

SOMMAIRE

<i>AVANT-PROPOS</i>	<i>1</i>
↓ <i>CHAPITRE 1 PROGRAMMES ET INTERFACES HOMME-MACHINE</i>	<i>3</i>
1.1 - Structure générale d'un programme informatique	3
1.2 - Cycle de vie d'une application	7
1.3 - Les approches pour la réalisation d'une application	10
1.4 - Méthodes d'analyse et de conception	11
1.5 - Les IHM graphiques (GUI)	17
1.6 - Les outils de développement du marché	21
<i>CHAPITRE 2 LE MODELE CONCEPTUEL D'INTERFACE</i>	<i>25</i>
2.1 - Le Schéma Navigationnel d'Interface (SNI) : généralités	26
2.2 - Recherche des fonctions de l'application	27
2.3 - Les symboles du SNI	30
2.4 - Construction d'un SNI	33
2.5 - Construction du SNI à partir du schéma Entités-Relations	38
2.6 - Principes généraux de construction d'un SNI à partir du MCD	44
2.7 - Prise en compte des droits d'accès	63
<i>CHAPITRE 3 LES INTERFACES ORIENTEES FENETRES (GUI)</i>	<i>67</i>
3.1 - Les objets visuels de base	67
3.2 - Les fenêtres	69
3.3 - Les contrôles	78
3.4 - Les interactions avec l'utilisateur ↓	85
↓ <i>CHAPITRE 4 PRINCIPES ERGONOMIQUES</i>	<i>91</i>
4.1 - Les principes généraux de conception	92
4.2 - Organisation interne des fenêtres	103
4.3 - Index des règles de construction des fenêtres	124
<i>CHAPITRE 5 LE MODELE LOGIQUE D'INTERFACE</i>	<i>125</i>
5.1 - Définition des fenêtres et des objets visuels	125
5.3 - Le Schéma d'Enchaînement des Fenêtres (SEF)	133
5.4 - Affinage du SEF : le SEF étendu	146
5.5 - Dessins des boîtes de dialogue	152
<i>CHAPITRE 6 PRESENTATION DU CAS ATHEMA</i>	<i>165</i>
6.1 - Description du projet ATHEMA	165
6.2 - Structure de la documentation	166
6.3 - Le SNI	169
6.4 - Le SEF	177
6.5 - Dessins des boîtes de dialogue	182
<i>Références bibliographiques</i>	<i>185</i>