

Manuel d'utilisation

Cabine Moline

Sommaire

Sommaire	2
Introduction	3
Utilisation	3
Connexion à l'application	3
Sélection du genre	3
Personnalisation de l'avatar	4

Introduction

L'application "Cabine Maline" permettra au client de créer son avatar qui pourra être personnalisable par la suite.

L'utilisateur va pouvoir "liker" la tenue choisie et/ou partager celle-ci sur les réseaux sociaux.

L'application est disponible sur les navigateurs suivants:

- ❖ Edge-IE
- ❖ Safari
- ❖ Opera
- ❖ Chrome
- ❖ Firefox

Utilisation

Connexion à l'application

L'utilisateur va aller sur la plate-forme web depuis son périphérique (smartphone, tablette, ou ordinateur) sur l'URL :

- <https://cabinemaline.fr>

L'utilisateur arrive sur la page d'authentification :



The image shows a login interface for 'CABINE MALINE'. At the top, the brand name 'CABINE MALINE' is displayed in white, bold, uppercase letters, underlined. Below it, the word 'CONNEXION' is centered in a smaller, gold-colored, uppercase font. There are two light gray input fields: the first is labeled 'Identifiant ...' and the second is labeled 'Mot de passe ...'. At the bottom, there is a gold-outlined button with the word 'CONNEXION' in gold, uppercase letters.

L'utilisateur renseigne alors son identifiant et son mot de passe.

Sélection du genre

L'utilisateur arrive sur la page suivante :



The image shows a gender selection screen for 'CABINE MALINE'. At the top, the brand name 'CABINE MALINE' is displayed in white, bold, uppercase letters, underlined. Below it, the text 'Choisissez le genre de votre mannequin' is centered in a small, white font. There are three white icons: a female symbol (♀), a male symbol (♂), and a combined gender symbol (a combination of ♀ and ♂). Below each icon is a label: 'Femme', 'Homme', and 'Mixte' respectively.

L'utilisateur doit donc choisir le genre de son avatar :

- Femme;
- Homme;
- Mixte.

À partir du moment où le genre de l'avatar est sélectionné, l'utilisateur va pouvoir passer à la personnalisation de celui-ci.

Personnalisation de l'avatar

L'utilisateur va avoir par défaut une proposition de tenue par l'application:

L'utilisateur pourra ensuite choisir la tenue de son choix, en choisissant individuellement le pantalon et le "top".

Le choix de la tenue n'oblige pas l'utilisateur à respecter un ensemble proposé par template, au contraire l'utilisateur va pouvoir imaginer de nouvelles tenues en mixant les possibilités.

Sur l'image suivante, l'utilisateur va pouvoir choisir à l'aide des flèches de chaque côté du mannequin les différents vêtements souhaités.



L'avatar est décomposé en zone, chaque zone du mannequin possède des flèches pour changer chaque élément de la tenue.

PRINTEMPS

