

Rendu final projet

1 Fonctionnalités implémentées

1.1 Application

1. Inscription

- Un Particulier peut s'inscrire en donnant :
 - * Un Email
 - * Un Pseudo
 - * Un Mot de passe
 - * Son Nom
 - * Son Prenom
 - * Un numéro de téléphone
 - * Et peut choisir de mettre une photo de profil
- Un Professionnel peut s'inscrire en donnant :
 - * Un Email
 - * Un Pseudo
 - * Un Mot de passe
 - * Son Nom
 - * Son Prenom
 - * Un numéro de téléphone
 - * Le nom de son entreprise
 - * Et peut choisir de mettre une photo de profil

2. Connexion

- L'utilisateur peut se connecter en donnant son email et son mot de passe

3. Déposer une annonce

- L'utilisateur peut déposer une annonce en donnant :
 - Le Titre de l'annonce
 - Une description
 - En sélectionnant une catégorie
 - En sélectionnant un filtre
 - En ajoutant des images
 - Les utilisateurs particuliers sont limités à 3 images par annonce
 - Le prix de l'annonce
 - La ville où se situe l'annonceur
 - La région où se situe l'annonceur
 - Le moyen de contact privilégié

4. Modifier une annonce

- L'utilisateur peut modifier une annonce en utilisant la même interface que pour déposer une annonce :
 - En modifiant le titre de l'annonce
 - Modifiant la description
 - En sélectionnant une nouvelle catégorie pour modifier la précédente
 - En sélectionnant une nouveau filtre pour modifier le précédent
 - En cliquant sur une image pour la supprimer et/ou ajouter d'autres images
 - Modifier le prix de l'annonce
 - Modifier la ville où se situe l'annonceur
 - Modifier la région où se situe l'annonceur
 - Modifier le moyen de contact privilégié

5. Voir les annonces du jour

- La page d'accueil affiche toutes les annonces postées le jour même(elle est visible même si l'utilisateur n'est pas connecté).

6. Rechercher une annonce

- Un utilisateur peut rechercher des annonces en donnant :
 - Une catégorie
 - Un filtre
 - Sa position (Ville et département)
 - Une tranche de prix où doit se situer l'annonce
 - Le status de l'utilisateur (c'est à dire particulier ou professionnel)

7. Profil

- L'utilisateur peut voir son profil où il est affiché :
 - Sa photo de profil (ou une photo de profil par défaut s'il n'en met pas)
 - Son Pseudo
 - Son Prenom
 - Son Nom
 - Son Numero
 - Son Email
 - Le nom de son entreprise si c'est un professionnel
 - Les annonces qu'il a mises en favoris
 - Les annonces publiées par l'utilisateur
 - Les annonces publiées par l'utilisateur
 - Les conversations qu'il a avec d'autres utilisateurs
 - Se déconnecter
- Afficher les détails de l'annonce
 - Son Titre
 - Sa description
 - Le bouton pour signaler une fraude
 - Le Prix
 - Le département et la ville où se situe l'annonce
 - Le bouton pour ajouter en favoris
 - L'annonceur avec sa photo de profil et son pseudo
 - Démarrer une conversation avec l'annonceur

- Signaler que l'annonce est une fraude (quand l'annonce est signalée comme fraude, elle ne peut plus être trouvée sur l'application)
- Les annonceurs pro peuvent voir le nombre total de personnes qui ont vu leurs annonces, ainsi que le nombre de vues dans la journée, avec un graphique représentant le nombre de vues de chaque jours

8. Contacter annonceur

- Sur les détails de l'annonce, l'utilisateur peut contacter l'annonceur et lui envoyer un message.
- L'utilisateur peut consulter les messages qu'il a reçu sur ses annonces, ou consulter les messages qu'il a envoyé sur des annonces

9. bonus

- Des pubs sont affichées sur l'application sous formes de bannières sur l'accueil de l'application et une autre qui apparait en plein écran sur l'accueil. La dernière pub a une probabilité d'apparaître de $1/4$.
- L'application à une icone sur le menu du téléphone
- L'utilisateur peut rechercher une annonce en fonction du titre de l'annonce

2 Installation

Pour faire fonctionner l'application mobile, il faut d'abord aller sur la classe "serveur", pour changer l'adresse IP de l'URL du serveur. Pour cela, exécuter la commande ipconfig sur votre ordinateur.

```
C:\Users\33616\Desktop\M1\S2\mobile\projet\ProjetMobile-LeBonCoin>ipconfig

Configuration IP de Windows

Carte Ethernet Ethernet :

    Statut du média. . . . . : Média déconnecté
    Suffixe DNS propre à la connexion. . . :

Carte Ethernet Ethernet 2 :

    Suffixe DNS propre à la connexion. . . :
    Adresse IPv6 de liaison locale. . . . : fe80::d5df:b398:ba71:5681%14
    Adresse IPv4. . . . . : 192.168.56.1
    Masque de sous-réseau. . . . . : 255.255.255.0
    Passerelle par défaut. . . . . :

Carte réseau sans fil Connexion au réseau local* 13 :

    Statut du média. . . . . : Média déconnecté
    Suffixe DNS propre à la connexion. . . :

Carte réseau sans fil Connexion au réseau local* 14 :

    Statut du média. . . . . : Média déconnecté
    Suffixe DNS propre à la connexion. . . :

Carte réseau sans fil Wi-Fi :

    Suffixe DNS propre à la connexion. . . :
    Adresse IPv6 de liaison locale. . . . : fe80::5810:f282:d500:2932%17
    Adresse IPv4. . . . . : 192.168.1.25
    Masque de sous-réseau. . . . . : 255.255.255.0
    Passerelle par défaut. . . . . : 192.168.1.1
```

Changer l'IP de l'URL de la classe "serveur" par l'IP affichée sur le terminal, pour que l'application fasse bien la liaison avec le serveur Spring Boot.

```
public serveur(String controler) {
    url = "http://192.168.1.25:8080/LeMauvaisCoin/api/";
    this.url = this.url + controler;
}
```

Une fois fait, ouvrez le projet avec android studio, allez sur Buid->Build Bunle/APK(s)->APK(s)

Allez dans le dossier app/build/outputs/apk/debug

Récupérez le fichier app-debug.apk et installez le sur votre téléphone. Appuyez sur votre téléphone pour accepter l'installation du fichier APK.

C'est bon, l'application est installée sur votre téléphone

3 Démonstration

Voici le lien youtube de la vidéo de démonstration de l'application :

<https://www.youtube.com/watch?v=G63hUpMlHhM>