


Design, innovation créativité	Objets techniques, les services et les changements induits dans la société	La modélisation et la simulation des objets et systèmes techniques	L'informatique et la programmation	
Séquence n°4	Comment réaliser mon cheesecake avec précision ?			
Activité 1	Crayon et papier pour créer une application ?			
Compétences Travaillées	S'approprier un cahier des charges (CT.2.3) Imaginer des solutions en réponse au besoin (CT.2.5) Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux. (CT.3.1)			DIC.1.2 DIC.1.5 OTSCIS.2.1



Machine (IHM).



En premier lieu, il y a une 1^{ère} étape importante à faire : dessiner cette interface !

En effet, le graphisme d'une application doit être soigneusement pensé afin de la rendre **ergonomique** (facile à utiliser) et **esthétique** (jolie à regarder).

1- A l'aide des informations ci-dessous, complète les éléments dans le tableau du cahier des charges :

- a- L'application doit permettre de convertir les unités de mesure anglo-saxonnes suivantes en mesures du système international utilisé en France :
 - Oz. solide en gramme
 - Cup en mL
 - Tsp (Tea spoon) en mL
 - Tbsp (Table spoon) en mL
- b- L'application doit lancer le calcul de chaque type de conversion par un bouton spécifique.
- c- L'application doit se présenter sur un écran unique : tous les objets doivent être visibles et accessibles depuis cet écran.
- d- L'application doit afficher le résultat de la conversion dans une zone de texte unique.
- e- L'application doit permettre la saisie d'une mesure à convertir dans une zone de texte unique.
- f- L'application doit permettre d'effacer les valeurs (mesure et résultat) avec un bouton « Reset ».
- g- L'application doit être agrémenté d'un titre portant son nom « Unit converter ».
- h- L'application doit être agrémentée d'une image en rapport avec le thème de l'application.

Fonctions	Critère	Niveau
Convertir des unités de mesure	Oz. => gramme	1 bouton
Afficher un résultat	Indiquer la zone de saisie	
	Afficher les valeurs saisies	
		1 étiquette (label)
		1 zone de texte
	Remise à « 0 » des zones de texte	
Plaire à l'utilisateur	Un titre	1 étiquette (label)
	Une image en rapport avec l'application	1 image

Document élève

Nom et Prénom :

Classe :

Date :

Page 1 sur 2

2- Dessine les différents éléments qui devront apparaître sur ton écran d'après les éléments du **cahier des charges** ci-dessus et indique sur ton dessin la nature de chaque l'objet placé dans l'IHM

