
Qu'est-ce que programmer une interface adaptative ? Le cas du prototype de station sol pour drones du projet D3CoS

Mathieu Magnaudet*^{1,2}

¹ENAC - Laboratoire d'Informatique Interactive (LII) – Ecole Nationale de l'Aviation Civile – France

²Université de Toulouse – Université de Toulouse – France

Résumé

Apparu dans les années 80, l'adaptation est un thème de recherche récurrent en informatique interactive. Il est aujourd'hui abordé par des communautés très hétérogènes et s'articule autour de problématiques très diverses : adaptation à l'utilisateur, adaptation à la plateforme d'exécution, adaptation à l'environnement physique, etc. Mais si de nombreux cadres conceptuels ont été élaborés, peu a été fait en direction des programmeurs de tels systèmes adaptatifs, ce qui rend leur tâche particulièrement difficile. Dans cet exposé nous montrerons que l'adaptation est en réalité une propriété relative au point de vue pris sur le système et que, du point de vue de la programmation, la majeure partie des scénarios d'adaptation peut se ramener à un patron d'architecture simple de programmation réactive. C'est en nous appuyant sur cette analyse que nous avons pu développer une application, dans le cadre du projet D3CoS, qui combine de manière simple et innovante interaction et adaptation. Nous en présenterons quelques aspects.

*Intervenant