

Présentation du projet « SearchBars »

1) Description du contexte

Nous avons décidé de créer une application étant capable de recenser les bars d'une ville et d'afficher des informations sur les boissons servies par ce bar.

Le but étant qu'une personne ne connaissant rien à la ville puisse tout de même trouver des endroits où il puisse se désaltérer ou même se restaurer. Pour cela nous avons réfléchi à un moyen simple et efficace de répondre à cette attente. Nous sommes arrivés à une conclusion commune, le meilleur moyen de satisfaire l'utilisateur est de lui demander ses préférences.

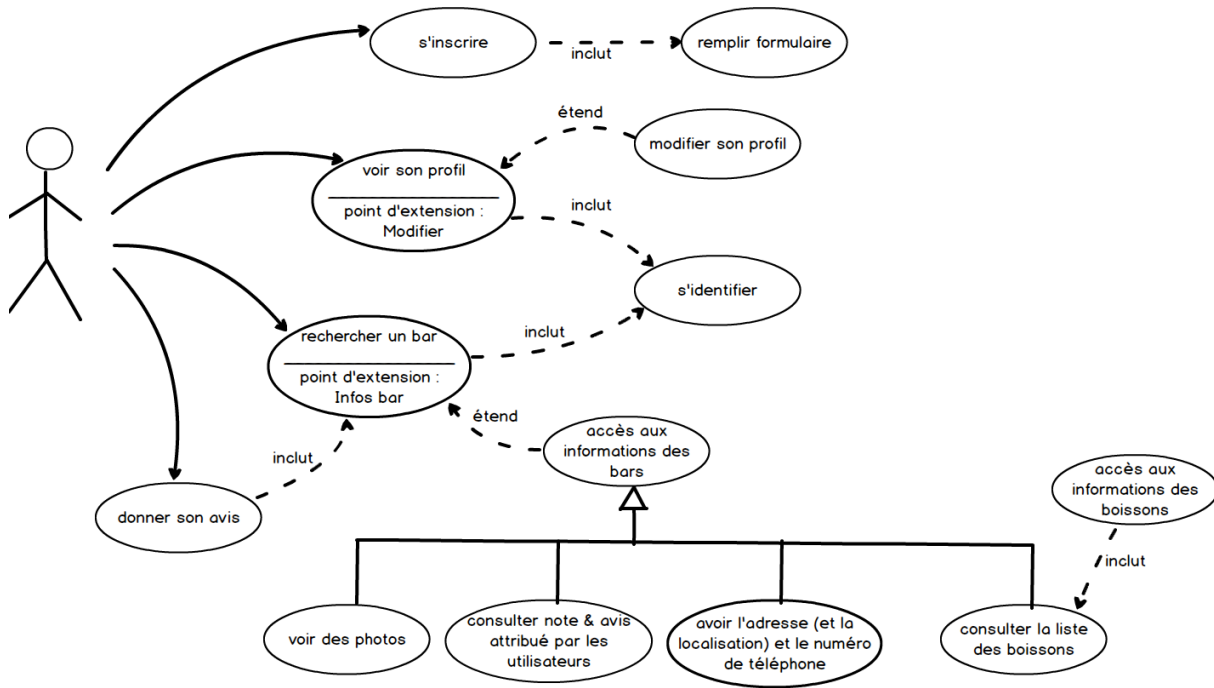
Ainsi, nous avons eu l'idée de réaliser une recherche avec plusieurs champs pour nous puissions répondre à ses attentes avec le plus de précision possible. Nous avons donc choisi comme critères la ville car nous avons pour objectif de réaliser cette application pour plusieurs villes. Il faut aussi prendre en compte le fait qu'il souhaite se restaurer en plus de boire. Il va par la même occasion chercher une boisson précise ou des bars qui ont une bonne réputation. C'est donc à partir de tous ces critères que nous avons élaboré une fenêtre de recherche avec 4 champs.

Une fois que l'on a effectué une recherche il faut donner à l'utilisateur les résultats qui correspondent. Ainsi on a créé une nouvelle fenêtre qui affiche sous une forme de Master Detail une liste de nom de bars. Il nous est venu à l'esprit que pour repérer un bar géographiquement, il serait plus facile à l'utilisateur de le visualiser sur une carte. Ainsi lorsqu'aucun bar n'est sélectionné, une carte de la ville est affichée. Une fois que l'on a cliqué sur un bar, ses caractéristiques s'affichent. Nous avons pensé que l'utilisateur voudrait savoir son adresse, le numéro de téléphone, la liste des boissons servies. Il souhaiterait sûrement aussi voir les différents avis et notes laissés par d'autres utilisateurs au sujet de ce bar. On y rajoutera aussi des photos qui lui permettront de se faire une idée de l'ambiance et de l'identifier rapidement sur place ainsi qu'une map lui permettant de s'y rendre en toute facilité.

Pour que les personnes puissent accéder à cette application il faut qu'elles possèdent un compte. Ce dernier permet à l'utilisateur de donner un avis personnel sur un bar en lui donnant une note et un commentaire s'il le souhaite. Cette note servira pour la notation générale du bar. En effet, comme il est dit plus haut lorsque les informations du bar s'afficheront, une note sera présente. Cette dernière sera ainsi constituée de toutes les notes attribuées par les différents comptes. Il a aussi fallu réfléchir tout autour de ce compte, des caractéristiques qui seront obligatoires, celles qui ne le seront pas, comment modifier son profil, comment donner son avis et poster des commentaires. Lors de l'inscription l'utilisateur pourra rajouter des informations supplémentaires non obligatoires telles qu'une photo de profil ou une boisson préférée.

En conclusion, ce projet a un objectif principal, recenser tout les bars présents dans une ville. Mais autour, plein d'options viennent se rajouter tel qu'intégrer une Map ou faire des comptes pour tout le monde.

Diagramme de cas



SearchBar

Logo

SearchBar

Pseudo

trololo

Mot de passe

Connexion

Inscription

Sketch 1 :

Page de connexion permettant à un utilisateur de s'authentifier (avec son pseudo et son mot de passe), ou à un nouvel utilisateur de s'inscrire.

Inscription

Pseudo (*)

trololo

Mot de passe (*)

Retaper mot de passe (*)

Sexe (*)

☐ F
☐ M

Nom (*)

Delabierre

Prénom (*)

Yvan

date de naissance (*)

9

janvier

1980

Num de tél

0654856952

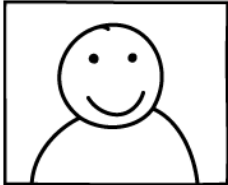
Ville

St Julien De Copel

boisson préférée

aucune

photo de profil



Parcourir

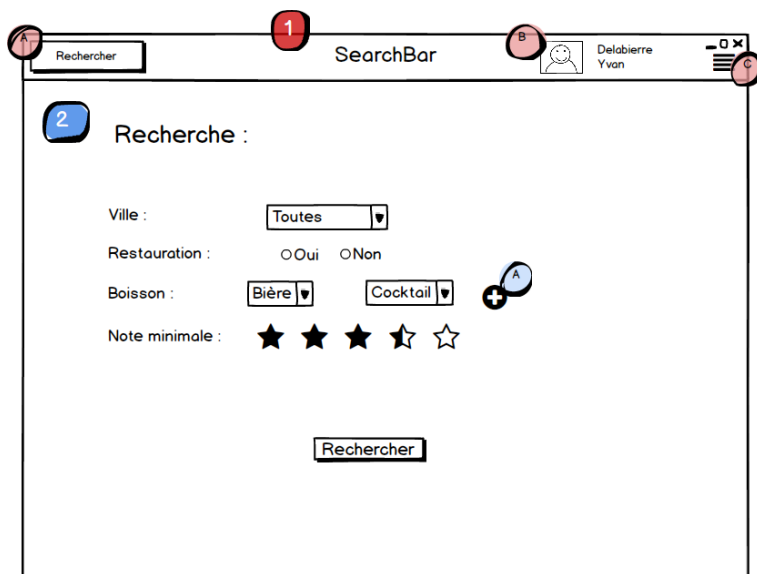
(*) champs obligatoires

Valider

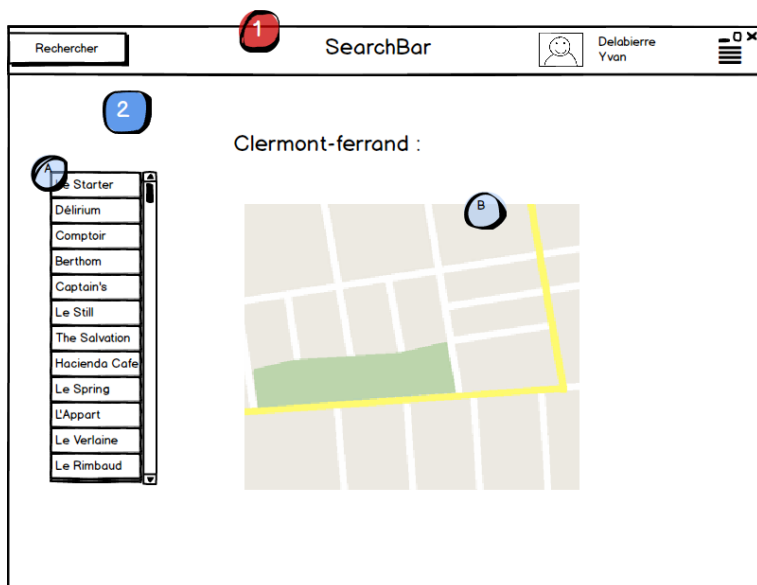
Annuler

Sketch 2 :

Formulaire d'inscription à remplir pour un nouvel utilisateur : (champs facultatifs : ville, numéro de téléphone et boisson préférée), une photo de profil sélectionnée par défaut mais l'utilisateur pourra s'il le souhaite sélectionner une photo personnelle dans son ordinateur. Si l'utilisateur n'est pas majeur il ne pourra pas s'inscrire.



- Sketch 3 :
- 1) Entête qui sera commune à toutes les pages après que l'utilisateur soit identifié.
 - A. Bouton « rechercher » qui nous permet d'afficher la page du formulaire de recherche (elle-même pour cette page).
 - B. La photo de profil suivie du nom et du prénom.
 - C. Un bouton « menu » qui aura des fonctions telles que « se déconnecter », « voir son profil »...
 - 2) Corps de la page, on y trouve un formulaire à remplir afin de sélectionner un bar avec le plus de précision possible (ville, restauration, boissons servies, note), à savoir que la ville est un critère non facultatif.
 - A. Bouton « + » permettant de rajouter une ListBox pour éventuellement saisir une boisson en plus.



- Sketch 4 :
- 1) Entête.
 - 2) Résultat d'une recherche après le lancement de la recherche.
 - A. ListBox avec tous les bars remplissant les critères saisis précédemment.
 - B. Nom de la ville sélectionnée suivi d'une carte dynamique (Bing map) où chaque bar présent dans la ListBox sera marqué sur la carte.

Sketch 5 :

1) Entête.

2) Page où l'on pourra trouver toutes les informations sur un bar sélectionné précédemment.

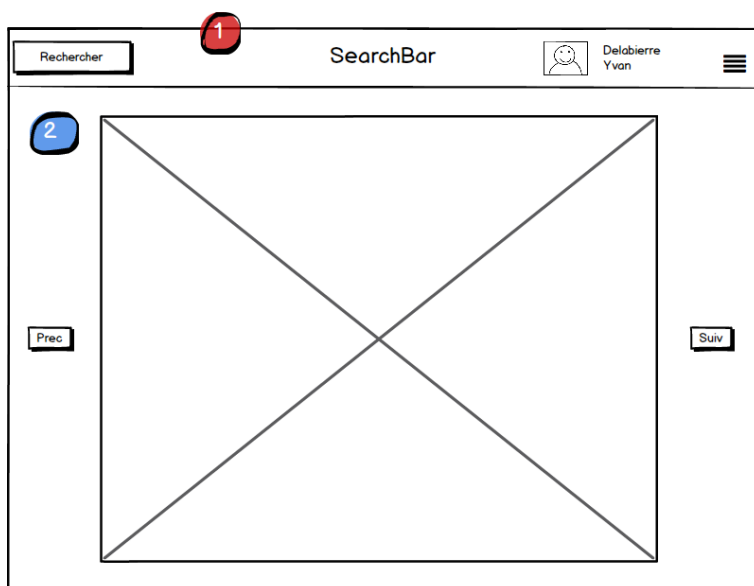
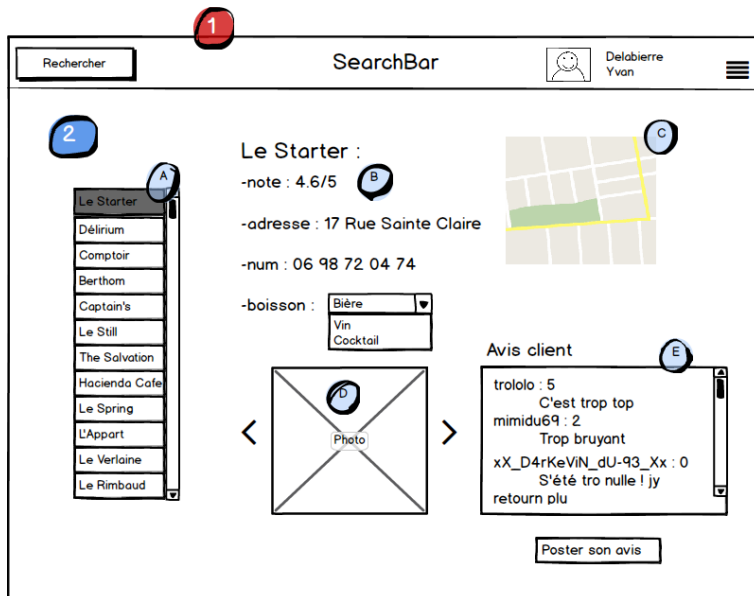
A. ListBox des bars sélectionnés par la recherche

B. Informations de base : nom, note moyenne, adresse, liste des boissons que sert ce bar. A savoir que l'on peut cliquer sur une boisson afin d'en connaître sa composition (exemple pour un cocktail on y trouvera ses ingrédients).

C. Carte dynamique (Bing Map), on aura une visualisation du bar sur la carte (avec zoom approprié) afin de le localiser plus facilement.

D. Galerie photo du bar, on pourra les faire défiler avec les flèches « prec » et « suiv ». On pourra cliquer sur la photo afin de la voir en plus grand format (Cf. voir sketch suivant).

E. Zone où se trouve les avis des utilisateurs, ces avis sont constitués du pseudo de la personne qui laisse l'avis, la note laissée et d'une description facultative. On y trouvera aussi un bouton pour que l'utilisateur puisse saisir son avis (Cf. sketch 7).



Sketch 6 :

1) Entête.

2) Zone où l'on trouvera la photo en plus grand format, après avoir cliqué sur la photo (Cf. sketch 5 2) D.). On y retrouve les boutons « suiv » et « prec » pour défiler les photos en un plus grand format.

Poster un avis

Avis

Note ★ ★ ★ ☆ ☆

Commentaires

C'est super sympa mais trop bruyant

Poster Annuler

Sketch 7 :

Fenêtre pop-up qui permet à un utilisateur de saisir un avis, à savoir une note (de 1 à 5) et de joindre une description facultative.


Rechercher

1

SearchBar

Delabierre
Yvan

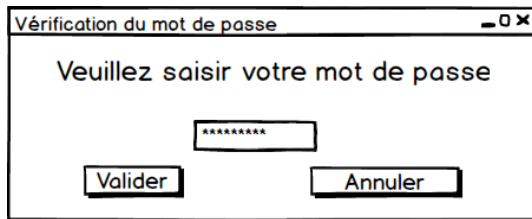
2



Nom : Delabierre
Prenom : Yvan
Sexe : Homme
Age : 36 ans
DDN : 9/01/1980
Ville : St Julien de Copel
Boisson Préférée : aucune

Sketch 8 :

- 1) Entête, on trouvera dans le bouton « menu » des informations administratives différentes comme « modifier son compte ».
- 2) Espace on l'on trouvera toutes les informations saisies lors de l'inscription de l'utilisateur (photo de profil, nom, prénom, pseudo, sexe, âge, date de naissance, ville, boisson préférée).

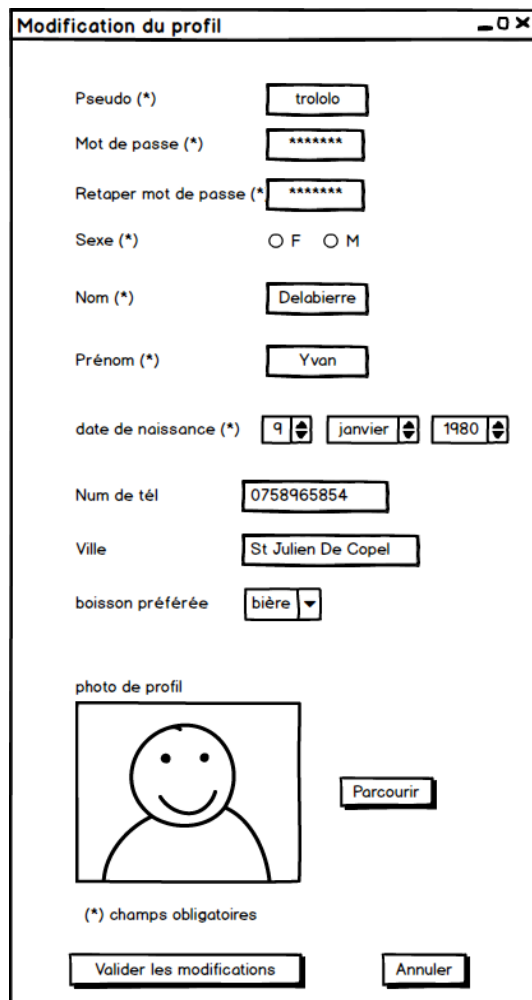


Vérification du mot de passe

Veuillez saisir votre mot de passe

Valider Annuler

Sketch 9 :
Fenêtre qui redemande de saisir le mot de passe permettant de vérifier que c'est bien le propriétaire qui veut modifier son profil.



Modification du profil

Pseudo (*) trololo

Mot de passe (*) *****

Retaper mot de passe (*) *****

Sexe (*) ☐ F ☐ M

Nom (*) Delabierre

Prénom (*) Yvan

date de naissance (*) 9 janvier 1980

Num de tél 0758965854

Ville St Julien De Copel

boisson préférée bière

photo de profil

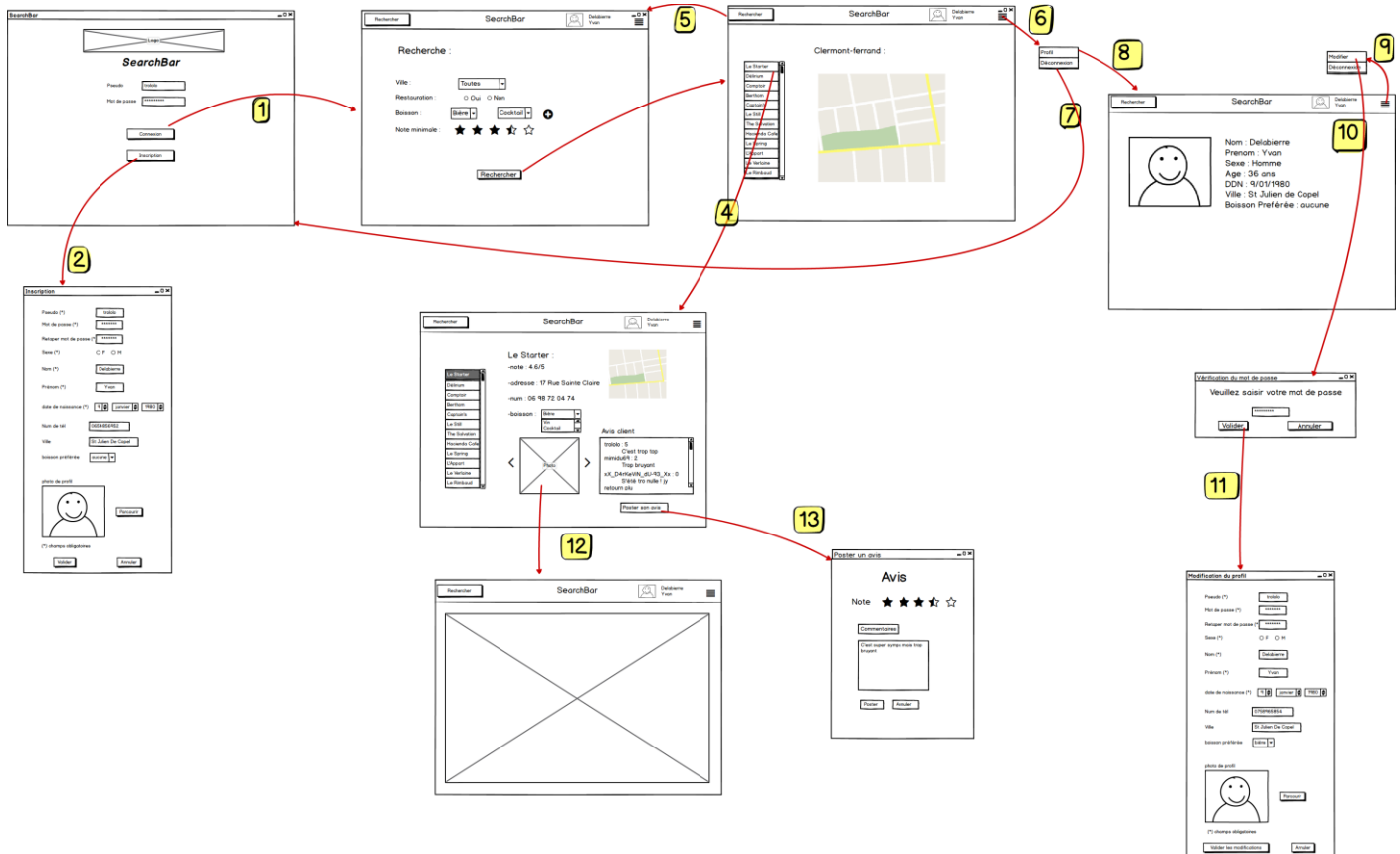
Parcourir

(*) champs obligatoires

Valider les modifications Annuler

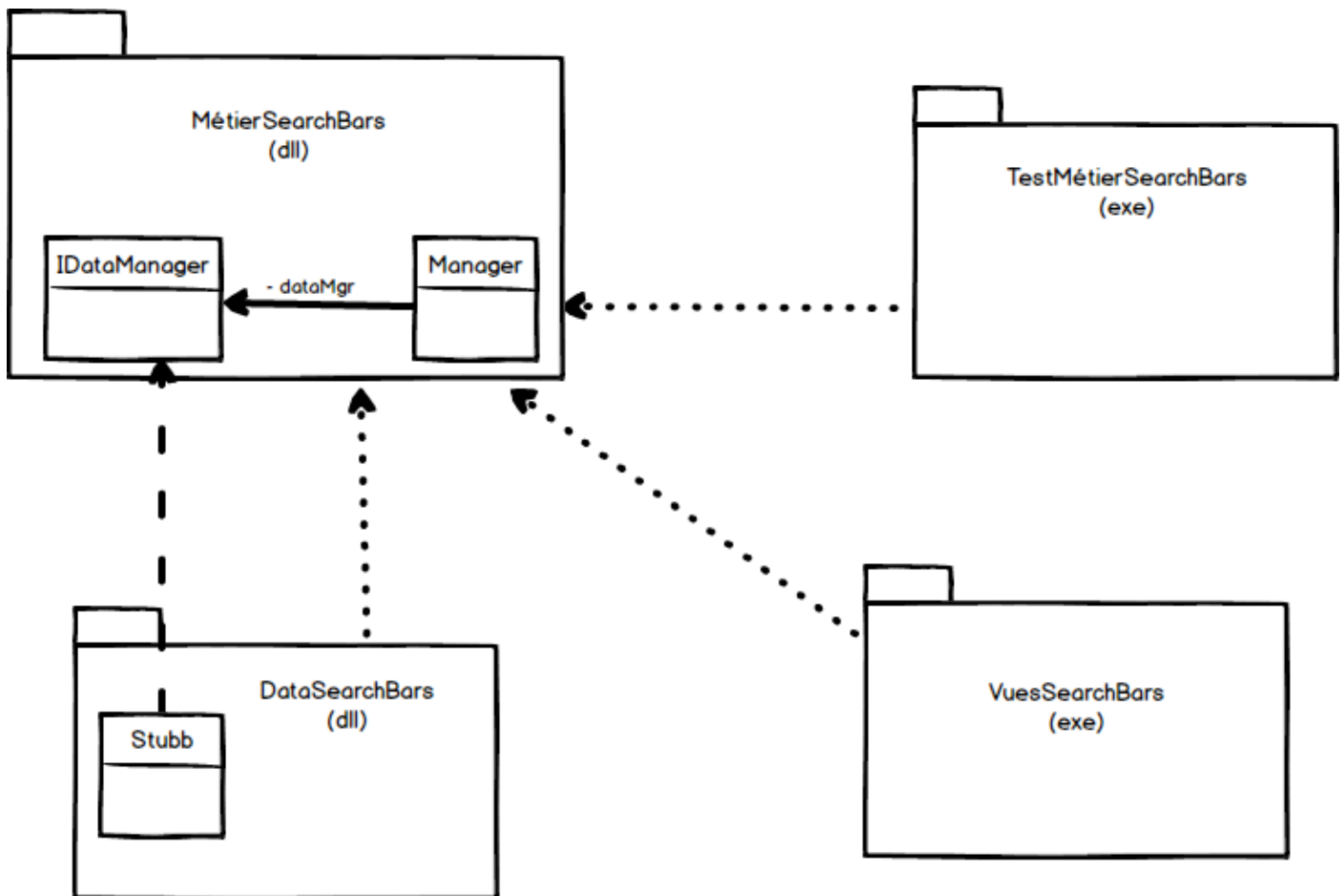
Sketch 10 :
On retrouve le formulaire d'inscription à la différence que tous les champs connus du profil seront pré-remplis. L'utilisateur pourra à sa guise modifier ses informations personnelles à savoir qu'après validation les informations devront être correct (exemple : champs de mot de passe identique, ainsi que pseudo inexistant ou âge toujours supérieur à 18).

Storyboard



- 1) Appui sur bouton « connexion » : envoi sur la page de recherche (sélection des critères)
- 2) Appui sur bouton « s'inscrire » : envoi sur le formulaire d'inscription (après validation ou annulation, renvoi sur page de connexion)
- 3) Appui sur bouton « rechercher » : valide la recherche et envoi sur la page de la ville et avec les bars répondant aux critères
- 4) Clic sur un bar : envoi sur la page de détail du bar
- 5) Appui sur bouton « rechercher » en haut de page : renvoi sur la page de recherche avec sélection des critères
- 6) Appui sur bouton « menu » : affiche un petit menu avec mon compte ou déconnexion
- 7) Appui sur « déconnexion » dans le menu : renvoi sur la page de connexion
- 8) Appui sur « mon compte » dans le menu : envoi sur la page du compte avec les infos personnelles affichées
- 9) Appui sur bouton « menu » : affiche le menu avec « modifier profil » à la place de « mon compte »
- 10) Appui sur bouton « modifier profil » dans menu : envoi sur une page de vérification du mot de passe pour être sûr que c'est bien la bonne personne qui souhaite modifier les infos
- 11) Appui sur « valider » : envoi sur la page de modification de profil (« annuler » renvoie sur la page « mon compte »)
- 12) Clic sur une photo : affiche la photo en grand format
- 13) Clic sur « poster un avis » : envoi sur la page permettant de laisser un avis

Diagramme de paquetage

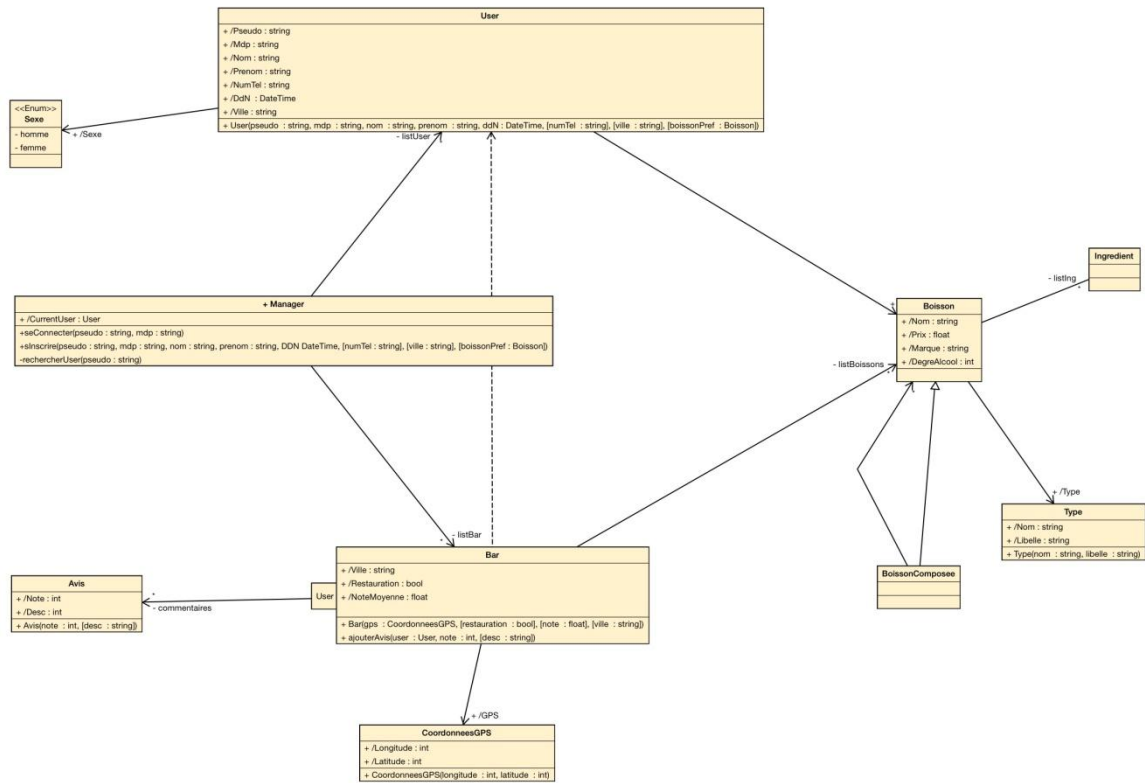


- VuesSearchBars : application WPF avec les différentes vues
- MétierSearchBars : bibliothèque de classes contenant toutes les classes faisant fonctionner le cœur du projet (le métier)
- TestMétierSearchBars : application console permettant de tester le métier
- DataSearchBars : bibliothèque de classe contenant les classes pour la persistance

Les Classes de DataSearchBars implémentent toutes l'interface IDataManager qui imposent des méthodes pour le chargement et la sauvegarde. La classe Manager, qui est la classe qui fait le lien avec la vue, possède un membre de type IDataManager qui sera le choix de persistance implémenté (Stubb, BDD, etc)

Diagramme de classe

Ivan Schmidt / Pierre Coffard / Olivier Martin



Nous rappelons toutefois que l'abus d'alcool est dangereux pour la santé, pour plus d'information rendez vous sur <http://social-sante.gouv.fr/>

Ceci était un message du gouvernement, pour plus d'informations rendez vous sur <http://www.gouvernement.fr/>