|  |  |
| --- | --- |
| PROJET : ANDROID / KOTLINN | |
|  | Une image contenant dessin humoristique, vert, jouet  **DOCUMENTATION UTLISATEUR** |
| GUYOT FlorianGARCIA CEGARRA Béatrice**Groupe MIN1 – P2024** |  |

Table des matières

Prise en main2

Présentation de l’application2

Navigation entre les pages2

Recherche d’un film4

Liste des films récents2

Barre de recherche2

Scan de QR Code2

Informations sur un film4

Fiche de détail d’un film2

Films recommandés2

Mon compte utilisateur4

Gestion du profil2

Gestion des favoris2

Introduction

L’appication mobile « **Movie Me** » développée sur Android Studio, à l’aide du langage de programmation Kotlin, permet d’accéder à une large base de donnée de films et séries (the Movie Database) et de gérer son compte utilisateur. Ainsi les fonctionnalités suivantes sont accessibles :

* Rechercher un film via une chaine de caractère , un QR Code ou parmi la liste des tendances
* Afficher la fiche détaillée d’un film avec des recommandations par rapport à ce dernier
* Créer et se connecter à son compte utilisateur pour ajouter et retirer des films favoris

Cette documentation utilisateur s’applique à détailler le fonctionnement de l’application d’un point de vue uitilisateur. Ainsi, elle couvre la navigation entre les pages de l’application, le contenu des pages, les fonctionnalités disponibles mais aussi des conseils d’utlisation et informations significatives pour l’utilisateur (avertissements, messages, etc.).

### PRISE EN MAIN

1. Présentation de l’application
2. **Charte graphique**

L’application présente deux chartes graphiques différentes selon le mode d’affichage du téléphone : Sombre ou clair. Les couleurs dominantes et secondaires sont pour autant les mêmes mais arrangées de façon distincte, soit **rouge, gris, noir et blanc**.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Elément d’application | Couleur en mode clair | Couleur en mode sombre |
| Texte |  |  |
| Fond de l’application |  |  |
| Bouton |  |  |
| Boite de texte |  |  |
| Boite de titre de page |  |  |

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, nombre

Description générée automatiquement

1. **Page d’accueil**

L’application possède une **page d’accueil** ou de présentation sur laquelle l’utilisateur est automatiquement renvoyé à l’ouverture de l’application. Elle détaille la **raison d’être** de l’application et demeure accessible à tout moment grâce au bouton en forme de **maison**, systématiquement en haut à droite de l’écran. Il est à noter que ce bouton n’est pas présent sur la page de connexion et d’inscription.

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, nombre

Description générée automatiquement Une image contenant texte, capture d’écran, Police, conception

Description générée automatiquement

1. Navigation entre les pages

Il est possible de naviguer sur l’application à l’aide des 5 boutons du bandeau inférieur de l’application. Ce bandeau est présent en permanence sur l’application et permet de naviguer sans contraintes à n’importe quel moment entre deux pages. Les seules exceptions à cette règle sont celles de la page de connexion / inscription et de la page de Scan de QR Code.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Icône | Fonctionnalité | Action |
| Une image contenant texte, capture d’écran, Police, nombre  Description générée automatiquement | Scan de QR Code | Ouverture de l’appareil photo |
| Une image contenant texte, capture d’écran, Police, nombre  Description générée automatiquement | Liste de films | Ouverture de la page des tendances |
| Une image contenant texte, capture d’écran, Police, nombre  Description générée automatiquement | Recherche de films | Ouverture de la page de recherche |
| Une image contenant texte, capture d’écran, Police, nombre  Description générée automatiquement | Favoris | **Si profil connecté**, ouverture de la page de liste des favoris |
| Une image contenant texte, capture d’écran, Police, nombre  Description générée automatiquement | Profil | **Si profil connecté**, ouverture de la page d’accueil du profil |

Une flèche de retour en arrière est disponible dans toutes les pages sans exception, en haut à gauche.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| RECHERCHE D’UN FILM  1. Liste des films populaires récents   La liste des films populaires les plus récent peut être accédé via l’icône liste dans le menu en bas de la page. Une fois dessus, vous verrez un liste des films populaires récents. De plus, vous aurez un message vous disant de scroller vers le haut pour accéder à plus de films. Une fois que vous aurez déclenché cette, action, vous aurez accès aux 20 films les plus populaires du moment.     1. Barre de recherche   La recherche de films est l’une des fonctionalités de base de Movie Me. Pour cela il faut cliquer sur l’icône loupe dans le menu en bas de la page et vous arriverez sur cette page :    Une fois sur cette page il faut simplement taper le nom du filmsouhaité et voilà ! L’application sort une liste des maximum 20 films qui correspondent à votre recherche.   1. Scan de QR Code   Il est possible de scanner un QR Code correspondant à un film dans l’application afin d’afficher la fiche de détails du film correspondant. Plusieurs étapes se succèdent pour réussir à afficher la fiche du film scanné.   1. **Ouvrir la page de Scan**   Une image contenant texte, capture d’écran, Police, nombre  Description générée automatiquementPour ouvrir la page permettant de scanner un QR code, il faut dans un premier temps, peut importe la page ouverte, appuyer sur l’icône de QR Code dans le bandeau inférieur.   1. **Obtenir un QR Code à scanner**     Avant d’utiliser cette fonctionnalité, il est important de se procurer un QR Code de film.  Dans cet exemple, un QR Code à été générer pour le message « **11**» à l’aide du site : <https://fr.qr-code-generator.com>. L’application récupère le message qui correspond en l’occurrence à l’identifiant du film dans la base de données.   1. **Scanner le QR Code**   Dans le cas où le QR code est correct, lorsqu’il est encapsulé dans le carré de lecture, la page du film est chargée instantannément. L’application redirige vers la fiche de détails. Dans l’exemple ci-dessus, l’identifiant « **11** » est relié, dans la base de données, au film « **Star Wars** ».  Dans le cas où le QR code est incorrect, l’application indique à l’aide d’un message que le QR est incorrect et ne correspond pas à celui d’un film.  Répéter avec un remplissage uni  **OU** |  |  |  |  |  |  |  |  | ETUDE DE CAS N°3 :RESERVOIR SOUS PRESSION **OBJECTIF 1 :** Déterminer les différentes contraintes dans le réservoir en analysant chaque partie du réservoir  **OBJECTIF 2 :** Déterminer les différentes contraintes dans le réservoir pour chaque cas en indiquant précisément le nom de chaque contrainte  **OBJECTIF 3 :** Déterminer les différentes contraintes dans le réservoir en précisant quel type de réservoir est étudié (sous pression, à bord sphérique, …)   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Données** | | | | Diamètre intérieur | Dint | 80 mm | | Longueur | l | 359 mm | | Epaisseur de paroi | e | 3 mm | | Pression | P | 3,5 MPa | | Module d’Young  Alliage d’aluminium 6063 | EAl | 69 GPa | |

### MON COMPTE UTILISATEUR

1. Gestion du profil
2. **La demande de connexion / l’inscription**

La page d’inscription / de connexion à un compte ne peut être atteinte à partir des boutons de naviagtion, elle s’affiche directement si l’utilisateur cherche à effectuer une action qui requiert la connexion à un compte :

* Ajout d’un film à sa liste de favoris (à partir de la page de détail du film)
* Affichage de la liste des favoris (avant l’ouverture de la page des favoris)
* Affichage de profil utilisateur (avant l’ouverture de la page du profil)

1. **La page connexion / l’inscription**

Dans chacune des trois circonstances énumérées ci-dessus, la page de connexion à un compte existant s’affiche dans l’application.

* + ***Changement de mode (Sign up / Log in)***

Si aucun compte n’a été créé ou si l’utlisateur actuel de l’application ne possède pas de compte, en mode connexion, il appuie sur le bouton « Je n’ai pas de compte ? » pour modifier les paramètres de la apage et passer en mode inscription. Si l’utilisateur possède déjà un compte, en mode inscription, il appuie sur le bouton « J’ai déjà un compte » pour basculer les paramètres de la page en mode connexion.

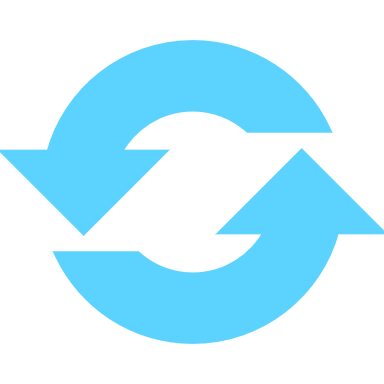
Une image contenant texte, capture d’écran, Police, conception

Description générée automatiquement Une image contenant texte, capture d’écran, Police, Graphique

Description générée automatiquement

* + ***Authentification et redirection***

Une fois l’identifiant et le mot de passe saisis, l’utilisateur appuie sur le bouton « Se connecter » ou « S’incrire » selon le mode d’entrée chosi. Si l’authentification est réussie, l’application redirige l’utilisateur sur la page d’affichage du profil.

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, conception

Description générée automatiquement Une image contenant texte, capture d’écran, Police, Graphique

Description générée automatiquement

1. **Erreur de connexion / inscription**

Les comptes créés sont enregistrés dans le stockage interne du téléphone. Lorsque qu’un utilisateur se connecte à son compte ses données sont comparées avec la base de données locale. De même, lorsqu’un utilisateur créé un compte, la base de données est vérifiée pour éviter les collisions. Plusieurs messages d’erreur peuvent ainsi apparaitre si l’authentification échoue, c’est-à-dire si un conflit ou une anomalie est détectée par l’application.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mode | Erreur | Message d’erreur |
| Connexion | L’identifiant n’existe pas dans la BDD locale | Compte introuvable |
| Connexion | Le mot de passe ne correspond pas à l’identifiant | Mot de passe incorrect |
| Inscription | L’identifiant existe déjà dans la BDD locale | Compte existant |

1. **La page d’affichage du compte**

Sur la page d’affichage du compte est affiché l’identifiant de l’utlisateur actuel de l’application. Il est uniquement possible de se déconnecter à partir de cette page en appuyant sur le bouton « Se déconnecter ».

1. Gestion des favoris
2. **L’ajout et la suppression de favoris**

En au à droite de chaque page de détails de film se situe un cœur, initialement vide lorsqu’aucun utlisateur n’est connecté ou lorsque le film ne figure pas parmi les favoris.

* Si le cœur est vide, en appuyant dessus, l’utilisateur ajoute le film à la liste des favoris.
* Si le cœur est plein, en appuyant dessus, l’utilisateur supprime le film de la liste favoris.

1. **La page des favoris**

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, nombre

Description générée automatiquementLorsque qu’un utlisateur est connecté sur l’application, il peut consulter sa liste de films favoris en appuyant sur l’icône correspond sur le bandeau inférieur.

Une fois la page chanrgée, comme pour la page de liste des films en tendance, l’utilisateur peut naviguer et ouvrir les fiches de détails des films affichés.

Une image contenant texte, capture d’écran, Site web, Page web

Description générée automatiquement Une image contenant texte, capture d’écran, Site web, Publicité en ligne

Description générée automatiquement