

Exercice 1. Étude de cas (Convertisseur).

On s'intéresse à la conception d'une interface permettant de réaliser plusieurs types de conversion à savoir: Devise (dinars, dollars, euros, etc.), mesures (cm, m, km, etc), et le codage (décimal, binaire, etc.). L'interface doit contenir:

- Des éléments permettant de faire le choix du type de la conversion (devise, mesure, ou codage).
- Des zones pour saisir la valeur à convertir, ainsi que le résultat.
- Des éléments permettant de faire les différentes sélections: dinars, cm, m, etc.
- Un élément pour effectuer la conversion, et un autre permettant de fermer l'interface.
- Ajouter tout autre élément vous trouverez utiles.

Exercice 2. Étude de cas (Vente de livres)

On s'intéresse à la conception d'une interface permettant de gérer les ventes de livres. L'application doit offrir la possibilité aux utilisateurs de:

- Se connecter via une fenêtre en utilisant un nom utilisateur et un mot de passe.
- Créer un nouveau utilisateur (par un administrateur).
- Afficher la liste de livres disponibles. Les informations relatives aux livres sont: Id, titre, nom auteur, éditeur, années d'édition, quantité disponible, prix, résumé, etc.
- Une zone affichant une description du livre sélectionné.
- Trier les livres selon un critère, par auteur, par date, etc.
- Rechercher un livre selon un critère donné.
- Ajouter une nouvelle commande: Nom client, livres, quantité, prix total, etc.
- Afficher/Modifier/Supprimer les commandes.
- Afficher la liste des clients.
- Ajouter/Modifier/Supprimer un client.
- Les informations relatives aux clients sont: Nom, prénom, sexe, adresse, téléphone, email, etc.
- Vous êtes libre de définir le mécanisme de fonctionnement du logiciel, et de déterminer les éléments graphiques adéquats à utiliser (menus, barre d'outils, boutons, liste, etc.).

Exercice 3.

N.B: Il faut mentionner les règles d'ergonomie ainsi que les propriétés qui s'appliquent aux différents éléments constituant les interface à réaliser dans l'ensemble des exercices.