



PAW

**Dossier de réalisation
Mars 2022**

Sommaire

Introduction	5
Conception	13
Charte éditorial-----	14
Persona-----	15
Synopsis -----	21
Charte fonctionnelle -----	24
Communication -----	26
Contenu scénaristique et multimédia -----	34
Graphisme	35
Identité visuelle -----	36
Contenu graphique réalisé -----	39
Réseau	42
Services utilisés -----	43
Développement et intégration	44
Organisation -----	45
MCD -----	47
Développement -----	48
Difficultés -----	53
Diagramme de Gantt	55
Liste des tâches à réaliser et répartition	58
Veille théorique	63
Apport du projet pour chaque membre	74
Conclusion	81
Bibliographie	84
Annexes	86

Introduction



Quelles croquettes, quel shampoing et quel jouet choisir, quelle fréquence de sortie, comment apprendre à mon chien de s'asseoir ? Ce sont des questions que tous les propriétaires de chien se posent, et auxquelles iels n'ont parfois pas de réponses précises. Pourtant, selon l'âge, la taille, le caractère, le poids et la race, il est primordial d'avoir des indications précises pour bien s'occuper de son animal de compagnie.

Notre application, Paw, est une application destinée aux maitres.esses et futurs.es maitres.esses de chien, dans le but de leur apporter tous les outils pour bien s'occuper de leur animal de compagnie.

L'apprentissage se fera selon le concept ATAWADAC (Any Time, Any Where, Any Device, Any Content) qui cherche à rendre la formation la plus accessible et efficace possible. Le contenu sera gamifié afin de rendre l'apprentissage dynamique et pour que l'attention de l'utilisateur.trice soit captée à 100%. Nous opterons enfin pour des cours interactifs dans lesquels l'utilisateur.trice pourra voir précisément les mouvements et actions à réaliser.

L'objectif de notre application étant d'apporter des bons conseils et des informations fiables aux utilisateurs.trices, nous aurons besoin de contacter plusieurs vétérinaires avec lesquels nous pourrions être en partenariat. Ce qui rendra notre projet plus rassurant et fiable à la vue des utilisateurs.trices hésitants.

Notre projet a pour but de renseigner l'utilisateur.trice sur son animal, ainsi que l'aider dans sa nutrition, sa santé... Il est donc question d'une application à but d'informations et de renseignements. Nous ne pouvons pas nous permettre de divulguer des sources non fiables ou encore non sûres. Ce partenariat avec des vétérinaires pourrait appuyer la valeur de nos sources, et donc de gagner la confiance des usagers. Pour l'instant nos recherches de partenaires n'ont pas été concluantes, mais nous continuons nos recherches auprès des écoles de vétérinaires, des associations canines et des toiletteurs. Nous avons une piste en cours dont nous attendons encore la réponse.

De plus, nous pouvons prendre en compte un système de parrainage de notre application par le biais des vétérinaires, mais également des réseaux sociaux ou encore même des animaleries ou la SPA.

Il n'y aura aucun accès de paiement et l'utilisateur devra renseigner des informations sur son chien. Étant donné que l'application sera dotée d'un système de localisation des centres vétérinaires à proximité, l'utilisateur.trice pourra s'il.elle le souhaite, autoriser la géolocalisation. Aucune autre information personnelle ne sera requise.

Enfin, nous avons pour objectif de publier notre application sur App Store et Google Play, cela aura un coût car nous devons créer un compte développeur payant sur chacune de ces plateformes afin d'y publier l'application.

Descriptif détaillé

Depuis la phase de conception de notre projet, nous n'avons pas changé les fonctionnalités de notre application.

Tout d'abord, lors de son inscription, l'utilisateur.trice remplit le profil de son chien en y renseignant sa race, son poids, sa taille, son caractère, son âge et ses maladies s'il en a. L'utilisateur.trice pourra également renseigner les vaccins de son chien s'il le souhaite, pour les tenir à jour facilement.

Une fois ces informations renseignées, il aura accès à plusieurs cours de dressage du type assis, couché, donne la patte, fais le mort.

L'utilisateur.trice pourra avancer chaque cours selon le rythme conseillé, en validant les étapes une à une. Il pourra voir son avancée personnelle en tout temps.

Ensuite, l'utilisateur.trice aura accès à des astuces ainsi que des conseils sous forme d'articles «le saviez-vous ?» concernant ces différentes catégories : nutrition, divers, jeux, comportement, soin.

Nous avons rédigé nous même ces articles ainsi que les cours, et souhaitons faire vérifier les informations auprès de professionnels.

L'utilisateur.trice aura également accès à une map, appelée la PaWorld. Il pourra localiser les vétérinaires et utilisateurs.trices qui auront autorisé leur localisation, si son chien sait déjà obéir aux ordres : assis, couché, au pied (questions à répondre via un questionnaire à l'inscription). Si le chien n'obéit pas encore à ces ordres, ils seront proposés en premier dans l'onglet des cours, et nécessaires pour débloquer les autres cours.

Lorsqu'ils auront été appris, l'utilisateur.trice acceptera ou non de partager sa géolocalisation, et pourra voir les autres et les contacter.

Cette précaution que nous prenons nous servirait à garantir un minimum de sécurité entre les autres utilisateurs.trices.

La Paworld servirait aux utilisateurs.trices de se contacter via un système de tchat, pour sociabiliser, demander des conseils, proposer des balades à plusieurs, etc.

Bien que nous n'ayons pas changé les fonctionnalités de notre application, nous avons réévalué leur faisabilité. En vue de la fin du semestre, des soutenances et autres rendus qui approchent, ainsi que l'avancée actuelle de notre projet, nous ne pensons pas pouvoir développer l'application dans sa totalité. La PaWorld et le système de personnalisation que nous voulions faire, en mettant en avant certains articles selon les caractéristiques du chien de l'utilisateur.trice, nous semblent difficilement réalisables aujourd'hui.

SWOT

Dans le but d'établir une stratégie et identifier nos faiblesses pour les améliorer, nous avons réalisé une analyse SWOT :

Forces

- Application qui permet aux personnes possédant un chien (quelque soit la race) de leur apporter des informations sur leur compagnon en fonction des différentes questions qu'ils pourraient se poser.
- Les informations sur l'application sont vérifiées et conformes grâce à nos connaissances et grâce au possible partenariat avec des vétérinaires et ou professionnels.
- L'application sera gratuite.
- L'application sera disponible sur tous les téléphones (Apple store et Android)
- Une accessibilité facile à utiliser grâce aux différentes play stores et/ou à l'Apple store
- L'application vise une grande cible (26,3% des foyers français possèdent un chien ou plus).
- Accessibilité autorisée à n'importe quel âge de l'enfant (sous surveillance) à l'adulte.
- Membres polyvalents et adaptables

Faiblesses

- Manque cruel de temps pour finaliser le développement de l'application
- Difficultés à développer certaines fonctionnalités
- Pas assez de temps à consacrer au projet à cause des projets professionnels personnels de chacun
- Beaucoup d'informations à analyser et répertorier.
- Trouver un partenaire pour fiabiliser notre produit, mais une fois obtenu cela deviendra une force.
- Le départ de quatre membres de l'agence, dont trois développeurs.

Opportunités

- Un foyer sur deux possède un animal de compagnie, la cible est donc assez large.
- Accès à un marché important.
- Peu d'applications proposent les mêmes services, donc nous avons peu de concurrence.
- La crise sanitaire a alimenté le sentiment d'isolement, favorisant ainsi l'adoption d'un animal de compagnie.

Risques

- Une potentielle présence de bugs.
- Un potentiel manque de temps pour la conception de l'application ou de la base de données.
- Une recherche peu concluante de partenaire/sponsor.
- Chaque chien est différent, donc certaines astuces ou informations risquent de ne pas correspondre au.x chiens.nes de l'utilisateur.trice.

Les composantes de la formation

Notre projet englobe toutes les matières de notre formation qui nous aiderons à le mener à bien.

Gestion de projet : c'est la matière principale du projet tuteuré puisqu'elle a pour objectif de nous apprendre à organiser un projet en groupe avec efficacité, et elle est d'autant plus importante pour le chef de projet.

Intégration web : dans cette matière nous apprenons à créer des pages web avec plus ou moins d'effets techniques, ce qui nous sera indispensable pour mener à bien notre projet (site web, interface de l'application).

Algorithmique et programmation : toutes les compétences acquises dans cette matière vont nous permettre de développer notre application à partir des langages de code que nous avons appris (HTML/CSS, Javascript, Jquery...).

Infographie et graphisme : ces 2 matières nous apprennent à développer notre créativité et à l'exploiter à travers des logiciels (Photoshop, Indesign), ce qui va permettre de créer l'identité visuelle de notre projet, comme le logo et la charte graphique. Nous pourrons aussi utiliser ces compétences pour créer des animations et des visuels afin de rendre l'interface de notre application plus attractive.

Communication : les cours de communication pratique et théorique nous seront utiles lorsqu'il faudra faire connaître et apprécier notre application, comme par exemple par de la publicité et/ou des sondages, mais aussi à mieux nous exprimer dans les comptes rendus aux professeurs.

Audiovisuel : l'audiovisuel n'occupera pas une grande place dans notre projet mais sera tout de même présent, notamment dans la réalisation de vidéos de promotion ou encore de présentation de notre projet.

Service sur réseaux : la notion de réseau est vaste cependant connaître ses bases pourra nous être utile car nous allons utiliser des données ainsi qu'une fonctionnalité de géolocalisation.

Mathématiques : les mathématiques permettent d'un côté de développer notre raisonnement et notre logique, ce qui aura un lien indirect avec notre projet, mais ils seront aussi utiles pour les développeurs qui ont très souvent besoin d'utiliser des fonctions pour programmer.

Langues : réaliser d'autres versions de notre projet en anglais, espagnol ou allemand risque de prendre beaucoup de temps, cependant ce n'est pas impossible et le vocabulaire acquis dans ces cours nous serait alors très utile.

Conception



Charte éditoriale

Que faisons-nous ?

Au cours des deux années de formation, nous avons eu comme projet universitaire de développer une application mobile gratuite nommée PAW. Le projet est en pleine phase de réalisation. L'application sera bientôt disponible sur les plateformes de téléchargement mobile.

Dans quel but ?

Les chien.ne.s sont des animaux qui nous accompagnent dans notre quotidien et de plus en plus de Français en sont propriétaires. La place de cet animal dans les foyers augmente considérablement. C'est pourquoi notre agence, Artémis, a décidé de mettre au point une application dédiée aux utilisateurs.trices de chien.ne.s.

L'entretien, le dressage ou encore l'alimentation ne sont pas à négliger lors de l'adoption. Il faut prendre soin de son animal et c'est pourquoi nous avons lancé l'application PAW, une application d'astuces et d'aide canine aux utilisateurs.trices.

Nos objectifs

Notre agence étant dans l'admiration des animaux et encore plus de nos amis les chiens, nous avons donc développé cette application avec pour objectif d'aider les propriétaires de chiens, d'apporter des connaissances et des conseils.

Il n'est parfois pas dans la capacité de tous de savoir s'occuper de son chien. Comment savoir le laver, si ces aliments sont bénéfiques à sa santé et toute autres questions à ce sujet ?

L'objectif de notre application est d'apporter des bons conseils et des informations fiables aux utilisateurs.trices afin que leurs animaux soient le mieux traités possible selon leurs besoins.

Personas

Notre cible

Dans le cadre de ce projet, nous intervenons surtout auprès des personnes ayant un/des chien.s ou souhaitant en adopter un.

De plus, les utilisateurs.trices qui ne savent pas comment s'y prendre et comment le/les dresser seront encore plus les bienvenus.

Afin de mieux répondre aux besoins de nos futurs.es utilisateurs.trices, nous avons créé des personas. Ainsi, nous ciblons l'utilisation et pouvons adapter nos stratégies.

Scénario n°1

Présentation

Valérie est une femme d'une quarantaine d'années qui vit à Marseille depuis des années et travaille dans le secteur bancaire. Elle vit dans une grande maison avec son mari et ses deux filles de dix et douze ans. Elle joue souvent à des jeux mobiles sur son smartphone.

Contexte

Cela fait quelques mois que les filles de Valérie lui demandent régulièrement d'adopter un chien. Après maintes réflexions, et vu que leur situation financière et de leur cadre de vie leurs permettent, elle accepte. En effet, le bien-être de sa famille est primordial pour elle et son mari. Un.e chien.ne pourrait leur apporter un côté convivial en plus.

Le seul problème : ni elle ni son mari n'ont déjà eu un animal de compagnie. Elle n'a donc qu'une vague idée de comment s'en occuper et s'assurer de son bien-être. En effet, comment être sûr de sa santé sans forcément se déplacer chez le vétérinaire pour aucune raison? Comment le rendre propre et obéissant sans payer un éducateur? Quels produits alimentaires seront le mieux adaptés à ses besoins nutritifs ?

Objectifs

Pouvoir intégrer le.chien.ne rapidement dans le cocon familial. Faire de son mieux pour gérer la santé et l'éducation du nouvel arrivant. De plus, elle est anxieuse car elle va devoir s'occuper d'un animal en plus de ses deux enfants et même avec l'aide de son mari cela reste difficile.

L'objectif étant d'aider les nouveaux propriétaires de chiens à se familiariser avec l'animal. Comprendre ses besoins et l'intégrer dans son espace de vie.

Actions

Suite à l'adoption du chien, un jeune labrador noir que ses filles ont baptisé Blacky, Valérie se met à faire des recherches sur Internet. Elle tombe alors sur un forum de discussion qui mentionne une application très récente, "PAW", qui permet de guider les utilisateurs.trices pour s'occuper de leur.s chien.ne.s.

Valérie décide alors d'installer PAW. Elle est conquise par son interface agréable, et l'utilisation simple et instinctive de l'application. Une fois inscrite, et remplit le formulaire d'arrivée, elle renseigne toutes les informations de Blacky dans son profil et l'application lui propose alors les meilleurs produits alimentaires en fonction de son poids, sa race...

Le système de notifications de rappel pour le faire sortir 2 fois par jour lui est très utile car elle a beaucoup de travail et n'y pense pas toujours.

De plus, les filles de Valérie peuvent également utiliser l'application, qui leur propose des idées de jeux à faire avec Blacky et des cours ludiques pour leur apprendre les règles de sécurité à respecter lorsqu'elles le promènent.

Scénario n°2

Présentation

Théo est un jeune homme de 35 ans en couple avec sa compagne Sarah depuis quelques années dans une petite maison. Théo est passionné de science et de nouvelles technologies, passion qu'il partage avec sa compagne. Il y a 2 ans, ils ont accueilli, au sein de leur foyer, Milou, un Bichon Miltais.

Contexte

Au sein de leur petite famille, Milou n'est pas toujours à l'écoute et il est très capricieux et colérique. Il aboie pour un rien et joue la comédie pour avoir de l'attention à chaque "micro" blessures.

Mais Sarah et Théo n'ont pas les moyens de payer un éducateur et de l'emmener chez le vétérinaire tout le temps. Etant tous les deux de grands fans des chiens, ils tombent alors grâce aux suggestions des réseaux sociaux, sur notre page instagram. Ils découvrent alors notre application "PAW".

Objectifs

L'objectif est de permettre à Sarah et Théo de s'occuper correctement de leur chien en leur partageant des conseils et astuces sur l'entretien et le dressage du chien.

Actions

En installant l'application, ils renseignent alors les caractéristiques de Milou comme son âge, son poids, sa taille...

Notre application possédant une fonction de géolocalisation pour pouvoir se promener avec d'autres utilisateurs pour enjoliver les balades, cette dernière ne sera pas accessible si le chien inscrit sur l'application n'est pas assez à l'écoute ou trop agressif envers les autres chiens. Or, c'est le cas de Milou. Théo et Sarah ne savent pas pour le moment que cette fonctionnalité ne leur est pas autorisée. En revanche, elle le serra lorsque Théo et Sarah lui auront appris à être plus sage et instruit.

Le couple commence alors par faire quelques petits cours de dressage avec Milou comme lui apprendre à revenir au pied. Grâce à nos conseils, Théo a appris qu'il ne servait à rien de hurler sur son chien pour lui faire comprendre ce qu'il attend de lui.

C'est pour cela que Milou avait peur et n'écoutait pas. De pas en pas, Milou devient plus attentif, il écoute déjà davantage ses maîtres. En revanche, il est toujours aussi capricieux.

De plus, grâce à l'application, Sarah sait qu'il est normal que son chien ait des larmes et des poils sous les yeux un peu rouges. Car en effet, si on ne lui nettoie pas les yeux quotidiennement avec un sérum, il peut y avoir un écoulement de larme chronique et bénin qui donnent une coloration « rouille » aux poils situés sous les yeux.

Scénario n°3

Présentation

Samir, 32 ans, travaille dans le marketing. Il vient tous juste de divorcer de sa femme et vient de déménager dans une nouvelle maison. Son divorce lui a laissé un vide émotionnel qui à décidé de combler grâce à l'adoption d'un chien avec qui, il partage une relation pleine d'amour.

Contexte

Lors d'une sortie au parc avec Dixou, son staffordshire terrier, Samir rencontre Tristan un autre maître de chien. La relation entre les deux chiens étant sans encombres, Samir et Tristan décident d'échanger leur information pour planifier des sorties jeux entre leur chiens. Lors de leur échange, Tristan mentionne l'application Paw, dont il est utilisateur depuis sa version bêta. Il explique à Samir que cette application peut être un moyen de l'aider à gérer l'adoption de son chiot et de répondre à ses besoins.

Objectifs

Samir à déjà de l'expérience dans l'éducation d'un chien mais il veut apprendre à son chiot à être plus sociable. Dixou, ayant un maître expérimenté, maîtrise déjà "les bases" de son éducation. Dixou est un chien très calme, cependant il a encore du mal à se comporter autour d'autres chiens, plus particulièrement les chiennes. Samir aimerait aider son chien à se comporter correctement pour qu'il puisse participer à des sorties de groupes et se faire de nouveaux amis.

Actions

Après avoir suivi les conseils de Tristan, Samir a installé l'application PAW. Il se balade et découvre toutes ses fonctionnalités. Il est rapidement charmé par celles-ci. Il trouve cela pratique d'avoir une application qui regroupe les informations utiles de son chien, comme son carnet de santé.

En remplissant le questionnaire de départ, Samir et Dixou ont pu débloquer la localisation entre utilisateurs.trices. Ils sont heureux de pouvoir faire de bonnes rencontres et ainsi progresser dans l'apprentissage du petit Dixou.

Dixou, va devenir de plus en plus sociable avec ses confrères et même les autres hommes. Il ne leur aboie dessus qu'en cas de danger. Il adore les papouilles et se laisse toucher très facilement. Dixou s'est même trouvé une amie : une staffordshire terrier. Ils se rencontrent régulièrement pour jouer ensemble pour le plus grand plaisir de Samir.

Synopsis détaillé

Études utilisateurs

Les personnas que nous avons réalisées sont 2 cas sur 3 inspirés de véritables situations qu'ont vécu des proches ou des passants.

La première étude d'utilisateur.trice s'inspire d'un cas d'un entourage de Elise. Grâce à l'expérience que nous lui avons racontée, nous avons pu utiliser cette étude pour notre premier scénario. En y changeant les noms et quelques détails.

Pour le scénario numéro 3, le plus intéressant, nous a été apporté par Sophie.

En effet, lors d'une balade dans sa ville, Sophie a croisé un chien incroyablement calme sur le trottoir qui attendait son maître. Il s'agissait d'un Staffie bleu, un chien très imposant et plutôt connu pour être agressif.

Néanmoins, ce n'était pas le cas, c'est ce qui a surpris Sophie.

L'animal se laissait caresser sans bouger et tout en restant assis et calme. Quand son maître s'est dirigé vers lui, Sophie a entretenu une discussion avec lui.

De là, l'histoire a été très touchante et c'est pourquoi nous en avons fait une troisième étude d'utilisateur.

En parallèle de cela, Sophie lui a fait part de notre projet universitaire, ce à quoi le maître en a été conquis et nous à partagé le fait qu'il aimerait beaucoup ce genre d'application.

Afin de mener à bien davantage notre projet et de trouver notre cible, nous avions réalisé un sondage que nous avons fait partager à nos camarades de classe, à certaines personnes rencontrées ou encore des habitants de nos villes respectives.

Elise et Elisa ont créé ce formulaire le 13 Avril 2021.

N'étant pas assez complet et abouti, quelques modifications y ont été apportées au fur et à mesure. Notre formulaire est devenu officiel depuis octobre 2021.

Les questions qui y figurent portent sur les fonctionnalités de notre application et sur la pertinence de celle-ci en y évoquant nos objectifs. Mais en amont de cela, pour véritablement connaître notre cible ainsi que ses réponses, nous avons posé quelques questions sur le sexe et l'âge de la personne.

Sur 147 réponses, 49% possèdent un chien.

Il est important de préciser que lorsqu'une personne ne possède pas de chien, cette dernière ne sera pas amenée à répondre aux questions concernant la vie de son animal, afin d'éviter de fausser les résultats. En revanche, les questions portant sur notre application leur seront proposées.

Notre sondage contient d'autres rubriques de questions, mais nous allons nous intéresser plus particulièrement à celles-ci qui sont les plus importantes.

Une grande partie des personnes ayant un chien serait très intéressée par le développement d'une application permettant d'apprendre à prendre soin de leur compagnon. Ce qui amène à dire que notre projet semble avoir un intérêt pertinent.

Afin de mieux cibler notre développement, nous avons demandé aux utilisateurs.trices quelles seraient les fonctionnalités les plus pertinentes à leurs yeux pour les aider à s'occuper de leur chien.

Le dressage et l'éducation est la thématique la plus demandée. Et il s'agit en plus de cela, d'une de nos fonctionnalités principales.

Grâce à notre sondage et à ses 147 réponses, nous sommes maintenant mieux aiguillées sur les attentes extérieures qui pourront, peut-être, être nos futurs.es utilisateurs.trices.

Pour partager ce questionnaire, nous avons utilisé nos réseaux sociaux comme Facebook ou Instagram. Deux plateformes célèbres qui regroupent beaucoup d'utilisateurs.trices.

Sur Facebook, il existait pour la plupart d'entre nous des groupes de nos villes. Nous avons alors rejoint ces groupes dans lesquels les abonnés sont des habitants. De là, nous avons pu partager notre formulaire en partageant un QR et un lien vers le site du formulaire.

De plus, Facebook est devenu avec le temps, un réseau social axé sur les personnes un peu plus âgées. Et quant à Instagram, un réseau social en expansion chez les adolescent.e.s et jeunes adultes.

Grâce à cela, nous avons pu avoir des réponses variées selon les âges et les opinions.

Mais nous pouvons quand même remarquer une grande majorité de jeunes dans notre sondage.

En effet, les personnes plus âgées ne sont pas forcément intéressées par les applications et les sondages. De plus, une personne âgée qui possède un chien a acquis plus d'expérience pour l'éduquer. Ce qui peut donc expliquer qu'un jeune propriétaire serait plus intéressé par notre projet.

Il est important pour nous, en tant qu'agence, d'obtenir des avis extérieurs sur notre projet. Nous avons besoin de conseils étant donné qu'il est question d'une application qui sera accessible à tous.

Charte fonctionnelle

Voici ci-contre, la structure fonctionnelle de l'application PAW. Une fois l'application ouverte, l'utilisateur.trice sera face à un écran d'accueil comportant cinq menus.

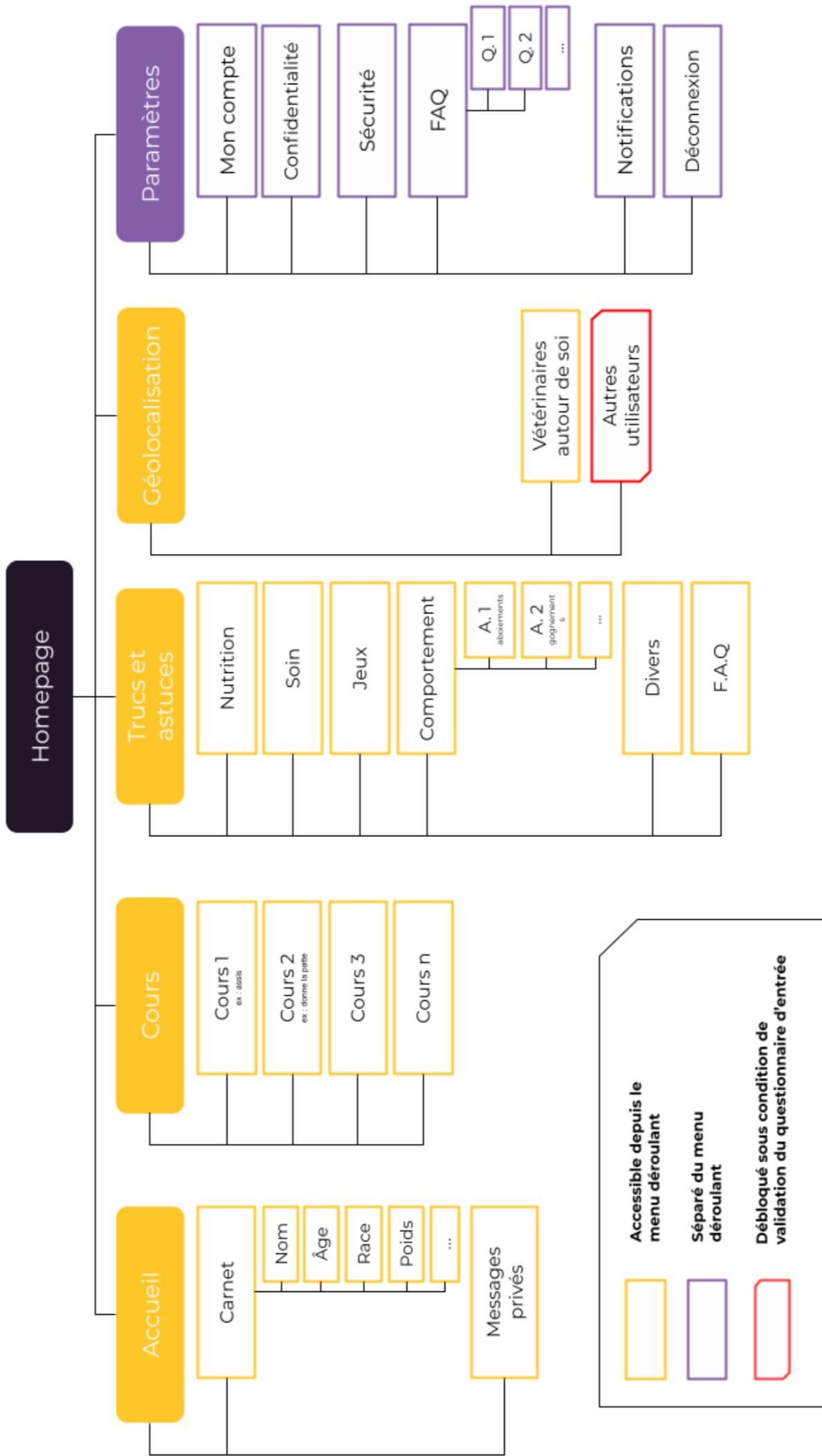
Lors d'un changement de page, les menus seront toujours visibles lors de la navigation pour que l'utilisateur.trice ai la possibilité de changer de fonctionnalité.

Nous avons précisé dans les encadrés rouge, les fonctionnalités qui seront visibles ou non à l'utilisateur.trice lors de son arrivée sur le menu d'accueil.

Comme indiqué précédemment, en fonction d'un formulaire rempli par l'individu, la fonctionnalité de rencontres avec d'autres utilisateurs lui sera accordée ou non.

Pour ce qui est des encadrés gris, il s'agit des onglets séparés du menu principal.

Cet outil de paramètre n'a pas de lien avec notre application et nos fonctionnalités. Il est question d'un outil obligatoire qui se détache donc du menu étant donné qu'il ne propose aucune fonctionnalité particulière. C'est un paramètre de sécurité pour l'utilisateur.trice qui se doit d'avoir accès à ses données.



Communication

Nom de l'agence

Artémis

Nom du projet

Paw (patte en anglais, pour faire le lien avec les chien.ne.s).

Notre histoire

Nous sommes un groupe de 9 étudiants en DUT MMI qui se lancent dans un projet multimédia sur 2 ans. Ce projet nous incite à mettre à profit les compétences acquises durant nos études afin de créer quelque chose d'innovant. Ainsi, c'est notre intérêt commun pour les animaux et plus particulièrement pour les chiens qui nous a rassemblés autour de cette application ayant pour but d'apprendre à s'occuper correctement de nos fidèles compagnons.

Notre projet

Notre projet est une application qui consiste à répondre aux besoins de notre.nos chien.ne.s. à travers un apprentissage ludique.

L'objectif de notre application est d'apporter des bons conseils et des informations fiables aux utilisateurs.trices afin que leurs animaux soient le mieux traités possible selon leurs besoins. Plusieurs thèmes y seront abordés tels que la nutrition, les activités, le dressage ou encore la santé des canins.

Nos valeurs

La bienveillance, la sincérité, la responsabilité et l'altruisme sont nos valeurs.

Notre slogan d'agence

« Artémis, des projets divins »

La signature de notre service

« Leur bien-être avant toutou ! »

Justification, cohérence

Avec le contexte actuel de la pandémie, nous avons tous plus ou moins vécu la solitude, l'isolement, et ce sentiment s'est d'autant plus fait ressentir chez les personnes vivant seules. Or, ce manque de compagnie renforce la tentation d'adopter un.e chien.ne, et c'est ici que nous avons eu l'idée d'intervenir, en créant une application pour guider ces nouveaux.elles maître.sse.s et les aider à s'occuper de leur animal.

Ensuite, chacun des membres de notre agence porte une attention particulière aux animaux ainsi qu'à leur bien-être et c'est cette valeur de bienveillance et de sincérité commune que nous souhaitons mettre en avant au travers de notre application. L'altruisme est aussi une valeur que nous partageons et qui s'inscrit dans le cadre de notre projet puisqu'il a pour objectif premier d'aider les autres. Enfin, ce projet nous responsabilise puisque les potentielles erreurs que nous ferons auront un impact extérieur à notre agence.

La signature de notre service s'inscrit bien dans l'esprit de la communication de la marque, elle est très accrocheuse et résume clairement l'objectif de notre projet en quelques mots.

Notre plan de communication externe

• QUOI

Paw est une application ludique pour les personnes possédant un ou plusieurs chiens.

Grâce à un système de connexion, l'utilisateur.trice va renseigner des informations sur son chien en répondant aux questions demandées comme par exemple son poids, sa taille ainsi que son âge.

D'autre part, un formulaire d'arrivée sur l'application sera à compléter.

Ce formulaire sera important car suivant les réponses fournies, l'utilisateur aura accès ou non à certaines fonctionnalités de l'application . Une fois la connexion faite, l'utilisateur.trice aura accès à divers onglets pour s'occuper de son chien.

Notre application propose en premier lieu un onglet de cours pour éduquer son chien. Il s'agira de cours simples.

Nous ne visons pas à le dresser comme des professionnels, mais simplement de lui apprendre à écouter son maître.

Nous avons pour exemple de cours :"assis" "couché" "donne la patte" ou "au pied". Une fois que l'utilisateur.trice à réussi à lui apprendre un cours, iel pourra la cocher comme acquise, comme un système de liste.

En second lieu, l'utilisateur.trice aura accès à la fiche de renseignement de son chien grâce à l'onglet "mon chien" dans lequel y seront renseignés son âge, son poids, sa taille, sa race ainsi qu'un carnet de vaccination de l'animal.

Par la suite, un onglet "Articles" permettra à l'utilisateur.trice de se renseigner de façon globale sur la vie des canins. Les choses à faire, ne pas faire avec eux.

Cet onglet prendra la forme de plusieurs articles à la suite.

Et pour finir, notre application propose un système de géolocalisation des vétérinaires les plus proches en précisant s' ils sont ouverts ou non.

Notre agence a également pensé à un système de géolocalisation des utilisateurs à proximité. L'utilisateur.trice inscrit pourra voir sur une carte s'il y a d'autres utilisateurs.trices de PAW à proximité. En revanche, cette fonctionnalité ne sera accessible qu'aux personnes ayant validé le formulaire d'arrivée. En effet, une rencontre des utilisateurs.trices devra prendre en compte un chien calme et à l'écoute. C'est pourquoi notre formulaire contiendra des questions répondant à l'obéissance du chien ou non.

Comme par exemple :

Votre chien.ne s'est-il.elle retourné à vous? A t-il.elle du mal à vous écouter? Est-il.elle plutôt agressif ou calme en compagnie d'autres chiens?

En fonction des réponses, l'utilisateur.trice pourra être apte ou non à avoir cette fonctionnalité.

• **POURQUOI**

Lorsque l'on adopte un animal, on ne sait pas instinctivement comment s'en occuper et l'éduquer. C'est pour combler ce besoin que notre agence a décidé de développer une application mobile. Cette application va pallier au manque de connaissances et d'informations du nouveau dresseur.

Ainsi, nous souhaitons apporter une aide aux propriétaires de chiens afin qu'ils bénéficient des meilleurs conseils possibles pour renforcer leur relation avec leur(s) compagnon(s) et veiller à son/leur épanouissement.

Notre application cherche aussi à mettre en garde les nouveaux.elles maîtres.ses aux conséquences qu'implique l'adoption d'un nouveau compagnon. Certains facteurs ne sont pas pris en compte lors de l'adoption, ce qui augmente le taux d'abandons canins dans la nature.

Enfin, nous espérons que, par le biais de notre application, les chiens.nes seront accueillis dans le meilleur environnement possible. Nous espérons que les maîtres.ses seront plus avertis des conséquences et que le taux d'abandon se réduira.

• QUI / VERS QUI

Notre application cherche à cibler toutes les personnes susceptibles d'avoir ou de vouloir un chien chez soi. Nous ciblons plus particulièrement les nouveaux.euses maîtres.ses qui n'ont pas forcément l'expérience et les méthodes éducatives animalières.

Nous ne cherchons pas à cibler par tranche d'âge car nous voulons rendre l'application enrichissante et accessible à tous. Cependant, nous voulons rendre la partie «cours» ludique pour rendre ce moment d'apprentissage divertissant pour l'utilisateur.trice, et lui créer de bons souvenirs avec son.ses compagnon.s.

Recherche de partenaires:

En ce qui concerne les méthodes, nous essayons de nous rapprocher d'étudiant.e.s vétérinaires qui pourront nous donner plusieurs astuces et conseils pour bien commencer l'éducation de son chien.

Nous visons également à communiquer avec les professionnels animaliers : vétérinaires et toiletteurs, aux associations animalières telles que la SPA, aux magasins animaliers comme Truffaut ou Animalis...

Toutes les organisations qui touchent au domaine canin afin qu'ils vérifient nos informations et que nous ne transmettons pas d'informations erronées. De plus, si le projet leur plaît, ils pourront recommander notre application à leurs clients.

• COMBIEN

La réalisation de notre application PAW ne nécessite aucune dépense financière. En effet, ce projet ne nous rapportera aucun revenu et nous utiliserons des supports gratuits et/ou que nous avons déjà en notre possession par nos soins ou par le cadre de l'IUT.

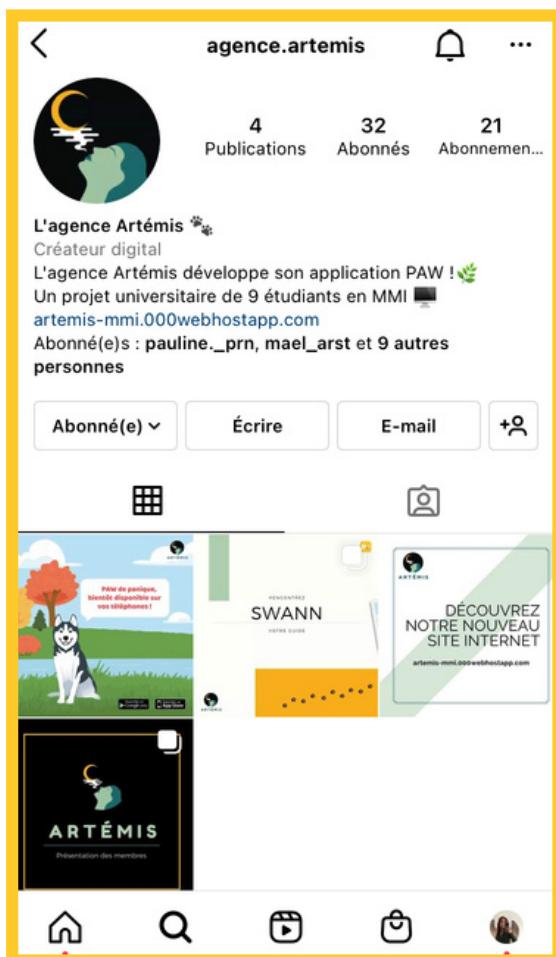
Nous n'avons nul besoin en tant qu'agence d'investir dans des dépenses dans le but de ce projet universitaire.

• COMMENT

Nous voulons développer une application mobile disponible sur Android et IOS. Les utilisateurs.trices pourront s'en servir depuis leur téléphones ou tablettes. Pour ce qui est du développement, nous créerons l'application avec de la programmation / de l'informatique avec le framework React Native.

En parallèle de cela, nous cherchons également à avoir une visibilité sur les réseaux sociaux pour toucher un public plus large de tout âge.

INSTAGRAM : l'un des réseaux les plus fréquentés notamment par les 15-45 ans. Créer un compte sur ce réseau nous permettra de faire découvrir notre Agence en partageant des photos/story et en annonçant des nouveautés sur le développement de notre projet. En restant actifs nous pourrons augmenter notre visibilité et gagner de l'audience, donc des nouveaux.elles utilisateurs.trices



Capture d'écran de notre compte Instagram

TWITTER : Twitter: la plateforme adaptée pour discuter avec les utilisateurs.trices, ils pourront échanger entre eux et ainsi faire connaître davantage l'application. C'est également un support plus direct pour les utilisateurs.trices de nous contacter en cas de problème. Twitter devait nous servir de support client. Malheureusement, dû à un manque d'abonnés, nous avons pris la décision de fermer ce compte.

SITE INTERNET : nous avons aussi créé et publié un site internet disponible depuis n'importe quel moteur de recherche, mettant en avant les différents aspects de notre projet.

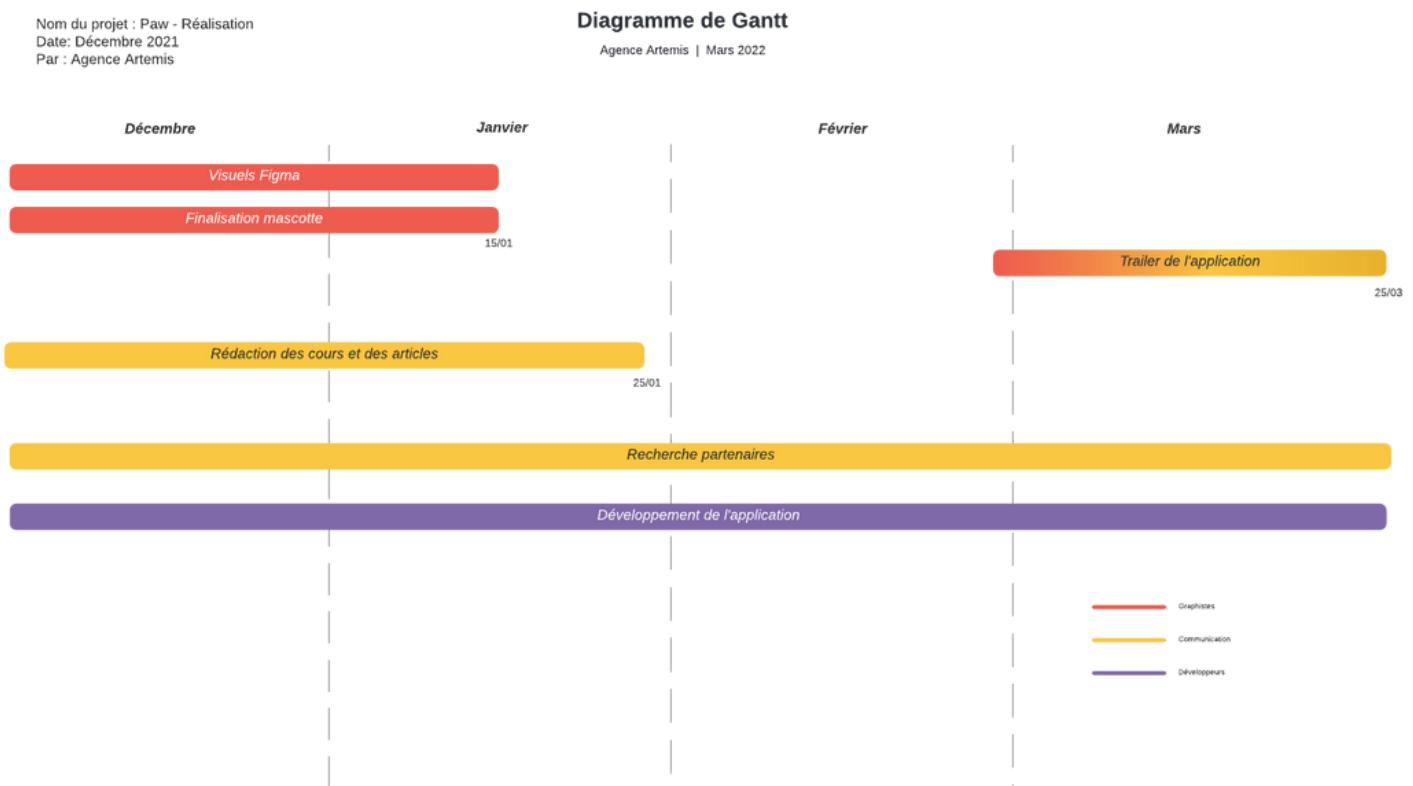
Vous pouvez retrouver notre site d'agence à l'adresse :

[REDACTED]

• QUAND

Notre projet est réalisable dans un délai d'un an et demi.

Voici le calendrier des mois de décembre jusqu'à mars, qui organise la dernière phase de conception de notre projet.



• DE QUI

La communication de notre agence Artémis se fait directement par cette dernière, par nous en tant qu'étudiants.

En effet, sur les réseaux sociaux ou sur notre site web, nous avons choisis de s'exprimer directement à autrui. Nous utilisons comme plateforme actuelle un compte Instagram et Twitter, ainsi qu'un site web de notre agence.

En revanche, pour le cas de notre projet de l'application PAW, notre porte parole sera une mascotte, qui établira la communication avec les utilisateurs.

En effet, nous avons trouvé cette idée agréable de faire vivre une mascotte au cœur de notre application.

Cette dernière se portant sur la thématique des chiens, notre porte parole sera donc un adorable toutou que nos graphistes ont créé et nommé Swann. Au lancement de l'application, les informations, les tutoriels et les aides seront annoncés et expliqués par la mascotte.

De plus, cette dernière figurera également dans notre site web de projet.

Les difficultés identifiées

Trouver des partenariats avec des vétérinaires, des particuliers ou des entreprises dans le domaine des chiens s'est avéré être très complexe.

Les cibles sont exclusivement les personnes possédant un.e ou plusieurs chien.ne.s ou susceptible d'en adopter un. Notre communication touchera donc forcément un nombre limité de personnes.

N'ayant aucun budget à notre disposition, il est compliqué d'établir la fonctionnalité de géolocalisation. En effet, nos recherches actives sur cette fonctionnalité se trouvent payantes étant donné qu'il s'agit d'un domaine complexe à mettre en place dans une application.

Bilan des actions de communication

Nous avons continué de poster sur les réseaux sociaux pour rester sur la vision de la création d'une communauté. Nous avions prévu de publier plus de contenus sur les réseaux sociaux. Néanmoins, suite à un enchaînement d'imprévus, nous avons pris du retard dans la création de contenus qui a entraîné un manque de publication. Cependant, nous essayons de publier des contenus variés et instructifs de l'application. Grâce aux réactions laissées sur les posts (mentions "j'aime" et les commentaires), nous avons constaté que, dans nos trente-deux abonnés, nous avons une majorité de la communauté qui est active et qui répond favorablement à nos annonces.

Nous avons éprouvé des difficultés à trouver des partenaires, que ce soient des vétérinaires, des particuliers ou des entreprises dans le domaine des chiens. Nous n'avons cessé de les contacter par mail. A ce jour, aucune de ces entités ne nous ont fait un retour positif.

Contenu scénaristique et multimédia

Création d'un trailer

Scénario du trailer :

Pour commencer, il y a seulement un fond jaune avec le logo Paw qui apparaît puis le nom de l'application s'écrit progressivement en dessous. Ensuite, un écran de téléphone vient encadrer le logo puis l'interface de connexion suivi d'une animation des champs textuels d'un utilisateur qui se connecte, puis arrive directement sur la page d'accueil de l'application.

Une fois dans l'application on présente les principales fonctionnalités de celle-ci :

- Les différents éléments de la page d'accueil
- Quelques articles
- Le carnet de santé : la mascotte prend la parole "Prenez soin de votre compagnon..."
- La messagerie : la mascotte affirme "Faites de nouvelles rencontres !"
- Les cours : une étape qui se valide et celle d'après qui se déverrouille.

Pour terminer, le téléphone et l'interface de l'application disparaissent, le logo PAW réapparaît avec notre slogan : "Tendez la patte à un monde plus w'ouf" puis le slogan disparaît pour laisser apparaître : "L'application disponible dès maintenant sur iOs et Android."

Graphisme



Identité visuelle

Les couleurs

Les couleurs de notre projet sont au nombre de 6. Nous utiliserons également du blanc pur (#FFFFFF) et du noir pur (#000000) pour certains fonds uniquement.



Old Lace

HEX

Sunglow

HEX

Tart Orange

HEX

RGB

254, 250, 235

CMYK

RGB

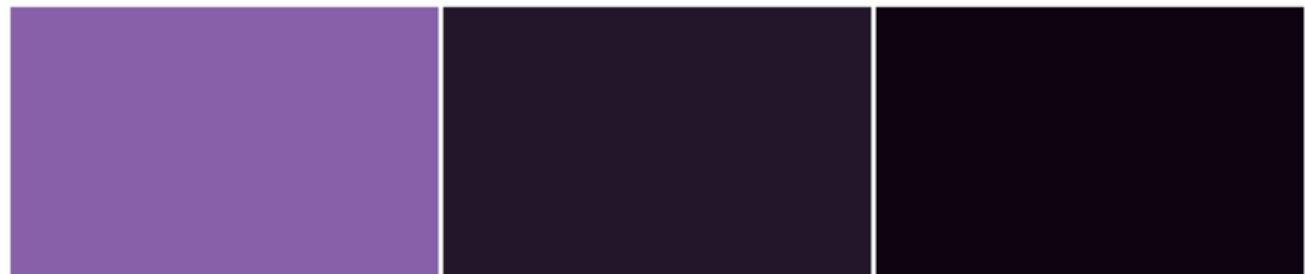
255, 201, 41

CMYK

0, 1, 7, 0

0, 21, 83, 0

0, 75, 74, 0



Royal Purple

HEX

Dark Purple

HEX

Xiketic

HEX

RGB

8660A9

CMYK

RGB

22162B

CMYK

134, 96, 169

34, 22, 43

20, 43, 0, 33

20, 48, 0, 83

0E0411

14, 4, 17

17, 76, 0, 93

Les typographies

Baloo

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z**
**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t
u v w x y z**
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Baloo est utilisée pour les titres et les sous titres de grandes tailles lorsque c'est une phrase ou une information importante qui nécessite de la visibilité.

Quicksand

**A B C D E F G H I J K L M N O P
Q R S T U V W X Y Z**
**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t
u v w x y z**
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Quicksand est utilisée pour le texte présent dans les boutons des menus mais également pour certains sous titres qui ont moins besoin d'être mis en avant comme ceux des articles.

Raleway

**A B C D E F G H I J K L M N O P
Q R S T U V W X Y Z**
**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t
u v w x y z**
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Raleway est utilisé pour la rédaction du contenu des paragraphes et les citations.

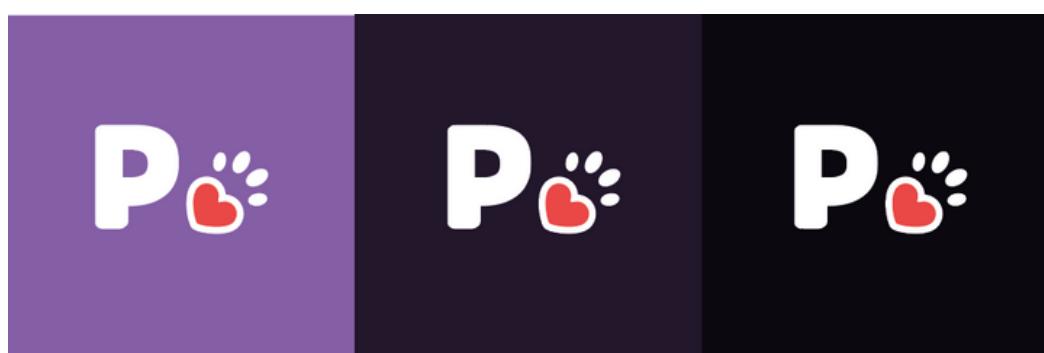
Le logo



Le logo de PAW est composé d'un P majuscule très fort, et d'une patte de chien dont le coussinet métacarpien (central) est en forme de coeur et rouge. Le jaune, qui est la couleur de fond par défaut, nous évoque à tous l'amitié et la joie, et le cœur rouge permet d'attirer le regard et de créer du contraste et du dynamisme sur le logo.

Le P et le cœur pourront être utilisés indépendamment de leur fond jaune dans certains cas bien précis :

Autorisé

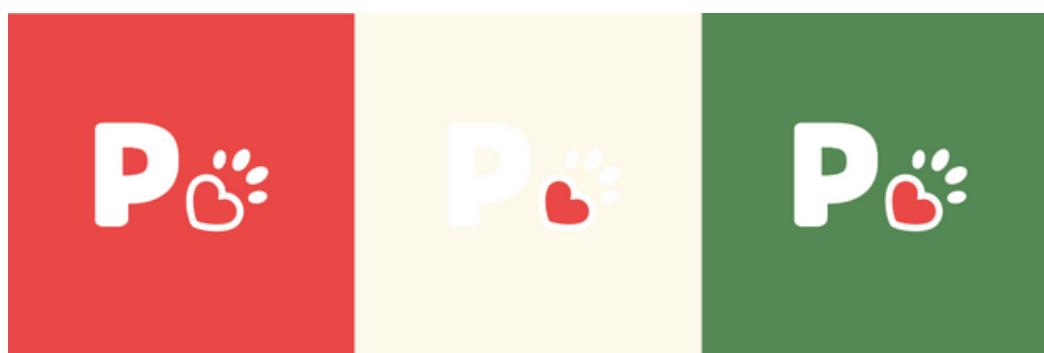


Royal Purple

Dark Purple

Xiketic

Non-autorisé



Tart Orange

Old Lane

Couleur non
répertoriée dans la
charte

Contenu graphique réalisé

Au cours de ce semestre, nous avons renforcé notre identité de marque à travers notre communication mais aussi et surtout en précisant et en adaptant le style graphique du projet.

Tout d'abord, les interfaces de l'application ont été retravaillées dans un style plus moderne et ergonomique. L'identité graphique de l'application tourne autour de formes rondes et minimalistes, elle reste très rythmée par les couleurs vives de la charte qui marquent un contraste avec le jeu typographique. L'ajout d'ombres portées sur les éléments interactifs apporte un effet de flottaison qui est très actuel dans les tendances d'interface utilisateur.

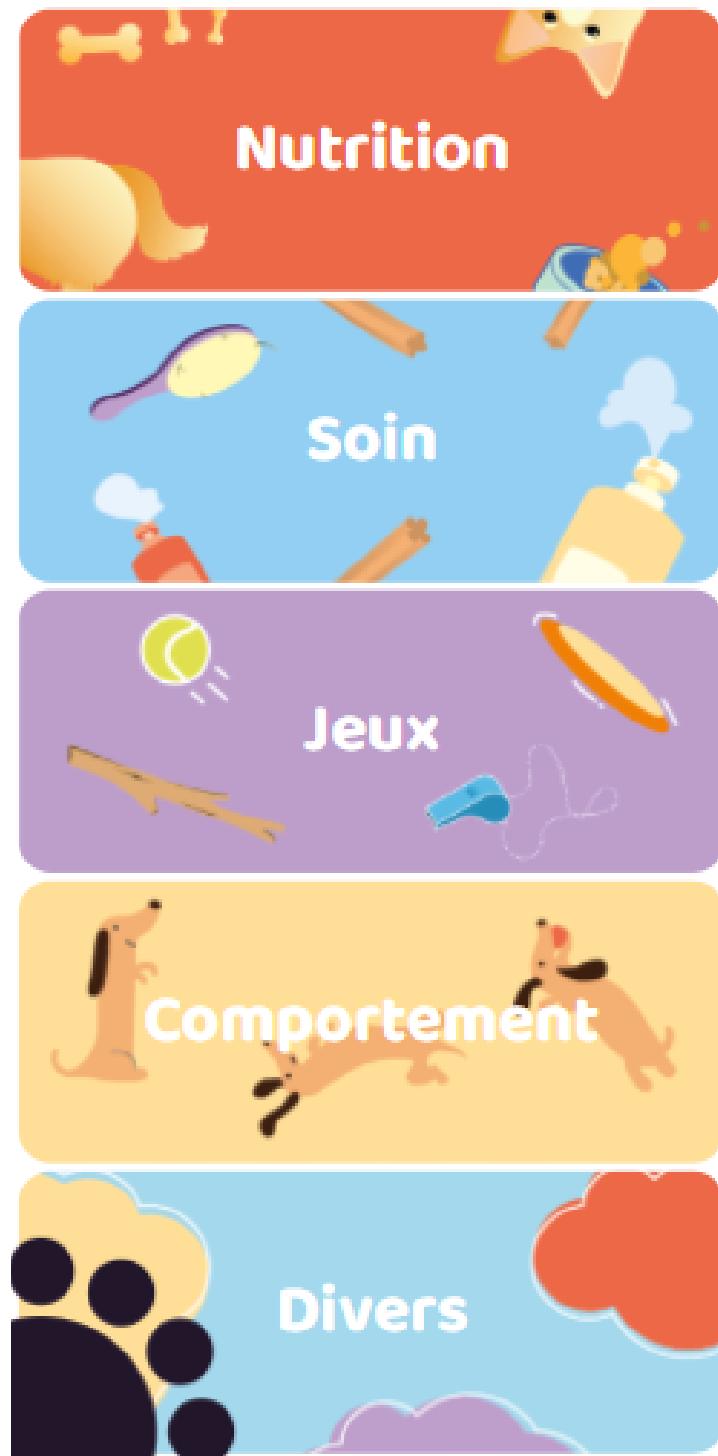


Étape découverte - renseignements du chien

The screenshot shows a yellow-themed 'Carnet de santé' (Pet Health Record) section. At the top left is a 'Retour' button, and at the top right is a gear icon. The title 'Carnet de santé' is in the center. Below it is the heading 'Comportement'. A text instruction says: 'Sélectionnez les mots qui caractérisent le plus le comportement et le caractère de votre chien.' To the left of this text is a red '+' icon. To the right are ten personality trait buttons arranged in three rows: 'Affectueux', 'Joueur'; 'Sociable', 'Docile', 'Peureux'; 'Calm', 'Curieux', 'Intelligent'; 'Protecteur', 'Têtu', 'Agressif'; 'Énergique', 'Indépendant'; and 'Méfiant'.

Page santé - renseignement du comportement

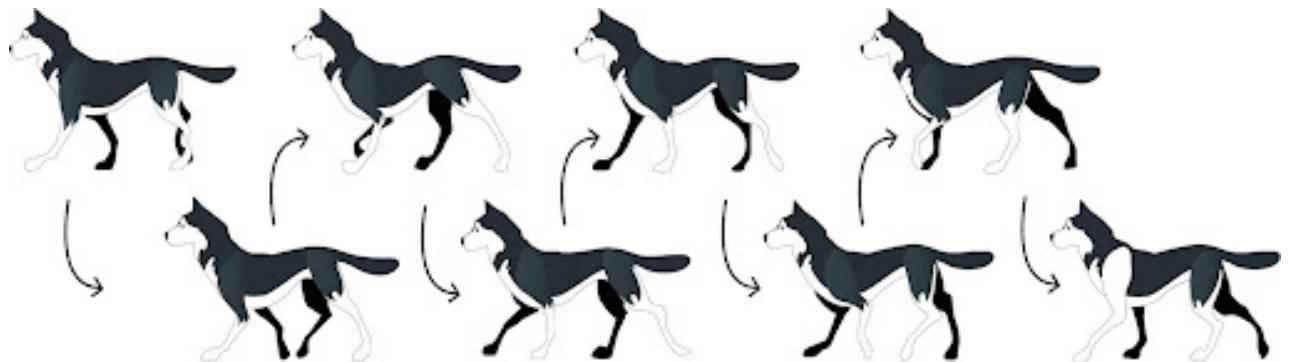
Ensuite, nous avons réalisé des visuels pour illustrer les différentes catégories d'articles, qui étaient auparavant illustrées avec des photos non libres de droit. Ces 5 illustrations ont été réalisées dans des tons pastels pour ne pas trancher trop sévèrement avec le thème de l'application, et dans un style flat design qui est très évocateur par sa simplicité.



Page Articles

Pour apporter du dynamisme à notre application, nous avons décidé d'exploiter la mascotte de PAW en l'animant sur After Effects.

Ces animations pourront par exemple être utilisées lors de la découverte guidée de l'application mais aussi durant les temps de chargement.



Animation de Swann image par image

Réseau



Services utilisés par nos serveur

Nos sites, d'agence et de projet, sont pour l'instant hébergés sur l'hébergeur Webhostapp.

Nous nous occuperons de les héberger sur le réseau de l'IUT d'ici les soutenances.

Nous avons essayé d'héberger les fichiers de notre application sur le réseau de l'IUT, mais il semblerait que React nous pose encore des problèmes. Nous réessayerons, également d'ici la soutenance.

Concernant la base de donnée, nous en utilisons une en ligne et elle n'est pas complète pour le moment, nous ne l'avons donc pas hébergée sur le réseau de l'IUT.

Développement et intégration



Organisation

Répartition du travail

Suite au départ de deux de nos développeurs, Maël et Dorian, au Canada, Antoine s'est vu chargé du pôle développement seul. Antoine nous a fait part de ses difficultés à comprendre le langage React. Avec l'arrivée d'Eliot dans notre agence, et au vu de ses connaissances du langage, il a été décidé que ce dernier reprenne le développement de l'application avec l'aide d'Antoine. Récupérant le travail de Dorian, Eliot a eu du mal à se familiariser avec le code d'une autre personne et suite à des modifications de Firebase, un choix s'est donc imposé :

1. Laisser le temps aux développeurs de s'approprier le code laissé par Dorian pour qu'ils puissent continuer
2. Recommencer le codage de l'application à partir de zéro

Pour des raisons de dates butoirs, nous avons jugé qu'il était préférable de choisir l'option 2 : recommencer l'application de zéro. De cette façon, le code pouvait être divisé en deux : une partie de code en React et une autre en HTML/CSS. Eliot allait donc coder toute l'application et ses fonctionnalités (Back-end) tant qu'Antoine allait s'occuper du code pour rendre l'application conforme aux maquettes conçues par nos graphistes (Front-end).

C'est à ce moment qu'Antoine a quitté l'agence, laissant Eliot en tant que seul développeur. Pour l'épauler et lui alléger la charge de travail, Bérénice a donc repris le rôle d'Antoine.

Eliot s'occupait de retranscrire les pages codés HTML/CSS par Bérénice en React. Après plusieurs essais, Eliot a estimé qu'il était compliqué pour lui d'intégrer le code créé par Bérénice au sein à cause des fonctionnalités restreintes de React. Il s'est donc occupé de toute la programmation de l'application en JavaScript spécifique à React, qu'il maîtrisait mieux.

Choix relatifs au développement

Selon la documentation officielle de React, la définition est la suivante : "React est une bibliothèque permettant de construire des interfaces utilisateur composables". Plus concrètement, c'est un framework de Javascript. Avec React, nous utilisons React Native qui est une plateforme nous permettant de développer Paw.

Nous avons fait ce choix car c'est un langage très en vogue de nos jours. Un de ses avantages, il permet de développer à la fois sur Android et Apple. Et contrairement à Cordova, les appels serveurs sont possibles. Nous avions choisi ce langage en début d'année sur ces critères, et n'avons pas changé malgré le changement de développeurs car Eliot savait déjà l'utiliser.

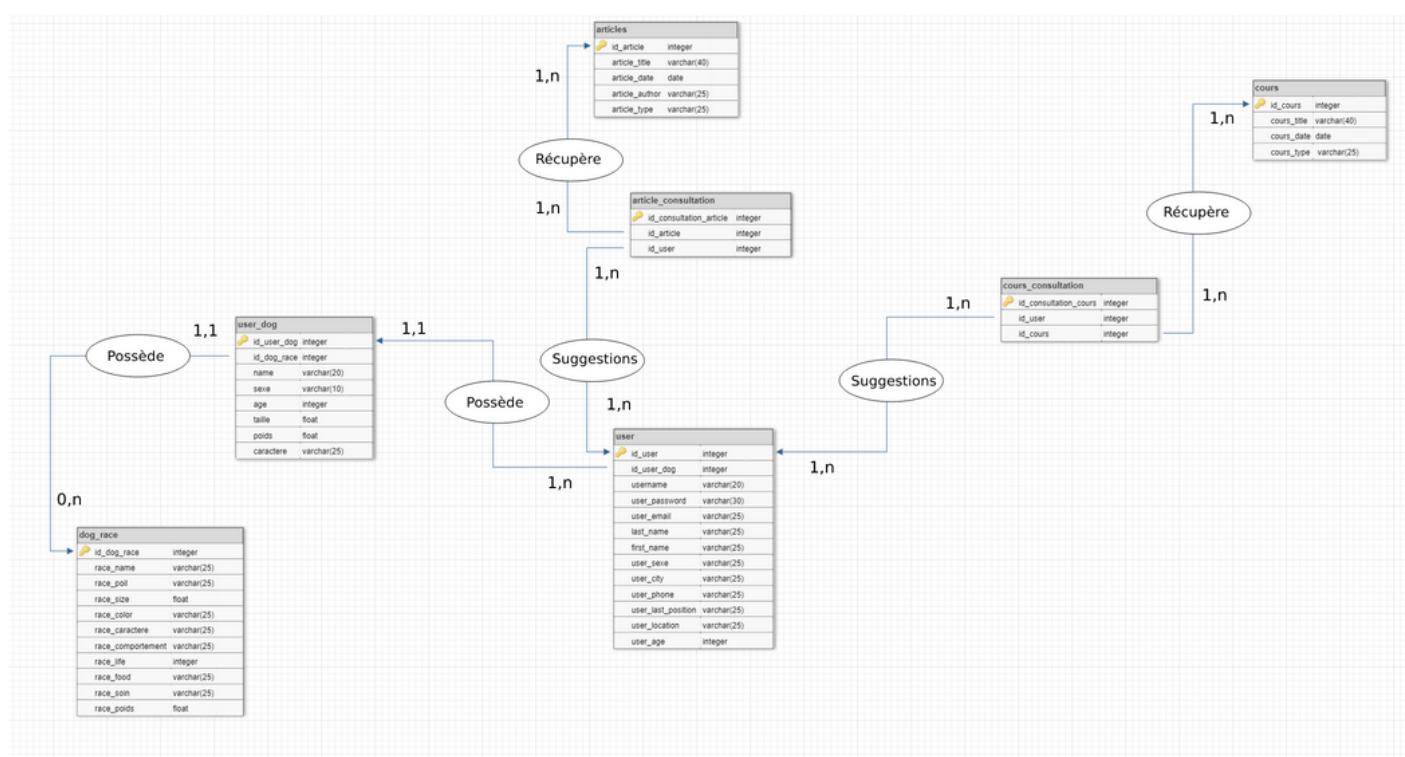
Nous utilisons également Native Base, qui est également un framework et facilite le développement.

Firebase est une plateforme Google que nous utilisons nous permettant d'avoir une base de données classique, ainsi qu'une base de données en temps réel. Nous y gérons par exemple le principe d'inscription et d'authentification.

Enfin, l'application mobile Expo Go nous permet de tester et voir en direct notre application.

Modèle Conceptuel des Données

Le modèle conceptuel des données (MCD) ci-dessous représente les différentes interactions de notre base de données. Dans ce schéma, nous prenons le point de vue utilisateur de l'application. Ce qui justifie la table **consultation** reliant les tables **user** et **articles**,



On peut voir ici que la table principale est la table **user**. À partir de cette table, on peut consulter les différents articles et cours, et renseigner son chien lors de la connexion. À ce moment, c'est la table **user_dog** qui rentre en jeu, où seront stockées les différentes données du chien. De même, cette table est reliée à la table **dog_race**, contenant les différentes informations correspondantes aux différentes races des chiens.

La table **dog_race** sera utile pour pouvoir comparer les données relatives au(x) chien(s) de l'utilisateur, à celles de la race en question. Comme on peut le voir ci-dessous, nous avons fait des recherches sur les différentes races de chiens, en y inscrivant différentes données (taille moyenne, poids moyen...).

Développement

Travail d'Eliot

L'application est basée sur le react-native. La différence majeure avec reactjs c'est qu'elle est faite pour déployer des applications native sur android et ios. L'utilisation d'expo go m'a facilité le développement car il m'a permis d'avoir un live compiler en même temps que je codais. En effet grâce à ce framework, j'utilisais mon téléphone pour voir en direct les changements que j'apportais à mon code.

```
> .expo
> .expo-shared
> assets
> components
> node_modules
> screens
◆ .gitignore
JS App.js
{} app.json
B babel.config.js
JS firebase.js
{} package-lock.json
{} package.json
```

L'arborescence de l'application se présente de cette façon, dans les composants je vais mettre des blocs que je vais réutiliser plusieurs fois comme des menu ou des tableaux json. Dans screens se trouvent toutes mes pages par exemple accueille, page de connexion, d'inscription. Dans App.js j'appelle et coordonne tous les composants de l'application que j'expliquerai plus tard.

```
1 import { initializeApp } from "firebase/app";
2 import { getAuth } from "firebase/auth";
3 import { getDatabase } from "firebase/database";
4 import { getStorage } from "firebase/storage";
5
6 const firebaseConfig = {
7   apiKey: "AIzaSyC_4RCNqkGUaxyEUjnNVx-NuSISJaj4PcQ",
8   authDomain: "pawv2bdd-8cfa2.firebaseio.com",
9   projectId: "pawv2bdd-8cfa2",
10  storageBucket: "pawv2bdd-8cfa2.appspot.com",
11  messagingSenderId: "648626614416",
12  appId: "1:648626614416:web:461ecf29e1260c12dbe815",
13  databaseURL:
14    "https://pawv2bdd-8cfa2-default-rtdb.europe-west1.firebaseio.app/",
15  storageBucket: "gs://pawv2bdd-8cfa2.appspot.com/",
16};
17
18 const app = initializeApp(firebaseConfig);
19 const auth = getAuth(app);
20 const db = getDatabase();
21 const storage = getStorage(app);
22
23 export { auth, db, storage };
```

Dans firebase je crée toutes les constantes de connexion à ma base de donnée, et je réutilise ces constantes dans toute mon application.

```
1 import React from "react";
2 import { NativeBaseProvider, extendTheme } from "native-base";
3 import { NavigationContainer } from "@react-navigation/native";
4 import { createNativeStackNavigator } from "@react-navigation/native-stack";
5 import AppLoading from "expo-app-loading";
6 import { useFonts } from "expo-font";
7 import ConnexionScreen from "./screens/ConnexionScreen";
8 import LoginScreen from "./screens/LoginScreen";
```

Un fichier type de mon application se présente d'abord par un import de tous les modules qui lui permettent de fonctionner,

J'utilise une librairie qui s'appelle React Navigation et qui sert à créer des pages qui me serviront à créer mon application.

```
10  const Stack = createNativeStackNavigator();
11
12  const theme = extendTheme({
13    components: {
14      Button: {
15        variants: {
16          rounded: ({ colorScheme }) => {
17            return {
18              bg: `${colorScheme}.500`,
19              rounded: "full",
20            };
21          },
22        },
23      },
24    },
25    colors: {
26      darkPurple: "#221628",
27      sunglow: "#FFC929",
28      primary: {
29        50: "#E3F2F9",
30        100: "#C5E4F3",
31        200: "#A2D4EC",
32        300: "#7AC1E4",
33        400: "#47A9DA",
34        500: "#0088CC",
35        600: "#007AB8",
36        700: "#006BA1",
37        800: "#005885",
38        900: "#003F5E",
39      },
40      amber: {
41        400: "#d97706",
42      },
43    },
44  });

```

Je défini également des variantes de composants qui me permettent de créer des thèmes personnalisés.

```

46  export default function App() {
47    let [fontsLoaded] = useFonts({
48      Baloo: require("./assets/fonts/Baloo/Baloo2-Regular.ttf"),
49      BalooBold: require("./assets/fonts/Baloo/Baloo2-Bold.ttf"),
50      Quicksand: require("./assets/fonts/Quicksand/Quicksand-Regular.ttf"),
51      QuicksandBold: require("./assets/fonts/Quicksand/Quicksand-Bold.ttf"),
52      QuicksandSemiBold: require("./assets/fonts/Quicksand/Quicksand-SemiBold.ttf"),
53      Raleway: require("./assets/fonts/Raleway/Raleway-Regular.ttf"),
54    });
55    if (!fontsLoaded) {
56      return <AppLoading />;
57    }

```

Ci-dessus, un appel à mes polices personnalisées que j'utilise dans l'application.

Ma fonction App est ma fonction principal, elle fait appel à toutes les pages :

```

60  return (
61    <NavigationContainer>
62      <NativeBaseProvider theme={theme}>
63        <Stack.Navigator>
64          <Stack.Screen
65            options={{ headerShown: false }}
66            name="Connexion"
67            component={ConnexionScreen}
68          />
69          <Stack.Screen
70            options={{
71              title: "Login",
72              headerStyle: { backgroundColor: "#FFC929" },
73              headerShadowVisible: false,
74              headerTintColor: "#FEFAEB",
75              headerTitleStyle: { fontWeight: "bold" },
76            }}
77            name="Login"
78            component={LoginScreen}
79          />
80          /* <Stack.Screen
81            options={{
82              title: "Register",
83              headerStyle: { backgroundColor: "#FFC929" },
84              headerShadowVisible: false,
85              headerTintColor: "#FEFAEB",
86              headerTitleStyle: { fontWeight: "bold" },
87            }}
88            name="Register"
89            component={RegisterScreen}
90          /> */
91        </Stack.Navigator>
92      </NativeBaseProvider>
93    </NavigationContainer>
94  );

```

Dans mes pages articles et cours j'ai utilisé des tableaux que je viens boucler pour ne pas avoir à écrire chaque article dans mon code :

```
18 const [items, setItems] = useState([
19   { titre: 'Nutrition', src: require('../assets/jpg/nutrition.jpg') },
20   { titre: 'Soin', src: require('../assets/png/articles/soin.png') },
21   { titre: 'Jeux', src: require('../assets/png/articles/jeux.png') },
22   { titre: 'Comportement', src: require('../assets/png/articles/comportement.png') },
23   { titre: 'Divers', src: require('../assets/png/articles/divers.png') },
24 ]);
25
26 return (
27   <NativeBaseProvider behavior={(Platform.OS === "ios" ? "padding" : "height") enabled>
28     <FlatList
29       keyExtractor={({ item, index }) => index.toString()}
30       data={Items}
31       renderItem={({ item }) => (
32         <View style={styles.itemList}>
33           <TouchableOpacity
34             onPress={handleArticles}
35           >
36             <ImageBackground source={item.src} style={styles.articles}>
37               <View style={{position: 'absolute', top: 0, left: 0, right: 0, bottom: 0, justifyContent: 'center', alignItems: 'center'}}>
38                 <Text style={styles.listText}>{item.titre}</Text>
39               </View>
40             </ImageBackground>
41           </TouchableOpacity>
42         </View>
43       )
44     )
45   )
46 )
```

Dans ma page de connexion je vais venir stocker les valeurs de connexion dans un state et vérifier si l'utilisateur n'est pas déjà connecté.

```
7  const LoginScreen = () => {
8    const [email, setEmail] = useState('')
9    const [password, setPassword] = useState('')
10
11   const navigation = useNavigation()
12
13   const back = () => {
14     navigation.replace("Connexion")
15
16   }
17
18   useEffect(() => {
19     const unsubscribe = auth.onAuthStateChanged(user => {
20       if (user) {
21         navigation.replace("Accueil")
22       }
23     })
24
25     return unsubscribe
26   }, [])
27
28   const handleLogin = () => {
29     auth
30       .signInWithEmailAndPassword(auth, email.trim(), password.trim())
31       .then(userCredentials => {
32         const user = userCredentials.user;
33         console.log('Logged in with:', user.email);
34       })
35       .catch(error => alert(error.message))
36   }
37 }
```

Difficultés

Nous avons rencontré un grand nombre de difficultés dans le développement de Paw. Le départ des deux développeurs au Canada nous a beaucoup plus affectés que prévu, autant émotionnellement que pratiquement. Le départ soudain d'Antoine et les complications liées à React ne nous ont pas simplifié la tâche par la suite.

Eliot a eu besoin d'un temps d'adaptation pour découvrir Paw, s'y habituer et appréhender son développement. Le fait qu'il ai dû recommencer à zéro et qu'il n'ai pas pu utiliser les fichiers en html/css de Bérénice l'ont beaucoup ralenti et retardé. Et à juste titre, il s'est retrouvé seul devant une application à programmer de A à Z.

Ces difficultés nous ont ralenti et ont un petit peu ramolli l'ambiance du projet.

Concernant la suite du projet, nous ne savons pas encore jusqu'où nous pourrons développer l'application. Nous pensons pouvoir développer les principales pages et fonctionnalités de l'application, mais nous ne sommes pas sûrs de pouvoir la rendre personnalisée. En effet notre objectif principal était de pouvoir personnaliser l'application, en proposant des cours et articles adaptés au caractère du chien, mais cela nous paraît aujourd'hui difficilement faisable, dû au temps manquant et des échéances des autres cours arrivant.

Bien que ce soit un certain challenge dû au fait que nous n'ayons suivi aucun cours sur ce langage, React Native nous a semblé être la meilleure solution possible pour notre application.

En effet, nous ne voulions pas restreindre notre application à une seule plateforme (IOS ou Android), nous avions donc le choix entre apprendre deux langages différents, pour coder la même application, ou bien celui d'utiliser un FrameWorks cross-platforms.

Nous avons donc choisi la seconde option pour favoriser un gain de temps, puis avons décidé de nous tourner vers React Native. Ce langage, bien que complexe à prendre en main, nous a semblé être la meilleure alternative car il est cross-platform et utilise les composants mobiles natifs.

Bien que ce soit un certain challenge dû au fait que nous n'avons suivi aucun cours sur ce langage, React Native nous a semblé être la meilleure solution possible pour notre application.

En effet, nous ne voulions pas restreindre notre application à une seule plateforme (IOS ou Android), nous avions donc le choix entre apprendre deux langages différents, pour coder la même application, ou bien celui d'utiliser un FrameWorks cross-platforms.

Nous avons donc choisi la seconde option pour favoriser un gain de temps, puis avons décidé de nous tourner vers React Native. Ce langage, bien que complexe à prendre en main, nous a semblé être la meilleure alternative car il est cross-platform et utilise les composants mobiles natifs.

En temps normal, les frameworks cross-platforms sont plus utiles, mais ont un gros défaut : ils sont moins performants et moins fluides. De son côté, React Native permet de convertir les éléments en leurs équivalents natifs, que ce soit sur IOS ou Android, ce qui permet de garder une application très fluide avec de bonnes performances.

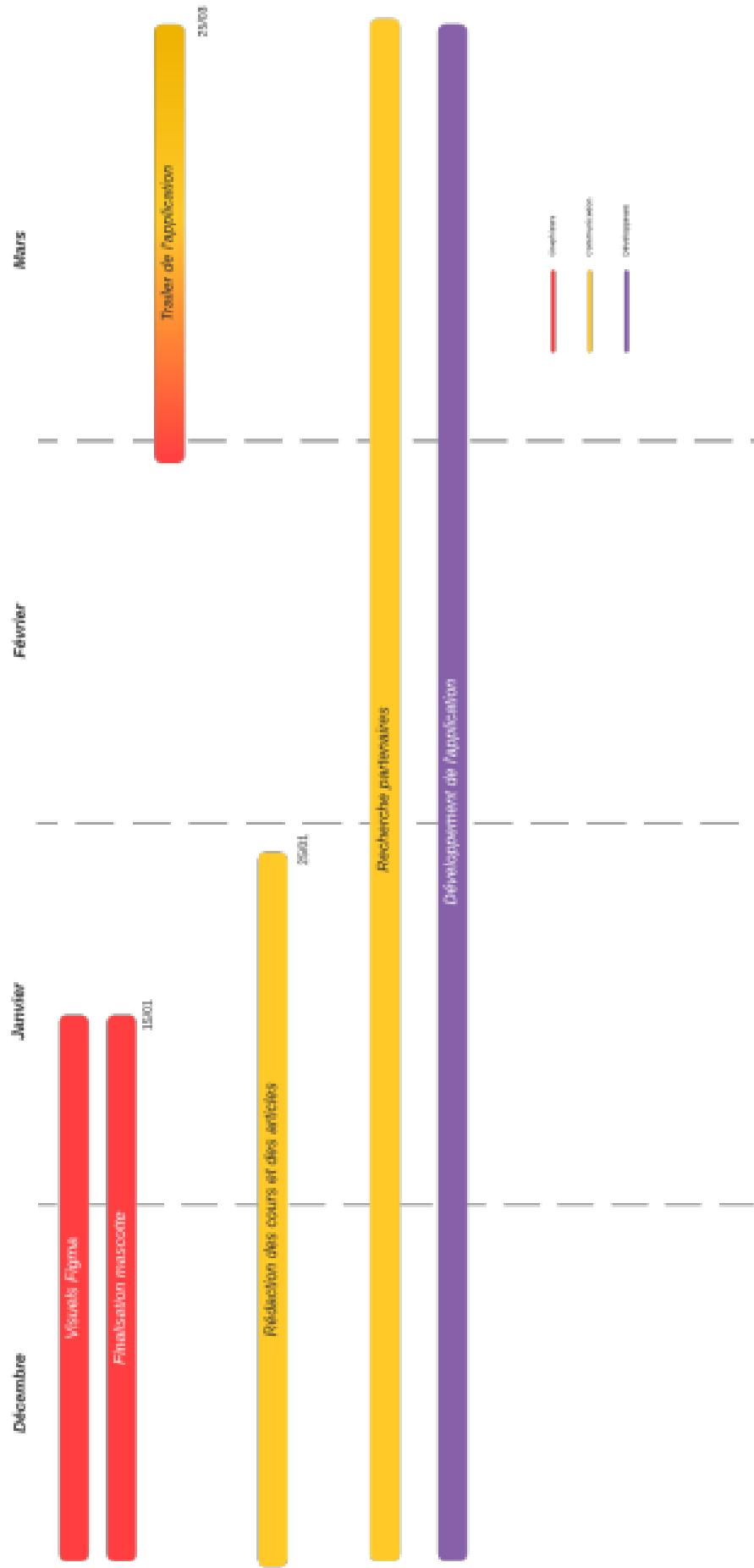
Diagramme de Gantt



Nom du projet : Projet - Réalisation
Date: Décembre 2021
Par : Agence Artemis

Diagramme de Gantt

Agence Artemis | Mars 2022



Commentaires

Notre diagramme de Gantt à été réalisé sur l'application lucid afin de montrer l'avancé de l'ensemble du planning du projet depuis le début .

Nous avons pris beaucoup de retard au niveau du développement web de l'application suite aux nombreux développeurs de l'agence qui nous ont quitté ce qui nous a forcé à réajuster la contenu de l'application en enlèvent certaines fonctionnalités comme la map .

Néanmoins, les tâches à effectuer n'ont pas changés. Nous avons pris du retard sur les délais initiau. Mais grâce à la polyvalence des membres de l'agence, nous avons pu privilégier la qualité à la quantité, et pu produire une partie de l'application.

Veille théorique



Introduction

La position de l'animal dans la vie d'un être humain a progressivement évoluée au cours des siècles. Initialement, ils étaient utilisés en tant qu'objet, à des fins utilitaires, comme pour la chasse. Ils ont maintenant une place beaucoup plus grande dans le cœur et la vie de l'homme : ils deviennent des animaux de compagnie jusqu'à même avoir une place qui lui est propre au sein d'un foyer familial.

Depuis des siècles, le chien est considéré comme le meilleur ami de l'homme. C'est pourquoi, ils sont de plus en plus présents dans notre société.

En 2020, nous avons remarqué que le taux d'adoption/achat de chiens a augmenté et qu'un quart de la population française en possède au moins un de nos jours. La pandémie mondiale de la COVID-19, a entraîné une vague d'adoption animalière, notamment de chiens.

Ce phénomène est lié à un sentiment de solitude créé par l'isolement des différents confinements. Pour pallier ce manque, la population a décidé de se tourner vers l'amour inconditionnel que peut apporter un chien. Comme le dit si bien l'écrivain britannique J.R. Ackerley «Le chien n'a qu'un but dans la vie : offrir son cœur».

Dans quelles mesures la présence d'un animal de compagnie peut-elle impacter le bien-être psychologique des êtres humains ?

Plan

I. Le chien, un facteur positif pour la famille,

- A. Le chien et l'enfant
- B. Le rôle du chien dans une famille

II. Et également porteur d'une stabilité émotionnelle pour l'Homme

- A. Bien-être psychique et physique
- B. Consolation de la solitude par le chien

III. Mais certaines conditions sont à respecter une adoption

- A. Des conditions légitimes à prendre en compte
- B. Une adaptation réciproque

I. Interactions avec les humains

Pour l'être humain, le chien a su se rendre utile, voire même indispensable à ses côtés. Descendant du loup, cette espèce a évolué en laissant son sentiment de dominance et son esprit de meute de côté, laissant ainsi une cohabitation possible avec l'Homme. Cette dernière laisse alors place à une communication et des interactions sociales entre les deux espèces.

A. Le chien et l'enfant

Pour analyser l'interaction qu'entretiennent les enfants et les chiens, nous allons nous appuyer sur une récente étude publiée dans le journal *Pediatric Research*, qui s'intéresse au développement cognitif des enfants en contact d'un chien dans leur foyer.

Les chercheurs Elizabeth J. Wenden, Leanne Lester, Stephen R. Zubrick, Michelle Ng et Hayley E. Christian se sont intéressés aux enfants de bas âge issus de familles de milieux socioculturels variés pour mener à bien leur analyse.

En effet, il s'est avéré que les enfants possédant un chien avaient 23% de chance d'avoir moins de difficultés avec les interactions sociales que les enfants sans chien.

De plus, les enfants ayant un chien dans leur famille sont moins susceptibles de devenir allergiques aux poils de chien.

Les enfants avec des chiens avaient aussi moins tendance à s'énerver et à avoir du mal à contrôler leur colère.

Une des grandes surprises de cette étude, a été de constater qu'une simple présence du chien peut susciter autant d'émotions et de comportements positifs chez les jeunes enfants.

Il semblerait donc que la présence du chien avec un enfant aide à développer l'empathie et à penser aux autres car cela incite les enfants à se questionner sur ce à quoi pense le chien. Que se passe-t-il dans sa tête? Me comprend t-il?

De plus, dans la même étude il a été affirmé que moins d'un tiers des enfants entre 2 et 5 ans faisaient 3 heures d'activité physique recommandé par jour.

La présence du chien contribuent à des balades, de l'amusement qui vont avec et donc contribuent à l'exercice physique de l'enfant qui souhaite jouer avec son chèr compagnon.

Pour les enfants, il y a d'autres bénéfices que de posséder un chien.

En effet, s'occuper d'un chien va influencer l'enfant, en lui apprenant des valeurs importantes.

S'occuper d'un chiot aide les enfants à acquérir le sens des responsabilités.

Cela l'aide également à comprendre le fonctionnement, l'écoute des autres.

Et pour finir, nous pouvons affirmer que le chien est protecteur, il rassure l'enfant qui s'autorise des émotions et des sentiments qu'il n'exprime pas avec un adulte. Sans aucun doute, avec un chien, l'enfant exprimera plus facilement ce qu'il ressent.

B. Le rôle du chien dans une famille

La plupart du temps, l'animal de compagnie fait partie de la famille et prend une place importante dans l'affection de chacun. Il vit avec eux au quotidien, partage toutes les activités et tous les évènements tristes ou joyeux. Il apporte la stabilité et le bien-être dans le foyer.

Comme le disent de nombreuses enquêtes, l'animal de compagnie fait souvent partie de la famille, quasiment au même titre qu'un enfant. Indéniablement, la possession d'un animal de compagnie, et en particulier d'un chien, correspond à un besoin.

Certains y verront un compagnon de sport ou de balade en nature, d'autres y verront un compagnon affectif. L'animal est un compagnon qui atténue le sentiment de solitude par une relation affective très intense.

Le psychologue J. Lynch considère que la sensations dont souffrent les personnes seules ou isolées est la principale cause de leur « malaise psychologique » et que la présence d'un animal est un palliatif de cette carence. Le maître.sse partage avec son chien une relation affective fondée sur des codes ritualisés, une communication essentiellement non verbale et le jeu ; l'animal est un élément ludique et divertissant, un excellent dérivatif aux tensions et aux contraintes de la vie citadine. Ainsi, 67 % des maître.sse.s de chien le considèrent avant tout comme un ami, un « copain ».

De plus, l'interaction de l'homme avec le chien agit également sur la mise en pratique du dressage. Pour l'homme, l'opération consiste en un mélange d'expressions gestuelles et faciales, d'une gamme d'intonations allant du haussement de ton à la douceur associées à un petit nombre d'expressions verbales (« couché », « assis »). Ainsi, le dressage implique non seulement de soustraire l'animal de la vie sauvage mais, en même temps, une forte dépendance de celui-ci par rapport aux humains quant à son bien-être.

Le dressage implique ainsi l'hyperactivité perceptive du chien naturellement prêt à réagir, renifler, explorer et en même temps une focalisation de son attention sur son maître, qu'il admire. Se déploie ainsi une interaction entre l'homme et le chien.

II. Et également porteur d'une stabilité émotionnelle pour l'Homme

A. Bien-être psychique et physique

La zoothérapie est très commune en psychothérapie. On y a recours pour aider les enfants victimes de traumatismes (maltraitance, abus). Il aide à mettre en confiance l'enfant et aide à l'amélioration de la relation entre la victime et les adultes. Ils gagnent en confiance en soi et les aident à se reconstruire. Elle intervient aussi avec les personnes atteintes d'Alzheimer : le chien les aide à garder un contact avec la réalité.

Lors d'une de ses consultations avec son patient, le psychologue pour enfant Boris Levinson fait appel à un chien qu'il va surnommer "Dr Jingles". Jingles ignorant tout de la condition de l'enfant va essayer de chercher de l'affection et de l'attention de la part de celui-ci. C'est à ce moment, que le patient tend la main pour caresser le chien. En fin de consultation, le patient se tourne vers le Dr. Levinson pour lui demander s'il est possible pour Jingles d'être présent à toutes les séances. Au fil des séances, le jeune patient a commencé à montrer des signes d'amélioration de comportement sociaux.

Pendant une étude réalisée par le centre d'activité de la santé et de la recherche de la rééducation de l'université d'Otago en Nouvelle-Zélande en 2016, dix participants se sont promenés et joués avec un chien. Les participants ont ensuite répondu à un questionnaire portant sur trois thèmes principaux : la connexion émotionnelle avec leurs chiens, les effets sur la santé physique et psychologique. Cette étude confirme que la connexion émotionnelle entre ces deux êtres, motive l'homme à pratiquer plus d'activités physiques et le rend plus heureux quand il voit la satisfaction du chien à recevoir une récompense.

Cette étude a décelé que ces moments de partage entre un chien et son maître occasionne de l'anxiété chez le maître qui est en cause direct avec le comportement du chien vis-à-vis de ses confrères mais aussi des autres humains.

B. Consolation de la solitude par le chien

La présence d'un chien est très souvent utilisée dans les thérapies visant les personnes victime de solitudes. Depuis plusieurs siècles, les chiens sont utilisés comme un instrument dans le processus de guérison contre l'isolement et la solitude. Avoir un chien aide à lutter contre l'isolement. Il faut s'occuper de lui et veiller à ce qu'il soit heureux. Il procure une raison de se réveiller le matin.

Anecdote : Lorsqu'il était enfant, Louis XIII était très timide. Il ressentait la pression d'être le dauphin de France et de succéder à son père. Nous avons pu recréer une liste des problèmes psychologiques qui l'a vécu grâce aux journaux de son médecin Jean Héroard.

Le médecin explique que les seuls moments où le souverain était heureux sont ceux qu'il a passé en compagnie de son chien Pataut. Communiquer avec son chien l'a aidé à s'affirmer et trouve le réconfort humain qu'il n'arrive pas à trouver dans son entourage. Pendant son règne, il s'entoure d'une meute pour l'aider à gérer son anxiété et à affirmer ses fonctions.

La psychothérapeute, Evelyne Ridnik, conseille aux personnes isolées et âgées de se procurer un animal de compagnie, plus particulièrement un chien. La présence d'un chien les oblige à sortir, à parler, à faire de la marche, voire même du sport. Elle leur permet de se sentir aimés, moins exclus, et leur permet de s'ouvrir au monde. La compagnie d'un chien restaure le sentiment d'existence et permet un échange d'affection inconditionnelle qui aident ces personnes à lutter contre la dépression. Le Dr Ridnik affirme que le taux de dépression est beaucoup moins élevé chez les maîtres d'animaux. Elle a aussi réalisé une étude qui montre qu'avoir un chien comme compagnons motive les personnes atteintes de maladies ou d'handicaps à avancer vers la guérison. Les chiens ne réagissent pas comme les hommes et ne risquent pas de montrer de la pitié involontaire auprès de ces personnes. Entendre les ronronnements d'un chat ou caresser un chien, diminue le rythme cardiaque et la tension artérielle, ce qui prolonge l'espérance de vie des hommes.

III. Mais certaines conditions sont à respecter une adoption

Suite aux analyses évoquées précédemment, nous avons pu établir que la présence d'un chien apporte des effets bénéfiques à l'Homme. Une relation très puissante les unit, un lien solide. Cependant, il faut prendre en compte des paramètres primordiaux avant cette mise en relation, sous quoi, cet apport bénéfique ne pourra pas être présent pour tous. Quels sont donc les conditions à prendre en compte pour avoir une relation épanouie avec son chien ?

A. Des conditions légitimes à prendre en compte

L'adoption d'un chien est un planning à établir. Il y a plusieurs facteurs à prendre en considération. Il faut commencer par vérifier que la situation financière de la maison d'accueil est stable. Un chien demande beaucoup de travail surtout lors de ses premières années. Il faut être en mesure de pouvoir s'en occuper. Ensuite que l'environnement physique d'accueil soit bien adapté à l'arrivée du chien. Il faut tester les personnes qui seront en contact direct constant avec l'animal aux allergies, et qu'aucune d'elles ne se sentent angoissées par l'arrivée de ce nouveau membre. Si veiller sur le chien devient une corvée et non un plaisir, il faut réfléchir et revoir ses motivations avant d'en adopter un.

Didier Vernay, l'auteur du livre « le chien, partenaire de vies », reprend la liste des informations à prendre en compte lors du choix d'un chien.

faut prendre en considération le comportement et le caractère du chien qui est différent en fonction de la race du chien. Le gabarit devient aussi un facteur important de la décision : si le choix se porte sur un chien avec un grand gabarit, il faut souvent jouer avec lui et lui faire faire du sport. Comme l'Homme, chaque chien est unique, leur caractère vient en grande partie de leur race mais sa personnalité lui est propre. Le chien peut présenter des signes de déséquilibres comportementaux, mais ce n'est pas pour autant qu'il ne mérite pas d'être choisi. Il faut tout simplement accepter le chien comme il est, et surtout l'accompagner pour qu'il ne se sente pas rejeté.

ernay, nous dit que "le travail demandé est une sorte de jeu auquel ils se prêtent bien volontiers". Les chiens sont très serviables, ils aiment aider.

Lorsque vous voulez adopter un chien, la meilleure solution est de passer par la SPA. Arrivée sur place, l'équipe va vous poser plusieurs questions pour vous orientez vers le chien qui vous convient le mieux mais aussi pour mieux vous connaître et pour vérifier que l'accueil du chien se fasse dans les meilleures conditions. La SPA va vérifier que vous avez une situation financière stable, et que vous pouvez subvenir aux besoins de votre nouvel animal de compagnie.

B. Une adaptation réciproque

Au cours de leur domestication, les chiens ont dû s'adapter pour s'intégrer parfaitement à notre société. Ils ont changé leurs comportements pour convenir aux attentes des Hommes, et deviennent des chiens de compagnie ou d'élevage. Ils sont de moins en moins utilisés pour la chasse. L'enculturation des Hommes envers les chiens domestiques développe leurs compétences mentales pour s'occuper au mieux de leur maître.esse.

Les chiens comprennent le langage corporel et verbal des Hommes. Les chiens cherchent constamment à capter l'attention de leur maître.esse et à être dans leur champ de vision.

Une étude a été menée, cherchant à comprendre l'attachement d'un chien aux Hommes. Plusieurs personnes se tenaient devant un chien, l'un.e d'entre eux.elles lance la balle sans que le chien ne puisse voir la provenance de celle-ci. Le chien court en direction de la balle pour la rendre à son maître pour que celui-ci la relance et donc engager une vraie partie de "va chercher". L'étude a montré que le chien se dirige plus vers la personne qui peut le voir. Et dans le cas où une personne tourne le dos au chien, celui-ci va tourner autour de la personne jusqu'à arriver dans son champ de vision.

La connexion émotionnelle entre un Homme et son chien est comparable à celle d'une mère avec son bébé. Les chiots vont apprendre et découvrir le monde de la même façon qu'un nourrisson. À l'exception près que ce processus commence dès la naissance des chiots alors qu'il faut attendre deux à trois ans chez les Hommes. Si les chiens sont considérés comme le meilleur ami de l'Homme, c'est grâce à ses compétences communicationnelles qui ont évolué pour s'adapter à l'environnement changeant.

Cependant, un chien possède son propre caractère, tout comme l'Homme. Lors de l'adoption, c'est avec le temps et l'apprentissage que le maître découvre totalement son chien. Et il peut s'avérer que leur alchimie ne colle pas.

Il arrive parfois qu'une personne de nature calme découvre que son chien devient de plus en plus loufoque. Ce qui devient une tâche compliquée à gérer pour certaines personnes.

Et tout cela n'est pas forcément une question d'éducation du maître envers son chien ! Il s'agit tout simplement d'un comportement inné, tout comme celui des humains.es.

Cette différence de caractère peut devenir très nocif à la santé du maître.sse.

Un chien qui écoute de moins en moins à son maître, et qui ne fait que des bêtises ne facilite pas l'amitié avec son.sa maître.esse. De même, face à un.une maître.esse âgé.e, et qui est donc de moins en moins patient, la patience est réduite et l'énerverment peut vite s'accroître.

La rupture du lien entre le chien et son.sa maître.esse peut vite arriver, et malheureusement entraîner des abandons

Selon le Service statistique ministériel de la sécurité intérieure, il y a près de 100 000 animaux abandonnés chaque année en France, ce à quoi elle est le pays avec le plus de cas d'abandons.

De plus , selon un bilan dévoilé par la gendarmerie nationale en 2020, ce sont 9 504 infractions liées à des actes de cruauté et de mauvais traitements envers des animaux domestiques qui ont été enregistrés en 2018..

Conclusion

Finalement, il est important de comprendre en quoi la présence d'un chien peut-elle être bénéfique et agréable à l'Homme.

En effet, cette cohabitation n'est bénéfique que dans le cas où le.maître.sse à pris en considération les risques et les conditions que cette adoption pouvait générer sur le long terme. Un chien nous accompagne pendant des années, il est donc primordial d'évaluer certains critères.

Mais en parallèle de cela, si ces considérations sont prises en compte et réfléchies par le futur maître, la cohabitation entre les deux êtres s'avère dans la majorité des cas, épanouissante.

Lors de l'adoption, il faut prendre en compte et accepter le fait qu'il est possible que cette cohabitation ne se déroule pas comme on l'imaginait. Si toutes les personnes prennent ce paramètre en compte, en évitant donc les achats compulsifs, la maltraitance animale et les abandons ne seraient pas présents. Il faut bien évidemment s'engager à cette relation à long terme, et prouver que l'on sera apte à s'en occuper correctement quoi qu'il arrive. Ce à quoi, le chien est le meilleur ami de l'Homme.

Les apports de la veille théorique

Suite à des problèmes au sein de l'agence, nous avons pris du retard sur la phase de réalisation. Nous n'avons pas pu réaliser autant de tests utilisateurs que souhaité. Néanmoins, ces tests ont confirmé la facilité d'utilisation de l'application. Les testeurs nous ont remontés que les cours étaient faciles à comprendre et que les articles étaient pertinents.

En comprenant le rôle d'un.e chien.ne dans la vie d'un individu, nous avons pu choisir une approche "amicale" pour la rédaction des contenus.

Nous avons créé une communauté entre les utilisateurs pour pouvoir communiquer avec eux de manière plus chaleureuse. La partie difficile a été de déterminer l'importance des articles et des cours pour les mettre en avant. Les catégories des articles permettent aux utilisateurs.trices de trouver les informations le plus rapidement possible. Par exemple, les nouveaux maîtres, et même les maîtres expérimentés, ne sont pas au courant de tous les aliments qui ne sont pas bons et/ou nocifs pour leur compagnon canin. Avec les articles que nous avons rédigés, ils connaîtront les produits à éviter et comment réagir si jamais cela arrive.

Enfin, la prochaine étape de développement de l'application étant la PaWorld (carte interactive), nous pourrons appliquer un autre point étudié lors de la veille théorique : l'interaction entre les utilisateurs.trices et les chiens.nes. La relation entre chiens est très importante pour l'humeur du chien. C'est donc pourquoi, nous avons priorisé la création de la carte. Malgré des chemins semés d'embûches, nous ne nous laissons pas abattre et continuer d'avancer.

Conclusion



Pour finir...

À la fin de cette phase de réalisation, nous avons un bilan assez mitigé. D'un côté nous sommes déçu.e.s de ne pas avoir pu finir notre application qui nous tient très à cœur, et de l'autre nous savons que nous avons dû faire face à de nombreuses complications, ce qui nous rassure.

Nous avons tous donné le meilleur de nous même, nous avons su nous adapter en permanence et nous accommoder des aléas rencontrés.

Nous restons frustré.e.s car nous voulions arriver plus loin que là où nous sommes, mais l'ambiance d'agence est vraiment meilleure qu'à ses débuts, nous sommes aujourd'hui tous très soudés et cela est aujourd'hui notre plus grande force. Ce projet nous a beaucoup appris, tant sur la vie d'équipe que sur la gestion d'un projet conséquent.

Mais comme a dit Oscar Wilde : "Il faut viser la lune pour toucher les étoiles".

Bibliographie thématique



Voici l'ensemble de nos principales sources ayant nourri la réflexion sur :

- **la problématique**
- **la veille technologique et théorique**
- **l'état de l'art (marché, concurrent etc.)**

« Le choix du chien: comment bien le choisir ? » [En ligne:
<https://www.woopets.fr/chien/choix-chien/>].

« Quelle Race de Chien Choisir ? | Hector Kitchen » [En ligne:
<https://www.hectorkitchen.com/races-de-chien/>].

« Races de chiens préférées des Français | Hector Kitchen » [En ligne:
<https://www.hectorkitchen.com/races-de-chien/chiens-preferes-francais/>].

« 22 bienfaits pour la santé qu'un chien peut apporter » [En ligne:
<https://eductonchien.net/dresser-son-chien/22-bienfaits-sante-quapporte-un-chien/>].

« Clever hounds: social cognition in the domestic dog (*Canis familiaris*) - ScienceDirect » [En ligne:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0168159102002848>].

« Dog-Human Relationship Affects Problem Solving Behavior in the Dog: Anthrozoös: Vol 10, No 4 » [En ligne:
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.2752/089279397787000987>].

« Entre l'homme et le chien » [En ligne:
<https://journals.openedition.org/socio-anthropologie/141>].

« Human-like social skills in dogs? - ScienceDirect » [En ligne:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1364661305002081>].

« La cohabitation entre chiens, bébés et enfants » [En ligne:
<https://www.purina.fr/chiens/dressage-comportement/comprendre-chien/chien-et-enfants>].

« L'apport d'un animal dans une famille | Blog » [En ligne:
<https://www.psychotherapeute-paris.info/blog/articles/l-apport-d-un-animal-dans-une-famille>].

Annexes

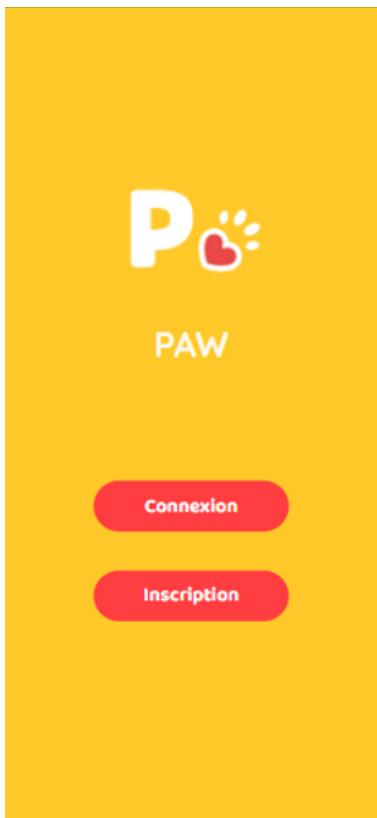


Code HTML/CSS

Pour simplifier la visualisation, les footer ainsi que les css correspondants des pages accueil, cours, articles ont été coupés. Les parties coupées correspondent au menu déroulant qui est montré plus bas.

Page Index

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <title>Index</title>
5     <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/fonts.css">
6     <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/variables.css">
7     <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/index.css">
8   </head>
9
10  <body>
11    <header>
12    </header>
13
14  <main>
15
16
17
18    <figure>
19      
20      <figcaption>PAW</figcaption>
21    </figure>
22
23
24    <button>
25      <a href="connexion.htm"><p>Connexion</p></a>
26    </button>
27
28    <button>
29      <a href="inscription.htm"><p>Inscription</p></a>
30    </button>
31
32
33  </main>
34
35
36
37
38  </body>
39
40
41
42  </html>
43
44
45
46
```



```
parametres.css index.css
1 body, html{
2   margin: 0;
3   padding: 0;
4   font: 16px 'Raleway-Regular';
5   color: var(--beige);
6   background-color: var(--jaune);
7 }
8
9 a:link, a:visited, a:active {
10   color: #FFF;
11   text-decoration: none;
12 }
13
14 main{
15   display: flex;
16   flex-direction: column;
17 }
18
19 figure{
20   margin: 35% auto 30% auto;
21 }
22
23 figcaption{
24   font: 90px 'Quicksand-Bold';
25   text-align: center;
26 }
27
28
29 button {
30   background-color: var(--rouge);
31   border-radius: 80px;
32   width: 500px;
33   height: 130px;
34   border: none;
35   vertical-align: middle;
36   /* border: 1px solid #18ab29; */
37   /* display: inline-block; */
38   cursor: pointer;
39   font: 50px 'Baloo-Bold';
40   margin: auto auto 100px auto;
41 }
42
43
44 p{
45   margin: auto;
46 }
47
48
49 button:hover {
50   box-shadow:
51   -7px -7px 20px 0px #fff9,
52   -4px -4px 5px 0px #fff9,
53   7px 7px 20px 0px #0002,
54   4px 4px 5px 0px #0001;
55 }
```

Page Inscription

The screenshot shows a code editor with three tabs: 'inscription.html' (active), 'parametres.css', and 'inscription.css'. The 'inscription.html' tab displays the HTML code for an inscription form. The 'parametres.css' and 'inscription.css' tabs show the corresponding CSS styles.

inscription.html:

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <title>Inscription</title>
5     <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/fonts.css">
6     <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/variables.css">
7     <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/inscription.css">
8   </head>
9
10  <body>
11    <header>
12      <a href="index.htm">< Retour</a>
13    </header>
14
15
16
17    <main>
18
19
20
21      <article>
22
23
24        <h2>Nom d'utilisateur ou adresse-email</h2>
25        <input placeholder="Tarte au chocolat" type="text"></input>
26
27        <h2>Email</h2>
28        <input placeholder="tarte@chocolat.fr" type="email"></input>
29
30        <h2>Mot de passe</h2>
31        <input placeholder="ex : crumble" type="password"></input>
32
33        <h2>Confirmer le mot de passe</h2>
34        <input placeholder="ex : crumble" type="password"></input>
35
36          <button>
37            <a href="home.htm"><p>Valider</p></a>
38          </button>
39
40
41
42    </article>
43
44
45
46
47  </main>
48
49
50  </body>
51
52    <Retour
53
54  </html>
```

parametres.css:

```
9   a:link, a:visited, a:active {
10     color: var(--noir);
11     text-decoration: none;
12   }
13
14   header{
15     margin: 90px 70px;
16     font-size: 45px;
17     position: fixed;
18     top: 0;
19   }
20
21   article{
22     background-color: var(--beige);
23     margin: 40% auto auto auto;
24     height: 130px;
25     width: 80%;
26     border-radius: 40px;
27     display: flex;
28     flex-direction: column;
29   }
30
31   button {
32     background-color: var(--rouge);
33     border-radius: 80px;
34     width: 500px;
35     height: 130px;
36     border: none;
37     vertical-align: middle;
38     color: var(--beige);
39     cursor: pointer;
40     font: 50px 'Baloo-Bold';
41     margin: 70px auto 50px auto;
42   }
43
44   p{
45     margin: auto;
46   }
47
48   h2{
49     margin: 45px 0 40px 60px;
50     font: 52px 'Quicksand-Bold';
51   }
52
53   input{
54     width: 85%;
55     height: 90px;
56     border-radius: 50px;
57     margin: 0 auto auto auto;
58     text-align: center;
59     padding: 0;
60     font: 45px 'Raleway-Regular';
61   }
62
63 }
```

inscription.css:

```
9   a:link, a:visited, a:active {
10     color: var(--noir);
11     text-decoration: none;
12   }
13
14   header{
15     margin: 90px 70px;
16     font-size: 45px;
17     position: fixed;
18     top: 0;
19   }
20
21   article{
22     background-color: var(--beige);
23     margin: 40% auto auto auto;
24     height: 130px;
25     width: 80%;
26     border-radius: 40px;
27     display: flex;
28     flex-direction: column;
29   }
30
31   button {
32     background-color: var(--rouge);
33     border-radius: 80px;
34     width: 500px;
35     height: 130px;
36     border: none;
37     vertical-align: middle;
38     color: var(--beige);
39     cursor: pointer;
40     font: 50px 'Baloo-Bold';
41     margin: 70px auto 50px auto;
42   }
43
44   p{
45     margin: auto;
46   }
47
48   h2{
49     margin: 45px 0 40px 60px;
50     font: 52px 'Quicksand-Bold';
51   }
52
53   input{
54     width: 85%;
55     height: 90px;
56     border-radius: 50px;
57     margin: 0 auto auto auto;
58     text-align: center;
59     padding: 0;
60     font: 45px 'Raleway-Regular';
61   }
62
63 }
```

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3  <head>
4      <title>Connexion</title>
5      <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/fonts.css">
6      <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/variables.css">
7      <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/connexion.css">
8  </head>
9
10 <body>
11 <header>
12     <a href="index.htm">< Retour</a>
13 </header>
14
15
16
17 <main>
18
19
20
21 <article>
22
23
24
25 <h2>Nom d'utilisateur ou adresse-email</h2>
26 <input placeholder="tarte@chocolat.fr" type="email"></input>
27
28 <h2>Mot de passe</h2>
29 <input placeholder="ex : crumble" type="password"></input>
30     <button>
31         <a href="home.htm"><p>Valider</p></a>
32     </button>
33
34
35
36 <h2 id="mdp-forget">Mot de passe oublié</h2>
37
38 </article>
39
40
41 </main>
42
43
44
45 </body>
46
47
48
49 </html>
50

```

```

63
64 #mdp-forget{
65     text-decoration: underline;
66     text-align: center;
67     margin: 50px 0;
68 }

```

Page Connexion

< Retour

Nom d'utilisateur ou
adresse-email

Mot de passe

Valider

Mot de passe oublié

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3  <head>
4      <title>Accueil</title>
5      <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/fonts.css">
6      <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/variables.css">
7      <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/home.css">
8  </head>
9  <body>
10
11 <header id="header">
12     <h1>Accueil</h1>
13     <a href="parametres.htm" id="lien-parametres"></a>
14         <button id="btn-parametres"></button>
15     </a>
16 </header>
17
18
19 <main>
20     <h2>Bonjour Tarte au chocolat ! </h2>
21
22     <figure id="profil-photo-chien">
23         
24         <figcaption>Sally</figcaption>
25     </figure>
26
27
28     <section>
29         <button id="btn-carnet-sante"></button>
30
31         <button id="btn-messagerie"></button>
32     </section>
33
34 </main>
35
36
37
38 <footer>
39     <nav id="menu-patte">
40         <ul>
41             <li><a href="home.htm">Accueil</a></li>
42             <li><a href="cours.htm">Mes cours</a></li>
43             <li><a href="articles.htm">Articles</a></li>
44             <li><a href="paworld.htm">PaWorld</a></li>
45         </ul>
46
47     </nav>
48 </footer>
49
50

```

```

36
37 #btn-parametres{
38     background-image: url("../images/png/parametres.png");
39     background-color: transparent;
40     background-size: 150px;
41     background-repeat: no-repeat;
42     border: none;
43     height: 150px;
44     width: 150px;
45 }
46
47 figure{
48     /*height: 35vw;*/
49     width: 360px;
50     margin: auto auto 50px auto;
51 }
52 figcaption{
53     font-size: 55px;
54     text-align: center;
55 }
56 #profil-photo-chien img{
57     border-radius: 185px;
58     height: 360px;
59     width: auto;
60     margin-bottom: 30px;
61 }
62
63 section{
64     display: flex;
65     justify-content: space-around;
66 }
67
68 section button{
69     height: 150px;
70     width: 150px;
71 }
72
73 #btn-carnet-sante, #btn-messagerie{
74     border-radius: 85px;
75     border: none;
76     background-color: var(--violetclair);
77     background-repeat: no-repeat;
78     background-position: center;
79     background-size: 80px;
80 }
81
82 #btn-carnet-sante{
83     background-image: url("../images/png/carnet-sante.png");
84 }
85 #btn-messagerie{
86     background-image: url("../images/png/messagerie.png");
87 }

```

Accueil 

Bonjour Tarte au chocolat !





```

1 body, html{
2     margin: 0;
3     padding: 0;
4     font: 16px 'Baloo-Regular';
5     color: var(--noir);
6     padding: env(safe-area-inset-top) env(safe-area-inset-right) env(safe-area-inset-bottom) env(safe-area-inset-left);
7     /*padding-left: min(@vmin, env(safe-area-inset-left));
8     padding-right: min(@vmin, env(safe-area-inset-right));*/
9 }
10
11 a{
12     text-decoration: none;
13 }
14
15 h2{
16     font-size: 60px;
17     margin: 70px 0 100px 85px;
18 }
19
20 #header{
21     display: flex;
22     justify-content: space-between;
23     align-items: center;
24     height: 170px;
25     font: 55px 'Baloo-Bold';
26     color: var(--beige);
27     padding: 0 20px 0 65px;
28     background-color: var(--jaune);
29     position: sticky;
30     top: 0;
31 }
32
33 #lien-parametres{
34     height: 150px;
35 }
36
37 #btn-parametres{
38     background-image: url("../images/png/parametres.png");
39     background-color: transparent;
40     background-size: 150px;
41     background-repeat: no-repeat;
42     border: none;
43     height: 150px;
44     width: 150px;
45 }
46
47 figure{
48     /*height: 35vw;*/
49     width: 360px;
50     margin: auto auto 50px auto;
51 }
52 figcaption{
53     font-size: 55px;
54     text-align: center;
55 }

```

Page Accueil



Page Cours

```

22 <ol id="liste-cours">
23   <li><p>En cours : </p>
24     <ul>
25       <li>
26         <a href=""><button class="btn-cours">Assis</button></a>
27       </li>
28       <li>
29         <a href=""><button class="btn-cours">Couché</button></a>
30       </li>
31     </ul>
32   </li>
33 
34 <li><p>A venir : </p>
35   <ul>
36     <li>
37       <a href=""><button class="btn-cours">Donne la patte</button></a>
38     </li>
39     <li>
40       <a href=""><button class="btn-cours">Fais le beau</button></a>
41     </li>
42     <li>
43       <a href=""><button class="btn-cours">Tourner sur sol</button></a>
44     </li>
45     <li>
46       <a href=""><button class="btn-cours">Fais le mort</button></a>
47     </li>
48     <li>
49       <a href=""><button class="btn-cours">Au pied</button></a>
50     </li>
51     <li>
52       <a href=""><button class="btn-cours">Sauter</button></a>
53     </li>
54     <li>
55       <a href=""><button class="btn-cours">Vas là-bas</button></a>
56     </li>
57     <li>
58       <a href=""><button class="btn-cours">Va chercher</button></a>
59     </li>
60     <li>
61       <a href=""><button class="btn-cours">Pas bouger</button></a>
62     </li>
63     <li>
64       <a href=""><button class="btn-cours">On y va</button></a>
65     </li>
66   </ul>
67 </li>
68 <li><p>Terminé : </p>
69   <ul>
70     <li>
71       <a href=""><button class="btn-cours"></button></a>
72     </li>
73     <li>
74       <a href=""><button class="btn-cours"></button></a>
75     </li>
76   </ul>

```

Mes cours 

En cours :

- [**Assis**](#)
- [**Couché**](#)

Avenir :

- [Donne la patte !\[\]\(2c941b0e3bf94cb8d9972b4887134276_img.jpg\)](#)
- [Fais le beau !\[\]\(d341c451e08b00448954ebabd7f60b59_img.jpg\)](#)
- [Tourner sur sol !\[\]\(9813f892aeb34504f966312e18dfbc4b_img.jpg\)](#)
- [Fais le mort !\[\]\(04082ee00c17fe81d442bc7135b66057_img.jpg\)](#)
- [Au pied !\[\]\(b07c04a4d5868d1696626b10d7afeec9_img.jpg\)](#)
- [Sauter !\[\]\(334e0b9ec9b1a9f3eb2ad7018b8caa23_img.jpg\)](#)
- [Vas là-bas !\[\]\(d140e4475a45d7721774bd114629a81c_img.jpg\)](#)
- [Va chercher !\[\]\(b997bcfa1680927d22d009e4108244db_img.jpg\)](#)
- [Pas bouger !\[\]\(135623a4ebd97164092803aba0e31104_img.jpg\)](#)
- [On y va !\[\]\(ed9e9cc4f1c5e233dca6d411071bc88a_img.jpg\)](#)



```

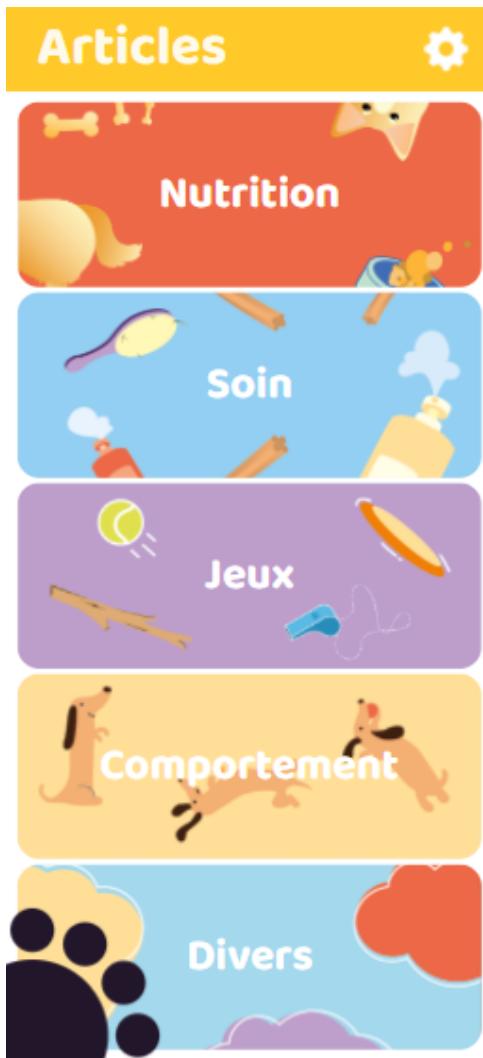
39
40
41 ▼ #liste-cours, #liste-cours li ul{
42   list-style: none;
43   font-size: 40px
44 }
45
46
47 ▼ .btn-cours{
48   display: flex;
49   justify-content: space-between;
50   align-items: center;
51   padding: 15px 40px;
52   border-radius: 30px;
53   width: 90%; /* ou 800px ça marche */
54   height: 110px;
55   margin: 5px;
56   font: 40px 'Quicksand-Regular';
57   border:none;
58   color: var(--beige);
59   text-align: left;
60   background-color: var(--violetclair);
61 }
62 .btn-cours:hover{
63   background-color: var(--violetfonce);
64 }
65
66 ▼ .btn-cours img{
67   height: 30px;
68   width: 30px;
69 }
70
71
72

```

```

18
19
20 <main>
21
22     <ul id="liste-articles">
23         <li>
24             <a href="nutrition.htm"><button id="nutrition">Nutrition</button></a>
25         </li>
26         <li>
27             <a href="soin.htm"><button id="soin">Soin</button></a>
28         </li>
29         <li>
30             <a href="jeux.htm"><button id="jeux">Jeux</button></a>
31         </li>
32         <li>
33             <a href="comportement.htm"><button id="comportement">Comportement</button></a>
34         </li>
35         <li>
36             <a href="divers.htm"><button id="divers">Divers</button></a>
37         </li>
38     </ul>
39
40 </main>
41
42

```



Page Articles

```

40
41     /* BLOCS EACH CATEGORIE */
42
43
44 #liste-articles{
45     list-style: none;
46     width: 95%;
47     margin-left: 5px;
48 }
49
50
51 #nutrition{
52     background-image: url(..../images/png/NUTRITION.png);
53     border-radius: 45px;
54     width: 100%;
55     height: 38vw;
56     margin: 0.5vw -2vw;
57     font: 5.5rem 'Baloo-Bold';
58     border: none;
59     color: var(--beige);
60     text-align: center;
61     background-repeat: no-repeat;
62     background-position: center;
63     background-size: cover;
64 }
65 #soin{
66     background-image: url(..../images/png/SOIN.png);
67     border-radius: 45px;
68     width: 100%;
69     height: 38vw;
70     margin: 0.5vw -2vw;
71     font: 5.5rem 'Baloo-Bold';
72     border: none;
73     color: var(--beige);
74     text-align: center;
75     background-repeat: no-repeat;
76     background-position: center;
77     background-size: cover;
78 }
79 #jeux{
80     background-image: url(..../images/png/JEUX.png);
81     border-radius: 45px;
82     width: 100%;
83     height: 38vw;
84     margin: 0.5vw -2vw;
85     font: 5.5rem 'Baloo-Bold';
86     border: none;
87     color: var(--beige);
88     text-align: center;
89     background-repeat: no-repeat;
90     background-position: center;
91     background-size: cover;
92 }
93 #comportement{

```

Page Articles > Catégorie

```

19
20
21 <main>
22
23   <a href="articles.htm"><p id="retour"><u>< Retour</u></p></a>
24   <ul id="articles-liste">
25     <li>
26       <button id="btn-article1" class="btn-article">Abolements incessants</button>
27       <article id="article1">
28         <h3 class="titre-article">Que veut vous dire votre chien par ses abolements ?</h3>
29         <p>Votre chien communique constamment avec vous. Le plus souvent, il communique grâce à ses abolements. Il faut comprendre et reconnaître le type d'abolement pour réagir en fonction de la situation. Les facteurs les plus importants à prendre en compte sont : le lieu, l'heure, l'environnement et la fréquence des abolements.</p><br>
30         <p>- Votre chien peut aboyer par solitude. S'il/elle est trop souvent laissé.e seul.e, enfermé.e dans la maison sans occupation, il va aboyer pour faire comprendre sa solitude. Les abolements sont souvent les premiers signes avant la destruction des biens matériaux.</p>
31         <p>- Votre compagnon va aussi aboyer pour vous faire comprendre sa peur. Quand il est anxieux, il va aboyer pour attirer l'attention de son/la maître.sse. Il se sentira plus rassuré.e en présence de son maître.</p>
32         <p>- Pour protéger son territoire, qui est l'abolement le plus commun. Le moindre bruit, intrusion sur son territoire, les passants va faire ressortir son instinct protecteur.</p>
33         <p>- Votre chien va aboyer quand il va vous voir. Il est excité à l'idée de pouvoir jouer avec vous et va montrer son enthousiasme par les abolements.</p>
34         <p>- Quand votre compagnon cherche à capter votre attention, il va aboyer pour satisfaire son envie (manger, jouer...). Dans ces moments, il faut éviter de trop y répondre sinon cela va renforcer ce type de comportement.</p><br>
35         <p id="note">Nam quis est, pro decorum fidem atque hominum!</p>
36       </article>
37     </li>
38
39     <li>
40       <button id="btn-article2" class="btn-article">Bat de la queue</button>
41       <article id="article2">
42         <h3 class="titre-article">Que veut vous dire votre chien quand il bat de la queue ?</h3>
43         <p>Votre chien communique constamment avec vous, principalement grâce à la position de sa queue :</p>
44         <p>Quand sa queue est entre ses pattes, cela signifie que le chien est nerveux, angoissé ou qu'il a peur.</p>
45         <p>Quand sa queue est haute, votre chien veut montrer sa supériorité.</p>
46         <p>Les battements de queues de votre chien signifie qu'il est heureux.</p><br>
47         <p id="note">Fun fact : Une étude affirme que les chiens sont capables de décoder les battement de queue de leurs camarades.</p>
48       </article>
49     </li>
50
51     <li>
52       <button id="btn-article3" class="btn-article">Mon chien grogne 1/2</button>
53       <article id="article3">
54         <h3 class="titre-article">Votre chien grogne, pourquoi ? Et que faire pour l'arrêter ?</h3>
55         <p>Quand votre chien grogne, c'est pour vous signaler un inconfort. Le grognement peut être interprété différemment en fonction de la situation :</p><br>
56         <p>- Quand quelqu'un s'approche de son panier et que votre chien grogne, cela signifie que votre chien se sent menacé.</p>
57         <p>- Certains chiens vont grogner pour protéger ce qu'il leur appartient.</p>
58         <p>- Quand il grogne en présence d'une personne, c'est pour vous signaler qu'il ne se sent pas à l'aise avec elle.</p><br>
59         <p>Il ne faut pas punir les chiens qui grognent. S'il grogne suite à une appréhension et que vous le réprimandez pour cela, il risque de faire une association entre sa crainte et la punition. Il sera catégorisé comme méchant alors qu'il faut simplement écouter ses besoins.</p><br>
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94

```

```

42
43 #retour{
44   margin: 70px;
45   font-size: 45px;
46 }
47
48
49 #articles-liste{
50   list-style: none;
51   font-size: 40px;
52 }
53
54 #articles-liste li button, #articles-liste li article{
55   box-shadow: 0px 7px 8px rgb(0 0 0 / 25%);
56 }
57
58 #btn-article1, #btn-article2, #btn-article3, #btn-article4, #btn-article5{
59   display: block;
60   padding: 15px 40px;
61   border-radius: 50px;
62   width: 95%;
63   height: 180px;
64   margin: 60px 5px;
65   font: 55px 'Quicksand-SemiBold';
66   border: none;
67   color: var(--beige);
68   text-align: center;
69   background-color: var(--rouge);
70 }
71
72 .titre-article{
73   font-family: 'Quicksand-Bold';
74   margin-bottom: 30px;
75 }
76
77 #article1, #article2, #article3, #article4, #article5 {
78   display: none;
79   height: auto;
80   border-radius: 30px;
81   text-align: justify;
82   font-size: 15px;
83   margin: -100px 43px 30px 5px;
84   padding: 100px 40px 40px 40px;
85 }
86
87 /*height : 600px ; overflow: auto*/
88
89
90 #note{
91   text-align: center;
92   font-style: oblique;
93   font-weight: bold;
94 }

```

Comportement



[< Retour](#)

[Abolements incessants](#)

[Bat de la queue](#)

[Mon chien grogne 1/2](#)

[Mon chien grogne 2/2](#)

[TITRE XXX](#)

```

1 $(document).ready(function(){
2
3 // $("first-article").hide();
4
5
6 $("#btn-article1").click(function(){
7     // alert("coucou");
8     $("#article1").slideToggle(500);
9     $("#article2").slideUp(500);
10    $("#article3").slideUp(500);
11    $("#article4").slideUp(500);
12    $("#article5").slideUp(500);
13 });
14
15
16 $("#btn-article2").click(function(){
17     $("#article2").slideToggle(500);
18     $("#article3").slideUp(500);
19     $("#article4").slideUp(500);
20     $("#article5").slideUp(500);
21     $("#article1").slideUp(500);
22 });
23
24
25
26 $("#btn-article3").click(function(){
27     $("#article3").slideToggle(500);
28     $("#article4").slideUp(500);
29     $("#article5").slideUp(500);
30     $("#article1").slideUp(500);
31     $("#article2").slideUp(500);
32 });
33
34
35
36 $("#btn-article4").click(function(){
37     $("#article4").slideToggle(500);
38     $("#article5").slideUp(500);
39     $("#article1").slideUp(500);
40     $("#article2").slideUp(500);
41     $("#article3").slideUp(500);
42 });
43
44
45
46 $("#btn-article5").click(function(){
47     $("#article5").slideToggle(500);
48     $("#article1").slideUp(500);
49     $("#article2").slideUp(500);
50     $("#article3").slideUp(500);
51     $("#article4").slideUp(500);
52 });
53
54
55

```

Page Articles > Article Catégorie

Comportement

[< Retour](#)

Abolements incessants

Bat de la queue

Que veut vous dire votre chien quand il bat de la queue ?

Votre chien communique constamment avec vous, principalement grâce à la position de sa queue :

Quand sa queue est entre ses pattes, cela signifie que le chien est nerveux, angoissé ou qu'il a peur.

Quand sa queue est haute, votre chien veut montrer sa supériorité

Les battements de queues de votre chien signifie qu'il est heureux.

Fun fact : Une étude affirme que les chiens sont capables de décoder les battement de queue de leurs camarades.

Mon chien grogne 1/2

Mon chien grogne 2/2

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
    <title>Paramètres</title>
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/fonts.css">
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/variables.css">
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/parametres.css">
</head>
<body>
<header id="header">
    <h1>Paramètres</h1>
    <a href="home.htm">
        <button id="btn-close"></button>
    </a>
</header>

<main>
    <a href="compte.htm"><p id="compte">Mon compte</p></a>
    <p id="aide">Aide</p>
    <p id="a-propos">A propos</p>
    <p id="deconnexion">Déconnexion</p>
</main>

<footer>
    <nav id="menu-patte">
        <ul>
            <li><a href="home.htm">Accueil</a></li>
            <li><a href="cours.htm">Mes cours</a></li>
            <li><a href="articles.htm">Articles</a></li>
            <li><a href="paworld.htm">PaWorld</a></li>
        </ul>
    </nav>
</footer>
```

```
body, html {
    margin: 0;
    padding: 0;
    font: 16px sans-serif;
    color: var(--color-primary);
}

#header {
    display: flex;
    justify-content: space-between;
    align-items: center;
    height: 100px;
    font: 50px sans-serif;
    color: var(--color-primary);
    padding: 0 10px;
    background-color: var(--color-primary);
    position: relative;
    top: 0;
}

/*lien-parametres*/
.parametres {
    height: 100px;
}

#btn-close {
    background-color: var(--color-primary);
    background-color: var(--color-primary);
    background-color: var(--color-primary);
    border: none;
    width: 40px;
    height: 40px;
    border-radius: 50%;
    display: flex;
    align-items: center;
    justify-content: center;
    font-size: 1.5em;
}
```

```
parametres.css          x  inscription.css x

body, html{
  margin: 0;
  padding: 0;
  font: 16px 'Raleway-Regular';
  color: var(--noir);
}

a{
  text-decoration: none;
}

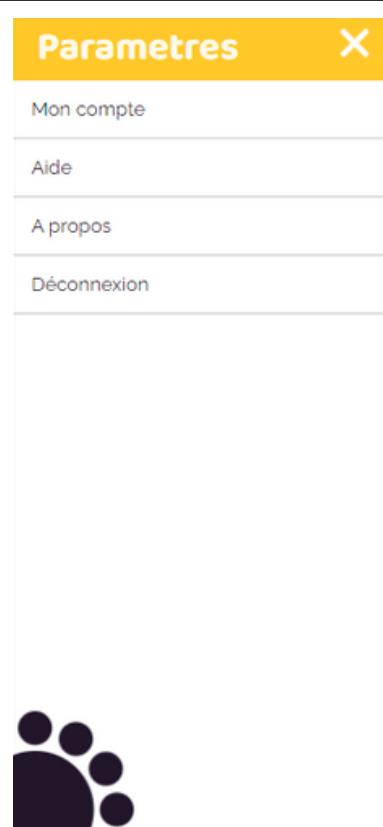
a:link, a:visited, a:active { color: inherit; } /* Pour

#header{
  display: flex;
  justify-content: space-between;
  align-items: center;
  height: 170px;
  font: 50px 'Baloo-Bold';
  color: var(--beige);
  padding: 0 20px 0 65px;
  background-color: var(--jaune);
  position: sticky;
  top: 0;
}

/*#lien-parametres{
  height: 150px;
}*/

#btn-close{
  background-image: url("../images/png/close.png");
  background-color: transparent;
  background-size: 150px;
  background-repeat: no-repeat;
  border: none;
  height: 150px;
  width: 150px;
}

p{
  border-bottom: 1px solid var(--noir);
  padding-left: 50px;
  height: 150px;
  display: flex;
  justify-content: flex-start;
  align-items: center;
  font-size: 50px;
  margin: auto;
}
```



Page Paramètres

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3  <head>
4      <title>Mon compte</title>
5      <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/fonts.css">
6      <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/variables.css">
7      <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/compte.css">
8  </head>
9  <body>
10
11 <header id="header">
12     <h1>Paramètres</h1>
13     <button id="btn-close">
14         <a href="home.htm"></a>
15         <!-- 
16         -->
17     </button>
18 </header>
19
20 <main>
21     <a href="parametres.htm"><h4 id="retour"><u>< Retour</u></h4></a>
22
23     <button>
24         <a href="compte.htm">Mon compte</a>
25     </button>
26
27     <button id="compte-apercu">
28         <a href="apercu.htm">Aperçu</a>
29     </button>
30
31     <p>Prénom</p>
32
33     <p>Nom d'utilisateur</p>
34
35     <p>Photo de profil</p>
36
37     <p>Description</p>
38
39     <p>Sexe</p>
40
41     <p>Date de naissance</p>
42
43     <p>Adresse e-mail</p>
44
45     <p>Mot de passe</p>
46
47     <p>Langue ?</p>
48
49
50 </main>

```

Paramètres X

< Retour

[Mon compte](#) [Aperçu](#)

Prénom

Nom d'utilisateur

Photo de profil

Description

Sexe

Date de naissance

Adresse e-mail

Mot de passe

Langue ?

Mon
compte
Page

```

24     top: 0;
25 }
26
27 #btn-close{
28     background-image: url("../images/png/close.png");
29     background-color: transparent;
30     background-size: 150px;
31     background-repeat: no-repeat;
32     border: none;
33     height: 150px;
34     width: 150px;
35     margin: inherit;
36 }
37
38 button {
39     background-color: var(--rouge);
40     border-radius: 80px;
41     width: 330px;
42     height: 90px;
43     border: none;
44     vertical-align: middle;
45     color: var(--beige);
46     cursor: pointer;
47     font: 40px 'Raleway-SemiBold';
48     margin-left: 45px;
49     display: inline;
50 }
51
52 #compte-apercu{
53     background-color: transparent;
54     color: var(--rouge);
55 }
56
57
58 p{
59     border-bottom: 1px solid var(--noir);
60     padding-left: 50px;
61     height: 120px;
62     display: flex;
63     justify-content: flex-start;
64     align-items: center;
65     font-size: 35px;
66     margin: auto;
67 }
68
69 #retour{
70     margin: 50px;
71     font-size: 45px;
72     text-decoration: underline;
73     border: none;
74 }
75
76

```

```
1 /*RALEWAY : POLICE CORPS */
2
3 @font-face{
4     font-family: "Raleway-Regular";
5     src: url("../fonts/Raleway/Raleway-Regular.ttf") format("truetype"),
6         url("../fonts/Raleway/Raleway-Regular.ttf") format("truetype");
7 }
8
9 @font-face{
10    font-family: "Raleway-Medium";
11    src: url("../fonts/Raleway/Raleway-Medium.ttf") format("truetype"),
12        url("../fonts/Raleway/Raleway-Medium.ttf") format("truetype");
13 }
14
15 @font-face{
16    font-family: "Raleway-Black";
17    src: url("../fonts/Raleway/Raleway-Black.ttf") format("truetype"),
18        url("../fonts/Raleway/Raleway-Black.ttf") format("truetype");
19 }
20
21 @font-face{
22    font-family: "Raleway-Bold";
23    src: url("../fonts/Raleway/Raleway-Bold.ttf") format("truetype"),
24        url("../fonts/Raleway/Raleway-Bold.ttf") format("truetype");
25 }
26
27 @font-face{
28    font-family: "Raleway-SemiBold";
29    src: url("../fonts/Raleway/Raleway-SemiBold.ttf") format("truetype"),
30        url("../fonts/Raleway/Raleway-SemiBold.ttf") format("truetype");
31 }
32
33 @font-face{
34    font-family: "Raleway-ExtraBold";
35    src: url("../fonts/Raleway/Raleway-ExtraBold.ttf") format("truetype"),
36        url("../fonts/Raleway/Raleway-ExtraBold.ttf") format("truetype");
37 }
```

Typographies

```
1 :root{
2     --beige: #FEFAEB;
3     --jaune: #FFC929;
4     --rouge: #FF3E41;
5     --violetclair: #8660A9;
6     --violetfoncée: #22162B;
7     --noir: #0E0411;
8
9     --vitesse: 0.35s;
10
11    /* Dimensions arbitraires : à toi d'adapter */
12    --dim-patte: 19rem;
13    --dim-coussinet: 5.5rem;
14 }
```

Variables

```

85
86 ▼ <footer>
87 ▼     <nav id="menu-patte">
88
89 ▼         <ul>
90             <li><a href="home.htm">Accueil</a></li>
91             <li><a href="cours.htm">Mes cours</a></li>
92             <li><a href="articles.htm">Articles</a></li>
93             <li><a href="paworld.htm">PaWorld</a></li>
94         </ul>
95
96     </nav>
97 </footer>
98

```

```

1
2 'use strict';
3 'esversion: 6';
4
5 // ----- Polyfill au cas où NodeList ne serait pas supporté
6 if (NodeList.prototype.forEach === undefined) {
7     NodeList.prototype.forEach = Array.prototype.forEach;
8 };
9
10
11
12 ▼ document.addEventListener('DOMContentLoaded', (p_evt) => {
13
14     let patte;
15     patte = document.getElementById('menu-patte');
16
17     patte.addEventListener('click', (p_evt) => {
18         patte.classList.toggle('actif');
19     }, false);
20
21}); // document.addEventListener('DOMContentLoaded', (p_evt) => {
22

```

```

91 | | /*MENU DÉROULANT*/
92
93
94
95 a:link, a:visited, a:active { color: inherit; } /* Pour supprimer les liens bleus */
96
97
98 #menu-patte {
99     position: fixed;
100    bottom: 60px;
101   left: 60px;
102   font: 55px 'Quicksand-SemiBold';
103 }
104
105
106 #menu-patte ul {
107   list-style: none;
108   position: relative;
109   margin: 0;
110   padding: 0;
111 }
112
113 #menu-patte ul::before {
114   content: '';
115
116   position: absolute;
117   bottom: 0;
118   left: 0;
119   transform: translate(-50%, 50%);
120   width: var(--dim-patte);
121   height: var(--dim-patte);
122
123   background-color: var(--violetfonce);
124   border-radius: var(--dim-patte);
125 }
126
127
128 #menu-patte li {
129   display: block;
130   position: absolute;
131   bottom: 0;
132   left: 0;
133   margin: 0;
134   padding: 0 0 0 calc(var(--dim-patte) * 0.875);
135   transform-origin: 0% 50%;
136
137   /* border: 1px solid red; */
138
139   white-space: nowrap; /* Pour éviter les retours à la ligne à chaque espace */
140   text-transform: uppercase;
141
142   transition: padding var(--vitesse) ease, bottom var(--vitesse) ease, transform var(--vitesse) ease; /* Pour
143 }
144

```

Accueil 

Bonjour Tarte au chocolat !



Sally




- ACCUEIL
- MES COURS
- ARTICLES
- PAWORLD

Menu déroulé