



L'Université POLITEHNICA de Bucarest



# **Rapport de Documentation pour l'application HelpMom**

Dispositifs et applications pour les plateformes mobiles

Soutenu en janvier 2015

AUTEURS: Maria-Sorina CHITU

Andreea-Madalina PETRISOR

Horea RADU

Alexandra STANESCU

PROFESSEUR COORDINATEUR: Dragos STOICA



# Contents

Introduction .....	5
Implementation.....	6
Les membres de l'équipe.....	6
L'organisation des tâches du projet.....	7
Environnement de travail.....	8
Le résultat final- L'application.....	15
Conclusions .....	17
Références .....	18



# Introduction

Le présent travail consiste à faire une documentation de l'application HelpMom, notamment l'implémentation, la présentation des tâches de l'équipe, l'environnement de travail, les perspectives de développement dans le futur et l'investissement personnel et professionnel des membres impliqués.

## Les utilisateurs visés

HelpMom est une application qui envisage tous les parents, femmes ou hommes qui élèvent leurs enfants.

Elle a été créée surtout pour la femme moderne, d'où vient le nom HelpMom, qui doit se partager entre la famille, le bébé et la carrière. C'est une application où les femmes peuvent communiquer leurs émotions avant et après la grossesse, partager leurs idées et leurs convictions par rapport aux enfants, mais aussi par rapport à cette problématique de nos jours, l'ensemble famille+carrière.

Donc, nous avons pensé de créer une communauté pour aider les utilisateurs de garder toujours le contact les unes aux autres.

## La Problématique

La base de cette application est partie de fait que pour les femmes de nos jours la famille est devenue un sujet très délicat. Plus précisément, notre recherche a eu comme point de départ les femmes qui travaillent dans les corporations, celles qui doivent dédier la plus partie de leur temps à la profession où elles activent.

La culpabilité est le premier sentiment qui s'installe dans ce cadre là. Donc pour dépasser plus facilement cette étape de la vie, qui rend les femmes plus sensibles, notre solution est de développer une application utile pour exprimer leurs pensées et pour se conseiller entre elles/eux.

# Implementation

## Les membres de l'équipe

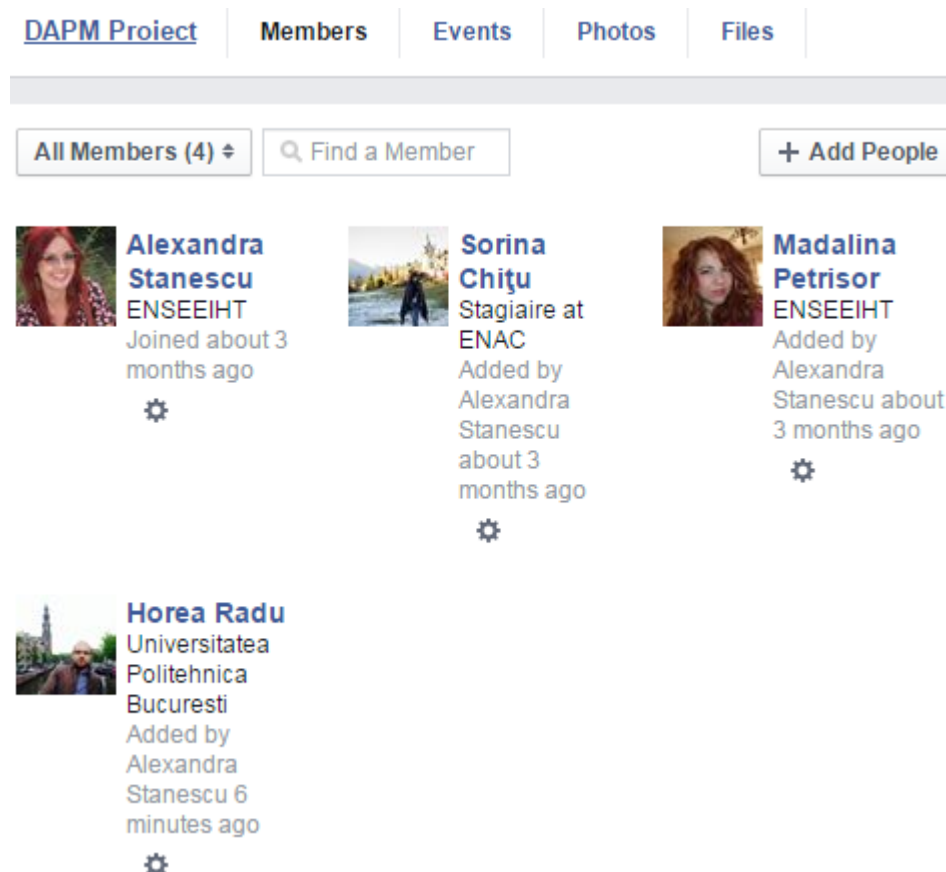
L'équipe est composée des quatre étudiants de la 4ème année, de la Faculté d'Ingénierie en Langues Etrangères - Electronique et Télécommunications, Université POLITEHNICA de Bucarest.

Ce projet a été un bon exercice pour le travail en équipe. L'équipe s'est consolidé suite aux devoirs du cours Dispositifs et applications pour les plateformes mobiles. En travaillant en équipe de quatre, on s'est rendu compte de la compatibilité des membres.

On a dû renoncer à un des membres à cause de la discordance entre nos emplois de temps. Donc on a commencé le travail en équipe de trois, les filles. A la fin, on a décidé d'accepter encore un membre, Horea Radu, en venant avec des bonnes idées dans le déroulement du projet.

### Le groupe DAPM sur Facebook

Pour pouvoir mieux s'organiser, on a créé dès le début un groupe sur Facebook, en l'appelant DAPM, le nom de la matière que Monsieur le professeur Dragos Stoica enseigne à la FILS.



# L'organisation des tâches du projet

Dès le début on a travaillé tous les membres, en se réunissant chaque semaine et discuter des potentielles améliorations. Au fur et à mesure de l'évolution des choses, on a constaté la complexité du projet et on a adapté les attentes.

On a commencé bien sûr avec la recherche parce que c'était un nouveau sujet pour nous. On s'est familiarisé avec l'environnement parce qu'on n'a jamais travaillé pour les plateformes mobiles et aussi on s'est documenté sur les demandes du marché technologique.

Donc, chaque membre a apporté son contribution à la réalisation du projet, en écrivant sa partie de code.

Plus précis, les filles, Alexandra, Madalina et Sorina, se sont occupées dès le début de:

- la conception du projet
- la description des fonctionnalités
- la programmation, concernant la page d'accueil, les liaisons entre les interfaces, les interfaces graphiques, les éléments de design, la mise en page, les images
- le design de l'application, notamment le logo et l'image d'ensemble
- la documentation
- la présentation Prezi
- la transparence sur Github

et Horea a ramené

- ses vastes compétences de la programmation, concernant l'architecture client-serveur, sur laquelle se base la fonctionnalité du projet.

L'idée c'était de trouver les fonctionnalités nécessaires pour satisfaire les besoins de la catégorie d'utilisateurs visés. Donc on a fait un plan de l'application :

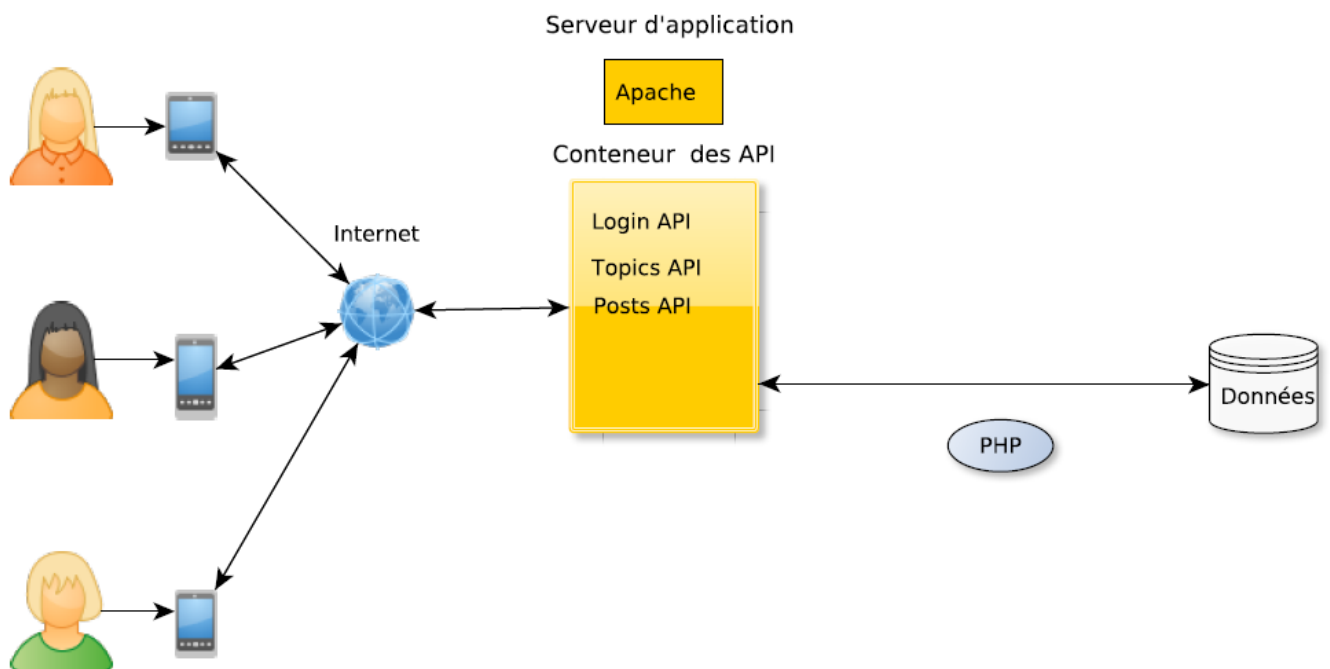
1. Une page d'accueil avec le Logo et le motto de l'application.
2. La première interface doit contenir un utilisateur et un mot de passe. Si la personne utilise pour la première fois cette application, elle est invitée de s'enregistrer.
3. L'utilisateur va recevoir via Email les coordonnées d'authentification.  
L'application contient plusieurs thèmes (menu) et l'utilisateur peut choisir parmi eux.
4. L'utilisateur peut publier un message et les autres peuvent répondre en temps réel.

# Environnement de travail

## yEd Graph Editor

yED est un logiciel d'édition et de conception de diagrammes gratuit.

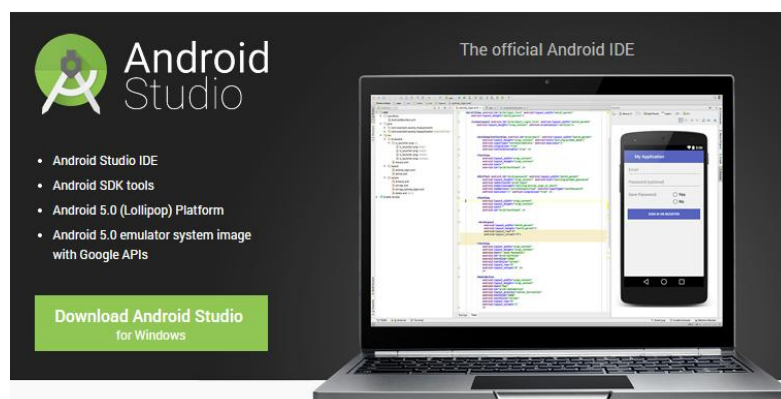
Pour son installation, il est nécessaire de disposer de JDK sous linux, donc on l'a téléchargé sur [http://www.yworks.com/en/products\\_yed\\_download.html](http://www.yworks.com/en/products_yed_download.html).



## Android Studio

Premièrement, on a choisi de travailler en Android Studio, parce que c'est l'environnement de développement intégré (IDE) officiel pour le développement des applications.

Donc on l'a téléchargé sur le site <http://developer.android.com/sdk/index.html> et on a installé SDK et aussi les paquets de SDK.

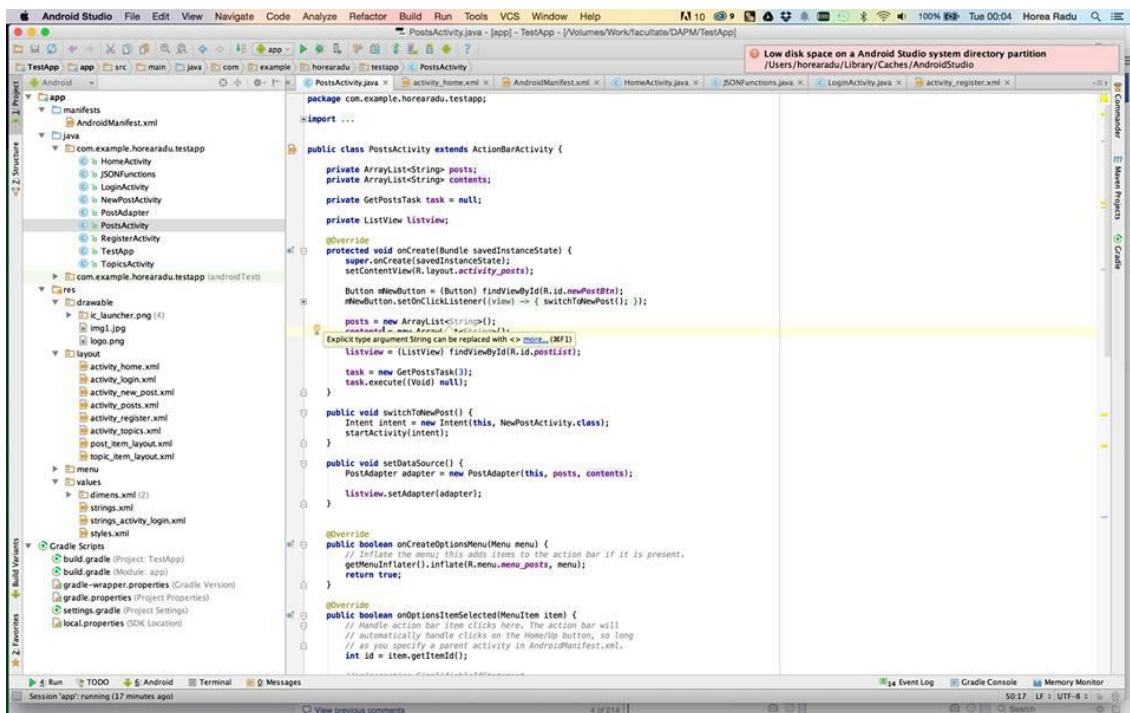




Pour la création de ce projet, nous avons créé plusieurs classes qui signifient les différentes activités qu'on a fait, classes Java : HomeActivity, JSONFunctions, LoginActivity, NewPostActivity, PostAdapter, PostsActivity, RegisterActivity, TestApp, TopicsActivity.

De la même façon, nous avons aussi le layout, des fichiers .xml : activity\_home.xml, activity\_login.xml, activity\_new\_post.xml, activity\_posts.xml, activity\_register.xml, activity\_topics.xml, post\_item\_layout.xml, topic\_item\_layout.xml.

Vous pouvez regarder ci-dessous un screenshot avec le map du projet sur Android Studio :

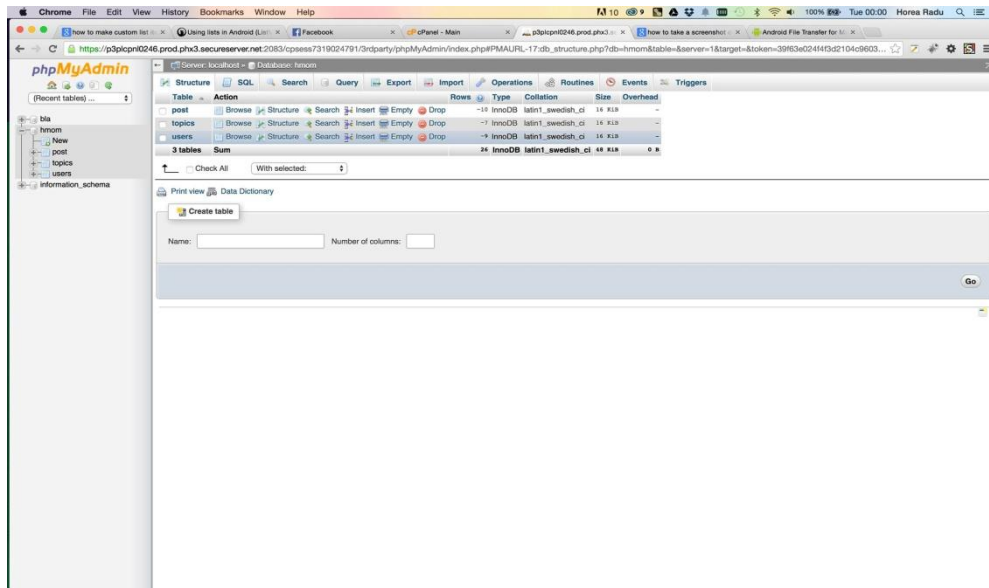


## phpMyAdmin

Pour la base de données des utilisateurs de cette application, nous avons utilisé phpMyAdmin, qui est une application Web de gestion pour les systèmes de gestion de base de données MySQL réalisée en PHP et distribuée sous licence GNU GPL.

Pourquoi phpMyAdmin?

Parce qu'il s'agit de l'une des plus célèbres interfaces pour gérer une base de données MySQL sur un serveur PHP. De nombreux hébergeurs, qu'ils soient gratuits ou payants, le proposent ce qui permet à l'utilisateur de ne pas avoir à l'installer.



## Github

Pour avoir une transparence de notre travail, on a choisi d'utiliser Github.

Vous pouvez visualiser tout notre travail en accédant ce lien :

**<https://github.com/AlexandraStanescu/Devoirs-DAPM>**

Pour faire une petite introduction, Github est un réseau social sous forme de plateforme collaborative pour développeurs, étant le plus grand espace de stockage de travaux collaboratifs dans le monde.

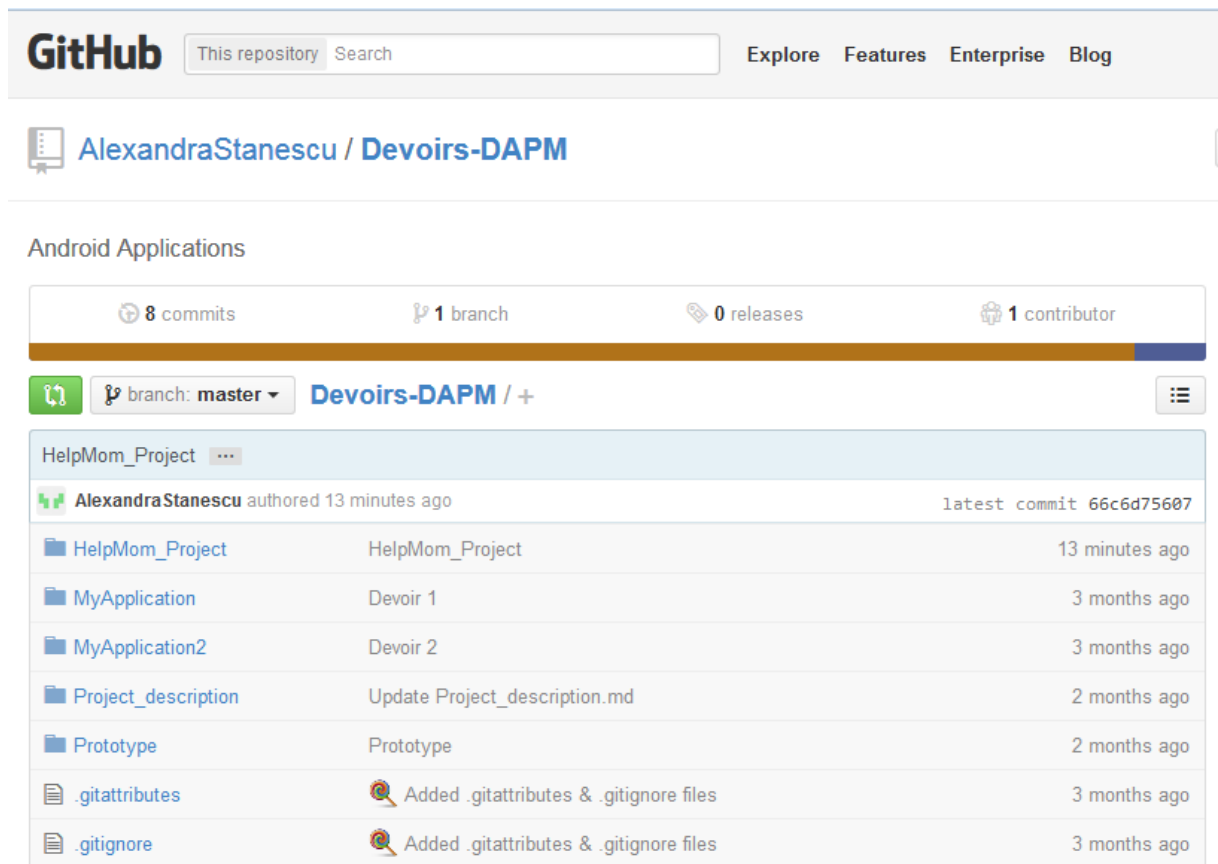
Dès le début on a chargé sur le compte d'un membre de l'équipe les devoirs menés à conduire au résultat, c'est-à-dire le projet final.

On a commencé donc à faire des interfaces avec des fonctionnalités pour l'utilisateur :

1. Une page d'accueil, ayant des champs pour introduire le nom d'utilisateur et le mot de passe. Le but était que l'utilisateur puisse se connecter par le bouton Login.
2. Dans le cas contraire, on lui donne la possibilité de s'enregistrer, en introduisant ses coordonnées.

Au fur et à mesure on a commencé à définir les caractéristiques de l'application, en mettant sur Github aussi les résumés de nos réunions (la description du projet, les prototypes).

L'aspect global sur Github de tout notre travail jusqu'au maintenant.



**GitHub** This repository Search Explore Features Enterprise Blog

AlexandraStanescu / **Devoirs-DAPM**

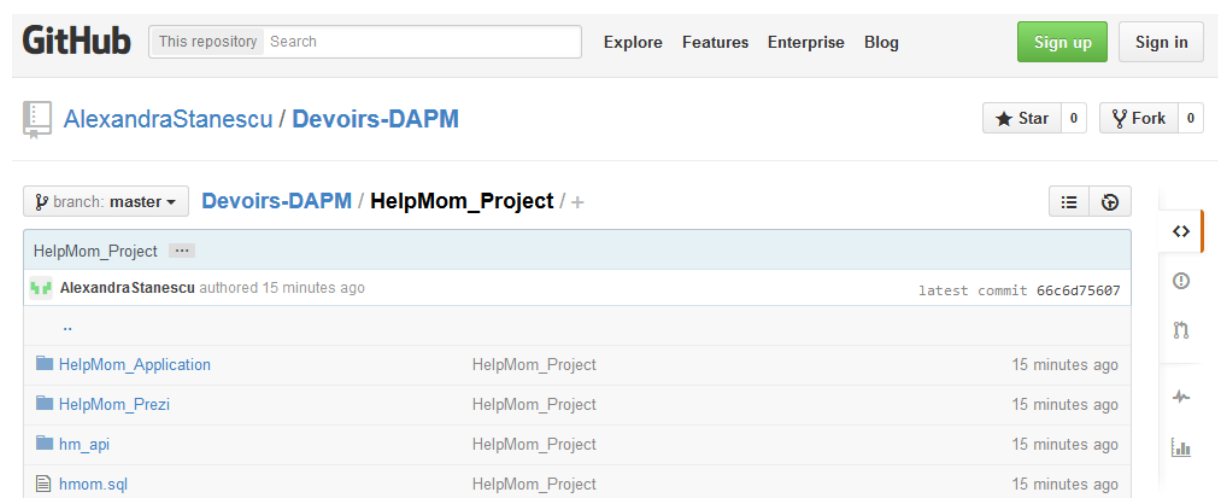
Android Applications

8 commits 1 branch 0 releases 1 contributor

branch: master Devoirs-DAPM / +

HelpMom_Project		
AlexandraStanescu	authored 13 minutes ago	latest commit 66c6d75607
HelpMom_Project	HelpMom_Project	13 minutes ago
MyApplication	Devoir 1	3 months ago
MyApplication2	Devoir 2	3 months ago
Project_description	Update Project_description.md	2 months ago
Prototype	Prototype	2 months ago
.gitattributes	Added .gitattributes & .gitignore files	3 months ago
.gitignore	Added .gitattributes & .gitignore files	3 months ago

Le projet HelpMom sur Github contient le dossier avec le code en Android Studio, les api, la base de données et la présentation en Prezi.



**GitHub** This repository Search Explore Features Enterprise Blog Sign up Sign in

AlexandraStanescu / **Devoirs-DAPM** ★ Star 0 🍴 Fork 0

branch: master Devoirs-DAPM / HelpMom\_Project / +

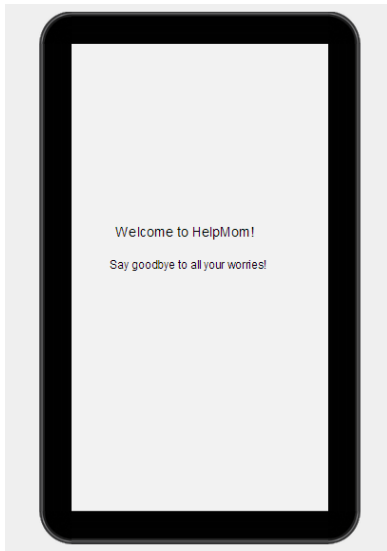
HelpMom_Project		
AlexandraStanescu	authored 15 minutes ago	latest commit 66c6d75607
..		
HelpMom_Application	HelpMom_Project	15 minutes ago
HelpMom_Prezi	HelpMom_Project	15 minutes ago
hm_api	HelpMom_Project	15 minutes ago
hmom.sql	HelpMom_Project	15 minutes ago

## Justinmind

JustInMind est une société basée à Barcelone (Espagne) qui a développé JustInMind Prototyper, un outil qui permet de faire le prototypage et de la simulation d'applications online.

C'est un logiciel très utile qui nous permet de réaliser le design du projet. Nous avons créé des interfaces avec Justinmind.

Voilà à ce qu'on a pensé au début, avant de définir le design final.

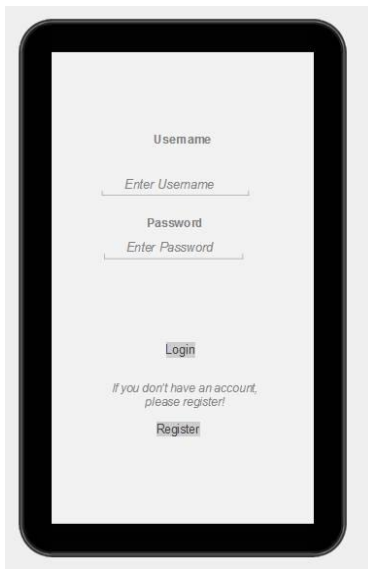


### Model 1- Fonctionnalités:

Friendly welcoming environment

Two TextView:

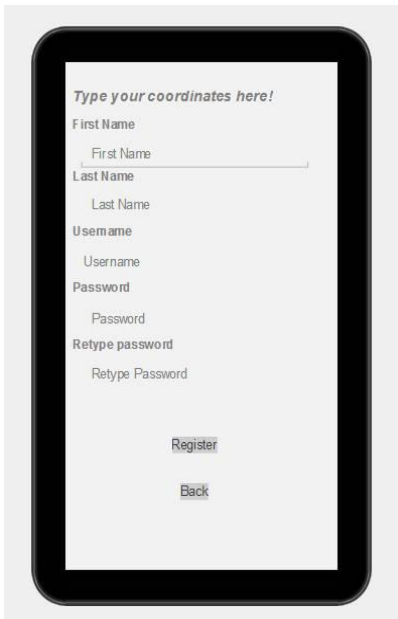
1. Welcome to HelpMom
2. Say goodbye to all your worries!



### Model 2-Fonctionnalités:

1. In the first EditText, you must insert your username.
2. In the second EditText, you must insert your password.
3. The first Button „Login” represents the login command.

If you want to access your account, after you entered the username and the password, you must click this button



### Model 3- Fonctionnalités:

Allows the user to create an account in order to access the application.

1. TextView: First Name, Last Name, Username, Password, Retype password

2. EditText – the user must introduce: First Name, Last Name, Username, Password, Retype password

3. Two buttons:

-Register: to complete the registration process

-Back: if the user change his mind, he can return anytime at the previous page



### Model 4-Fonctionnalités

1. TextView

Once you are connected, a message will be displayed: „Hi, <<Username>>!”

2. Search- the user can introduce a subject and search it

3. Suggestive

4. A list of items which includes all the topics- links to the post page, to assure an effective communication between users.

### Model 5- Fonctionnalités:

Once the user click a topic, a new view will appear with:

1. Title of the main topic

2. The list with recent posts

The user can access the post and then he will be directed towards a new view with the entire post. After that, he can leave a message (comment).

3. Button: New post

If the user wants to initiate a discussion, he will post his message.

## Logogenie

Logogenie (<http://www.logogenie.fr/>) est un logiciel de création en ligne qui peut permettre une expérimentation sur la mise en page, la composition, l'organisation et l'harmonie colorée.

On sait que l'élément basique d'une application est le logo. Premièrement on a fait une recherche dans le domaine, on a sélectionné quelques idées et puis on a créé un symbole pour notre application.

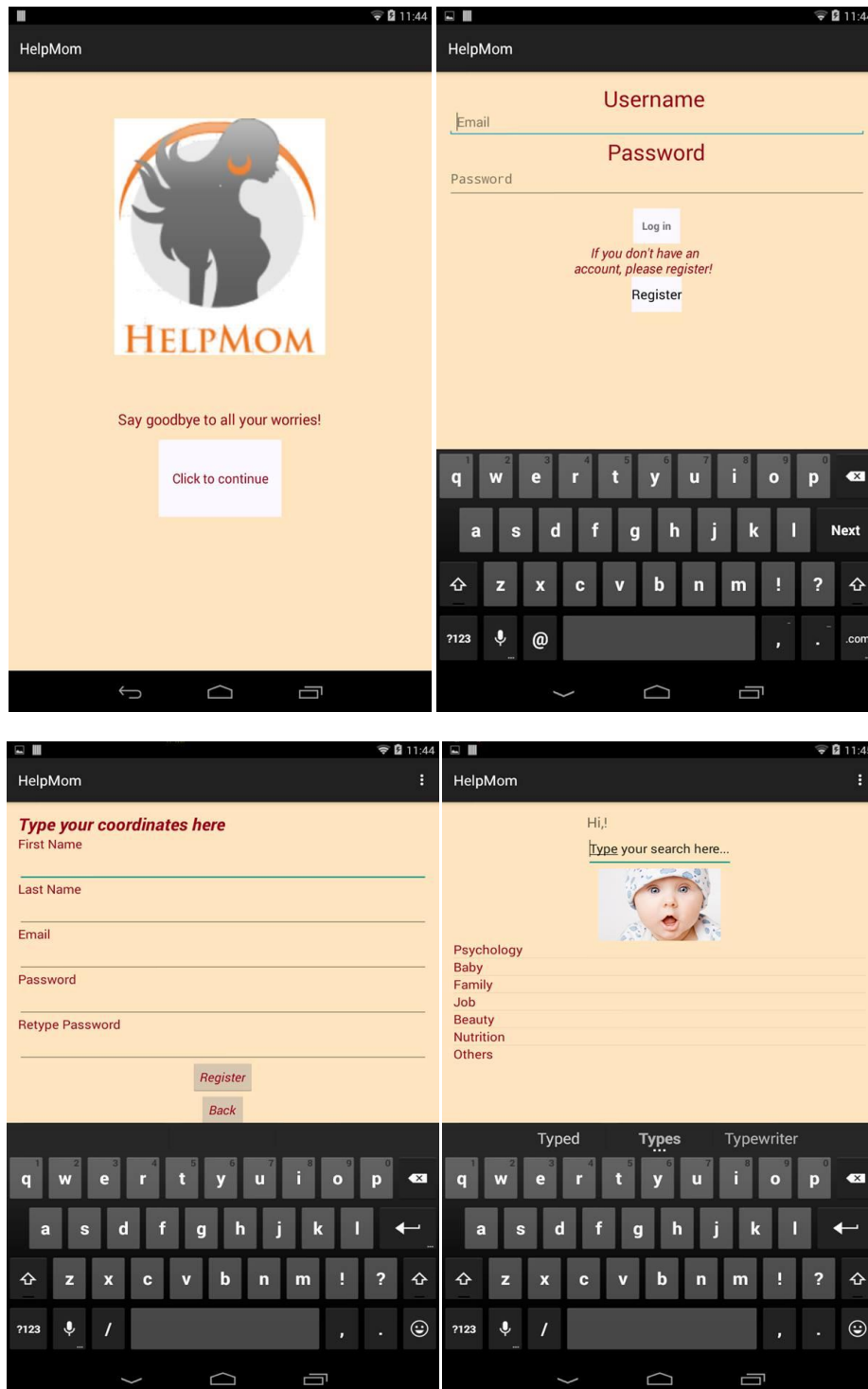
Le **logo** du HELPMOM signifie une femme qui porte dans son ventre un bébé et même si elle sera maman dans le futur proche, elle est encore une femme de carrière, indépendante.

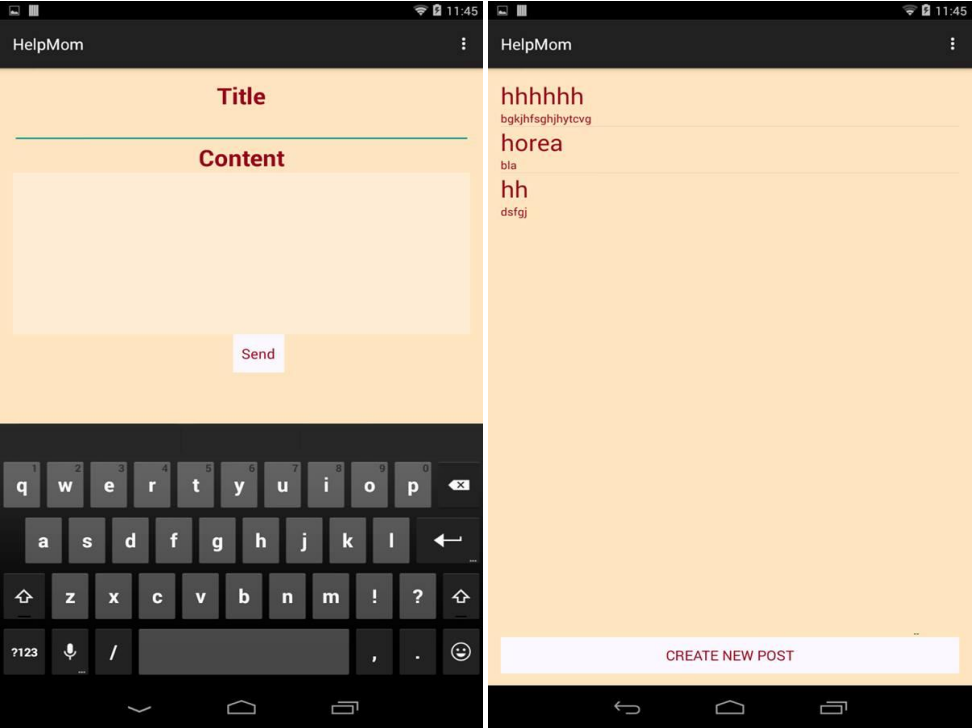
Juste après, nous avons choisi aussi un **slogan** pour notre application pour être plus proche de besoin de l'utilisateur: *Say goodbye to all your worries!*



# Le résultat final- L'application

Vous avez ici des screenshots avec l'application finale :







# Conclusions

Le travail de ce projet est basé sur plusieurs critères.

Premièrement, le travail en équipe est le plus important aspect, parce que sans avoir une équipe bien structurée on ne peut pas avoir un bon résultat, avec des membres contents.

Donc pour avoir un projet final, il faut avoir des membres compatibles, qui soient motivés et qui se complètent réciproquement. De ce point de vue, l'équipe a gardé l'intégrité, l'autonomie et le cible visé dès le début.

Deuxièmement, concernant l'application, quand on a fait son plan, nous avons pensé à un produit qui doit viser un grand nombre de personnes et qui peut prouver ses avantages dans l'utilisation.

Grâce aux étapes suivies, on prend en compte une vente prochaine dans une communauté intéressée par cette approche. Evidement, on va l'améliorer dans l'avenir pour une palette plus ample de fonctionnalités et aussi on doit se perfectionner dans la partie design, pour la faire plus agréable à l'œil. On a eu une période déterminée de travail, donc on s'est concentré plutôt sur les bases de l'application pour la faire fonctionner.

Un autre aspect très important le représente l'investissement personnel et professionnel de chacun de membres.

L'investissement personnel parce que c'était une bonne opportunité d'apprendre plus sur le travail en équipe, sur la répartition des tâches et comment s'organiser en tout respectant les décisions et les idées de toutes les personnes impliquées.

Quant à l'investissement professionnel on a beaucoup appris sur les nouveautés technologiques du marché et aussi on a fait de recherche, étant un différent domaine d'études, mais très utilisé dans nos jours.

Le monde des dispositifs mobiles et des applications est en expansion, de plus en plus de gens sont attirés par cet aspect-là.

# Références

1. <http://developer.android.com/>
2. <http://github.com/>
3. <http://www.vogella.com/>
4. <http://www.i-programmer.info/>
5. <https://infouelec.wordpress.com/2013/03/25/debuter-avec-yed/>
6. <http://code.tutsplus.com/categories/android-sdk>
7. <http://www.lynda.com/Android-tutorials/Android-Studio-First-Look/143103-2.html>
8. <http://www.javacodegeeks.com/2013/06/android-studio-getting-started-with-the-new-android-ide.html>