

**Rapport Ecrit**

**Application Mobile Pimp Me Up**

**Vieilleville Nathan**

**Goult Vincent**

**Santaki Nihar**

**2021-2022**

# Sommaire

Introduction.....	page 3
Description du projet.....	page 4
Fonctionnalités.....	page 5-6
Solution.....	page 7-8-9
Problème.....	page 10
Synthèse.....	Rendez-vous page 11-12
Planification prévisionnel/réel.....	page 13-14
Les jeux de test.....	page 15
Ce qu'il reste à faire.....	page 16
Conclusion.....	page 17

# Introduction

Ce rapport a été écrit dans le but de conclure ce projet, dans celui-ci, sera documenté chaque étape de la production de l'application : Du projet en lui-même, l'analyse des fonctionnalités qu'il a fallu mettre en place en accord avec le cahier des charges, les technologies étudiés et mis en place pour réaliser les fonctionnalités, les problèmes que nous avons rencontrés ainsi que les solutions que nous avons trouvé pour y remédier, les bibliothèques/outils que nous avons utilisés pour le code de l'application, le résumé des nombreux rendez-vous réalisés avec les clients ainsi que les différents dialogues entrepris avec nos enseignants, il y aura aussi les différents graphes que nous avons élaborer pour la planification et le prévisionnel du projet, vous verrez finalement les différents tests que nous avons réalisés pour s'assurer du bon fonctionnement de l'application.

Le projet a débuté le 12 Octobre 2021 (date du premier rendez-vous), notre groupe était composé de membres, Nathan Vieilleigne était le chef de projet, il s'occupait de la prise de rendez-vous et des contacts avec les clients.

## **Qui sommes-nous ? (fournis par les clients)**

Pimp me up est une entreprise créée par deux amies passionnée de mode et de beauté. Regroupant vente de produits tels que vêtements, maquillage, bijoux, accessoires de mode mais aussi prestations de services dont coiffure, maquillage, soin et bien-être, Pimp Me Up met en lumière le talent des jeunes ainsi que l'artisanat local sénégalais. Nous mettons en vente des bijoux et vêtements de créateurs ainsi que des accessoires de mode pour vous sublimer et répondre à toutes vos envies.

Pimp Me Up permet aux indépendants de travailler pour leurs comptes et à leurs rythmes selon leurs disponibilités. Nous mettons en relation des clients et des prestataires dans le but de faciliter l'accès aux produits et services de beauté.

# Description du projet

Le projet consiste en une application mobile hybride (IOS et Android) commissionné par la startup Pimp Me Up, l'application mobile devrait être 'lié' au site web Pimp Me Up, qui est un autre projet entrepris par le groupe de Syed Kaenat, par une base de donnée.

Voici les différents points mis en avant par la startup pour l'application mobile. (En plus de ce qui est mis en avant en général pour le site et l'application).

- **Augmenter la visibilité de la marque**

L'appli fait beaucoup plus parler de la marque que le site. Elle permet de se démarquer et de sortir du lot en termes de référencement. C'est un excellent moyen pour se faire connaître sur d'avantage de plateformes.

- **Garder les historiques et les produits dans le « panier »**

Quand nous utilisons une appli mobile nous n'avons pas toujours besoin de se connecter pour accéder à nos informations telles que le panier ou les historiques de recherche. Cela aide alors le client à se retrouver plus facilement et à continuer ses achats sur l'application ultérieurement. Elle permet aussi de simplifier la communication entreprise-clients.

- **Faciliter les envois de notifications**

Les sites proposent les newsletters envoyés sous forme de mails ou messages directs alors qu'avec l'appli les notifications s'affichent directement sur le téléphone. ( à condition d'être autorisées)

- **Personnalisation des offres promotionnelles**

Nous proposons des offres de réduction sur l'application mobile qui ne figureront pas sur le site web.

- **Générer un sentiment d'aisance vis-à-vis de la marque**

L'utilisation de l'application mobile d'une marque donne le sentiment d'appartenance au client. En effet, en plus de la consommation d'un produit ou d'un service, les clients cherchent une expérience personnalisée, un accompagnement surtout en termes de service mais aussi une écoute qui peut se traduire par le chat en ligne, le Service après-vente,...

Le projet a pour but de créer une application dans laquelle un client peut acheter des produits et prendre rendez-vous avec des prestataires.

# Fonctionnalités

- **Application hybride:**

A la demande du client, l'application doit être disponible sur IOS et Android, il faut donc adapter le code de sorte à ce que l'application fonctionne en crossplatform...

- **Création de l'accueil :**

Il nous fallait une page d'accueil qui permettrait aux utilisateurs de se familiariser avec Pimp Me Up en tant qu'entreprise. Cette page d'accueil sera composé de divers produits/prestations mis en avant. Tel que ceux les mieux notés par les utilisateurs par le passé... Il y a aussi la présence d'une page qui sommes-nous qui permet aux utilisateurs d'en découvrir un peu plus sur les personnes derrière Pimp Me Up.

- **Création d'une boutique :**

Nous avons dû créer une boutique pour l'application, cette boutique devait offrir la possibilité aux clients de naviguer entre les différentes catégories de produits afin de trouver le produit de leur choix. Il faut aussi que le client puisse voir les détails d'un produit avant de l'ajouter dans son panier. La maquette que nous avons mis en place nous a donné une idée générale de l'apparence qu'aura la boutique.

- **Création de la prise de rendez-vous :**

Sur la page de rendez-vous, il faut pouvoir trouver les différents prestataires et être capable de prendre rendez-vous à des horaires que nous choisissons. Les paiements pour les rendez-vous se fait avant le rendez-vous pour éviter un problème d'absentéisme dans les rendez-vous. La mécanique des prestataires est extrêmement confuse malgré nos multiples tentatives de comprendre. Ils doivent être capable d'envoyer une demande d'inscription aux gérants de Pimp Me Up afin d'être ajouté à la liste des prestations proposés.

Que ce soit dans la boutique et les prestations, un utilisateur doit pouvoir visualiser et écrire des avis sur les produits en question ou le prestataire afin de savoir si le prestataire/produits correspond à ses attentes.

- **Création d'un panier :**

Le panier regroupera tout les achats (produits/rendez-vous) des clients. Le panier devra se conserver quand bien même l'application se ferme afin de faciliter l'utilisation pour les utilisateurs mobiles. Ils devront donc être capable de payer par la suite via divers moyens de paiement (Paypal/Carte bancaire...) et se faire livrer à une adresse souhaitée.

- **Création d'une page de connexion/profil/compte :**

La page de profil/compte permettra de différencier les admins/clients et prestataires. Un client aura accès à ses informations (nom, e-mail...) tandis qu'un prestataire pourra configurer ses horaires pour les rendez-vous, il pourra aussi consulter sa paie via l'application et consulter les différents rendez-vous pris par les clients. Il devrait aussi avoir accès à un système de fidélité afin de gagner en rémunération. Un admin, lui, pourra ajouter des produits et des prestataires.

Ces deux types d'utilisateurs devront se connecter via une page de connexion qui sont similaire l'une à l'autre mais devront s'inscrire via des formulaires différents. Le client 'lambda' devra pouvoir se connecter avec une simple adresse mail, nom d'utilisateur et mot de passe alors qu'un prestataire devra fournir ses motivations, son domaine de travail et un numéro de téléphone afin d'être contacté en plus de ce qu'un utilisateur normal doit faire.

- **Ajout de produit/prestation :**

Comme dit précédemment, l'ajout de produit et de prestation se fait par le biais d'un compte admin. En théorie, il faudrait fournir un nom, une description, un prix et une photo pour ajouter un produit ou une prestation, quand bien même il faut que la prestation passe à travers une demande d'admission puis une vérification d'un admin.

- **Navigation entre plusieurs pages :**

Afin de conserver les produits, prestations, informations de compte et bien plus, nous devons mettre en place une base de donnée capable de garder toutes les informations requises pour la bonne automatisation de l'application. Il faudra ensuite être capable de

- **Navigation entre plusieurs pages :**

Forcément, comme toute l'application ne peut-être réalisé sur une seule et même page, il faudra faire en sorte que les utilisateurs puissent naviguer entre celle-ci sans problème, rapidement et efficacement. Il ne faut pas que les utilisateurs est à appuyer sur plus de 3 boutons pour accéder à une information précises. (Règle des 3 clics.). Il faut aussi en profiter pour utiliser les fonctionnalités exclusives à la plateforme mobile, tel que la possibilité de 'scroller' l'écran avec son doigt...

- **Style de l'application:**

L'application doit être assez stylé (demande explicite du client), il faut du blanc, rouge et noir principalement en couleur. Il ne faut pas que l'application soit trop surchargé. Et qu'elle soit donc attirante dans son esthétique.

# Solutions mises en oeuvres

## • Application hybride:

Afin de créer une application hybride, il fallait utiliser une technologie capable de réaliser un code adaptatif à IOS et Android. Nous avons débattu en début de projet quelle technologie utiliser et après de nombreuses recherches, quelques applications avaient retenu notre attention tel que React Native, Apache Cordova et Angular. Au final, nous avons retenu React Native (grâce à son accessibilité et sa capacité à utiliser les éléments natifs d'un système IOS ou Android).

Nous allons utiliser le terme écran souvent. Un écran représente une 'page' de l'application. Il y a l'écran accueil, boutique etc qui sont comparable à une page web accueil, boutique...

## • Navigation entre plusieurs pages (réalisé par Nathan) :

Nathan a commencé par créer de nombreux écrans vides mis à part pour un simple nom qui leur était attribué. (Accueil/Boutique/Prestation/Compte... avec `<Text>`) (Annexe 1) et a ensuite commencé la mise en place de la navigation entre ses différentes pages grâce à la bibliothèque navigation de React Native. Cette bibliothèque, comme son nom l'indique, permet de gérer la navigation entre plusieurs 'écrans' d'une même application. Il y a divers moyens de naviguer. Un simple bouton (`<Button>/<Pressable>/<Touchable>`), la méthode `Stack` qui ouvre un écran recouvrant l'écran par lequel il a été ouvert et qui dispose d'un bouton retour permettant de revenir à la page qui est recouverte par l'écran `stacké`. La méthode `tab.navigation` qui permet de naviguer au travers d'onglets, ici ces onglets sont représentés par des icônes et des noms, et lorsque l'utilisateur appuie dessus alors il est amené à la page correspondante tout en gardant la possibilité d'utiliser les onglets pour naviguer vers d'autres pages. Il y a aussi d'autres méthodes de navigation que nous n'avons pas utilisées. (Annexe 2)

L'écran `Compte/connexion/inscription` et `Panier` sont accessibles via deux icônes utilisant la méthode `Stack` se trouvant dans l'entête. (Annexe 3). Lors de ce que nous rentrerons plus en détails sur d'autres écrans. J'expliquerai quelle méthode de navigation est utilisée pour y accéder et quelles méthodes de navigation elles utilisent. Car il est possible de loger des écrans de navigation dans d'autres écrans de navigation. (`Nested Navigator`)

## • Création de l'accueil (Tab Navigation)(réalisé par Vincent):

Pour la création de la page d'accueil, j'ai pris du temps à créer cette page car c'était la première fois que j'ai créé une page en React Native même si j'avais fait une formation avant. Car lors de ma formation j'avais pas compris une chose évidente qui sont les bibliothèques mais c'est au moment de faire le code que j'ai compris l'utilité des bibliothèques. De plus, je faisais des erreurs de débutants ce qui me ralentissait au tout début du code j'ouvre une balise que j'oublie de fermer. Au niveau des difficultés que j'ai rencontrées dans le code sont l'utilisation de `ScrollView` de façon horizontale et verticale. L'utilisation de `ScrollView` de manière verticale a été plutôt simple mais pour la manière verticale d'un tout autre difficultés. Je me suis donc aidé sur internet à l'aide de forum et de vidéo. Le problème pour automatiser le `scrolling` horizontal il fallait passer par un autre fichier (fichier fille) qui stock les données et que le fichier principal récupère les données en faisant appel au fichier fille. Un autre problème que j'ai rencontré et au moment d'implémenter la balise `<ImageBackground>` plus précisément au niveau de son style (style peut être comparé avec CSS car ça se ressemble fortement). L'image ne pouvait pas posséder une caractéristique de style de texte qui était dans la balise donc j'ai dû faire le style à travers `<const styles = StyleSheet.create>` pour pas que l'image prenne en compte des attributs pour le texte.

Pour la page création qui somme-nous, je me suis basé sur un document que nous a envoyé et les photos que nous voulions avoir sur l'application j'ai donc réparti le texte que nous a envoyé en trois `view` que j'ai séparé des `views` d'image tous en mettant un `ScrollView` horizontal pour avoir un plus d'image. Cette page a été

plus rapide à créer que la première page car elle reprenait les mêmes balises que j'utilisais pour faire la page d'accueil. En plus je ne faisais plus les erreurs de débutants du type d'oublier de fermer une balise. (Annexe 4,5,6)

- **Création d'une boutique (Tab Navigation)(réalisé par Nathan) :**

L'écran de la boutique est assez complexe car il utilise beaucoup de méthodes différentes. Tout d'abord, l'application contient sa propre navigation car il requiert énormément de navigation. Sa méthode de navigation se fait via Stack. La boutique crée une liste de catégories. (Selon une liste donnée car la Base de données n'a pas pu être implémentée à l'application.). Cette liste est représentée sous forme de boutons contenant une image et un titre qui lorsque l'on appuie dessus mène à une liste de tous les produits de cette catégorie. Afin de réaliser cette liste, nous avons utilisé <FlatList> qui permet de parcourir une liste et qui boucle pour chaque élément de cette liste. Dans cette boucle, il est possible de placer des éléments React qui permettent donc de répéter un même élément x fois d'une liste de x éléments. Il est aussi possible de récupérer l'élément de la liste que la flatlist parcourt afin d'automatiser le renommage des boutons et l'écran auquel ils mènent.

Car une fois la catégorie touchée, cela montre une page très similaire qui elle liste les produits de la catégorie. Ils sont eux-mêmes des boutons qui une fois touchés mènent à un écran de produit. Ces écrans ne sont en fait qu'un seul et même écran mais qui utilise la 'fonction' data de navigation qui permet d'envoyer des données lorsque l'on change d'écran. Du coup, chaque page de description de produits correspond à un produit en particulier sans redondance de code. Ce système est similaire à celui qui aurait été mis en place si la base de données avait réussi à être implémentée.

L'écran de description de produits contient une image du produit, son nom, son prix et sa description ainsi qu'un bouton ajouter au panier qui ne fonctionne pas mais qui est présent. (Annexe 7,8,9)

- **Création de la prise de rendez-vous (Tab Navigation)(réalisé par Nathan):**

L'écran de prestation est très similaire à celui de la boutique. C'est ce qui avait été dit lors de la création de la maquette. Malheureusement, certaines fonctionnalités n'ont pas eu le temps d'être intégrées. Nous rentrerons plus en détails dans les éléments manquants par la suite.

- **Création d'un panier (Stack Screen dans l'entête icône panier) (réalisé par Nathan):**

Le panier est lui aussi composé d'une Flatlist bien que plus simple car elle n'affiche qu'un nom et un prix pour chaque élément dans le panier. Il affiche ensuite un total qui est donc l'addition de tous les prix des produits/prestations dans le panier. Le panier ne peut pas être changé, car la base de données n'a pas pu être implémentée. (Annexe panier)

- **Création d'une page de connexion/profil/compte (Stack Screen dans l'entête icône bonhomme) réalisé par Nihar :**

Pour la réalisation de ces pages j'ai référencé plusieurs vidéos sur youtube pour m'inspirer. Grâce à des vidéos j'ai appris comment la partie style et mise en page fonctionne. J'ai divisé la programmation en trois parties : Les fonctionnalités, L'affichage et La partie style. Pour la partie style et l'affichage j'ai utilisé des documentation React native et notamment les vidéos youtube.

Pour les fonctionnalités j'ai utilisé documentation React native. En plus j'ai aussi utilisé des forums, stackoverflow et des sources internet pour résoudre des erreurs et bugs. Les bugs les plus souvent ont été liés à des fonctions, à des bibliothèques, les erreurs de syntaxe, la navigation et l'implémentation.

- **Ajout de produit/prestation :**

L'ajout de produit et de prestation n'a pas pu être ajouté car la base de données n'a pas pu être implémentée à l'application. Sinon, ce qui aurait dû être fait s'est ajouter un compte admin capable d'ajouter à la BDD un produit/prestataire via un formulaire.



### • Style de l'application :

Le style de l'application se fait au travers de StyleSheet qui est quelque chose de très similaire à du CSS, on peut créer un type de style et l'appliquer à nos divers éléments comme tel : `<View style = {styles.text}>` où styles est le nom de la StyleSheet et text le nom du type de style. Il y a du padding, margin, fontsize et bien plus encore. Cela nous a permis de styliser l'application en essayant de respecter l'esthétique proposée par les clients.

### • Base de donnée :

Pour la réalisation de la base de données, j'ai commencé par créer un schéma de celle-ci pour mettre en avant la structure et les clés primaires de celles-ci et les liens qui avaient entre ces bases de données. Comme c'était la première fois que je crée entièrement une base de données pour un projet universitaire, j'ai dû faire plusieurs schémas pour que la structure de la base de données soit plus claire et lisible. Ma première version, avait trop d'attribut pour une table, j'ai donc factorisé c'est attribut pour les mettre à part dans une table comme par exemple j'ai factorisé les adresses dans une nouvelle table.

Pour la création de la base de données j'ai utilisé SQL car c'est le langage qui m'a paru le plus évident et c'est celui où je possède le plus de compétences. Je me suis basé sur le schéma de ma base de données créée préalablement. Un problème est apparu lors de la création de celle-ci, c'est que je ne savais pas que le booléen n'existait pas en SQL, j'ai donc trouvé une alternative pour les heures où je voulais savoir si le prestataire était disponibles, je me suis donc rabattue sur un attribut de type varchar où je pourrais mettre oui ou non selon la possibilité du prestataire. Pour l'insertion des valeurs, il n'existe pas de valeur dans la base de données car le client ne sait pas exactement quel produit vont vendre, il ne connaît pas le nom du produit, son prix, sa description.

Pour le debugage de la base de données, j'ai pris pas mal de temps car quand j'ai créé la base de données j'ai pas fait attention au clé étrangère que j'ai créée et qui référencer à une clé primaire d'une table que je crée plus bas dans mon code. J'ai dû donc gérer ce problème en inversant la plupart de mes tables pour que chaque clé secondaire créée cela fait appelle à une clé primaire d'une autre table déjà créée. De plus, j'ai fait en sorte que la base de données peut se supprimer si on veut la relancer c'est pour cela que j'utilisais « DROP TABLE NomTable IF EXISTS ». Mais cette ligne de code ne marchait pas sur mon posgres j'ai donc remplacé « IF EXISTS » par « CASCADE » qui fait la même chose

# Problèmes et leurs résolutions

- **Groupe limité de 3 personne et départ tardif :**

**Énoncé :**

Notre groupe n'était composé que de 3 membres alors que le projet devait se faire en moyenne à 4. Ce problème a été créé au fur et à mesure du projet une grande pression lorsque les demandes de fonctionnalités et les attentes de nos clients s'empilaient à chaque réunion. Nous avons aussi eu pas mal de retard car la première réunion avec les clients n'a eu lieu que le 12 Octobre. Nous laissant avec moins de 3 mois pour finir le projet.

**Résolution :**

Nous avons dû nous organiser de tels sortes à ce que chacun fasse des tâches qu'ils soient capables de faire car malheureusement nous n'avions pas le temps de repasser derrière une personne (et comprendre ce qu'il a fait) pour le remplacer sur une tâche à laquelle il n'arrivait pas. Nous avons donc aussi dû 'supprimer' beaucoup de fonctionnalités attendus par les clients par manque de temps et de ressources. Nous avons donc réfléchi et mis en place un ordre de priorité des fonctionnalités. Ce qui nous a permis d'offrir les fonctionnalités principales de l'application quand bien même la partie prestation est encore incomplète.

- **Implémentation Base de Donnée :**

**Énoncé :**

L'application avait besoin d'une base de donnée afin de fonctionner parfaitement, automatiser l'affichage des produits et des prestations. L'ajout de produits et de prestations. Ainsi que le panier et énormément d'autres fonctionnalités absentes. Il fallait utiliser Firebase afin d'implémenter la BDD à l'application mais nous n'avons pas réussi. (Vincent a créé la BDD et Nihar l'a aidé à essayer de l'implémenter)

**Résolution :**

Nous avons codé l'application de tels sorte (du moins pour la boutique nous pensons) à ce que la base de donnée, une fois établie soit capable d'être utilisée sans difficulté par le développeur qui passera après nous.

- **Peu/Pas de documentation fournis :**

**Énoncé :**

Nous avons commencé le projet avec un simple qui sommes-nous. Nous avons donc dû réaliser (ce qui a pris du temps de travail) des maquettes, le cahier des charges et les User-story.

**Résolution :**

Nous nous sommes partagés le travail de tel sortes à ce que nous ne perdons pas trop de temps.

- **Aucun élément de départ fournis :**

**Énoncé :**

Nous n'avions aucun élément de départ, base de donnée ou technologie donc nous avons dû faire des recherches en terme de technologie utilisable et nous avons aussi dû créer et tester une base de donnée (tout ça pour qu'elle ne soit pas implémentée au final)

**Résolution :**

Encore une fois, nous nous sommes partagés le travail, une technologie par personne pour déterminer laquelle semble la plus prometteuse.

# Planning des RDV/Synthèse

## - Mardi 12/10/2021

Sujet de réunion : Analyse des besoins des clients.

Synthèse :

Nous avons posé des questions sur les exigences de l'application mobile pour analyser leur besoin afin de créer notre cahier de charges.

Les attentes sur ce projet sont une application mobile qui est divisée en deux parties. La première partie sera sur les rendez-vous, un client pourra prendre rendez-vous à travers la plate-forme. Quant aux prestataires, il doivent avoir accès à leurs rendez-vous programmés, mais aussi qu'ils voient leur fidélité à la plate-forme, leur compte propre. Enfin sur cette première partie de l'application le client doit pouvoir mettre un avis sur la prestation du service du prestataire. La deuxième partie de l'application doit posséder une boutique pour que le client achète à travers l'application. De façon générale, l'application doit être un logiciel « stylé » / « moderne » ; c'est-à-dire que l'application doit être lisible, ne pas être saturée et simple d'utilisation. Le code couleur de l'application demander par le client et de blanc et noir.

L'application doit supporter les plateformes Android et IOS (IOS de préférence).

## - Mardi 19/10/2021

Le réunion a été annulée car les clients avaient une autre réunion.

## - Mardi 26/10/2021

Sujet de réunion : L'analyse des besoins des clients, les fonctionnalités et retour sur les exigences du client pour leur parler de ce que nous pouvons réaliser.

Synthèse :

Pendant cette réunion nous avons parlé du cahier des charges en évoquant toutes les exigences des clients pour montrer notre compréhension de leur exigences de plus nous avons aussi posé des questions en plus sur les exigences surtout par rapport à la connexion d'un compte sur l'application mobile c'est-à-dire les questions comme accès à email des autres personnes, on a précisé que l'on ne peut pas le faire comme on aurait besoin de permission de CNIL. Enfin nous avons évoqué le mode de paiement et nous avons conclu que nous ne possédons pas les compétences dans ce domaine (moyen de paiement sécurisé), nous nous arrêterons à la création du panier et un bouton acheter.

## - Mardi 9/11/2021

Sujet de réunion : L'analyse des besoins, la proposition des maquettes et la base de données.

Synthèse :

Les clients ont bien aimé les maquettes que l'on avait proposées. Ils nous ont demandé d'afficher des produits et des services qu'ils proposent sur la page d'accueil.

En plus pour la partie boutique il veut regrouper panier prestation et produits. On a demandé les types de produits qu'ils vont vendre pour finir la base de données et ils ont pour l'instant nous proposé 4 catégories de produits : accessoires, bijoux, chaussures, et vêtements. Et ses catégories doivent être affichées par des blocs de rectangle dans la boutique.

Après avoir discuter sur les types de prestation qu'ils veulent proposer on a décidé de mettre maquillage, coiffure, soin et bien-être. Les clients veulent aussi un espace qui serait dédié à poster les photos et des commentaires sur les réalisations faites par les prestataires. Et il faut que les clients puissent commenter sur les réalisations.

## **- Mardi 23/11/2021**

Sujet de réunion : Présentation de notre avancement sur l'application et base de données.

Synthèse :

On a présenté notre début d'application et le fonctionnement des 3 boutons en bas et on a évoqué la base de données et comment nous allons nous y prendre pour l'implémenter comme les clients ne connaissent pas leur produit exactement (prix, nom, description) alors nous allons implémenter la base de données avec de fausses valeurs.

## **- Mardi 7/12/2021**

Sujet de réunion : Présentation des réalisations

Synthèse :

Nous leur avons montré la page de connexion et la page d'accueil avec tous les boutons et navigation qu'on pouvait faire. Les clients étaient contents avec notre réalisation. Et ils ont demandé d'ajouter les options pour se connecter avec facebook ou google. Et on a aussi posé des questions sur la mise en page de page d'accueil. Pour la prochaine réunion on décide de leur montrer une application plus complète possible.

## **- Mercredi 5/1/2022**

Sujet de réunion : Présentation application quasi-fini

.

Synthèse :

On a montré les pages suivantes :

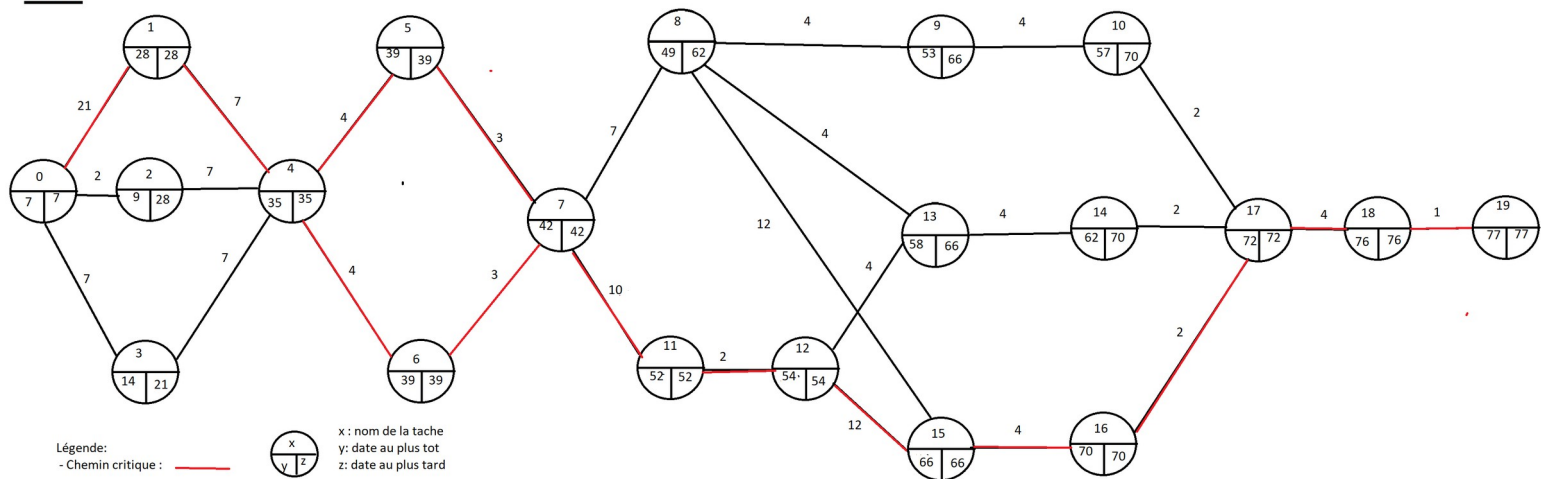
- Page d'accueil.
- Boutique complète avec panier, les descriptions des produits, bouton acheter.
- Page de compte client et prestataire avec description personnelle et le bouton modifier.
- Page de connexion.

# Planification

**Prévisionnel :** (Durée en heure, les durées peuvent sembler étrange car nous ne savions pas si il fallait utiliser les jours ou des heures à l'époque créant quelques problème d'incohérences au niveau des heures. Elles seront donc généralement arrondi grossièrement lors de la partie réel)

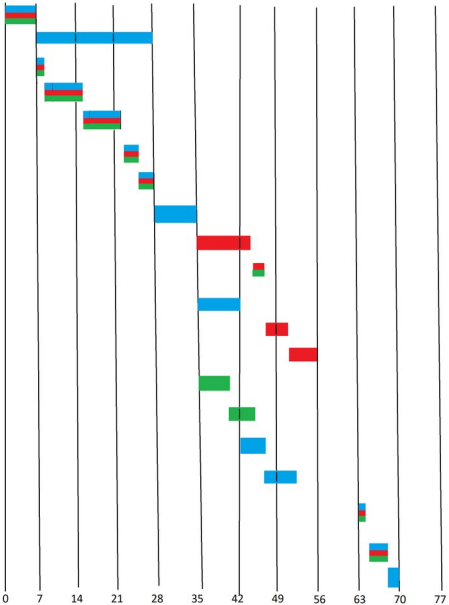
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	Tache	Dépendances	Durée en jours	RACI	Nathan	Nihar	Vincent	Pimp Me Up						
2	Début du projet (0)		7		R/A	A	A	C/I						
3	Etablir le cahier des charges (1)		0	21	R/A	A	A	C/I						
4	Réaliser des maquettes (2)		0	2	R/A	A	A	C/I						
5	Choix de la technologie (3)		0	7	R/A	R/A	R/A	I						
6	Se former en JavaScript (4)	1,2,3	7		R/A	R/A	R/A	I						
7	Se former en React.js (5)		4	4	R/A	R/A	R/A	I						
8	Se former au framework React Native (6)		4	4	R/A	R/A	R/A	I						
9	Révision du cahier des charges (7)		5.6	3	R/A	A	A	C/I						
10	Création de la base de données (11)		7	10	A	A	R/A	I						
11	Implémentation de la base de données (12)		11	2	A	R/A	R/A	I						
12	Navigation entre les pages de l'application (13)		7	7	R/A	A	A	I						
13	Page d'accueil (9)		8	4	A	A	R/A	I						
14	Page qui somme nous ? (10)		9	4	A	A	R/A	I						
15	Page de connexion (13)		8.12	4	A	R/A	A	I						
16	Page de compte (14)		13	4	A	R/A	A	I						
17	Page de la boutique (15)		8.12	12	R/A	A	A	I						
18	Page des prestations (16)		15	4	R/A	A	A	I						
19	Debugage (17)		16,9,13	2	R/A	R/A	R/A	I						
20	Réajustement (18)		17	4	R/A	R/A	R/A	C/I						
21	Fin du projet (19)		18	1	R/A	A	A	C/I						
22														

## Pert

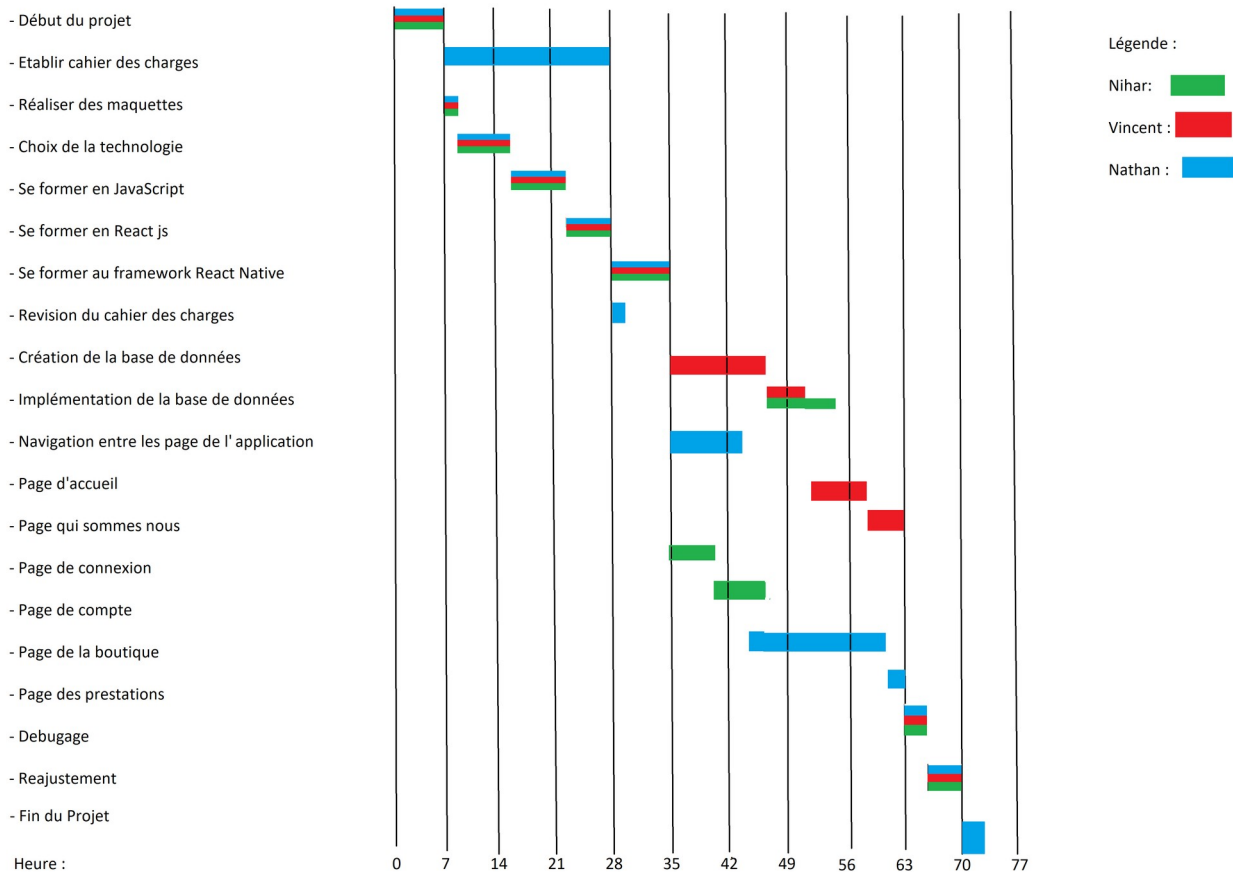


- Début du projet
- Etablir cahier des charges
- Réaliser des maquettes
- Choix de la technologie
- Se former en JavaScript
- Se former en React.js
- Se former au framework React Native
- Revision du cahier des charges
- Création de la base de données
- Implémentation de la base de données
- Navigation entre les page de l' application
- Page d'accueil
- Page qui sommes nous
- Page de connexion
- Page de compte
- Page de la boutique
- Page des prestations
- Debugage
- Reajustement
- Fin du Projet

Heure :



## Réel :



Certaines tâches ne sont pas présentes (comme l'écriture de ce rapport ou encore les multiples réunions qui ont eu lieu). Nous avons du retard sur certains points mais de l'avance sur d'autres. Nous avons sous-estimé certaines tâches nous mettant pas mal en retard et ne pas avoir la base de donnée nous a forcé à réadapter nos plans par moment. Evidemment tout cela est une approximation car il est difficile de déterminer précisément la durée que nous aura pris une tâche, surtout que nous sommes souvent revenu sur nos pas suite à des demandes de client.

# Les Jeux de Tests

Afin de tester l'application, nous avons utilisés un CLI appelé Expo. Expo permettait très rapidement d'émuler l'application sur notre téléphone ou sur un émulateur en ligne. Les changements se faisait en temps réel ce qui à grandement augmenté la productivité du projet. Cela à aussi permis de faire des retours plus concret aux clients en leur montrant directement le fonctionnement de l'application à un moment donné. Pour ce qui est des tests, nous avons essayé toutes les combinaisons de navigation pour vérifier si être sur une page à un moment x ne causerai pas de problème si nous appuyons sur l'icone panier par la suite. Nous avons aussi essayé de voir ce qu'il pourrait se passer si nous mettions une grande liste de produits dans la boutique (+100...). Flatlist a heureusement une fonctionnalité qui permet de ne charger que les éléments qui apparaissent à l'écran et qui donc ne causeront pas des ralentissements.

Nous avons cependant remarqué que des images trop volumineuses n'apparaissent pas immédiatement lors de l'ouverture d'un écran, créant une zone vide, il faudrait donc éviter de prendre des images trop volumineuses si jamais l'ajout de produit ou de prestations se fait avec des photos (ce qui est sensé être le cas).

Pour l'écran de connexion, nous avons essayé de mettre du texte de toute sorte (Symbole etc) mais celui-ci semble bien encapsulé.

# Ce qu'il reste à faire

Dans cette partie sera listé toutes les fonctionnalités que nous n'avons pas réussi à/eu le temps d'implémenter. Cette liste sera la plus exhaustive possible afin de mieux comprendre le travail restant.

- **Implémentation de la base de données :**

Cette fonctionnalité est de loin la plus pressante car sans celle-ci, l'application ne fonctionnera jamais de la manière attendu, énormément des fonctionnalités qu'il reste à ajouter en dépendent. Vincent Goult a déjà crée la base de donnée, il n'a juste pas réussi à l'implémenter. Elle sera fourni en plus du code pour limiter la perte de temps à l'avenir. Il faudra probablement passer par Firebase qui permettra d'implémenter la BDD à l'application.

- **Automatisation via BDD de la boutique et des prestations :**

Une fois la base de donnée implémenté, il faudra modifier le code de l'écran de la boutique ainsi que celle des prestations afin d'automatiser les flatlist utiliser en passant par la bdd. Car actuellement, le code n'est que semi-automatisé, car la liste qui permet de faire la flatlist est réalisé à la main et contient beaucoup d'informations (qui devront normalement être tiré de la BDD). Le code de la boutique et des prestations étant similaire, alors les changements devront être soumis aux deux.

- **Ajout de produits dans le panier/Prise de rendez-vous :**

Pour le moment, des boutons 'Ajout au panier' et 'Prendre rendez-vous' existent mais ne servent à rien. Pour l'ajout de panier, il faut que le produit soit donc envoyer dans le panier et que son prix et nom soit gardé en mémoire par l'application. Pour ce qui est de la prise de rendez-vous, il faudrait surement que l'utilisateur soit capable de choisir une date et une heure selon la disponibilité du prestataire. (Via un calendrier ou peu importe.) Cette fonctionnalité requiert impérativement la BDD car la garde en mémoire du panier en a besoin et pareillement pour la prise de rendez-vous. Les rendez-vous doivent aussi être consultable sur la page de compte, il faut donc que les informations concernant les rendez-vous soit accessibles via la page de compte.

- **Païement:**

Nous n'avons pas les qualifications nécessaires pour gérer les paiements. Il faudra donc ajouter au panier des moyens de paiement, que ce soit par paypal, carte bleue etc.

- **Ajout de produit/prestataire dans la BDD :**

Il faudrait via un compte admin être capable d'ajouter des produits et des prestataire à la base de donnée. Il faudrait être capable de remplir un formulaire avec chacune information requise. C'est à dire, description, nom, prix, disponibilité, image... Il faudrait ensuite soumettre les informations et les insérer dans la bdd.

- **Création d'offres promotionnels/Notification:**

Via un compte admin, il faudra être capable de crée des offres promotionnelles qui seront ensuite notifié aux utilisateurs (ayant accepter l'utilisation des notifications). Ces offres promotionnelles devront figurer sur la page d'accueil pour certaines et être visible dans la boutique.

- **Création de compte admin :**

Il faudra crée des comptes admin, dont seuls les clients (et le développeur) aura l'accès afin de pouvoir ajouter/supprimer des produits/prestations.



# Conclusion

Pour conclure ce rapport, nous allons donner notre impression sur le déroulement du projet. Tout d'abord, nous souhaiterions remercier les clients de leur disponibilité au cours du projet et de leur ouverture d'esprit concernant nos idées et leur compréhension quand à certaines situations auxquels nous avons fait face.

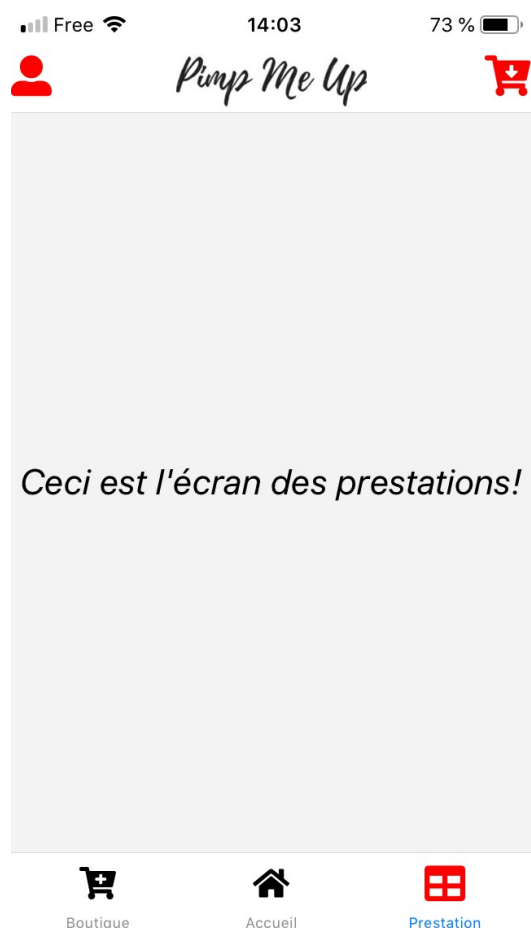
L'application dans son état actuel n'est fonctionnel qu'en design car la BDD n'a pas pu être implémenté. Cependant, nous sommes plutôt fier de ce que nous avons pu fournir au terme de ces trois mois et demi de travail. Bien que la planification réalisé en début de projet n'est en rien similaire à celle qui à actuellement eu lieu, nous avons quand même réussi à remplir nos objectifs grâce à la communication entre la startup, le groupe de Syed Kaenat et la startup Pimp Me Up. Ce projet nous aura permis, au fur et à mesure, de comprendre les méthodes de travail qui sont utilisés au sein d'un groupe pour un projet d'une telle envergure. Nous avons commencé le projet de manière dubitative mais nous le finissons satisfait de notre travail. Nous avons appris beaucoup sur la gestion d'un projet, la formation à une nouvelle technologie, l'optimisation de temps de travail et la mise en place d'un cahier des charges.

L'application requiert encore beaucoup de travail avant d'être fonctionnel et il faudra donc engagé un développeur capable de finir le travail que nous avons commencé (et peut-être quelqu'un capable de modifier la base de donnée si jamais celle-ci se montrait être insuffisante). Il a une demande à faire à la CNIL afin de pouvoir manipuler les données privés des utilisateurs (paiement, adresse mail, téléphone...) que nous n'avons pas les qualifications pour faire.

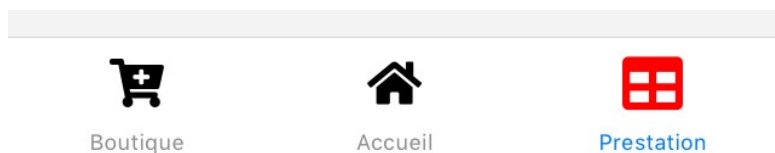
Nous espérons que le travail fournis au cours de ce projet sera utile à la startup Pimp Me Up et nous leur souhaitons une très bonne continuation.

# Annexe

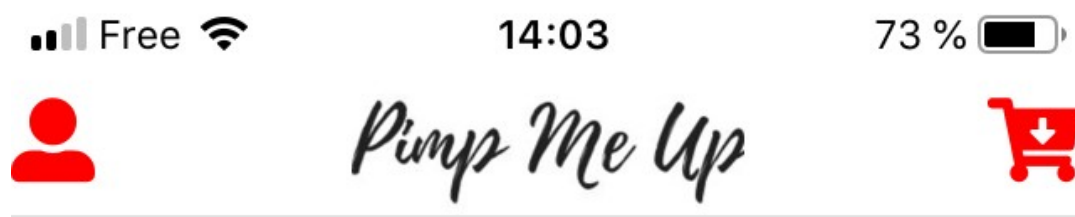
Annexe 1 :



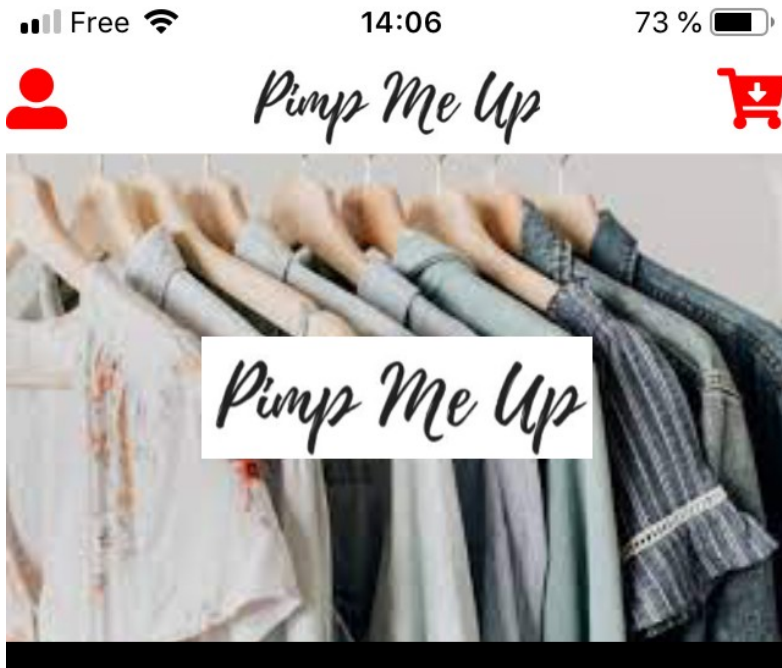
Annexe 2 :



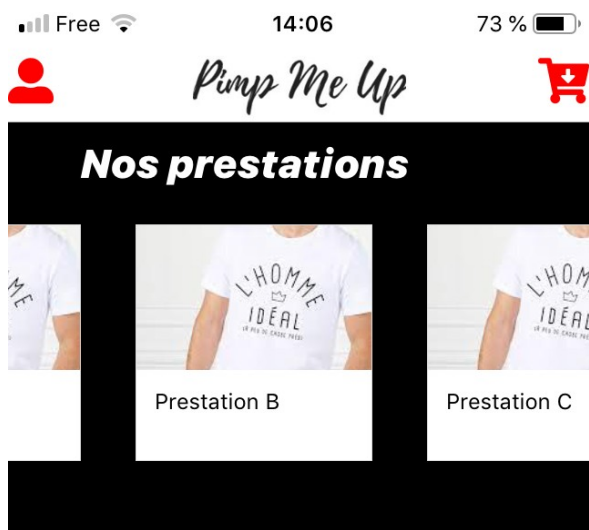
Annexe 3 :



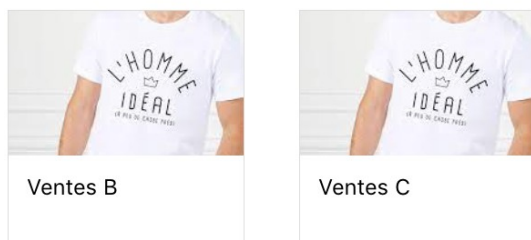
Annexe 4:



Annexe 5 :



**Nos Ventes**



The image displays three sequential screenshots of a mobile application named "Pump Me Up".

- Screen 1 (Left):** Shows a grid of product categories. The top row features "Vêtements" (Clothing) with an image of various sweaters and a brown bag, and "Accessoires" (Accessories) with an image of various metal buckles and straps. The bottom navigation bar includes icons for "Boutique" (shopping cart), "Accueil" (home), and "Prestation" (grid).
- Screen 2 (Middle):** Displays a "Catégories" (Categories) screen. It shows two product thumbnails: "Pantalon" (Trousers) with a close-up of sweaters, and "T-Shirt" with a similar image. The bottom navigation bar is identical to the first screen.
- Screen 3 (Right):** Shows a detailed product view for "Pantalon". It includes the product name, a price of "10,99€", a "Description" section with placeholder text, and a prominent "Ajouter au panier" (Add to cart) button. The bottom navigation bar remains the same.

Annexe Panier :

Free

15:35

54 %

< Retour

Pimp Me Up

Pantalon	10.99€
Ceinture	11.99€
Ceinture	11.99€

Total:34.97€

Paie ment