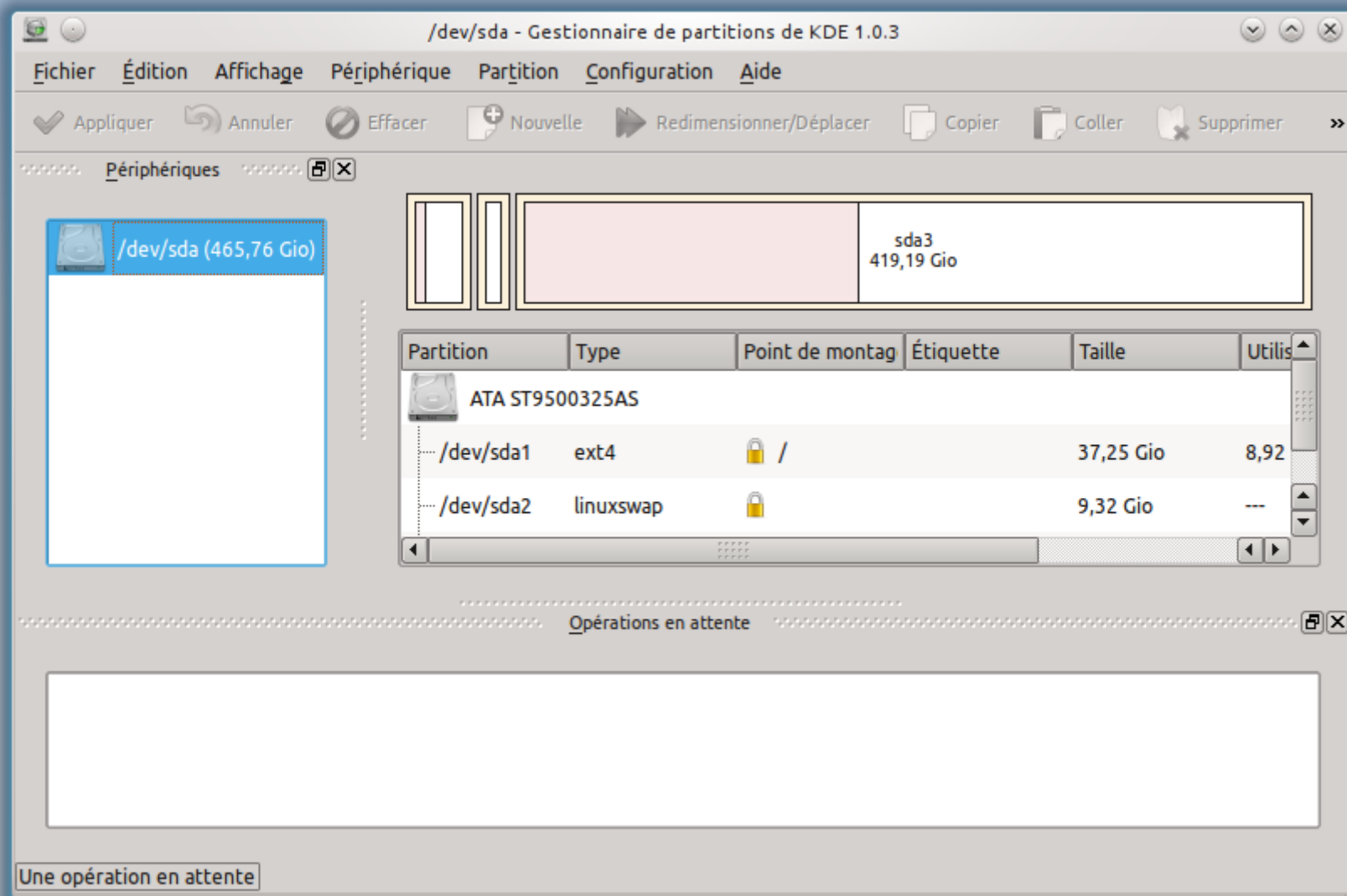


Créer des interfaces graphiques
intuitives avec Qt et KDE

L'espace est précieux

- Eviter de gâcher de l'espace sur l'écran
- Erreurs fréquentes :
 - Doubles marges
 - Groupes imbriqués

Doubles marges 1/2

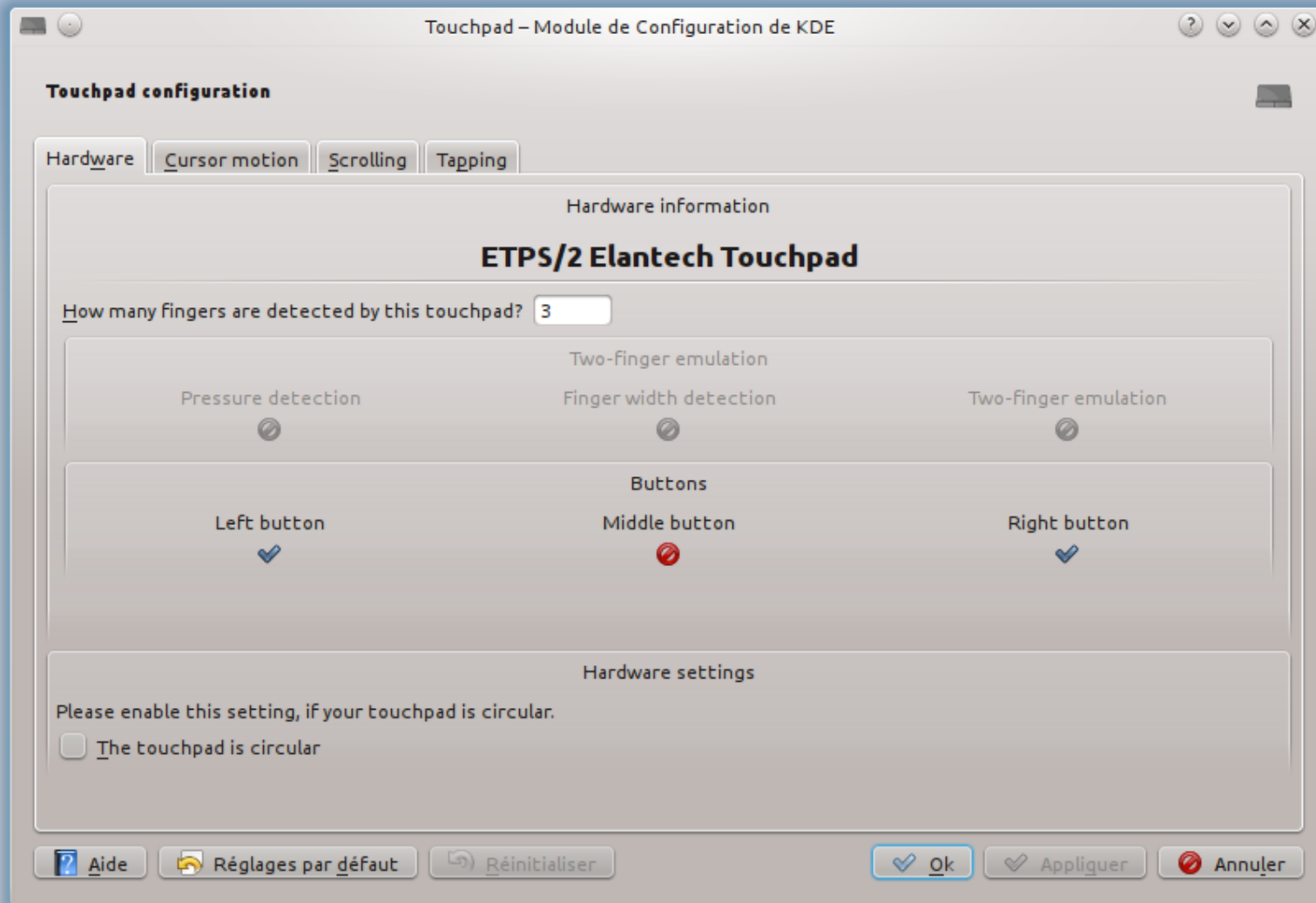


Doubles marges 2/2

Solution :

- `layout()->setMargin(0);`

Groupes imbriqués 1/2



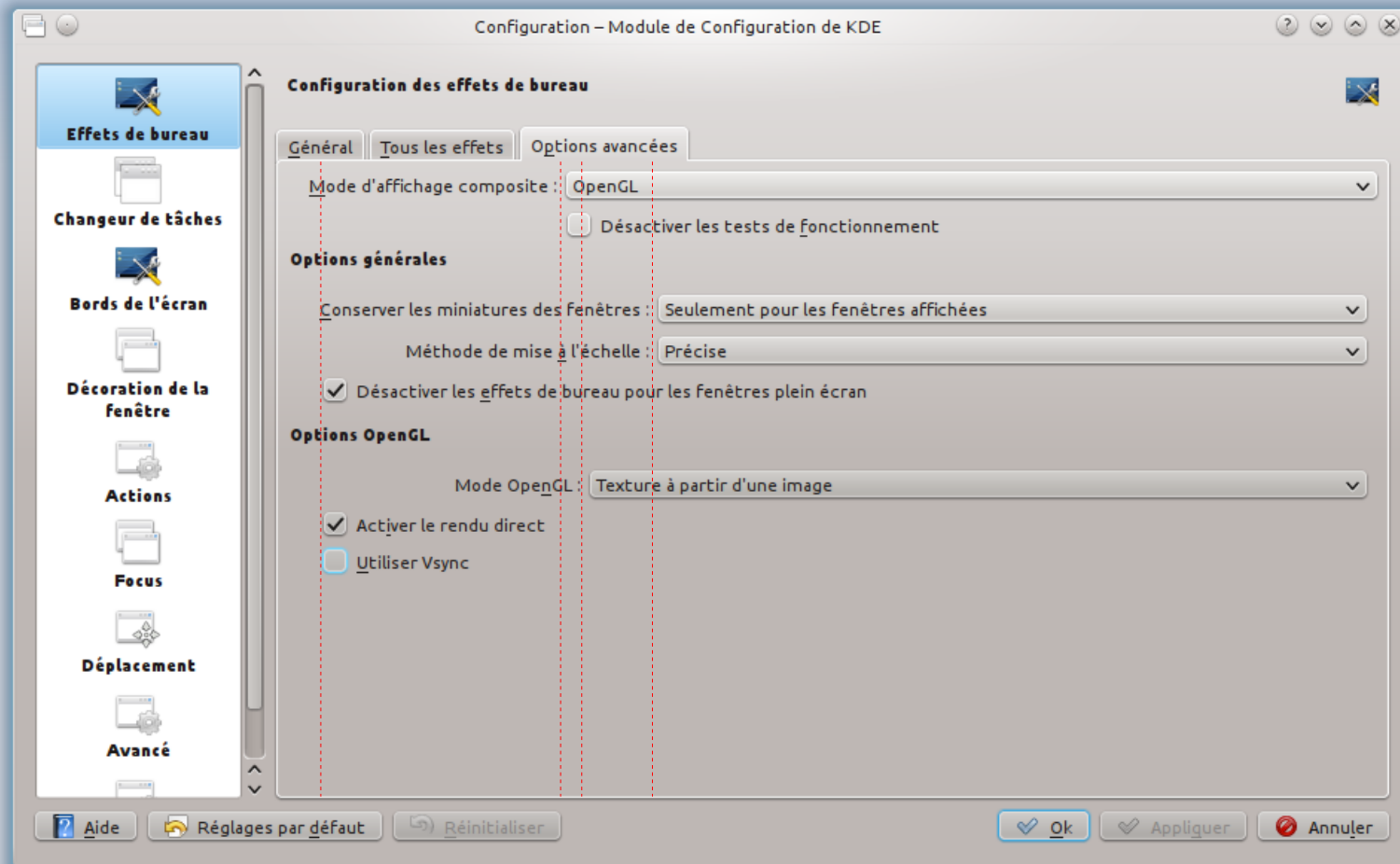
Groupes imbriqués 2/2

Solutions :

- Pour les groupbox : `setFlat(true);`
- Pour les onglets : `setDocumentMode(true);`
- Repenser le design de la fenêtre

Lignes directrices 1/2

Eviter d'avoir trop de « lignes directrices »



Lignes directrices 2/2

Solutions

- Mettre tous les widgets dans un même layout
- Utiliser ColumnResizer <http://tinyurl.com/columnresizer>

Soignez la première impression

- Une application doit être utilisable sans avoir à redimensionner d'éléments graphiques
- Éléments à surveiller :
 - Taille des fenêtres
 - Tailles des éléments ajustables dans la fenêtre (panneaux latéraux, vues maîtres-esclaves)
 - Tailles des colonnes dans les listes (difficile !)

Tester la première impression

Plusieurs méthodes :

- Effacer les fichiers de configuration
- Créer un utilisateur de test

Principe de moindre surprise 1/2

Utiliser des composants standards :

- KDialog, ou au moins KDialogButtonBox
- KMessageBox

Principe de moindre surprise 2/2

Utiliser les composants de manière standard :

- Taille des widgets
- Taille et choix des polices : KGlobalSettings
- Couleurs : KGlobalSettings et KColorScheme
- Icônes et labels : KStandardAction

Référence : HIG (Human Interface Guidelines) KDE :
<http://techbase.kde.org/Projects/Usability/HIG>

Designer



Designer ou code fait main ?

Recette pour interface impossible à faire évoluer :

```
say(« Je n'ai que deux widgets, pas la peine de créer un  
fichier .ui »)
```

```
while need_widget_for_new_feature:
```

```
    say(« Juste besoin d'un autre widget, \  
        je vais l'ajouter au code existant »)
```

```
say(« Au secours ! »)
```

Utilisez Designer !

- Utiliser Designer permet :
 - D'avoir une vision à plus haut niveau
 - De changer rapidement l'organisation d'une fenêtre
 - De confier la fenêtre à un spécialiste en ergonomie
- Une règle simple :
 - Si il y a plus de 4 widgets ou plus de 2 layouts, refaire la fenêtre avec Designer

Trucs pour Designer 1/2

- Utilisez le glisser-déposer
- Renommez les éléments depuis l'inspecteur d'objets
- Raccourcis utiles :
 - Ctrl + 1, 2, 3, 4, 5, 6 : mettre les widgets sélectionnés dans des layouts
 - Ctrl + 0 : casser le layout courant
 - Ctrl + R : aperçu de la fenêtre

Trucs pour Designer 2/2

Intégrer des widgets personnalisés

1. S'assurer que le widget est utilisable par Designer (constructeur qui ne prend qu'un paramètre : le parent du widget)
2. Déclarer le widget comme widget personnalisé
3. L'utiliser

Eviter les boîtes de dialogues

- Casse le rythme de l'utilisation
- Alternatives :
 - Annuler / refaire
 - Bandeaux

Références

- Au sein de KDE
 - HIG : <http://techbase.kde.org/Projects/Usability/HIG>
 - Liste de diffusion sur l'ergonomie :
<https://mail.kde.org/mailman/listinfo/kde-usability>
 - IRC : #kde-usability sur freenode
- Autres HIG :
 - GNOME : <http://library.gnome.org/devel/hig-book/>
 - Apple : <http://tinyurl.com/pomme-hig>
- Articles intéressants :
 - <http://worrydream.com/MagicInk/>
 - <http://www.alistapart.com/articles/neveruseawarning/>
 - ...

Questions ?