



T E A M U P

MANUEL DE L'UTILISATEUR

PROJET DE L'ÉQUIPE 3


HALLOUCHERIE LUCIE | LENESTOUR AÏNHOA | VIERAT NATHAN | RIVAS HUGO


Table des matières

1.	La page de connexion	1
2.	La page de création de compte	2
3.	La page d'accueil.....	3
3.1.	Le menu supérieur	3
3.2.	La carte	3
3.3.	Le menu inférieur	3
4.	La page de profil	4
5.	La page de consultation d'une activité	5
6.	La page d'activité rejointe	6
6.1.	... en tant que Team Leader	6
6.2.	... en tant que Teammate.....	7
6.3.	La suppression de Teammates.....	8
7.	La page de création d'une activité	9
8.	La page d'accueil de la messagerie	10
9.	La page liste d'activités	11

1. La page de connexion

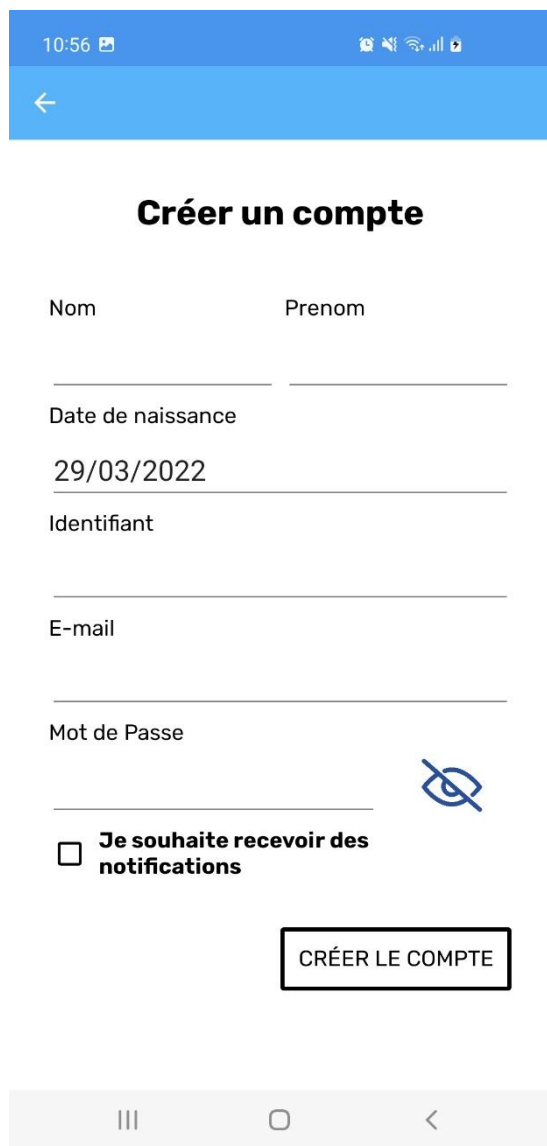
La première page est une page de connexion car l'utilisateur doit être connecté pour pouvoir naviguer dans l'application. Elle est composée de deux champs de saisie permettant d'y renseigner son identifiant et son mot de passe.



- Pour créer un compte, appuyez sur « Créer un compte »
- Pour retrouver votre mot de passe, appuyez sur « Mot de passe oublié ? »
- Pour se connecter, appuyez sur « SE CONNECTER »
- Pour rester connecté, appuyez sur la case à cocher « Rester connecté »
- Pour visualiser votre mot de passe, appuyez sur : 

2. La page de création de compte

La page de création du compte permet de renseigner plusieurs informations essentielles à la création du compte de l'utilisateur.



10:56

←

Créer un compte

Nom _____ Prenom _____

Date de naissance
29/03/2022


Identifiant

E-mail

Mot de Passe

☐ Je souhaite recevoir des notifications

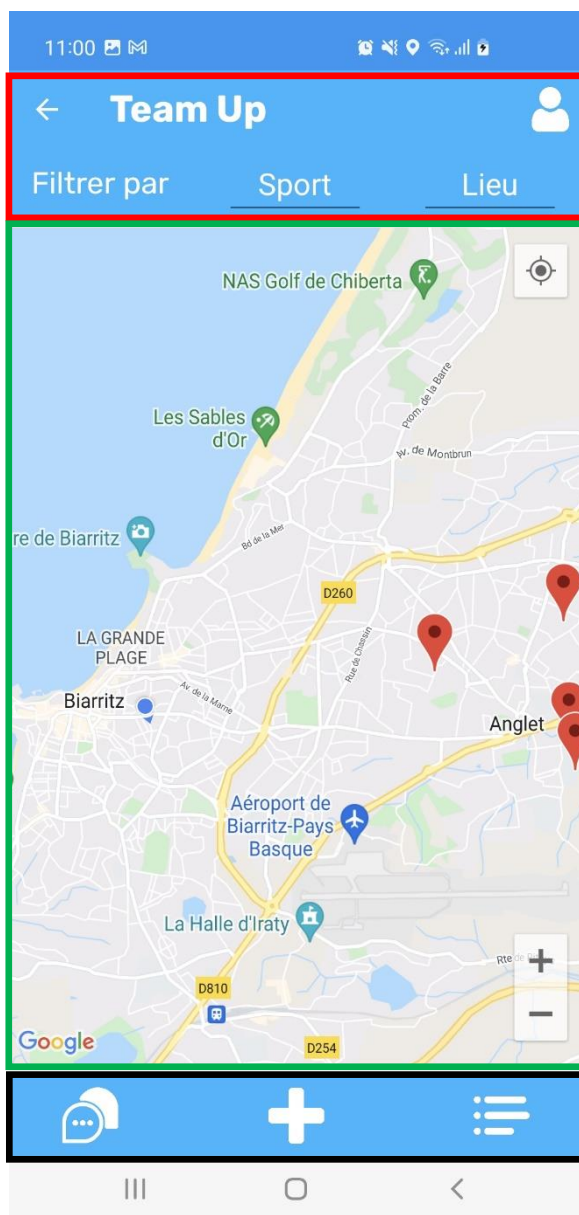
CRÉER LE COMPTE

- Pour créer un compte, appuyez sur « CREER LE COMPTE »
- Pour recevoir des notifications, appuyez sur la case à cocher « Je souhaite recevoir des notifications »
- Pour visualiser votre mot de passe, appuyez sur : 



3. La page d'accueil

Une fois connecté, l'utilisateur se retrouve sur la page d'accueil de l'application qui est divisée en trois parties :




- Une section en haut de l'écran permettant le retour arrière, l'accès au profil et le filtrage des activités sur la carte
- La carte Google Maps permettant de consulter les activités aux alentours
- Un menu en bas permettant la navigation dans la messagerie, la création d'activité et la liste de ses activités






3.1. Le menu supérieur

- Pour revenir à la page précédente, appuyez sur : 
- Pour accéder à son profil, appuyez sur : 
- Pour filtrer par sport, appuyez sur la liste déroulante « Sport »
- Pour filtrer par lieu, appuyez sur la liste déroulante « Lieu »

3.2. La carte

- Pour centrer la carte sur votre position, appuyez sur : 
- Pour zoomer ou dézoomer, appuyez sur : 
- Pour sélectionner une activité, appuyez sur : 

3.3. Le menu inférieur

- Pour consulter sa messagerie, appuyez sur : 
- Pour créer une activité, appuyez sur : 
- Pour consulter la liste de ses activités, appuyez sur : 

4. La page de profil

La page de profil contient toutes les informations de l'utilisateur qui peuvent être modifiées à tout moment.

The screenshot shows a mobile application interface for a user profile. At the top, there is a blue header bar with a back arrow and the title 'Profil'. Below the header, the user's name 'Rooky' is displayed in bold. The profile information is organized into several rows, each with a label and a text input field:

- Nom: Gouvet
- Prenom: Nathan
- Date de naissance: 01/01/2002
- Identifiant: Rooky
- E-mail: nathan.vierat@gmail.com
- Mot de passe: bruhh
- Localisation: Biarritz
- Périmètre: 11 km (with a slider control)
- Préférences: Surf

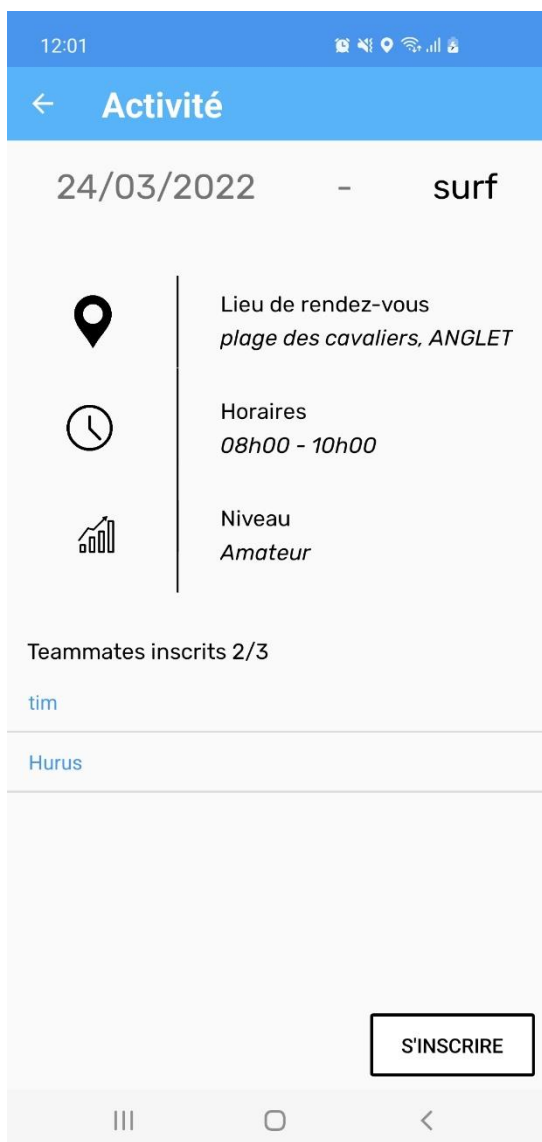
At the bottom of the form, there are two buttons: 'ENREGISTRER' and 'SE DÉCONNECTER'. The entire form is set against a light gray background.

- Pour enregistrer les modifications, appuyez sur le bouton « ENREGISTRER »

- Pour se déconnecter de l'application, appuyez sur le bouton « SE DÉCONNECTER »

5. La page de consultation d'une activité

Cette page est divisée en deux parties, une grille contenant les différentes informations de l'activité et un tableau contenant la liste des Teammates inscrits à l'activité.

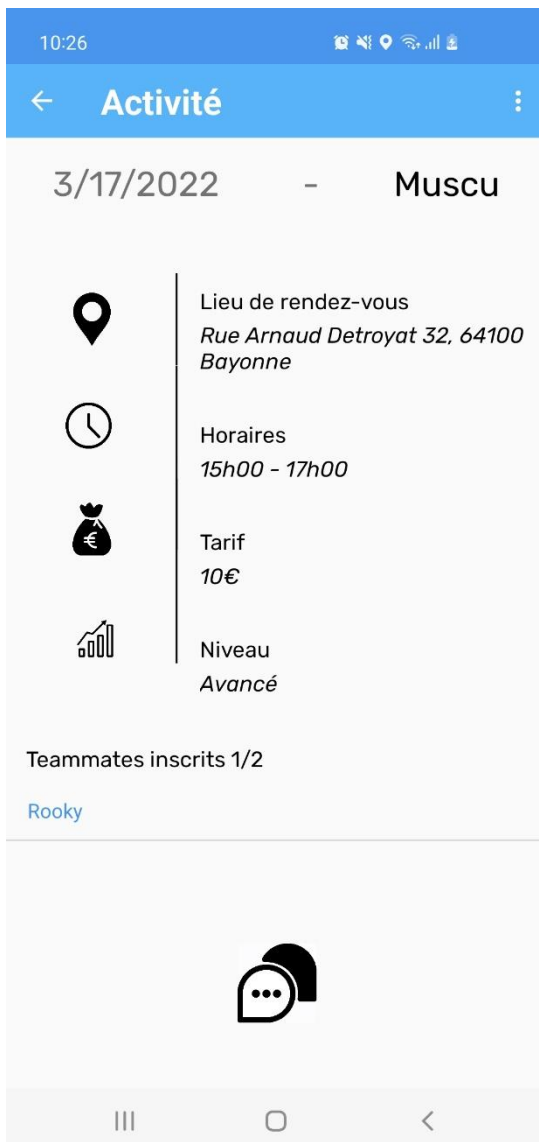




- Pour s'inscrire à l'activité, appuyez sur le bouton « S'INSCRIRE »

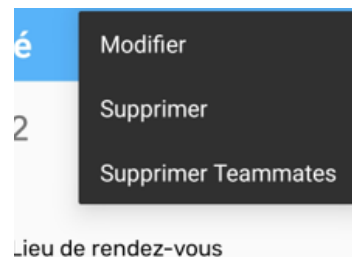
6. La page d'activité rejointe ...

6.1. ... en tant que Team Leader

Cette page hérite des composants de la page de consultation d'une activité mais nous pouvons remarquer un menu déroulant qui s'ajoute en haut à droite de l'écran. De même, à la place du bouton s'inscrire, il y a un nouveau bouton.



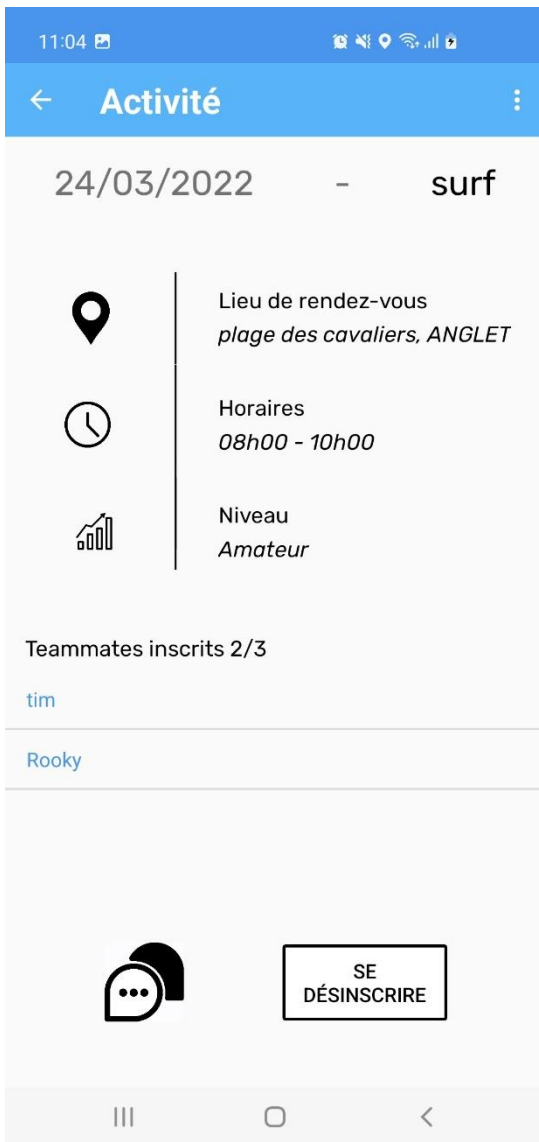
- Pour consulter la messagerie de l'activité, appuyez sur : 
- Pour accéder aux modifications de l'activité, appuyez sur : 





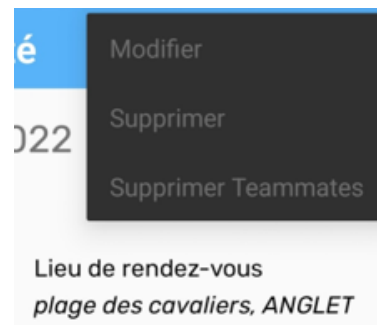
- Pour modifier l'activité, appuyez sur « Modifier »
- Pour supprimer l'activité, appuyez sur « Supprimer »
- Pour exclure un ou des Teammates de l'activité, appuyez sur « Supprimer Teammates »

6.2. ... en tant que Teammate

Cette page hérite des composants de la page de consultation d'une activité mais nous pouvons remarquer un menu déroulant qui s'ajoute en haut à droite de l'écran. De même, à la place du bouton s'inscrire, il y a deux nouveaux boutons.



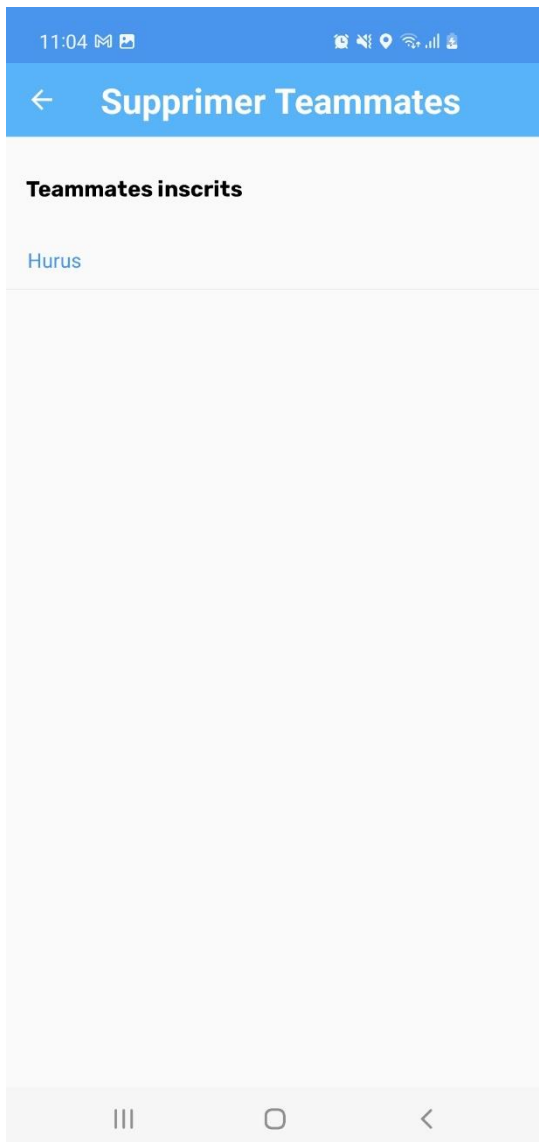
- Pour consulter la messagerie de l'activité, appuyez sur : 
- Pour se désinscrire de l'activité, appuyez sur le bouton « SE DÉSINSCRIRE »
- Pour accéder aux modifications de l'activité, appuyez sur :  *



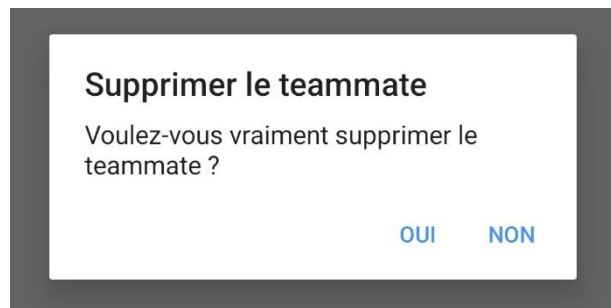
* Cependant ces fonctionnalités ne sont pas disponibles si l'utilisateur n'est pas le créateur de l'activité.

6.3. La suppression de Teammates

La page de suppression de teammates est composée d'une liste « Teammates inscrits » qui contient tous les Teammates inscrits à l'activité.



- Pour supprimer un Teammate, il suffit d'appuyer sur son identifiant.



7. La page de création d'une activité

Elle contient les différentes informations que l'utilisateur doit renseigner pour créer une activité. Pour les horaires, l'utilisateur doit respecter le format affiché.

10:16

← Créer une activité

31 mars - Nom activité

Lieu de rendez-vous *

Horaires *

00h00 - 00h00

Tarif

Niveau *

Choix du niveau

Nombre de Teammates *

ENREGISTRER

- Pour créer son activité, appuyer sur le bouton « ENREGISTRER »

8. La page d'accueil de la messagerie

Cette page contient la liste de toutes les conversations que l'utilisateur a eu avec des Teammates ou des Teams.

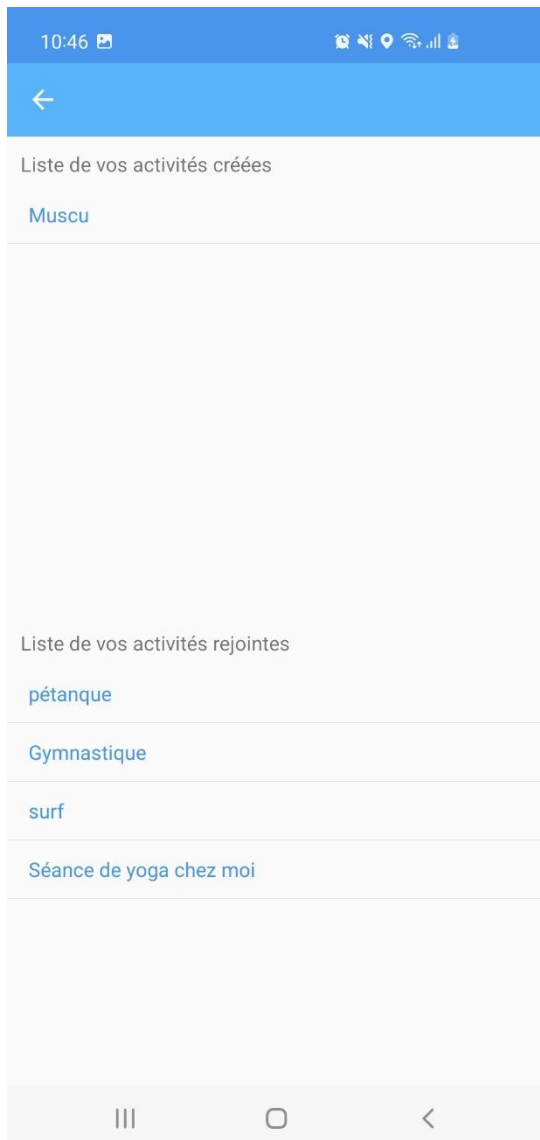


- **Pour consulter une conversation**, il suffit d'appuyer sur la conversation de votre choix.

9. La page liste d'activités

Ici, nous avons deux types de liste :

- Une liste d'activités créées
- Une liste d'activités rejointes



- **Pour consulter les activités**, il suffit d'appuyer sur la ligne contenant l'activité de votre choix.