

EXERCICE INTERFACE

DIRECTIVES :

Pour chaque lettre que vous voyez dans l'image de l'interface (voir plus bas). Vous devrez relier le nom de la partie de l'interface, ainsi que la définition de l'utilité de cette partie.

A - Nom : _____ Définition : # _____

B - Nom : _____ Définition : # _____

C - Nom : _____ Définition : # _____

D - Nom : _____ Définition : # _____

E - Nom : _____ Définition : # _____

F - Nom : _____ Définition : # _____

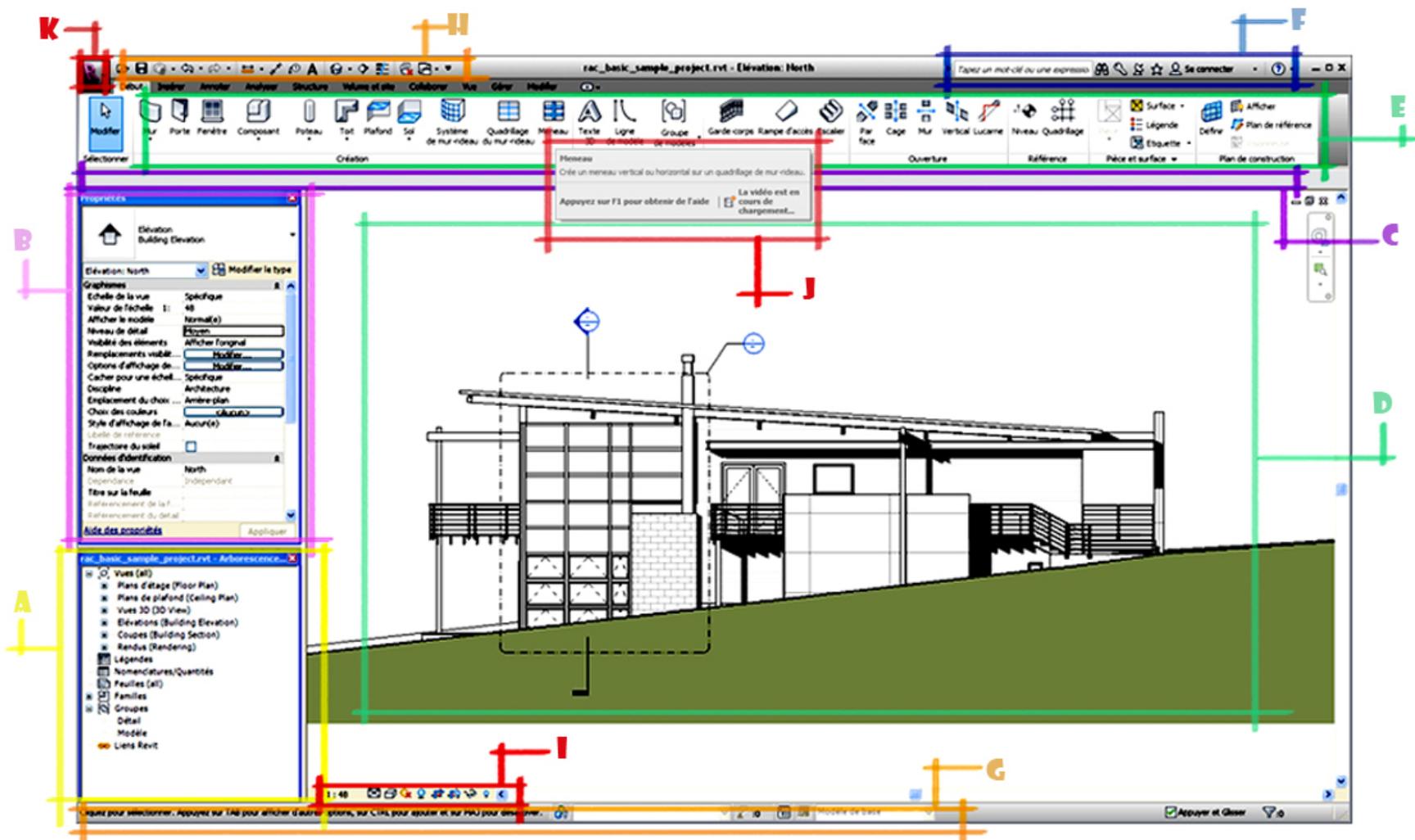
G - Nom : _____ Définition : # _____

H - Nom : _____ Définition : # _____

I - Nom : _____ Définition : # _____

J - Nom : _____ Définition : # _____

K - Nom : _____ Définition : # _____



CHOIX DIFFÉRENTS NOMS DES PARTIES DE L'INTERFACE

- **BARRE D'OUTILS D'ACCÈS RAPIDE**
- **AIDE**
- **INFO-BULLES**
- **BARRE DES OPTIONS**
- **ARBORESCENCE DU PROJET**
- **RUBAN**
- **BARRE DE CONTRÔLE DE LA VUE**
- **BARRE D'ÉTAT**
- **ZONE DE DESSIN**
- **PALETTE DES PROPRIÉTÉS**
- **MENU DE L'APPLICATION**

CHOIX DES DIFFÉRENTES DÉFINITIONS DES PARTIES DE L'INTERFACE

1. Accès rapide aux opérations courantes en lien avec les fichiers
 2. Accès rapide à différentes commandes fréquemment utilisées
 3. Accès à différentes informations concernant une foule d'information du logiciel
 4. Accès à tous les outils pour la création d'un projet
 5. Accès aux différentes utilisé de la commande en cours
 6. Boite contenant les paramètres de l'objet ou de la commande en cours
 7. Ordre logique des vues d'un projet
 8. Accès rapide aux différents paramètres de visualisation d'un projet
 9. Partie donnant de l'information sur ce qui est sélectionné et les choses à faire lors de l'utilisation d'une commande
 10. Zone qui affiche les vues en cours et qui vous permet de créer un projet
 11. Accès à de l'information sur les outils
-