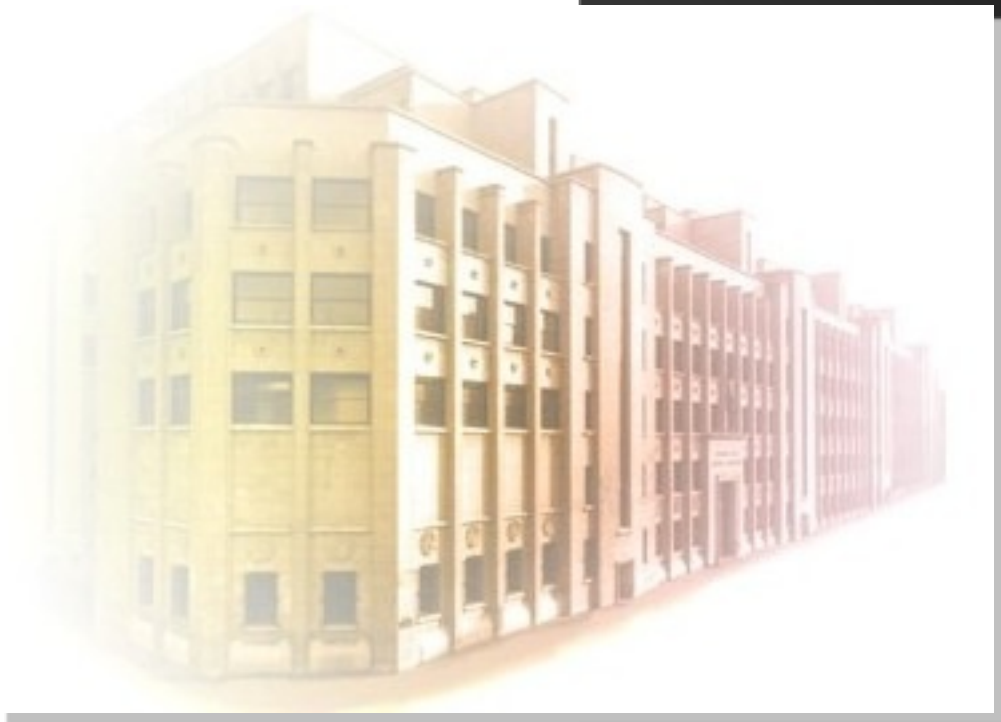


Manuel d'utilisation



*On va sortir à Paris
Descartes*

Sommaire

Sommaire.....	2
1. Introduction (ou préambule).....	3
2. Mise en œuvre	4
1. Inscription.....	4
2. Désinscription.....	4
3. Connexion	4
4. Déconnexion.....	5
5. Modifier ses informations	5
6. Consulter son profil	6
7. Consulter le profil d'un membre	6
8. Créer un évènement.....	6
9. Modifier un événement	6
10. Annuler un évènement.....	6
11. Consulter un évènement	6
12. S'inscrire à un évènement	7
13. Se désinscrire d'un évènement	7
14. Commenter un évènement.....	7
15. Supprimer son commentaire.....	7
16. Noter la présence des membres à un évènement.....	7
17. Rechercher un évènement.....	7
3. Messages d'erreur	8

1. Introduction (ou préambule)

Le projet « On va sortir à Paris Descartes » propose l'adaptation mobile du site d'organisation évènementiel « On va sortir » existant.

Le concept "On Va Sortir" est avant tout un site internet qui permet aux personnes d'une même ville de proposer des activités aux autres membres. "On Va Sortir" met à disposition une plateforme d'organisation de sorties entre ses membres. Le but de notre application est d'offrir aux étudiants de l'Université Paris Descartes un outil simple et ergonomique, leur permettant de créer et/ou rejoindre leurs propres évènements, par thème, depuis n'importe quel endroit. D'où le choix du format mobile. Cette application permet ainsi de tisser des liens entre étudiants de l'Université de par l'échange de bons plans et la rencontre lors des évènements créés sur la plateforme.

Nous avons choisi pour réaliser ce projet de travailler à l'aide de l'IDE (Environnement de Développement Intégré) Titanium Appcelerator, permettant une compilation pour les systèmes mobiles Android iOS. Titanium permet de développer des application en JavaScript, puis compile respectivement pour chaque système d'exploitation mobile en Java et Objective-C. Le principal problème que nous avons rencontré a été le manque de compatibilité d'éléments d'interface, compatibles avec un système, pas avec l'autre. Ainsi avons nous décidé de développer notre application en suivant côté client le modèle MVC (Modèle Vue Contrôleur) et côté serveur le modèle RMR (Ressource Méthode Représentation).

2. Mise en œuvre

1. Inscription

L'accès à l'application n'étant accessible qu'aux membres inscrit, toute première visite de l'application passe par la fenêtre d'inscription. Celle-ci est accessible depuis la page d'accueil par le bouton « Inscription ».

Les champs suivants doivent être remplis dans la fenêtre d'inscription avant de valider le formulaire :

- Adresse e-mail
- Pseudo
- Mot de passe (et confirmation),
- Date de naissance.

2. Désinscription

La désinscription de l'application est disponible depuis le menu principal, en choisissant l'option « Se désinscrire ». Après validation du choix, le compte est supprimé de la base de données.

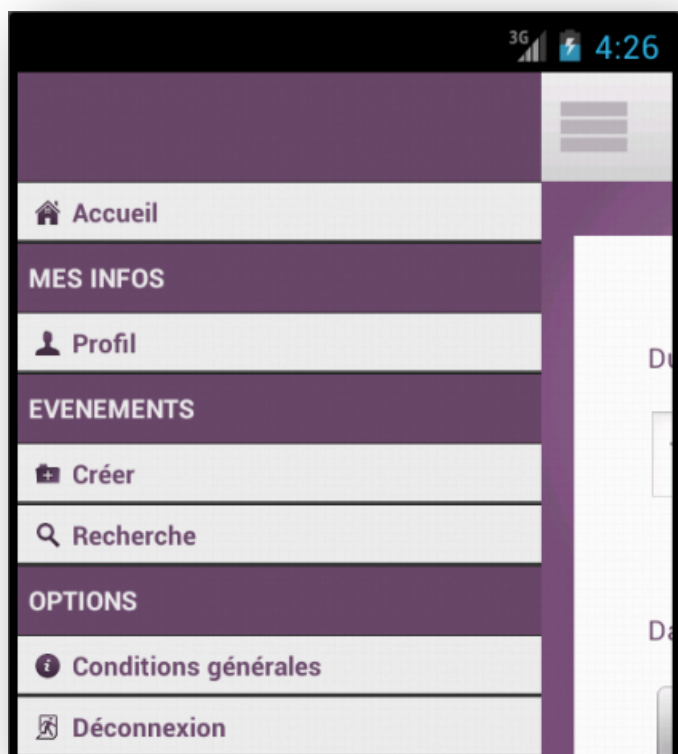
3. Connexion

La connexion garanti l'accès à l'application à tout membre possédant un compte. Il existe deux façons de se connecter à l'application depuis la première fenêtre :

- « *Connexion* » : donne accès à la fenêtre par défaut de connexion, où sont demandés de renseigner une adresse e-mail ou un pseudo, ainsi que le mot de passe correspondant au compte.
- « *Sign in with Facebook* » : se connecte automatiquement depuis l'application officielle Facebook, ou ouvre une nouvelle fenêtre proposant directement de se connecter au site web.

4. Déconnexion

Tout comme la désinscription, la déconnexion est disponible depuis le menu principal via l'option « Déconnexion ».



5. Modifier ses informations

La modification de ses informations personnelles est disponible depuis l'affichage de son profil. Le profil est disponible dans le menu principal via le bouton « Profil ».

Depuis le profil, l'utilisateur peut choisir, en bas de fenêtre, de modifier ses options en cliquant sur le bouton « Modifier profil ». Sur cette page, il lui est alors possible de modifier les informations renseignées, et de modifier ou supprimer de nouvelles informations :

- Obligatoires,
 - Pseudo,
 - Adresse e-mail,
 - Date de naissance,
- Facultatifs,
 - Sexe,
 - Mot de passe,
 - Nom,
 - Prénom,

- Adresse (ville, code postal),
- Numéro de téléphone mobile,
- Formation (UFR, année),
- Texte de description.

6. Consulter son profil

Le profil de l'utilisateur est disponible depuis le menu principal, via l'option « Profil ».

7. Consulter le profil d'un membre

L'accès au profil d'un autre membre est accessible sur l'application depuis l'affichage des membres d'un événement. Sur la page d'affichage d'un événement, l'utilisateur a la possibilité d'afficher le profil du créateur en sélectionnant son pseudo en haut de fenêtre.

8. Créer un événement

La création d'un événement est disponible depuis le menu principal, via l'option « Créer ».

Un formulaire de création s'affiche alors, que le créateur doit remplir avant de valider via le bouton « Modifier ».

9. Modifier un événement

Sur la fenêtre d'affichage d'un événement, la modification n'est accessible que si le visiteur est le créateur. Dans ce cas, si la date de l'événement n'est pas passée, l'option « Modifier » est sélectionnable en bas de fenêtre. L'affichage est le même que lors de la création d'un événement, si ce n'est que les champs sont renseignés. Le bouton « Créer » est alors remplacé par « Modifier ».

10. Annuler un événement

Sur la fenêtre d'affichage d'un événement l'annulation est possible en bas de page en cliquant sur le bouton « Annuler ».

11. Consulter un événement

L'accès à un événement se fait via la fenêtre de recherche ou la page d'accueil. Après avoir sélectionné l'événement choisit dans la liste, l'utilisateur a alors accès à l'affichage des différentes informations de l'événement ainsi qu'à la possibilité de rejoindre cet événement, puis le quitter.

12. S'inscrire à un évènement

L'inscription à un évènement se fait depuis l'affichage de celui-ci via le bouton « Rejoindre » en bas de fenêtre.

13. Se désinscrire d'un évènement

Suite à l'inscription à un évènement, le bouton est remplacé sur la même fenêtré par un bouton « Quitter ».

14. Commenter un évènement

Les utilisateurs ayant rejoint un évènement peuvent le commenter. Cette fenêtré est disponible depuis l'affichage d'un évènement, via le bouton « Voir tous les commentaires ».

Cette fenêtré donne accès à la liste de tous les évènements, mais permet aussi d'en ajouter un, via le bouton « Créer », donnant accès à un formulaire.

15. Supprimer son commentaire

Dans la liste des commentaires tels que cités précédemment, après création d'un commentaire, l'auteur peut le supprimer via la croix en haut à droite du dit commentaire. Après validation, le commentaire est supprimé.

16. Noter la présence des membres à un évènement

Une fois la date d'un évènement passé, un bouton est ajouté sur la fenêtré d'affichage de l'évènement pour le créateur : « Noter ». Celui-ci donne accès à la liste des participants, chacun suivi d'une option permettant de renseigner ou non sa présence à l'évènement.

La validation se fait via le bouton « Valider notation ».

17. Rechercher un évènement

La recherche d'un évènement est disponible dans le menu principal via le bouton « Recherche ». Celui-ci donne accès à un formulaire de recherche d'évènement contenant :

- Date et heure de l'évènement,
- Catégorie,
- Code postal.

Cette recherche donne accès à une liste de résultat(s) correspondant à la recherche.

3. Messages d'erreur

Au cours de l'utilisation de l'application différents messages d'erreur peuvent apparaître suite à une mauvaise manipulation, l'oubli d'un champ ou à cause d'un problème de connexion par exemple.

Les différents messages d'erreur que l'utilisateur peut rencontrer sont :

Adresse E-mail non valide

Solution : l'utilisateur doit vérifier la forme de l'adresse e-mail renseignée dans le champ, afin qu'elle respecte la forme « text@text.id ».

Le mail est déjà utilisé

Solution : lors de l'inscription, l'utilisateur doit utiliser une adresse e-mail qui n'est pas déjà présente en base de données.

Pseudo déjà utilisé

Solution : lors de l'inscription, l'utilisateur doit utiliser un pseudo qui n'est pas déjà présente en base de données.

L'inscription du membre a échouée

Solution : après que tous les champs du formulaire d'inscription aient été remplis et que l'utilisateur l'a validé, ce message apparaît si le téléphone n'est pas connecté à internet, afin d'enregistrer les informations en base de données.

La connexion du membre a échoué

Solution : l'utilisateur doit se connecter à internet, et vérifier ses identifiants (couple login/mot de passe ou adresse e-mail/mot de passe).

Tous les arguments requis ne sont pas présents

Solution : cette erreur apparaît lorsque tous les champs obligatoires de création d'évènement ou de modification du profil ne sont pas renseignés. L'utilisateur doit vérifier de tous les avoir correctement remplis.

Pas de place disponible pour cet évènement

Solution : lorsque l'utilisateur s'inscrit à un évènement pour lequel le nombre de place disponible est atteint, ce message apparaît indiquant qu'il est impossible de rejoindre l'évènement.

La modification du mot de passe a échouée

Solution : lorsqu'il y a une erreur de connexion ou de modification dans la base de données lors de la modification du mot de passe, ce message apparaît.

Erreur de type inconnu

Solution : Ce message s'affiche pour informer l'utilisateur qu'une erreur de type inconnu s'est produite.