

Manuel d'installation

Application de compagnon virtuel sur smartphone



Étudiants : Mathis Ruffieux et Néréïs Dugaleix

Encadrante : Mme. Lydie du Bousquet

Tuteur : Mr. Damien Pellier

Informations d'identification du document

Référence du document	D4
Version du document	1.01
Date du document	13/06/2022
Auteurs	Mathis Ruffieux et Néréïs Dugaleix

Éléments de vérification du document

Validé par	Mme. Lydie du Bousquet
Validé le	
Soumis le	13/06/2022
Type de diffusion	Document électronique (pdf)
Confidentialité	Non confidentiel

Sommaire

I) Introduction

II) Installation de l'utilisateur

- 1) Appareils Android
- 2) Appareils IOS
- 3) Paramétrage logiciels

III) Installation du développeur

- 1) Appareils Android
- 2) Appareils IOS
- 3) Autres informations

IV) Remerciements

I) Introduction

Ce document rassemble l'ensemble des procédures nécessaires à l'installation et au bon fonctionnement de l'application de Compagnon Virtuel sur les appareils Android et IOS.

-> à compléter

II) Installation de l'utilisateur

Liste des appareils compatibles :

- Une tablette tactile Android (version 9 minimum)
- Un smartphone Android (version 9 minimum)
- Une tablette tactile IOS
- Un smartphone IOS

1) Installation sur un appareil Android

Pour l'instant, l'application est en accès restreint sur le Play store. Afin de faire partie de la liste des testeurs de l'application, merci de nous faire parvenir votre adresse Gmail associée à votre compte Google play (contact : matwork4@gmail.com).

Une fois votre email validé, vous pouvez télécharger l'application en cliquant sur le lien suivant :

<https://play.google.com/apps/internaltest/4699548523105910123>

L'installation est maintenant terminée. Vous pouvez démarrer !

Sur la page de l'application, si le message "Cette application n'est pas disponible avec votre appareil" apparaît, vous ne pouvez pas la télécharger sur le Play store car la version Android n'est pas compatible avec votre appareil.

Pour tout de même l'obtenir, il faut demander à un développeur de l'installer manuellement sur un ordinateur, en suivant la notice *Installation sur un appareil Android* du développeur.

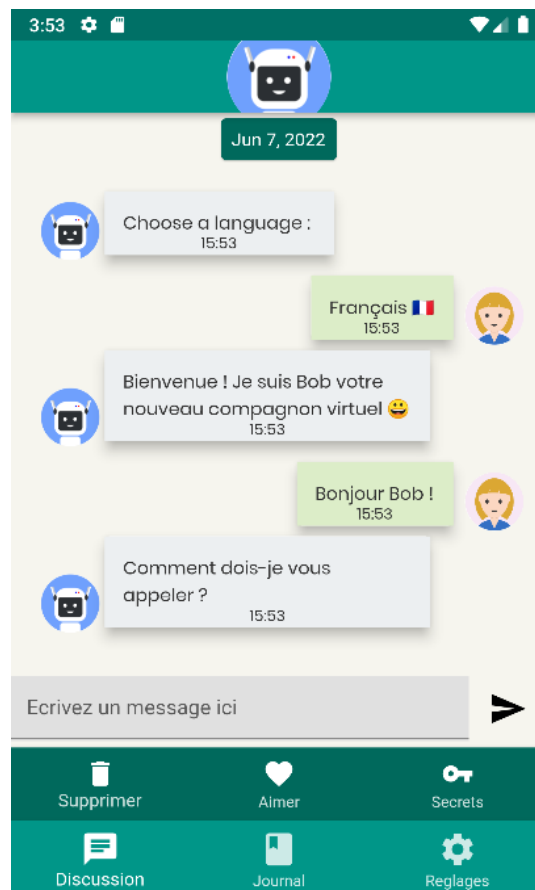
2) Installation sur un appareil IOS

Pour l'instant, l'application n'est pas disponible au téléchargement sur l'Apple store.

-> à compléter

3) Paramétrage du logiciel

Lors du premier démarrage de l'application, le robot vous souhaite la bienvenue. Il vous demande de choisir la langue, votre prénom (ou un pseudonyme) et vous explique son fonctionnement.



Une fois ce dialogue terminé, l'application est prête à être utilisée quotidiennement !

Vous pouvez changer vos informations personnelles tel que le nom, prénom, âge et la langue depuis le menu des réglages situé en bas à droite de l'application.

Si vous n'êtes pas un utilisateur de type développeur, le manuel d'installation se termine ici.

III) Installation du développeur

Le développeur peut utiliser tous types d'appareils via un émulateur pour installer l'application sans contrainte de version de logiciel.

Il peut aussi, comme un utilisateur classique, télécharger l'application via le Play store (Android version 9+) ou l'App store (IOS) sur un appareil personnel.

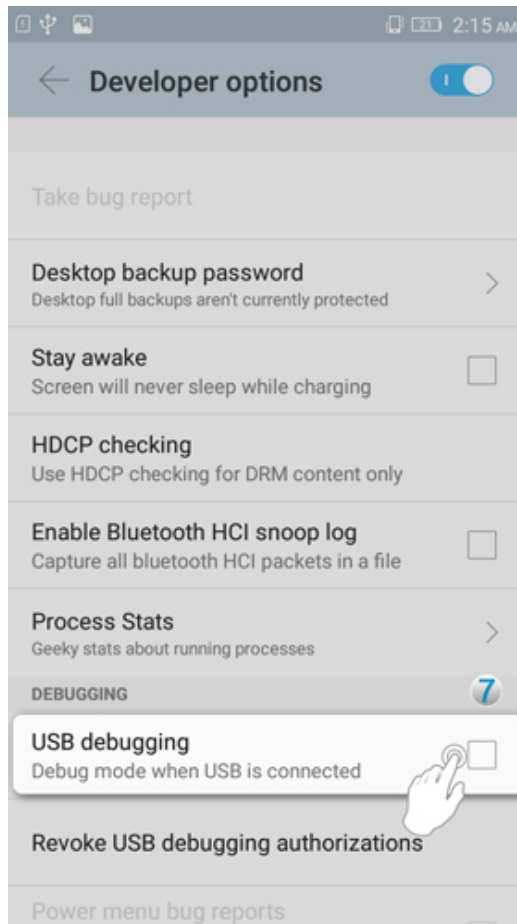
Les démarches qui suivent sont des solutions alternatives, destinées à l'installation de l'application via un éditeur de code (par exemple Android studio ou VScode) en récupérant le code source depuis le répertoire github de l'application (lien : https://github.com/NereisD/Compagnon_Virtuel).

Pour cela, il est nécessaire d'avoir le sdk Flutter (incluant Dart) sur votre ordinateur. Se référer à la documentation pour installer Flutter : <https://docs.flutter.dev/get-started/install/windows>

1) Installation sur un appareil Android

Une fois le code source récupéré et Flutter correctement installé sur un ordinateur, vous pouvez démarrer l'application.

Pour cela, brancher le téléphone à l'ordinateur avec un câble USB.
Dans les options du téléphone, ouvrir les options pour les développeurs.
Depuis ce menu, activer le débogage USB.



(source : <https://support.lenovo.com/ec/fr/solutions/ht104862>)

Sur l'ordinateur depuis un éditeur de code, sélectionner le périphérique du téléphone et démarrer le programme (en cliquant sur le bouton RUN de votre IDE).

L'application est prête à être démarrée !

Une fois l'application téléchargée, il n'y a plus besoin de l'ordinateur pour continuer à l'utiliser.

2) Installation sur un appareil IOS

Une fois le code source téléchargé, ouvrir un terminal et aller à la racine du projet. Dans le terminal, exécuter dans l'ordre les commandes suivantes :

- flutter clean
- flutter pub get
- flutter build ios

Un fichier .app est créé dans le répertoire build de votre projet.

Ouvrir alors un terminal XCode et sélectionner l'appareil en ouvrant le .xcworkspace.

Brancher votre iphone à un iMac avec un câble USB.

Glisser et déposer le build .app sur votre Iphone.

L'application peut maintenant démarrer !

3) Autres informations (pour les développeurs)

Procédure de mise à jour de l'application :

- Si vous avez téléchargé l'application depuis un store (Play Store ou Apple Store), retournez sur la page pour mettre à jour votre application.

Le store fera en sorte de mettre à jour l'application automatiquement pour tous les utilisateurs ayant coché l'option de mises à jour automatiques.

- Si vous avez compilé l'application via un éditeur de code, il vous faudra exécuter la même procédure que pour l'installation.

Dans le manuel d'utilisation est expliqué comment exporter les données du chat et du journal ainsi que la procédure d'importation de nouveaux scénarios depuis un fichier Json.

IV) Remerciements

Nous tenons tout d'abord à remercier nos professeurs du master MIASHS parcours Informatique et cognition, en particulier notre tuteur de stage, Mr Damien Pellier de nous avoir offert l'opportunité de réaliser ce projet. Le suivi hebdomadaire et l'aide qu'il nous a fourni tout au long de l'année scolaire nous ont permis d'avancer efficacement tout en gardant un rythme de travail soutenu.

Nous souhaitons également remercier notre encadrante de stage, Mme Lydie Du Bousquet, qui nous a fait confiance pour la réalisation de ce projet et nous a indiqué le bon chemin à suivre pour son développement, en nous donnant toutes les informations nécessaires au bon développement de celui-ci lors de suivis réguliers.

Nous tenons surtout à remercier la région Auvergne-Rhône-Alpes, qui au travers de l'UGA à financer notre déplacement au Japon dans la région du Kansai, lieu de naissance du projet SCUSI Kouno Tori de compagnon virtuel sur smartphone.

De plus, avoir une expérience de stage à l'international est pour nous un atout primordial dans le secteur de l'informatique et sans leur financement et leur aide nous n'aurions pas pu effectuer ce voyage pour aller au bout de ce projet.

A ce titre, nous souhaitons tout particulièrement remercier Mr. Masahide Nakamura, professeur à l'Université de Kobe, de nous accueillir au sein de son établissement afin de poursuivre et de nous aider au développement d'un agent intelligent de compagnon virtuel, qui fait l'objet de certaines de ses recherches.

Nous n'oublions pas aussi toutes les personnes de l'administration des différentes parties, de l'Université Grenoble Alpes et de l'Université de Kobe qui nous ont aidé et conseillé sur de nombreux points.

Enfin, nous remercions toutes les personnes qui se sont portées volontaires pour tester et valider notre application mobile.