

Les interfaces Homme-Machine

Présentation de l'IHM

Une interface Homme-Machine ou IHM représente l'intermédiaire entre l'utilisateur(e) et un équipement numérique comme ordinateur, un smartphone, l'ordinateur de bord d'une voiture, etc..

L'IHM permet :

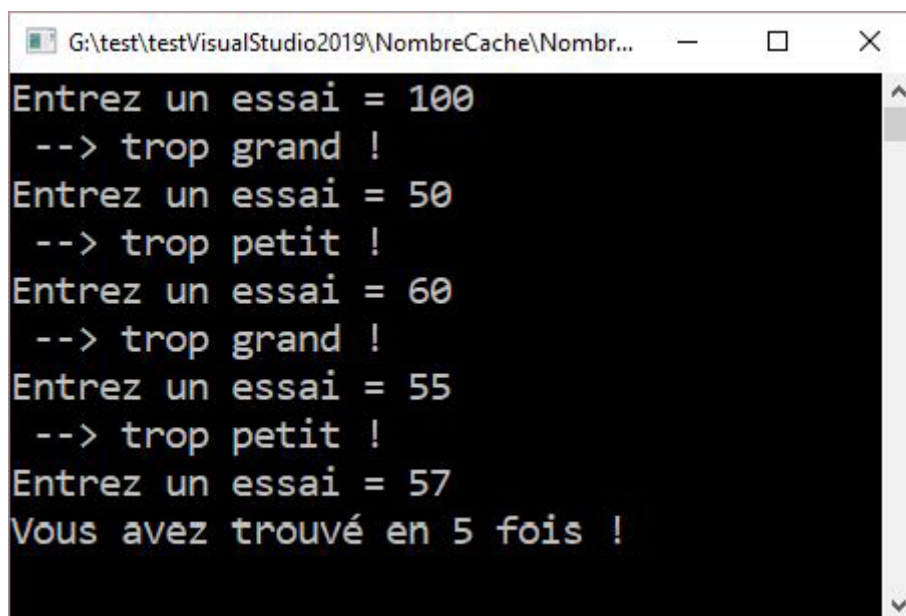
- la **communication** entre l'utilisateur et l'équipement numérique ;
- l'équipement va pouvoir **transmettre** à l'utilisateur(e) des **informations** (en affichant un message...),
- l'utilisateur(e) va pouvoir transmettre également des informations (en cliquant sur un bouton, par exemple).

Le but de l'IHM est de **faciliter la communication**. Si au début de l'informatique cela nécessitait des connaissances dans le fonctionnement des ordinateurs, les IHM actuelles sont très **intuitives** et ne nécessitent plus aucune connaissance techniques.

L'IHM a d'abord été de type **texte (TUI)**, puis **graphique (GUI)** pour devenir maintenant **orienté objet (OOUI)**. Au fil du temps, l'IHM a offert de plus en plus de possibilités d'interactions.

TUI : Text User Interface

- **Mode d'affichage** : texte
- **Unité d'affichage** : caractère (basé sur le code ascii)

A screenshot of a text-based user interface running in a Windows command prompt window. The window title is "G:\test\testVisualStudio2019\NombreCache\Nombr...". The text inside the window shows a game where the user is asked to guess a number. The user enters 100, 50, 60, 55, and 57, receiving feedback like "trop grand !" or "trop petit !". Finally, the program says "Vous avez trouvé en 5 fois !".

```
G:\test\testVisualStudio2019\NombreCache\Nombr...
Entrez un essai = 100
--> trop grand !
Entrez un essai = 50
--> trop petit !
Entrez un essai = 60
--> trop grand !
Entrez un essai = 55
--> trop petit !
Entrez un essai = 57
Vous avez trouvé en 5 fois !
```

Graphic User Interface

- **Mode d'affichage** : graphique
- **Unité d'affichage** : pixel (point)

Il est possible de dessiner donc de jouer sur l'illusion du réel.

En plus du clavier, la souris fait son apparition en permettant de "pointer" sur un élément de l'interface comme un bouton. Cela facilite considérablement les interactions.

Le GUI apporte la convivialité, la simplicité d'utilisation et un aspect visuel plus proche du réel. En contrepartie, les ordinateurs doivent être de plus en plus puissants car il faut de plus en plus de ressources.



From:
/ - Les cours du BTS SIO

Permanent link:
</doku.php/bloc1/fichesavoirsihm?rev=1637876459>

Last update: 2021/11/25 22:40

