

Informatique
Faculté de Science
Université de Sherbrooke

Rapport du projet de session

Par **Cléa Ngouansavanh**
Corentin Valence
Emilie Veopaseuth
Oumaïma Idali

Destiné au professeur Frédéric Bergeron

Dans le cadre du cours IFT604 - Applications internet et mobilité
Sherbrooke
2018

Exposé du problème et solution

Tu veux organiser un événement, te faire de nouveaux amis, mais tu trouves ça prise de tête de tout organiser ?

Ou tu as envie de sortir, t'amuser et rencontrer des nouvelles personnes, mais tu ne sais pas où aller ?

Ce sont des situations qui peuvent parler à beaucoup de monde. C'est pourquoi nous avons trouvé une solution qui répondrait à ces problèmes en regroupant tout cela dans une seule et même application mobile.

Cette application permettra à tout utilisateur de créer un événement. Pour cela, l'utilisateur devra être muni d'un compte avec email et mot de passe. Il pourra observer tous les événements publics sur une map ainsi que leurs détails (c'est à dire sa description, le lieu, l'horaire...).

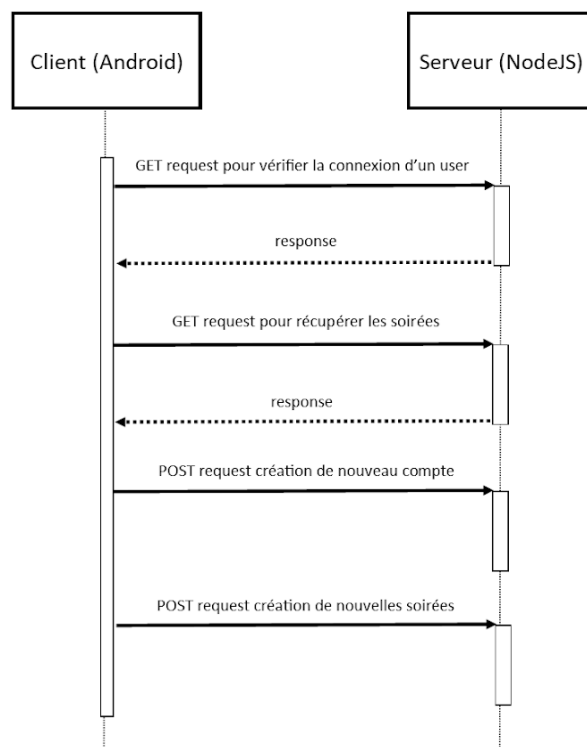
Lors de la création d'un événement un nombre maximum d'invités sera renseigné qui nous permettra d'indiquer sur la carte si l'événement est complet ou non.

À l'aide d'un menu, chaque utilisateur pourra accéder à ses soirées (c'est à dire les soirées qu'il a créées), à la liste entière des soirées créées ainsi qu'à son profil.

Architecture

Nous avons opté pour une architecture client-serveur. Le client est en Android et le serveur en NodeJS.

Voici un résumé de nos requêtes :



Nous avons également mis en place des requêtes POST afin de supprimer un événement ou ajouter un participant à un événement.

Mise en oeuvre

Nous avons décidé de créer une application Android puisqu'elle est facile d'utilisation. L'application pourra être utilisée sur n'importe quel Smartphone compatible ou Tablette électronique. Ce genre d'objet électronique est transportable partout contrairement à un ordinateur et accessible à la plupart des personnes.

Structure

Pour récupérer les données du serveur dans notre application Android, nous avons créé un service qui s'occupera ensuite de dispatché l'ensemble des données du serveur à nos différents activités.

Utilisateurs ciblés

Le projet d'application cible toute personne dépassant 16 ans étant donné qu'on peut y créer tout type d'événements, ça pourrait être une soirée entre jeunes comme un repas d'affaires entre collègues.

Fonctionnalité d'identification

Afin d'accéder aux événements proposés, il faut posséder un compte. Pour cela, il est possible de créer un compte à l'aide d'une adresse mail et d'un mot de passe.

Fonctionnalité d'interaction

L'application, au travers des notifications pourra interagir avec les utilisateurs et favoriser l'utilisation de l'application. Ils seront prévenus lorsqu'une personne rejoindra leur soirée.

Fonctionnalité de géolocalisation

Lorsque vous créez un événement, il devient plus pertinent d'utiliser sa localisation actuelle ou lorsqu'on cherche une soirée.

Le design

La charte graphique de l'application est simple pour que tous les utilisateurs puissent la comprendre rapidement. Nous avons choisi deux couleurs sobres et une plus flashy, le noir, le blanc et le rose.