

Accessibilité

Bruno Mermet
Septembre 2010



Introduction

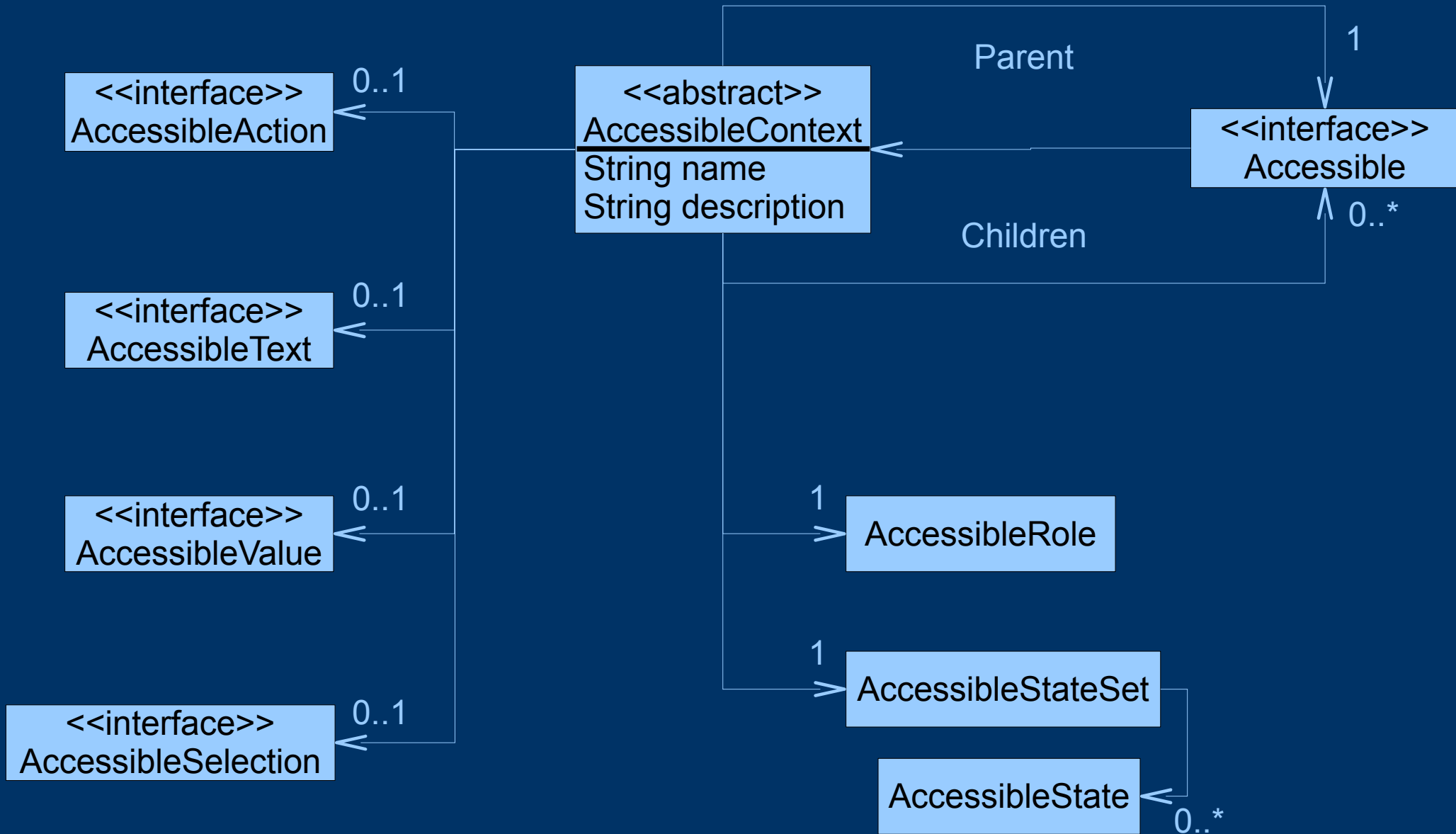
- Motivation

Un logiciel de qualité se doit d'être accessible au plus grand nombre, y compris les personnes souffrant de déficience physique, quelle qu'elle soit

- Principe général

- Les JFC (Java Foundation Classes) incluent une API dédiées (javax.accessibility)
 - Les logiciels dédiés dans l'aide à tel ou tel type de handicap peuvent bénéficier de cette API, à condition que les interfaces importantes soient implantées par les composants
-
-

Principe simplifié illustré



Mise en oeuvre de base dans Swing

- La plupart des composants Swing implémentent `javax.Accessible`
- Le nom est positionné automatiquement pour les composants où cela est significatif (JButton par exemple)
- La description est définie automatiquement lors de l'ajout d'une bulle d'aide (`ToolTipText`)



Effort élémentaire à faire

- Spécifier un nom et une description aux conteneurs significatifs (exemple : groupe de boutons radio)
 - Associer les étiquettes aux composants qu'ils décrivent avec `setLabelFor()`
 - Associer un nom et une description à tout ce qui ne représenter que par une image
 - Définir des codes mnémoniques à tous les items de menus et tous les composants des boîtes de dialogue
 - Définir des raccourcis à toutes les commandes fréquentes
-
-

Effort supplémentaire à fournir

- Rendre les couleurs, polices et tailles de caractères paramétrables
 - Respecter les standards des IHM
 - Implanter Accessible pour tous les composants « maison »
 - Tester soi-même
 - Faire tester par des personnes présentant différentes déficiences
-
-