

Dernière mise-à-jour : 2020/01/30 03:27

106.3 - Accès universel (1/60)

L'Accès Universel

L'Accès Universel ou *Accessibility* en anglais fait référence aux outils divers et variés permettant aux personnes qui présentent des handicaps à utiliser l'ordinateur.

Le Clavier et la Souris

Historiquement, le logiciel graphique **AccessX** existait pour régler les paramètres du clavier. Ce logiciel a maintenant été largement remplacé par les panneaux de configuration des distributions. Parmi les paramètres réglables on trouve :

Paramètre	Description
Sticky Keys	Permet de maintenir les touches Ctrl , Alt et ↑ Shift enfoncées après avoir été relâchées jusqu'à l'enfoncement d'une deuxième touche
Mouse Keys	Permet d'émuler une souris avec le pavé directionnel
Bounce Keys	Permet de réduire l'effet causé quand un utilisateur appuie accidentellement plusieurs fois de suite sur la même touche
Slow Keys	Nécessite qu'une touche soit enfoncée pour une durée plus longue avant que le système réagisse

Claviers Visuels

Un clavier visuel ou *Onscreen Keyboard* est un clavier qui est affiché à l'écran. Les touches sont activées en utilisant la souris.

Un exemple connu du clavier visuel est **GOK** (*Gnome On-Screen Keyboard*).

L'Ecran

En ce qui concerne la visibilité de l'écran, plusieurs caractéristiques sont importants dont la luminosité, le contraste, la taille de la police ainsi que le choix de la police.

Il existe aussi des loupes telles **Kmag**.

Autres Technologies

Il existe aussi des logiciels de synthèse vocal tels **Orca** et **Emacspeak** ainsi que des moniteurs Braille qui utilisent **BRLTTY**.

<html>

Copyright © 2004-2017 Hugh Norris.

Ce(tte) oeuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 3.0 France.

</html>

From:
<https://www.ittraining.team/> - **www.ittraining.team**

Permanent link:
<https://www.ittraining.team/doku.php?id=elearning:workbooks:french:14:102:l105>

Last update: **2020/01/30 03:27**

