

MANUEL D'UTILISATEUR DE COMMOB



Yohan Guerrier

Ingénieur de développement et d'exploitations d'applications

LAMIH-UMR CNRS 8201

Laboratoire d'Automatique, de Mécanique et d'Informatique, industrielles et Humaines

Département Informatique "Décision, Interaction, Mobilité" (DIM) Thème "Interaction et Agents" (InterA)

Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis - Le Mont Houy

F-59313 Valenciennes cedex 9 - FRANCE

Email: yohan.guerrier@gmail.com

Page professionnelle : http://www.univ-valenciennes.fr/LAMIH/membres/guerrier_yohan

Blog: <http://blog.royaumehandi.fr/>

Table des matières

1.	Présentation de COMMOB.....	3
2.	Installation de COMMOB.....	4
3.	Module aide à la communication.....	5
3.1.	Page d'accueil.....	5
3.2.	Pictogramme	6
3.3.	Formulation de phrases à partir de pictogrammes.....	7
3.4.	Création d'un nouveau thème	8
3.2.	Ajout une catégorie	9
3.3.	Création d'un nouveau pictogramme	10
3.4.	Supprimer un thème ou une catégorie	11
3.5.	Supprimer des pictogrammes	12
3.6.	Préparation d'un dialogue.....	13
3.7.	Lecture d'un dialogue préparé	14
4.	Aide à la programmation.....	15

1. Présentation de COMMOB

COMMOB (communication et mobilité) est un logiciel d'aide à la communication utilisant des pictogrammes. L'utilisateur peut former des phrases à partir des pictogrammes. Pour se faire, l'utilisateur sélectionne les pictogrammes voulus, et la phrase se construit automatiquement. COMMOB est initialement prévu pour les transports en commun. Cependant l'utilisateur peut ajouter lui-même ses propres pictogrammes pour élargir les domaines de communication. Ces pictogrammes sont organisés par thèmes et catégories. Par exemple, nous pouvons trouver le thème « transport en commun », et dans ce thème, nous pouvons trouver les catégories suivantes : « voiture, bateau, avion... ». L'utilisateur peut créer une infinité de thèmes et de catégories.

L'utilisateur peut également modifier et supprimer des pictogrammes, des thèmes et des catégories.

Pour les utilisateurs programmeurs, un module « aide à la programmation » est proposé. Ce module permet de saisir du code en JAVA rapidement. Pour ce faire, COMMOB propose des structures de contrôle toute fait. L'utilisateur doit seulement saisir les valeurs des paramètres. Prêtons l'exemple de la boucle FOR. L'utilisateur devra seulement saisir la condition de départ et d'arrivée, puis le pas d'avancement. L'utilisateur peut également ajouter ses propres bouts de code pour créer un logiciel.

Toutes ces fonctionnalités sont accessibles à partir d'un écran d'accueil.

2. Installation de COMMOB

Pour installer COMMOB, vous devez télécharger l'archive à cette adresse :
<http://blog.royaumehandi.fr/?s=ComMob>

Une fois que vous avez téléchargé l'archive, vous devez la décompresser à l'aide d'un logiciel comme Winzip. Ensuite ouvrir le dossier "ComMob v8", et enfin cliquez sur l'exécutable "ComMob v8".

3. Module aide à la communication

3.1. Page d'accueil

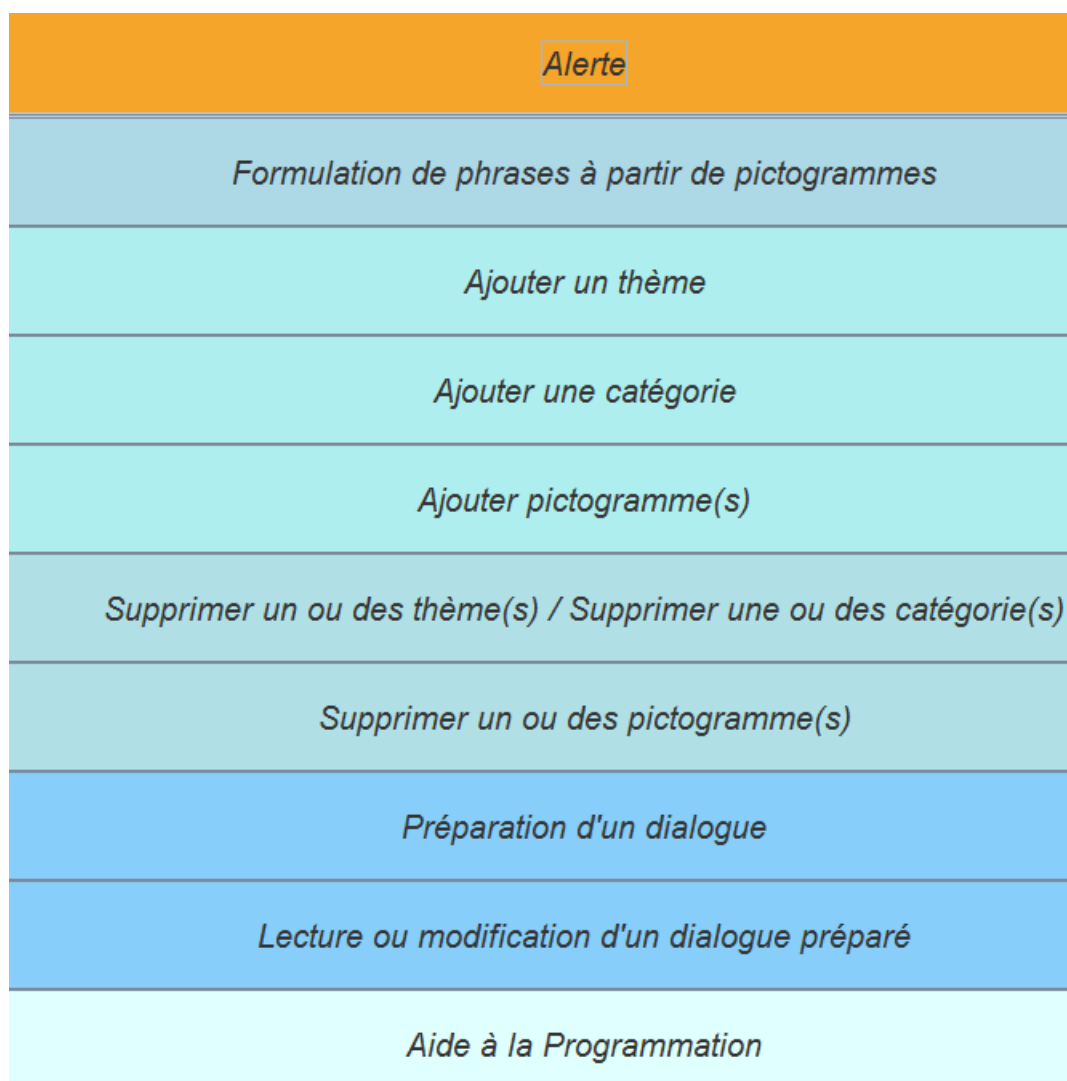


Figure 1 : page d'accueil

Ce module s'organise autour des parties suivantes : « formulation de phrase à partir de pictogrammes », « ajouter un thème », « ajouter une catégorie », « ajouter pictogramme », « supprimer un ou des thèmes/supprimer une ou des catégories » et « supprimer un ou des pictogrammes ». Toutes ces parties sont accessibles à partir de la page d'accueil (**Figure 1**).

Comme vous pouvez constater sur **figure 1**, il y a un bouton nommé « alerte ». Ce bouton permet d'afficher une fenêtre contenant la phrase « j'ai besoin d'aide ». Au même moment, une synthèse vocale prononce cette phrase. Ce bouton « alerte » est présent sur toutes les fenêtres de COMMOB. Comme cela, l'utilisateur peut déclencher une alerte à tout moment.

Les différentes variantes de bleu permettent de regrouper les fonctionnalités entre elles. Par exemple, le bleu clair regroupe toutes les fonctionnalités permettant d'ajouter des éléments à COMMOB.

3.2.Pictogramme



Figure 2 : page d'accueil d'aide à la communication

Cette fenêtre permet de choisir une catégorie pour saisir des phrases à partir de pictogrammes. La première série de bouton correspond aux catégories sélectionner par l'utilisateur à partir de la fenêtre « préférence ». Les colonnes de pictogrammes en dessous de chaque catégorie correspondent aux pictogrammes les plus utilisés.

Pour saisir des phrases, l'utilisateur doit appuyer sur une catégorie ou un pictogramme.

Le bouton préférence permet de modifier plusieurs paramètres de COMMOB comme la taille et la couleur de l'écriture.

3.3. Formulation de phrases à partir de pictogrammes

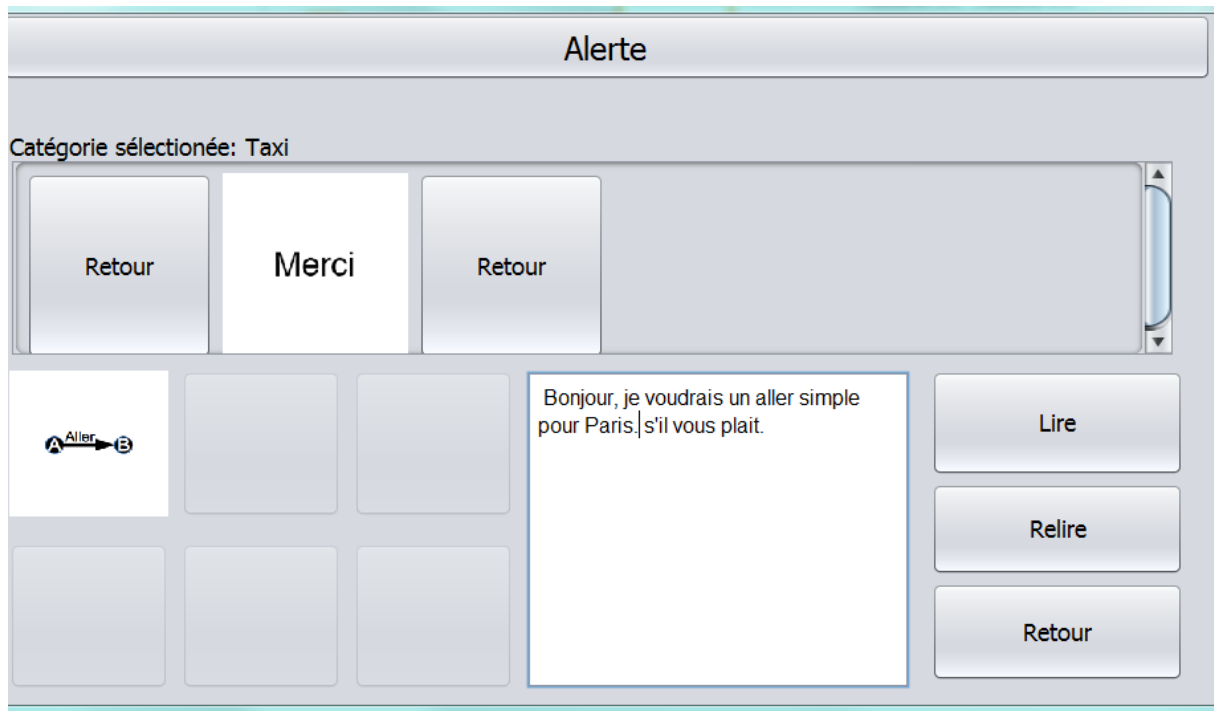


Figure 3 : formulation de phrase à partir de pictogramme

L'utilisateur sélectionne des pictogrammes qui s'affichent automatiquement dans la zone à gauche du texte. En même temps, la phrase se construit dans la zone de texte.

Lorsque l'utilisateur sélectionne un pictogramme, COMMOB propose d'autres pictogrammes en fonction du pictogramme sélectionné. Sur la **figure 3**, nous pouvons voir que l'utilisateur a sélectionné le pictogramme « aller simple ». COMMOB a construit la phrase « Bonjour, je voudrais aller simple pour Paris, s'il vous plait ». Le mot Paris a été ajouté par l'utilisateur à l'aide d'un clavier virtuel.

Si l'utilisateur clique sur un pictogramme sélectionné, le pictogramme s'efface, et la phrase se met à jour.

Le bouton lire permet de faire dire à COMMOB la phrase construite par l'utilisateur, et de l'afficher sur l'écran. Ensuite COMMOB efface automatiquement la phrase pour que l'utilisateur puisse en refaire une autre.

Le bouton relire permet de prononcer et d'afficher la phrase précédente.

Le bouton retour permet de revenir à l'écran précédent (**figure 2**).

3.4.Création d'un nouveau thème

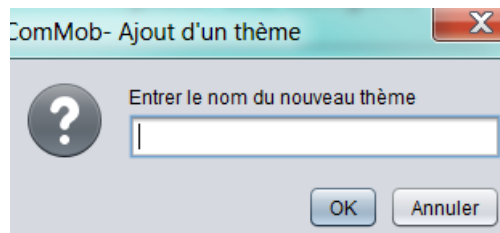


Figure 4 : création d'un nouveau thème

L'utilisateur doit saisir le nom de son nouveau thème et valider. Après la validation, COMMOB demande à l'utilisateur s'il souhaite ajouter de nouvelles catégories dans le thème créé. Si l'utilisateur accepte, COMMOB ouvre automatiquement le module « création d'une catégorie ».

3.2. Ajout une catégorie

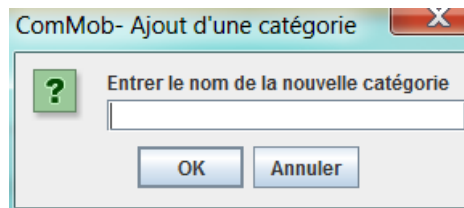


Figure 5 : Ajout d'une catégorie

Pour ajouter une catégorie, l'utilisateur doit d'abord choisir le thème qui va contenir la nouvelle catégorie, puis saisir le nom de la catégorie.

Lorsque l'utilisateur valide, COMMOB demande s'il souhaite ajouter une nouvelle catégorie dans le thème précédemment sélectionné. Cela permet d'éviter la sélection du thème.

3.3.Création d'un nouveau pictogramme

The screenshot shows a software window for creating a new pictogram. At the top, there are three buttons: 'Quitter', 'Enregistrer', and 'ALERTE'. Below these is a section labeled 'Pictogramme :'. In the center of this section is a selected image of a woman and a man. Below the image is a dropdown menu labeled 'Catégorie : Avion'. Underneath that is a large, empty text area labeled 'Signification du pictogramme:'. At the bottom of the window, there are two more dropdown menus: 'Type du mot : phrase' and 'Type de mot à suivre : phrase'.

Figure 6 : création d'un pictogramme

Lorsque l'utilisateur crée un nouveau pictogramme, il doit d'abord sélectionner le thème qui va contenir le pictogramme, puis il choisit dans son ordinateur la photo représentant le pictogramme. Ensuite il indique le nombre de pictogrammes à réaliser dans ce thème. Cela permet de ne pas sélectionner le thème à chaque nouveau pictogramme. L'étape finale est représentée par la **figure 6**. Nous pouvons voir que l'utilisateur doit renseigner un certain nombre d'informations sur le pictogramme. Type de mot et type de mot suivant permettent à COMMOB de proposer des pictogrammes par rapport au pictogramme sélectionné par l'utilisateur.

Les boutons servant à enregistrer ou annuler se trouvent en haut de la fenêtre pour ne pas être recouverts par un clavier virtuel.

3.4. Supprimer un thème ou une catégorie

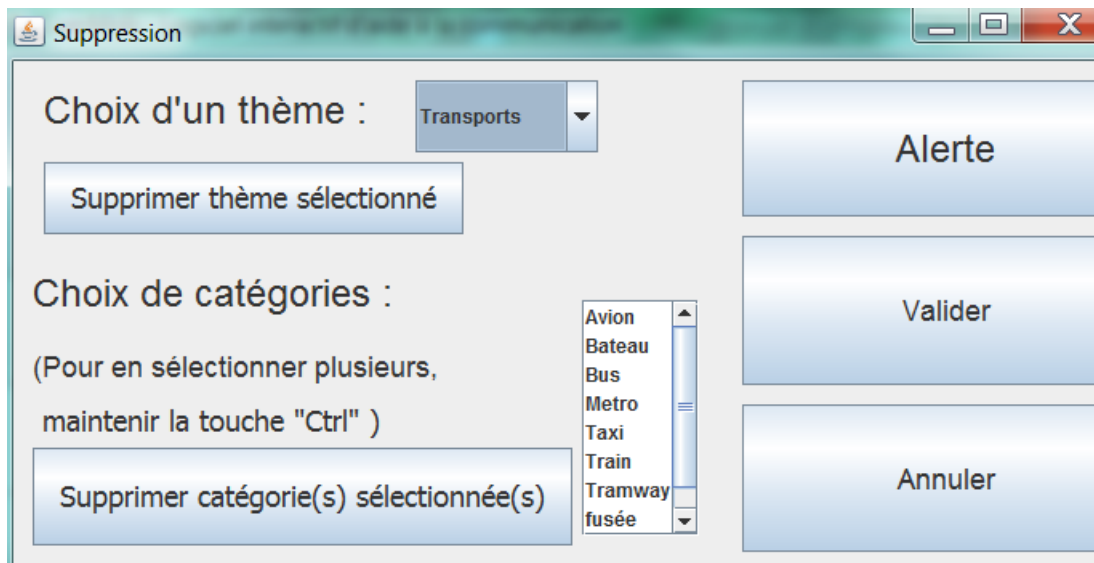


Figure 7 : Suppression d'un thème ou d'une catégorie

L'utilisateur peut supprimer un thème en le sélectionnant dans le menu. Lorsque l'utilisateur supprime un thème, toutes les catégories se trouvant dans ce thème sont supprimées.

Il peut également supprimer des catégories en sélectionnant d'abord le thème contenant les catégories à supprimer, puis il sélectionne les catégories.

3.5. Supprimer des pictogrammes

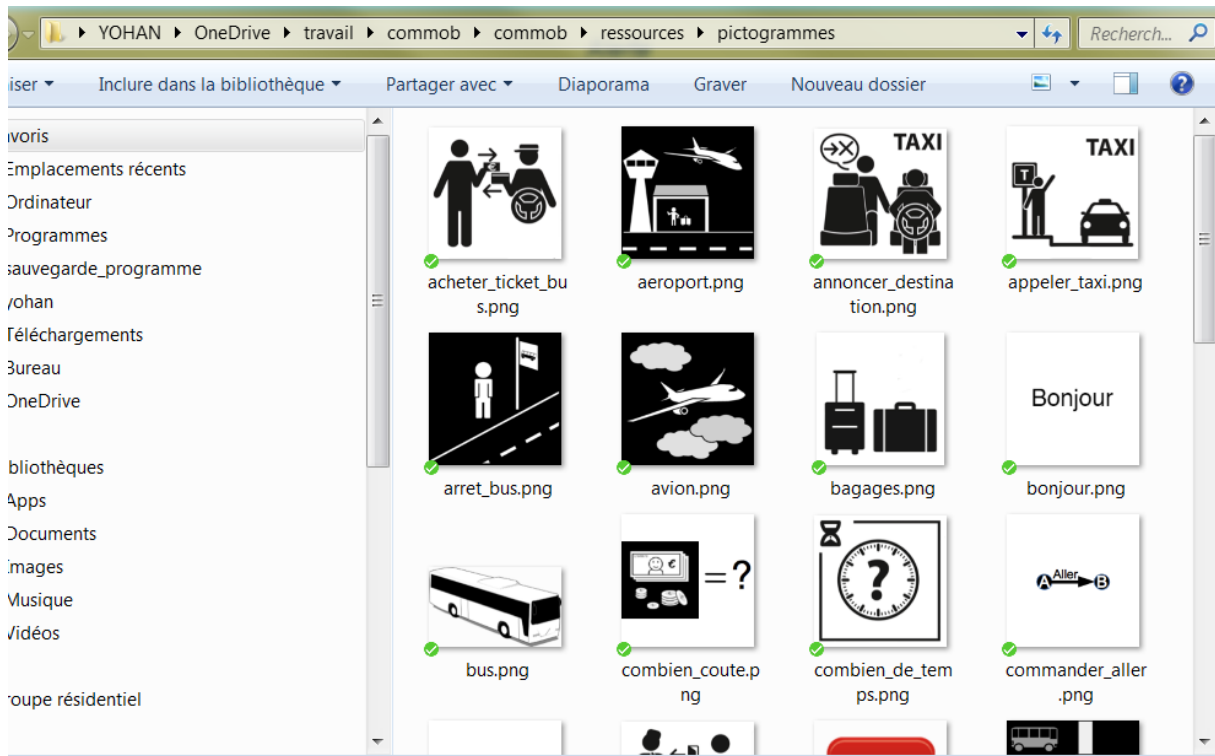


Figure 8 : Suppression de pictogramme

Lorsque l'utilisateur clic sur le bouton « supprimer un ou des pictogrammes », le dossier contenant les pictogrammes s'ouvrent automatiquement. À partir de ce moment, l'utilisateur peut supprimer les pictogrammes voulus.

3.6.Préparation d'un dialogue

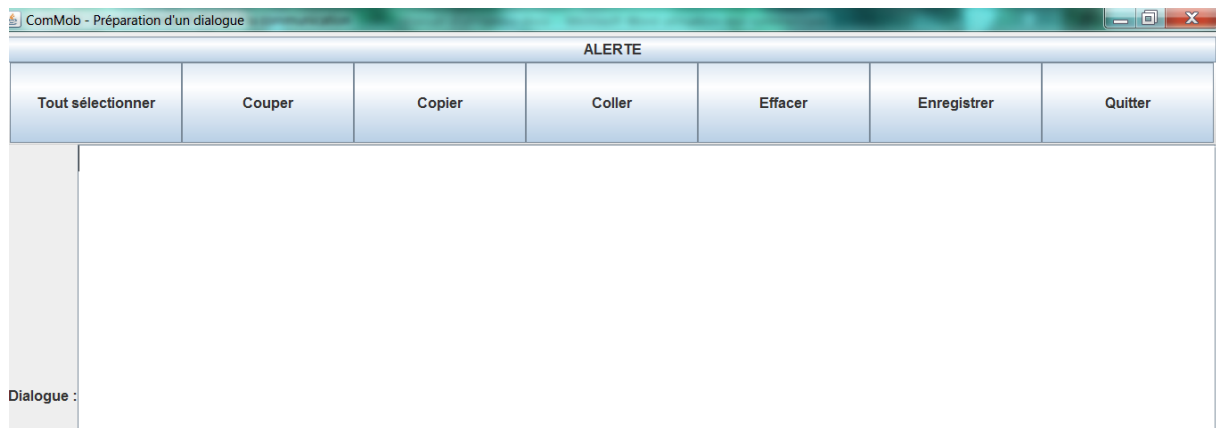


Figure 9 : Préparation d'un dialogue

L'utilisateur a la possibilité de préparer un dialogue en avance. Cela permet de rendre le futur dialogue plus fluide, car il ne doit pas saisir des phrases durant le dialogue.

En haut de la figure 9, nous pouvons voir un ensemble de boutons correspondant à des actions possibles dans un traitement de texte classique.

L'utilisateur peut enregistrer son dialogue en lui donnant un nom. L'utilisateur peut également classer ses dialogues par thèmes et par catégories.

3.7.Lecture d'un dialogue préparé

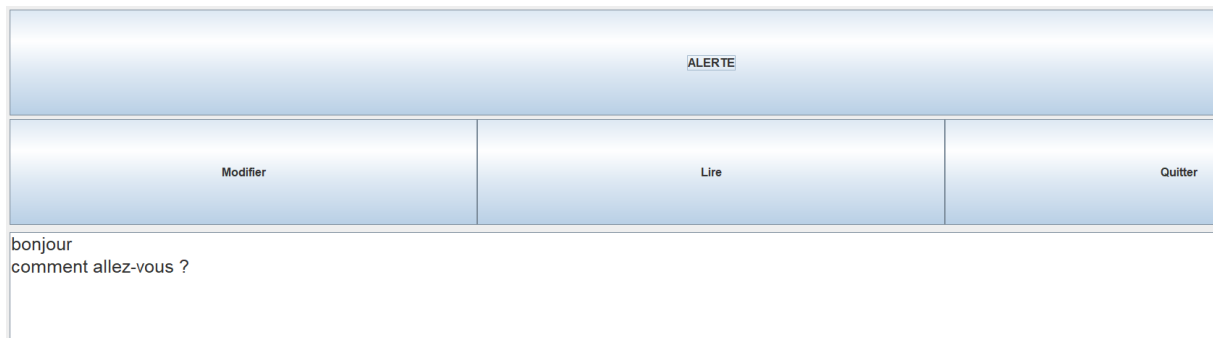


Figure 10 : lecture d'un dialogue préparé

Après avoir choisi le thème et le dialogue voulu, l'utilisateur arrive sur la fenêtre présentée sur la **figure 10**. À partir de ce moment, l'utilisateur peut faire prononcer son dialogue par COMMOB, soit phrase par phrase, soit tout le dialogue en appuyant sur le bouton « lire ». L'utilisateur peut également modifier le dialogue en appuyant sur le bouton « modifier ».

4. Aide à la programmation

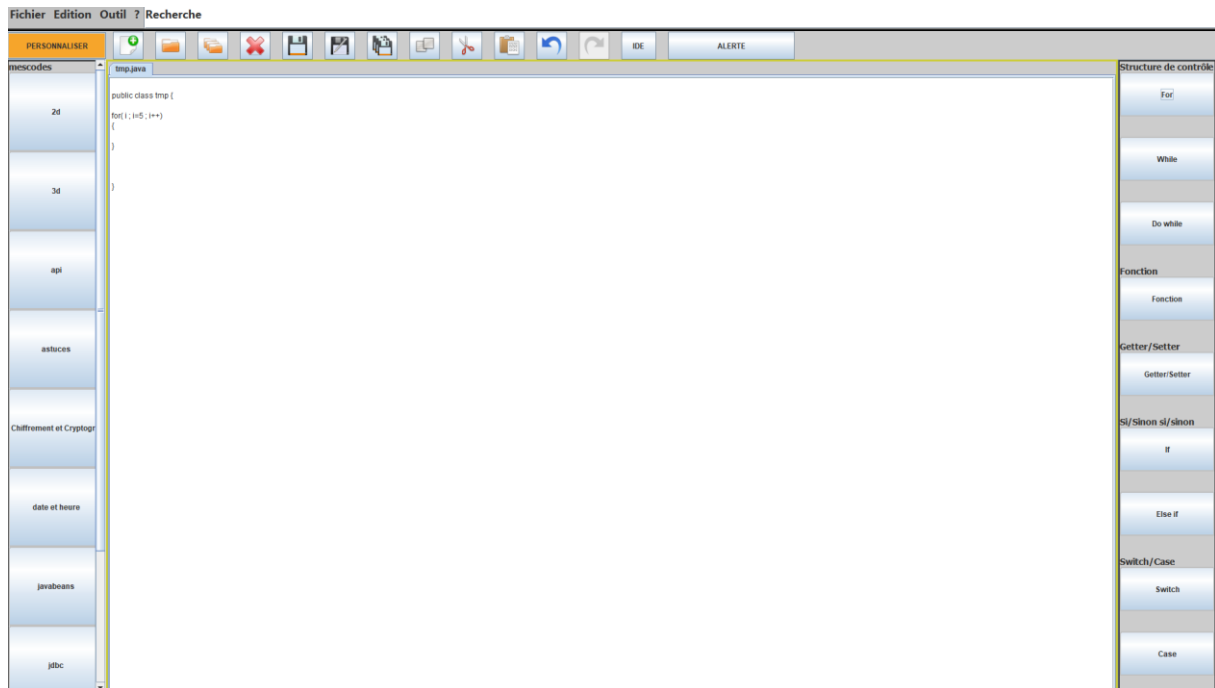


Figure 11 : aide à la programmation

Le module « aide à la programmation » permet de saisir du code en java plus rapidement. Pour se faire, l'utilisateur peut insérer ses propres codes (parti gauche de la **figure 11**). Il peut également créer des structures de contrôle avec la partie droite de la **figure 11**.