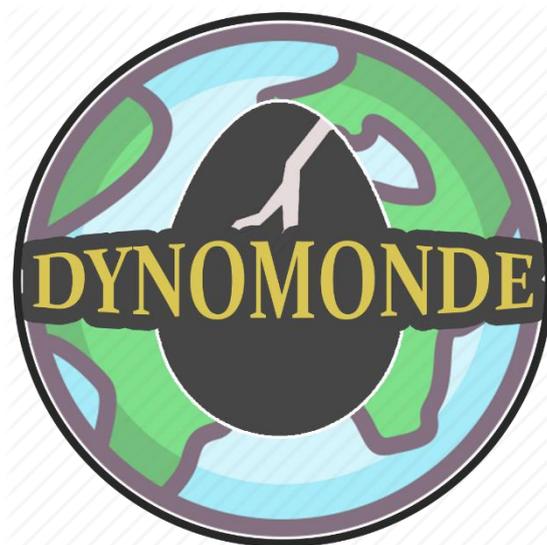
### 1 – Logotype

Lors de la réalisation d'un logotype permettant de distinguer clairement le site, trois ont été façonnés à l'aide de l'outil PhotoShop :

Tandis que le premier était tout d'abord une ébauche, les deux autres sont beaucoup plus finalisés.



Le troisième logo a été retenu de par sa caractérisation grâce à la couleur jaune du texte, censé représenter l'âge de pierre. Il possède un style Flat Design, bien représenté par la terre assez lisse et l'œuf de dinosaure noir. Le devant du logo est occupé par le nom du site, étiré de façon qu'il entoure la terre. Ce dernier logo présente également une meilleure visibilité grâce à l'éclaircissement de la terre ainsi que l'épaississement des bordures de « Dynomonde » qui permet à ce dernier de mieux se détacher du reste du logo.

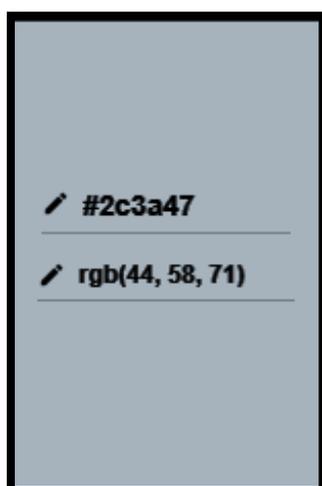


## 2 – Couleurs

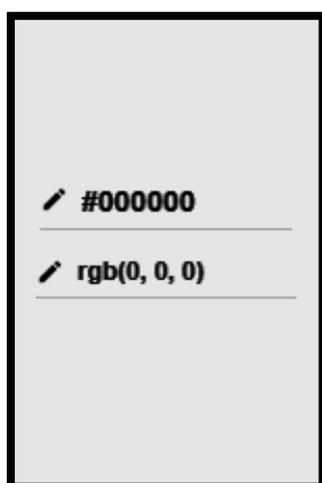
Pour les couleurs, plusieurs ont été utilisées afin de fabriquer un site moderne et épuré, en gardant un style Flat Design.



Le jaune or pâle est principalement utilisé par le fond du site et le texte du logotype. Il apparaît aussi en dessous d'un titre de page dans le header lorsque l'utilisateur est sur une page spécifique.



Le bleu-gris foncé se retrouve dans la banderole du header et du footer et dans la boîte d'inscription. Il est aussi exploité dans les grands titres et les bordures supérieures des cadres. Son adaptation est très convaincante car elle possède un charme s'appliquant parfaitement aux couleurs claires. C'est pour cela que le texte est aussi de cette couleur, car elle contraste bien avec la couleur précédemment décrite.



Le blanc est la couleur principale pour tout ce qui est de l'ordre des titres de pages dans la barre de navigation et les liens dans le footer.

### 3 – Typographie

Pour la typographie, deux ont été employées :

Une première, assez simple, qui bénéficie d'une facilité de lecture, dont la version Regular est utilisée pour le texte et la version Bold pour les titres et emphases :



Une seconde qui joue avec les formes des lettres, adoptée pour les titres et sous-titres dans les différentes pages :



### 4 – Les éléments graphiques

De nombreuses icônes « flat » sont utilisées, issues du site [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com) et créées par Freepik (CC 3.0 BY).

Ces icônes sont :



En fond, nous avons utilisé l'œuvre « Flat Landscape » de Edicz sur laquelle nous avons fait jouer saturation et coloration afin d'obtenir les couleurs de la maquette.

## 4 – Maquettes

Quatre maquettes ont été réalisées pour donner un aperçu de la forme du site et comment est organisé son contenu :

### - une page d'accueil



## - une page « Comment jouer »

[Accueil](#)
[Comment Jouer ?](#)
[Nouveautés](#)
[Wiki](#)
[Charte Mentions Légales](#)
[Inscription](#)
[Administration](#)

## Comment Jouer ?

**Navigation Rapide**

- [I. Naître et Evoluer](#)
- [II. Bouger, taper et se soigner](#)
- [III. Communiquer](#)
- [IV. Et le reste ?](#)

Bonjour et bienvenue sur Dynomonde. Cette partie a pour but d'expliquer rapidement comment jouer à Dynomonde.

### I. Naître et Evoluer

Dans Dynomonde, vous incarnez un dynosien ou une dynosienne.

Le but du jeu est de parcourir le vaste et dangereux monde de Dynomonde afin de faire évoluer votre personnage. En haut à gauche de votre écran se trouvent les principales informations sur votre personnage .

**Mais que veulent dire ces abréviations et ces chiffres ?**

- PV : Ce sont vos points de vie, au début vous ne pouvez en avoir que 50 au maximum. Si vous êtes blessé, vous perdrez des PV et si vous passez à 0/50 PV, vous mourrez.
- PA : Ce sont vos points d'action. Chaque action (se déplacer, combattre...) coûte un certain nombre de PA, mais ne vous en faites pas, vous en gagnez 1 régulièrement (toutes les 4-5 minutes).
- XP : Les points d'XP représentent l'expérience que vous avez acquise. Elle permet de faire évoluer votre personnage, le rendre plus fort, plus résistant, lui faire apprendre de nouvelles compétences... Au début, vous commencez avec 3500 XP offertes par les Dieux.

**Comment faire évoluer mon personnage ?**

Pour cela, il faut d'abord cliquer sur l'icône du menu : Informations personnelles. Dans ce menu vous augmentez vos caractéristiques en échange d'XP en cliquant sur l'icône en forme de plus à coté de la caractéristique que vous désirez augmenter. Vous pouvez aussi acheter des compétences afin de pouvoir réaliser de nouvelles actions comme l'artisanat ou la forge. (reportez vous au wiki pour plus d'informations). [...]

### II. Bouger, taper et se soigner

**Et comment gagner de l'XP ?**

Il y a de nombreuses manières de gagner de l'XP. La plus simple est de tuer des monstres. Pour cela, il faut d'abord cliquer sur l'icône carte afin d'afficher la zone de jeu. Le monde dans lequel vous évoluez est plat et fait de cases qui sont numérotées par un système Nord/Sud et Est/Ouest. [...]

**Et les monstres ?**

En voyageant, vous rencontrerez des monstres (araignée, moustique, ratn, equin En passant, la souris sur eux, vous verrez leur nom ainsi que le nombre de points de vie qu'ils ont. En cliquant dessus, un menu apparaîtra, vous permettant entre autres de l'attaquer. [...]

### III. Communiquer

(c) Copyright 2018 Dynomonde. Tous Droits Réservés
[Nous Contacter](#)
[Réseaux Sociaux](#)

- une page « charte »

Accueil Comment Jouer ? Nouveautés Wiki **Charte Mentions Légales** Inscription Administration

**Charte et Mentions Légales**

Toutes les informations sous mentionnées sont applicables pour le domaine Dynomonde ainsi que le forum! Vous devez les avoir lues, comprises et acceptées avant de pouvoir jouer.

**I. Avertissements d'ordre général**

1.1 Il est strictement interdit de tenir des propos injurieux dans l'ensemble du site. Tous les propos insultants à l'encontre d'une appartenance raciale, d'un sexe, d'une nationalité, ou d'une personne physique ainsi que toutes discriminations religieuses sont donc strictement interdits et peuvent amener l'administrateur à bannir définitivement et sans préavis les personnes responsables de tels propos.

1.2 Tous les comportements considérés comme ne respectant pas l'éthique peuvent entraîner un avertissement ou dans les cas graves ou en cas de répétitions un bannissement définitif et sans préavis. Nous nous réservons le droit d'être les seuls juges et aucun recours ne sera accepté.

1.3 Il est strictement interdit de faire de la publicité pour un site concurrent dans l'ensemble du site.

1.4 Le Spam ou tous autres comportements jugés inappropriée par les administrateurs du site, entrainera un avertissement ou une suppression du compte de l'utilisateur.

1.5 Nous sommes les seuls juges de ce qui est approprié ou non sur le site.

**II. Administrateurs**

2.1 Les administrateurs du site se réservent le droit à n'importe quel moment de décider et d'appliquer des changements sur le site sans avertissement préalable et sans qu'aucune voie de recours ne soit possible pour les utilisateurs.

2.2 Les administrateurs s'engagent au bon fonctionnement du site Internet et à le faire évoluer en fonction de leurs possibilités.

2.3 Au même titre que pour les utilisateurs, tout manques de respects à l'encontre d'un administrateur du site seront sanctionnés.

**III. Utilisateurs**

**IV. Divers**

(c) Copyright 2018 Dynomonde. Tous Droits Réservés [Nous Contacter](#) [Réseaux Sociaux](#)

## - une page d'inscription

Accueil Comment Jouer ? Nouveautés Wiki  Charte Mentions Légales Inscription Administration

## Inscription

Le pseudo doit faire entre 3 et 12 caractères et ne peut comprendre de caractères spéciaux.

\* Pseudonyme :  ?

\* Mot de Passe :  ?

\* Confirmer le Mot de Passe :  ?

\* Adresse Mail :  ?

\* Sexe du Personnage :  : Homme  : Femme ?

: Je déclare avoir lu, compris et accepté les [termes et conditions d'utilisation](#). \*

I'm not a robot 

**INSCRIPTION**

\* : Champ Obligatoire ?

(c) Copyright 2018 Dynamonde. Tous Droits Réservés [Nous Contacter](#) [Réseaux Sociaux](#)