

ONE SWITCH

Rapport de spécification

Description

Document	Rapport_De_Specification.docx
URL	http://redmine.iut-info-vannes.net
Sujet	Étude préalable
Révision	1
Auteur	Groupe One Switch B
Etat	Finalisé
Diffusion	Client & tuteur

Membres du projet

MOA (client)	Étudiants		MOE (tuteur)
Willy ALLEGRE CMRRF de Kerpape	<i>Chef de projet</i>	Raphaël LE GORANDE	Matthieu LE LAIN
	<i>Resp. com.</i>	Mehdi HADDAD	
	<i>Resp. doc.</i>	Florent CATIAU-TRISTANT	
	<i>Resp. tests.</i>	Yoann BOYERE	
	<i>Developpeur</i>	Sacha Lorient	

Table des matières

I. Liste des fonctionnalités	3
Capture clic sur :	3
Simulation gestes :	3
Raccourcis :	3
Adaptabilité :	3
Autres :	4
II. Diagramme de cas d'utilisation	4
III. Interfaces Utilisateur	5
IV. Diagramme de Gantt	5
V. Structure de l'application	6
VI. Priorité des besoins	7

I. Liste des fonctionnalités

Afin de comprendre les fonctionnalités décrites ci-dessus, merci de vous référer au Rapport de Compréhension, qui décrit le principe du projet.

Capture clic sur :

- Contacteur (Contacteur remplacé par une souris filaire ou sans fil)
- Ecran tactile (toucher sur l'écran équivaut à un clic du contacteur)

Simulation gestes :

- Clic
Simule un clic à la position indiquée
- Clic long
Simule un clic long à la position indiquée
- Glisser
Simule un glisser entre les deux positions choisies
- Page haut, bas, gauche, droite
Simule un glisser dans la direction sélectionnée jusqu'au bord de l'écran

Raccourcis :

- Ecran d'accueil
Simule un clic sur le bouton « Home »
- Multitâche
Ouvre le multitâche
- Menu (Paramètres)
Ouvre le menu contextuel d'une application (bouton menu ou clic sur l'icône d'une application)
- Volume
Lance la sélection du volume (augmente et diminue en continu, un clic arrête le défilement)
- Bouton retour
Simule un clic sur le bouton « Back »
- Google Vocal Search
Lance l'application « Ok Google »

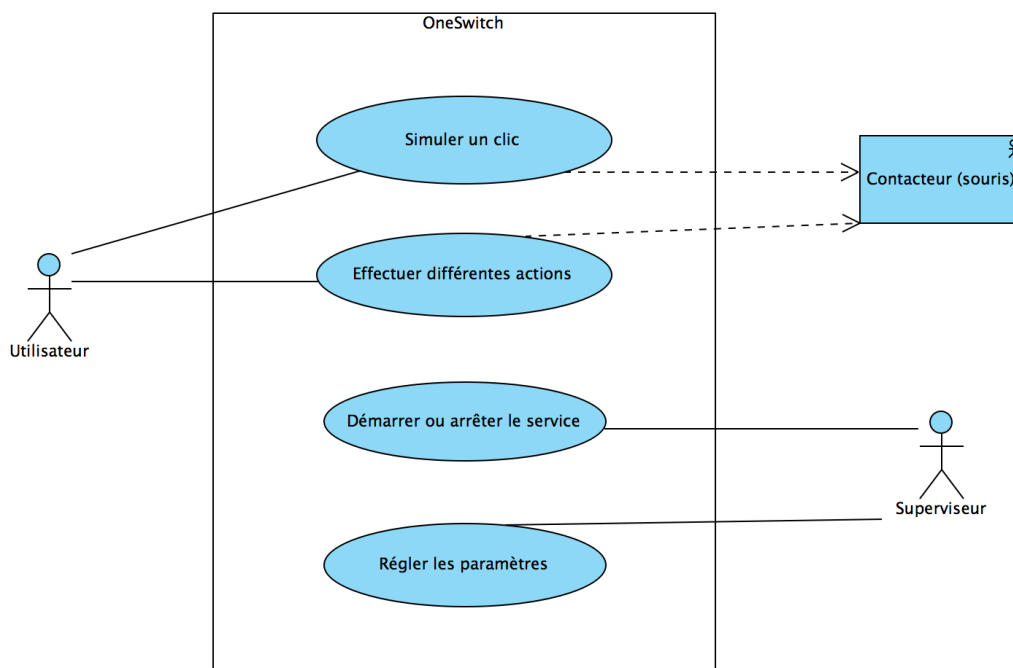
Adaptabilité :

- Clavier fonctionnel
A l'affichage d'un clavier, le pointage s'adapte pour sélectionner rapidement les touches
- Ecran de verrouillage : service en pause
Au verrouillage de l'appareil, le service se stop afin de laisser le déverrouillage possible
- Appel téléphonique fonctionnel
Lors d'un appel, un clic décroche, un clic long raccroche. Le haut-parleur est automatiquement activé

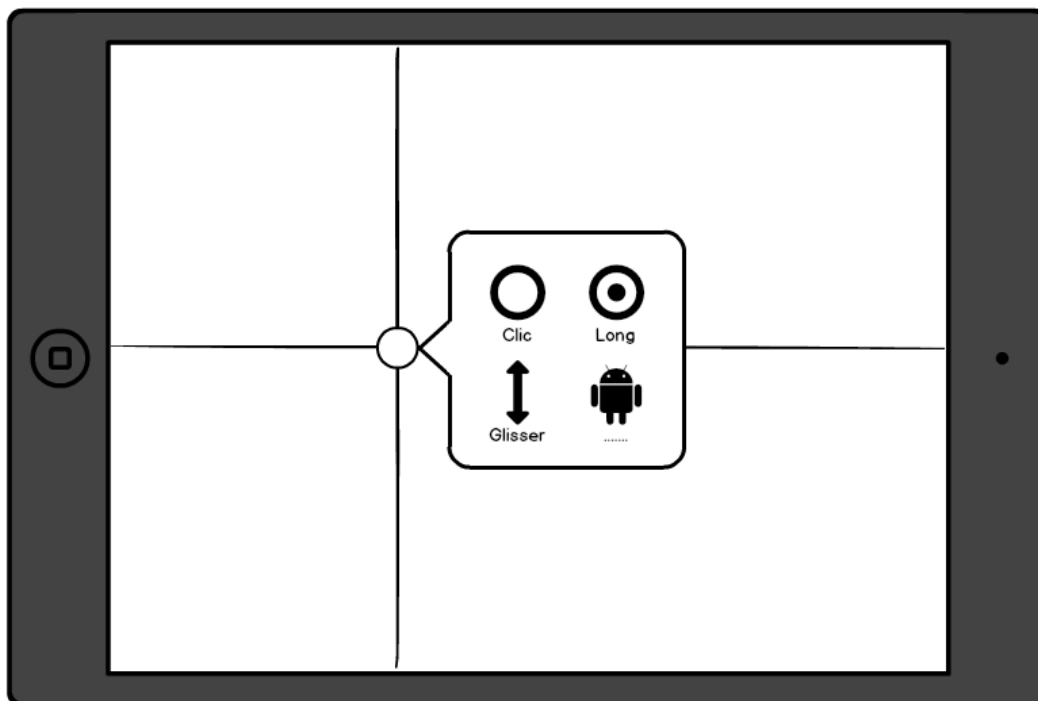
Autres :

- **Paramétrage complet**
Réglages complets du service : voir le *Manuel d'Utilisation* pour avoir la liste complète
- **Activation automatique au démarrage**
Démarrage automatique du service OneSwitch à l'allumage de l'appareil
- **Réception d'un appel**
Lorsqu'un appel est reçu, ou émis, un clic permet de décrocher. Un clic long permet de raccrocher.
- **Notifications**
Notification indiquant que le service est actif
- **Synthèse vocale**
Voix numérique dictant les actions du service
- **Changement d'action au clic long sur les défilements**
Sur un clic long, lors du défilement des lignes de pointage, différentes actions sont disponibles :
Aucune action, inversion du sens des lignes, redémarrage du pointage, arrêt du pointage
- **Raccourci vers page de paramètres**
Sur l'écran verrouillé, le service étant désactivé, la notification permet d'aller sur la page de paramètres.

II. Diagramme de cas d'utilisation



III. Interfaces Utilisateur



Created with Balsamiq - www.balsamiq.com

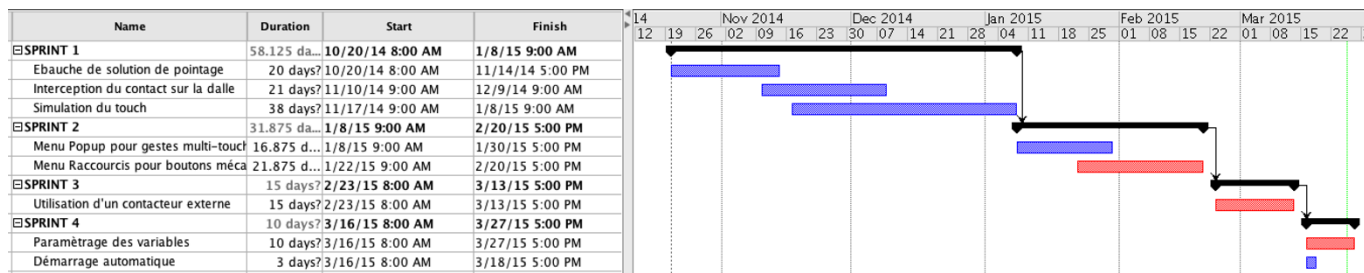
Ci-dessus, un exemple de ce à quoi pourrait ressembler l'interface lors d'un clic.

Un menu similaire serait proposé lors d'un clic long, avec des raccourcis vers les boutons physiques.

L'application « OneSwitch » proposerait directement un accès aux paramètres de l'application.

Nos interfaces se doivent simples et ergonomiques.

IV. Diagramme de Gantt



Ce diagramme présente de façon simplifiée le découpage des 4 sprints du projet.

V. Structure de l'application

L'application est structurée selon un modèle MVC. L'architecture s'organise de la façon suivante :

```
-- iut
|  |-- onswitch
|  |-- view
|  |-- control
|  |-- action
|  |-- app
|  |-- preference
```

Le package *view* contient les classes implémentant les interfaces graphiques (activités, lignes et pop-ups).

Le package *control* contient les classes contrôlant les vues (lignes et pop-ups).

Le package *action* contient les méthodes effectuant les actions systèmes (simulations, raccourcis, synthèse vocale)

Le package *preference* concerne les paramètres de l'application. La classe type *Fragment* affichant l'activité, et les redéfinitions de certaines préférences particulières.

Le package *app* concerne les classes liées au service et à l'application (Notification, démarrage automatique, Service).

VI. Priorité des besoins

Priorité :	Indispensable	Obligation Future	Amélioration Significative	Amélioration utile	Confort
Code couleur					

Besoins	Priorité
Utilisation d'un contacteur	
Mécanique filaire	
Mécanique sans fil	
Tactile	
Webcam	
Actions	
Clic	
Clic long	
Glisser	
Boutons mécaniques	
Synthèse vocale	
Raccourcis de glisser	
Clavier adapté	
Réception d'appel	
Configuration	
Raccourcis	
Paramétrage des variables	
Paramétrage des actions, délais d'exécution	
Application	
Démarrage automatique	
Désactivation	
Fiabilité et performance	
Simplicité et ergonomie	