

Organigramme/Ordinogramme/Diagramme de flux

Définitions

La plupart des définitions proviennent des trois sites suivants :

<http://www.rcc.ryerson.ca/schools/rta/flowchart/> (Consulté le 30/11/05).

http://www.cs.uregina.ca/dept/manuals/Manuals/2_0StructProg/2_Struct_Prog.html (Consulté le 30/11/05).

<http://www.ijq.net/ia/visvocab/french.html> (Consulté le 30/11/05).

Organigramme

Représentation graphique d'une structure de contenu et des liens hiérarchiques entre les rubriques qui la compose.

Ordinogramme

Représentation graphique d'un algorithme de programmation. L'ordinogramme représente la succession des opérations actuelles ou souhaitées.

Algorithme

Ensemble de règles permettant de résoudre un problème énoncé au moyen d'opérations logiques.

Une suite finie de règles à appliquer, dans un ordre déterminé, à un nombre fini de données, pour arriver, en un nombre fini d'étapes, à un résultat, et cela quelque soit les données traitées. [Encyclopedia Universalis].

Diagramme de flux

(Cette définition provient du site web Dicofr.com - Le Dictionnaire de l'informatique <http://www.dicofr.com/cgi-bin/n.pl/dicofr/definition/>). Consulté le 15 octobre 2004.

Grappe représentant les flux de données circulant en entrée et en sortie d'opérations définies sur les objets d'une application.

Flux de données

Ensemble des informations utiles à une activité précise circulant d'un point à un autre.

Entrée

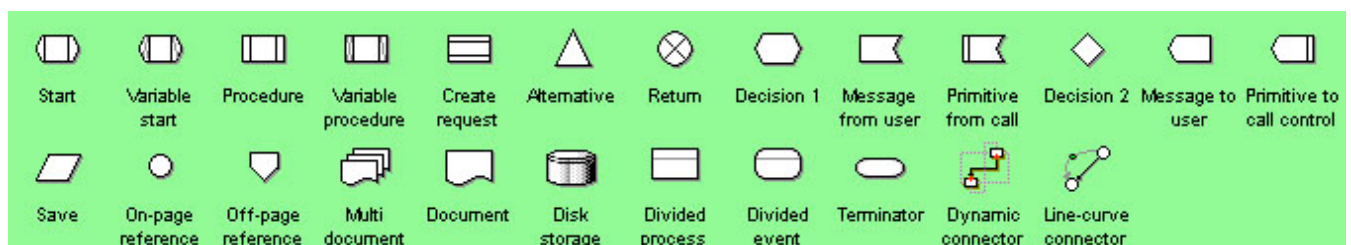
Le processus ou le périphérique qui est utilisé pour l'entrée de données dans l'ordinateur.

Sortie

Le résultat donné par un ordinateur ou des données qui ont été traitées.

Symboles

Quelques symboles du programme Visio de Microsoft



Terminal :

Indique le début ou la fin du programme, du diagramme de flux de données.

Exemple : interface d'accueil présentant le

Page, fichier et piles :

En plus des pages, il y a également les fichiers; paquets des données sans propriété de navigation. Les fichiers sont livrés à l'utilisateur pour un usage externe à l'environnement de navigateur web.

Exemple : dossiers d'éléments audio, vidéo ou visuels, des documents autonomes comme les fichiers PDFs, ou encore des programmes exécutables. Pour ces derniers, nous employons l'icône du document à l'oreille de chien rabattue.

Procédure :

Indique une action ou une étape dans le processus du programme.

Exemple : au niveau le plus simple, il peut s'agir d'une interface présentant une section de l'application. À un niveau plus complexe, il peut s'agir d'une tâche particulière à mettre en oeuvre (effectuer un calcul, générer une courbe, etc.).

Branchement conditionnel simple :

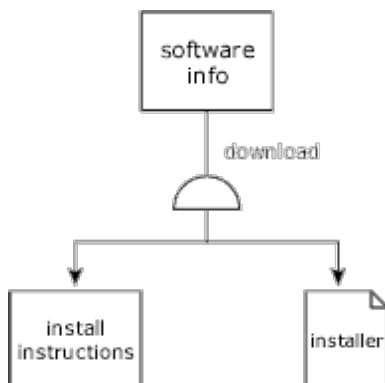
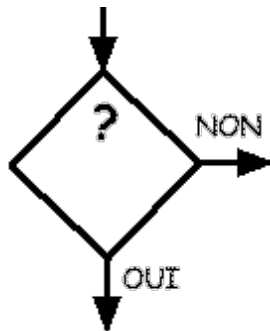
Indique qu'un processus de décision doit s'opérer selon une structure de type : **si...alors...sinon...**

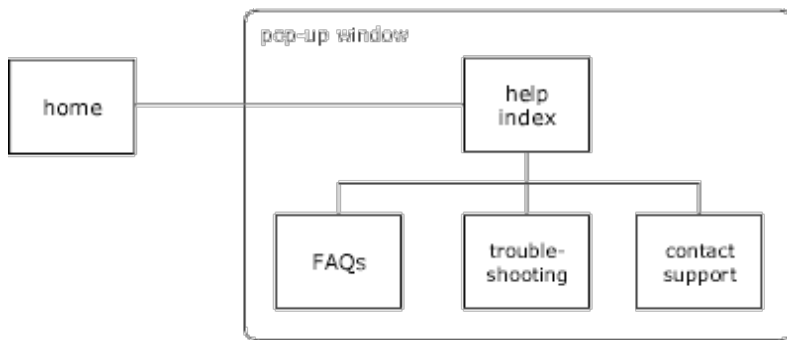
Exemple : si l'utilisateur a essayé l'épreuve plus de 3 fois alors quitter la sous-routine sinon proposer à l'utilisateur de recommencer.

Ensemble concurrent

Un ensemble concourant (représenté par le demi-cercle) est employé dans les cas où une action de l'utilisateur produit des résultats multiples et simultanés.

Exemple : génération d'une fenêtre pop-up en même temps qu'une page chargée la fenêtre principale du navigateur, ou en montrant une page précise tandis qu'un fichier est téléchargé.

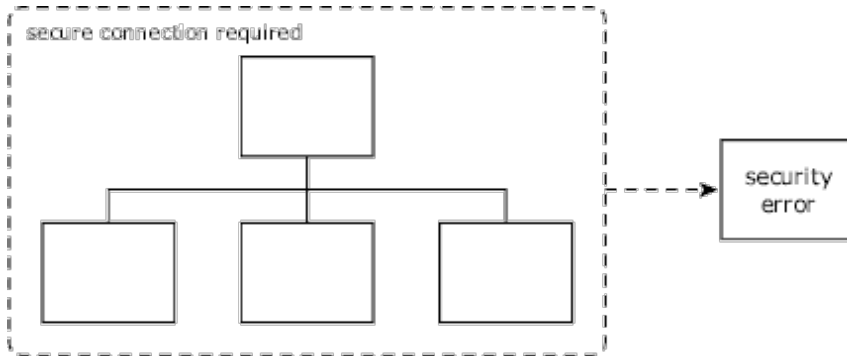




Secteurs

L'élément de secteur (un rectangle aux coins arrondis) est employé pour identifier un groupe de pages qui partagent un ou plusieurs attributs communs.

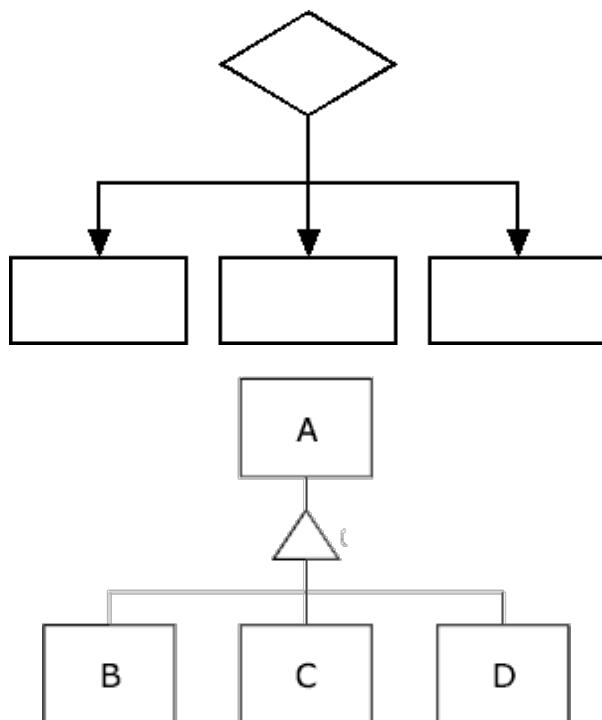
Exemple : apparition dans une fenêtre pop-up ou avoir un certain traitement design unique).



Secteur conditionnel

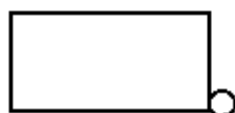
Quand une ou plusieurs conditions s'appliquent à un groupe de pages, ces pages sont incluses dans un secteur conditionnel -- un rectangle aux coins arrondis comme un secteur standard, mais avec le traitement à ligne pleine d'un connecteur conditionnel.

Exemple : appliqués le plus généralement dans les situations impliquant des autorisations d'accès, comme avec une connexion login ou un raccordement encrypté (SSL) est exigé. À la différence des autres types de secteurs, les secteurs conditionnels sont associés à un résultat, qui est produit au cas où la (les) condition(s) ne seraient pas remplies.



Branchement conditionnel multiple : Indique qu'un processus de décision doit s'opérer selon une structure de type : **dans le cas où...alors...** (case of).

Exemple : dans un jeu de rôle, l'utilisateur choisit d'incarner, par la sélection dans une liste ou dans un tableau, un personnage plutôt qu'un autre.



Séquence tempérée :

Indique qu'un compteur de temps déterminera la suite du programme. On peut indiquer le temps à l'intérieur du cercle.

Exemple : une borne interactive est installée dans un foire commerciale. Lorsque celle-ci n'est pas opérée pendant plus de 2 minutes, le programme

active une boucle d'attraction invitant un nouvel utilisateur à interagir avec le programme.



Séquence animée :

Indique la présence d'une séquence animée.

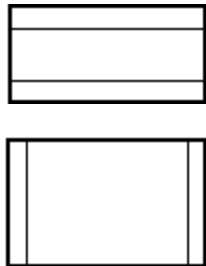
Exemple : une courte séquence animée introduit le sujet qui sera traité dans la rubrique subséquente. Cette animation peut être terminée ("skip intro") à la guise de l'utilisateur.



Éléments encastrés :

Indique qu'il y a des éléments (audio, vidéo, animation, texte) qui sont activables sous la forme de fenêtres locales (pop-up window). On ne quitte pas la page-écran active puisque les nouveaux contenus s'affichent par dessus celle-ci.

Exemple : dans un portfolio d'artiste, on clique sur une oeuvre présentée dans la galerie. Une fenêtre s'ouvre, permettant de voir une version magnifiée de l'oeuvre ainsi que d'autres informations (fiche technique décrivant les techniques et matériaux utilisés pour sa réalisation, etc.).



Sous-routine :

Partie du programme contenant un ensemble d'opérations permettant d'effectuer une tâche particulière. La sous-routine est plus élaborée que la procédure en ce sens qu'elle inclut un nombre plus important d'opérations.

Exemple : une séquence d'initialisation permettant de positionner à leur origine un ensemble d'objets. Une tâche complexe (effectuer un calcul puis en générer une représentation à l'écran sous forme de courbe, etc.).



Entrée ou sortie de données :

Les parallélogrammes représentent des intrants et des extrants à un processus ou à une procédure (ou provenant d'un processus ou d'une procédure).

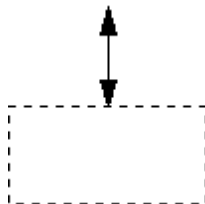
Exemple : l'utilisateur doit entrer certaines informations tels son nom, son courriel, son occupation, etc. Cette fonction sera souvent utilisée avec celle de trace.



Trace :

Indique la présence d'une fonction de trace (cookie) permettant de mémoriser une séquence d'actions ou un parcours particulier.

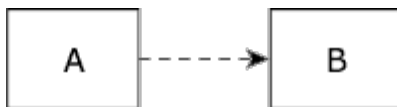
Exemple : garder la trace du parcours de l'utilisateur dans l'application, la sauvegarde d'une configuration d'interface, le pointage d'un jeu, le résultat d'un travail de création, de manipulation ou d'organisation de données, etc.



Téléchargement :

Indique la possibilité de télécharger vers (verser) ou depuis un serveur distant (web, ftp, etc.).

Exemple : dans la section téléchargement (download) d'un site de jeu, possibilité d'accéder à des plugiciels (plug-ins), des rustines (patches), des fonds d'écran (wallpaper), etc.



Connecteur conditionnel

Un connecteur conditionnel (représenté par une ligne trait tillé) est utilisé quand un chemin peut ou ne peut pas être présenté à l'utilisateur suivant les conditions réunies au moment de l'action.

Exemple : il peut y avoir une page contenant une information sensible réservée aux seuls employés de la compagnie. La condition dans ce cas-ci serait le type d'utilisateur (employé); si la condition est vérifiée alors le chemin sera disponible. Si non, aucun chemin n'existera.



Sélectionner/pointer/cliquer/activer :

Lorsque l'utilisateur doit cliquer (souris, clavier, joystick, etc.) sur un objet (image, texte, animation) pour rediriger vers une page-écran ou déclencher une action.



Redirection automatique :

Lorsqu'une séquence ou une sous-routine se termine, le programme continu de s'exécuter automatiquement.

Exemple : à la fin du tunnel d'introduction d'une application, le programme affiche le sommaire (menu principal).

**Connecteur interne :**

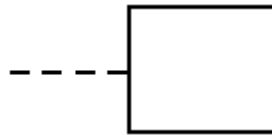
Indique un lien vers une autre étape (partie, séquence) du programme.

Exemple : dans une application de formation, l'échec à une question d'évaluation réinitialise la procédure et présente le problème d'une façon différente.

**Connecteur externe :**

Indique un lien vers une sous-routine du programme, elle même représentée par un ordigramme indépendant.

Exemple : dans un jeu, la procédure de personnalisation ou d'enregistrement des paramètres d'une partie peut nécessiter de répondre à plusieurs questions. Le connecteur externe renverra à cette procédure spécifique.

**Commentaire :**

Permet de commenter une section du programme, d'en clarifier certains aspects. Les commentaires s'inscrivent dans la partie ouverte de la forme graphique, dans le cas présent un rectangle.