Engineer

17 icônes nommées pour les lecteurs d'écran

Nommé chaque commande composée uniquement d'une icône pour les lecteurs d'écran après avoir trouvé le bouton d'envoi annoncé comme « flèche vers le haut dans un cercle, bouton », puis écrit le linter exigeant un libellé à huit lignes au plus de l'icône.

septembre 2026

un nom pour chaque commande à icône seule dans les lecteurs d'écran

Situation. L'interface utilisait des symboles système pour ses commandes, et un symbole sans libellé d'accessibilité est annoncé par le lecteur d'écran sous son propre nom interne. Le bouton d'envoi était annoncé comme « flèche vers le haut dans un cercle, bouton ». Toutes les autres commandes exclusivement iconiques de l'application faisaient de même à leur manière — dix-sept décrivaient leur dessin plutôt que leur fonction.

Tâche. Chaque commande exclusivement iconique avait besoin d'un libellé décrivant son action, et la correction devait s'accompagner d'un contrôle, car l'icône suivante réintroduirait sinon immédiatement le défaut.

Action. Chacune des dix-sept a reçu un libellé nommant l'action plutôt que la forme, et lorsque le sens de la commande dépend de l'état, le libellé suit cet état au lieu d'être fixe. Le contrôle mérite d'être décrit, car aucune règle générale « est-ce accessible ? » n'existe pour cela. Le linter recherche la construction qui crée une commande exclusivement iconique puis exige un libellé d'accessibilité dans les huit lignes qui suivent. Huit lignes est une heuristique délibérément rudimentaire, choisie par mesure : assez longue pour couvrir toutes les façons légitimes dont le code écrit ces commandes avec leurs modificateurs, et assez courte pour qu'un libellé attaché à une autre vue plus bas ne la satisfasse pas accidentellement. Une règle précise exigerait ici de

comprendre les chaînes de modificateurs de SwiftUI comme un arbre, et la règle de proximité peu coûteuse détecte la véritable erreur — non une commande mal libellée, mais une commande sans libellé.

Résultat. Les dix-sept commandes annoncent leur fonction, et une dix-huitième ne peut pas être ajoutée sans libellé. L'imprécision de la règle est réelle et indiquée là où elle est définie : un libellé sur une vue voisine peut la satisfaire ; elle prouve donc l'existence d'un libellé proche plutôt que sa justesse, laquelle exige encore que quelqu'un l'écoute.

Mettez cette expérience au service de votre projet

Prenez « 17 icônes nommées pour les lecteurs d'écran » comme point de départ pour un défi similaire dans votre organisation. Les prestations mobilisées pour cette réalisation sont disponibles pour votre projet. Des interfaces rapides, utilisables sur téléphone et cohérentes dans tous les navigateurs de vos clients.

Découvrir nos prestations Contactez-nous →

Examinez ce qui a conduit au résultat

Découvrez la situation, les décisions et le résultat de cet exemple. Nous pouvons discuter des éléments transposables à vos contraintes et de ceux qui nécessitent une autre démarche. 17 icônes nommées pour les lecteurs d'écran — un nom pour chaque commande à icône seule dans les lecteurs d'écran

Découvrir nos prestations Contactez-nous →

Un lecteur d'écran peut-il nommer chacun de vos boutons ?

Discutez de votre projet avec l'ingénieure responsable de sa réalisation. Nous convenons par écrit du périmètre, de la base tarifaire et de la transmission avant le début des travaux.

Rôle exercé dans ce contexte : Spécialiste de l'accessibilité. Cette réalisation fait appel à Ingénierie frontend, Automatisation et CI/CD, Tests et assurance qualité, Systèmes de design et interfaces, Conception UX/UI et Documentation. Et puisque vous êtes ici, nous sommes aussi plutôt doués en Développement frontend et Conception UI/UX et systèmes de design.

Contactez-nous Découvrir nos prestations

Un élément **d'un parcours plus long** —
entièrement présenté sur ce site.

Chaque entrée suit la même structure : la situation, la tâche, ce que nous avons fait et ce qui a changé.

Voir l'ensemble du parcours

Définissez l'amélioration nécessaire

Présentez le processus de travail, les interfaces existantes et les utilisateurs qui ont besoin du changement. Nous pouvons définir une livraison testable et une transmission permettant à votre équipe d'assurer la maintenance des éléments livrés.

Consulter les tarifs Contactez-nous →

Un lecteur d'écran peut-il nommer chacun de vos boutons ?

Interrogez-nous sur les décisions qui sous-tendent « 17 icônes nommées pour les lecteurs d'écran ». Vous parlerez aux personnes capables d'expliquer le travail et d'évaluer votre propre projet.

Découvrir nos prestations

welcome@engineer.company +45 50 10 61 84 Copenhague, Danemark

Emportez cette page avec vous

Fiche de contact

Créé avec soin et amour par D.

CVR 45969703 · Tagensvej 105C, 3. th, 2200 København N

Droit d'auteur © 2025 – aujourd'hui · Engineer ApS · Tous droits réservés.

Imprimé depuis https://engineer.company/fr/portfolio/named-all-17-icons-for-screen-readers/