

A word cloud of greetings in various languages, including 'Hello', 'Bonjour', 'Guten Tag', 'Hola', 'Ciao', 'Hei', 'Tere', 'God Dag', 'Dobry den', 'Shalom', 'Labo Diena', '你好', 'नमस्ते', 'ஹலோ', 'Aloha', 'Zdravo', 'Alo', 'Goeiedag', 'Cześć', 'Salam', 'Olá', 'Privet', and 'γειά σου'. The words are arranged in a cluster, with 'Hello' and 'Bonjour' being the largest and most prominent. The colors of the speech bubbles vary, including shades of blue, green, orange, pink, and purple.

Ce document présente la solution finale pour le client. Il contient une note de cadrage, la présentation de la charte graphique et le cahier des charges fonctionnelles et techniques.

Versioning du document

Version du document	Date de mise à jour	Mises à jour effectuées
V0	27/09/2016	1ère rédaction

Sommaire

NOTE DE CADRAGE	4
I. Rappel du contexte.....	4
II. Les préconisations fonctionnelles	4
III. Proposition d'architecture	4
IV. Les livrables	5
V. Les cibles.....	5
VI. La Solution technique	5
VII. Le planning	6
VIII. Le devis	6
CHARTER GRAPHIQUE.....	7
I. Choix des couleurs.....	7
II. Typographie.....	7
III. Logo.....	7
IV. Icones.....	7
IV. Boutons	7
IMPACT MAPPING.....	8
I. Les personas	8
II. Cartographie	0
III. Priorisation des cas d'utilisation.....	0
CAHIER DES CHARGES FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES	1
A. Layout général.....	1
1. Objectifs	1
2. Wireframe.....	1
3. Description fonctionnelle	2
4. Description technique	3
B. Page login	3
1. Objectifs	3
2. Wireframe.....	3
3. Description fonctionnelle	4
4. Description technique	4
C. Page des paramètres du compte	5
1. Objectifs	5
2. Wireframes	5
3. Description fonctionnelle	5
4. Description technique	6
D. Onglet Cours	6
1. Objectifs	6
2. Wireframes	7
3. Description fonctionnelle	11
4. Description technique	12
E. Onglet Agenda	14

1. Objectifs	14
2. Wireframes	14
3. Description fonctionnelle	15
4. Description technique	15
F. Onglet Contact	16
1. Objectifs	16
2. Wireframes	16
3. Description fonctionnelle	17
4. Description technique	17

MISE A JOUR DU CONTENU : MODE D'EMPLOI.....19

I. Firebase et le stockage des données	19
II. Ajouter de nouvelles données	19
A. Ajouter de nouveaux cours et les exercices associés.....	19
B. Ajouter une nouvelle langue (drapeau associé)	19
C. Ajouter un nouveau responsable (avatar associé)	19
D. Ajouter de nouvelles dates de formation	19
E. Ajouter un nouvel utilisateur	19

UTILISATION DE L'APPLICATION : MODE D'EMPLOI.....20

I. Connection/deconnection à l'application.....	20
I. Suivre les cours et les exercices	20
II. Recevoir les notifications des prochaines formations	20
III. Contacter un responsable	20

NOTE DE CADRAGE

I. RAPPEL DU CONTEXTE

Forte de son expérience dans l'apprentissage des langues étrangères, votre société s'appuie déjà à l'heure actuelle sur les technologies du web. Aujourd'hui, vous souhaitez tirer parti de l'accroissement de l'usage mobile en proposant à vos utilisateurs une expérience unique à travers une application pour compléter leur apprentissage.

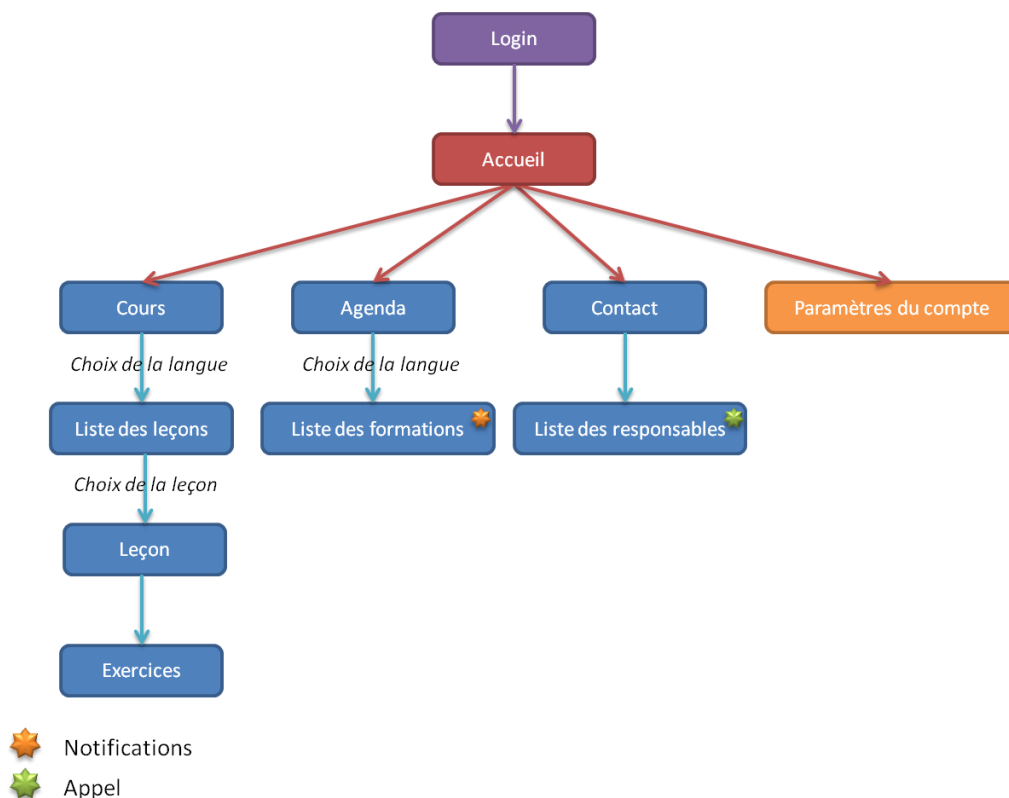
II. LES PRECONISATIONS FONCTIONNELLES

Cette application proposera les fonctionnalités suivantes :

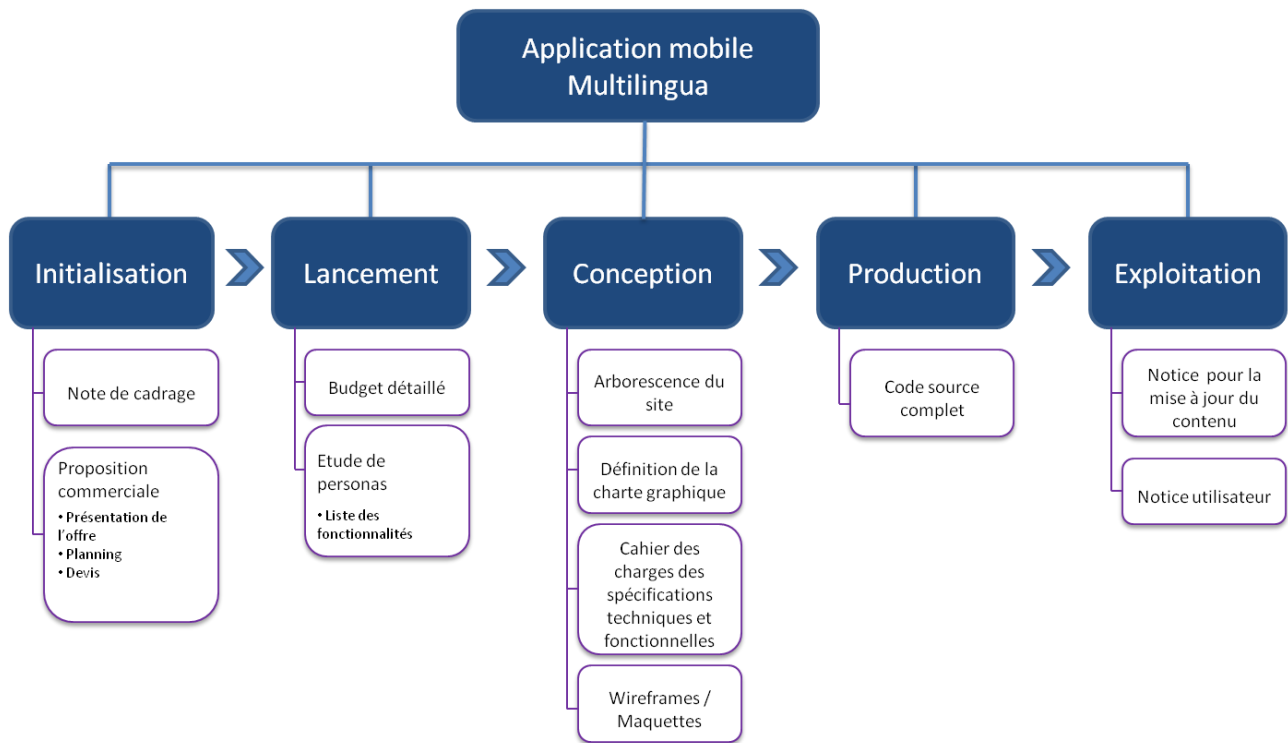
- Lire ou écouter une micro-leçon chaque jour,
- Valider une leçon en proposant des exercices très courts qui devront porter à la fois sur la leçon du jour mais aussi sur les précédentes,
- Contacter son responsable de formation
- Afficher les prochaines dates de formation présentes,
- Proposer une notification par formation qui sera envoyée 1h avant la formation

III. PROPOSITION D'ARCHITECTURE

Au lancement de l'application, l'utilisateur arrivera sur la page de login. Une fois logué, il sera dirigé vers la page d'accueil sur laquelle il aura la possibilité de naviguer entre les cours, l'agenda, les contacts et les paramètres du compte.



IV. LES LIVRABLES



V. LES CIBLES

Les utilisateurs de l'application seront vos clients. Un compte utilisateur par client sera créer ce qui lui permettra d'avoir un suivi personnalisé.

VI. LA SOLUTION TECHNIQUE

Votre application présentant essentiellement du contenu éditorial, nous proposons de la concevoir avec le framework IONIC. Celui-ci permet de créer un code multisupport en utilisant des outils Web comme HTML, CSS, JavaScript, afin de générer des applications pour Ios et Android.



VII. LE PLANNING

VIII. LE DEVIS

CHARTRE GRAPHIQUE

La charte graphique de l'application mobile Multilingua s'appuie sur les principaux éléments graphiques de la marque "Multilingua".

I. CHOIX DES COULEURS

Pour la couleur principale de l'application, nous avons opté pour la couleur bleu dit aussi "positive". Le bleu fait écho à la vie, à l'intuition et à la découverte. Il peut avoir un côté rafraîchissant qui le rend très pertinent pour les applications du secteur du voyage.

Nous l'avons associé au blanc qui permet de l'adoucir et de faire ressortir les textes.

R : 56
G : 125
B : 244
#387DF4

II. TYPOGRAPHIE

Les items des listes se présentent généralement avec un titre suivi d'un sous-titre :

- ✚ Les titres sont de niveau 2 (h2) : police Segoe UI, taille 16px, couleur noir
- ✚ Les sous titres sont en paragraphe (p) : police Segoe UI, taille 14px, couleur grise (#666)

III. LOGO

Le logo de Multilingua tel qu'il a été fourni apparaît sur la page de login de l'application.



IV. ICONES

Les icônes sélectionnés proviennent toute du même set d'icônes disponible sur <http://ionicons.com/>. Leurs couleurs de remplissage ont été définies conformément aux choix des couleurs primaires et secondaires de l'application.

IV. BOUTONS

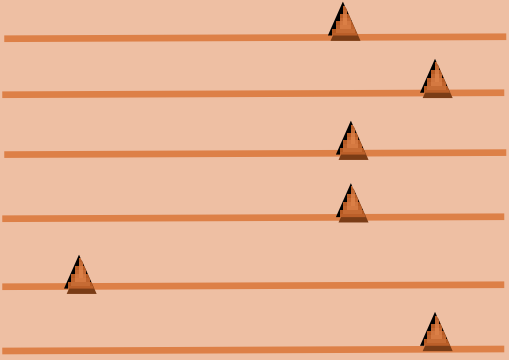
Les boutons de l'application qui permettent à l'utilisateur de passer à la vue suivante ont un code couleur spécifique: fond de couleur orange associé à une police de couleur blanche. Ils présentent également un chevron droit pour spécifier à l'utilisateur lorsque le contenu a été lu de passer à la vue suivante.

Exercices >

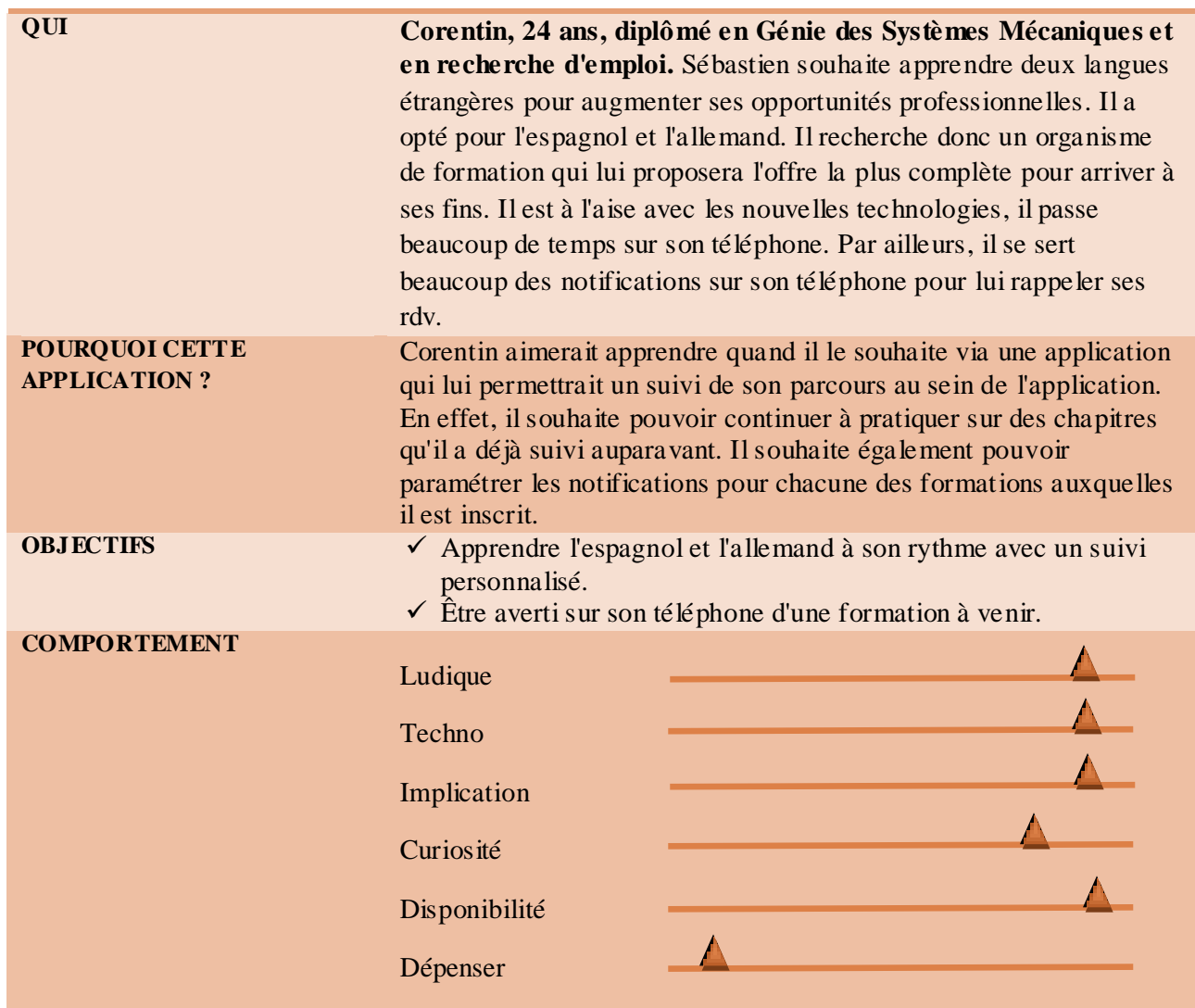
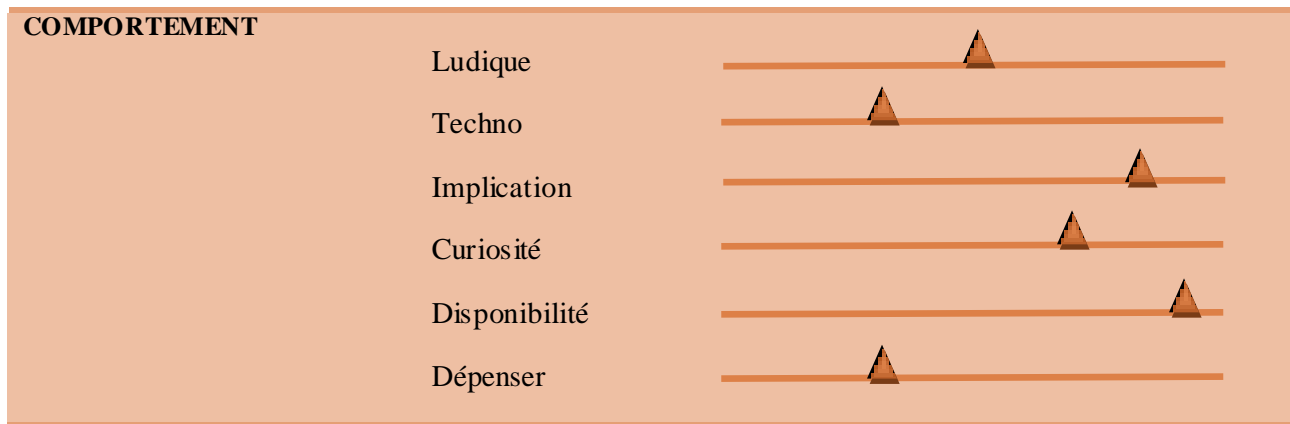
IMPACT MAPPING

I. LES PERSONAS

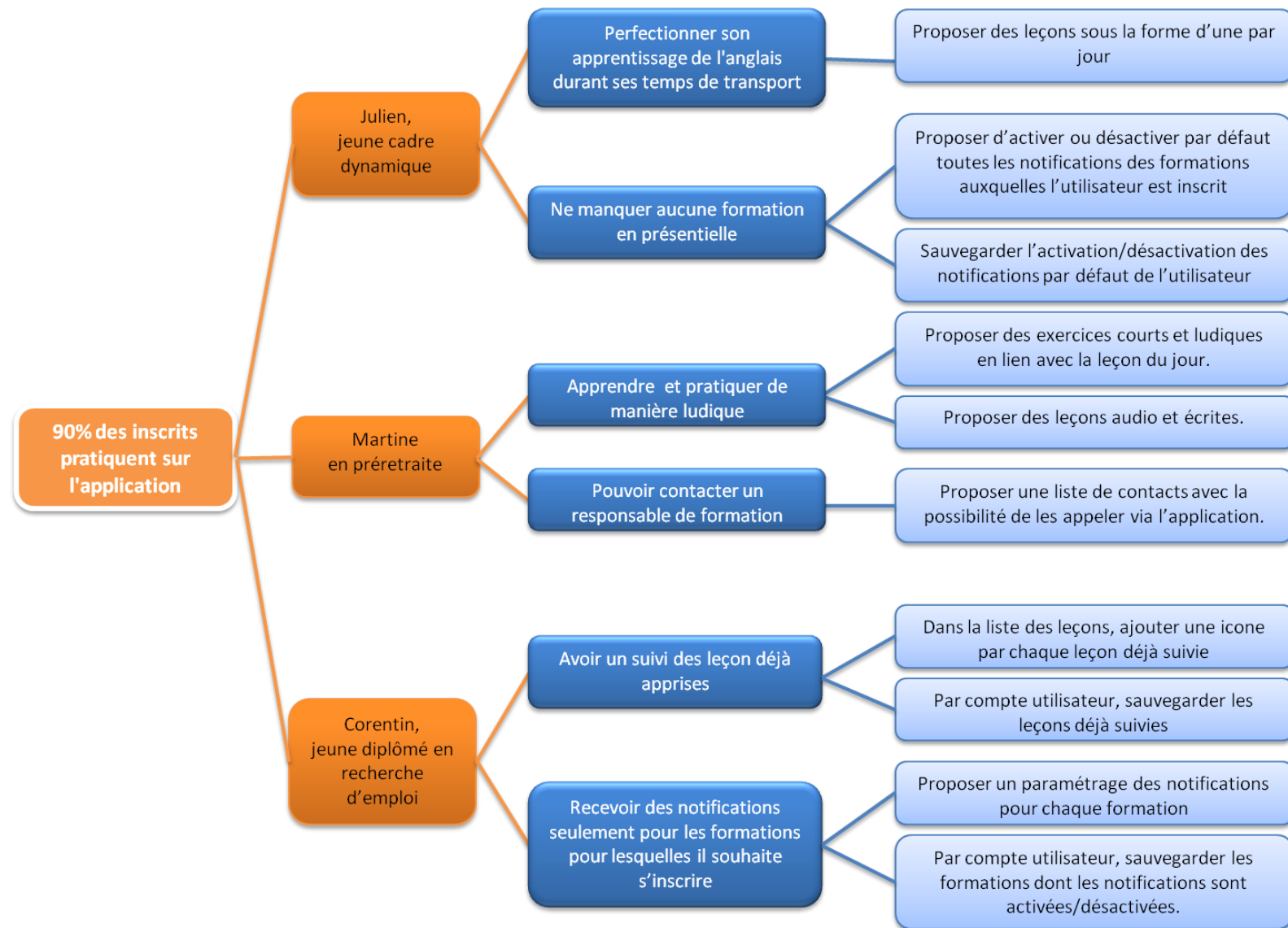
Un persona est un utilisateur-type, une représentation fictive des utilisateurs cibles de votre application. Ces personas vont nous permettre de fixer des priorités et guider nos décisions de conception d'interface. Nous en avons créé trois.

QUI	Julien, 30 ans, cadre dans une multinationale. Julien prépare une expatriation aux Etats-Unis. Il s'est inscrit à Multilingua dans le but de perfectionner son anglais. Il est à l'aise avec les nouvelles technologies. Il passe beaucoup de temps dans les transports.	
POURQUOI CETTE APPLICATION ?	Julien souhaite optimiser son temps de transport en apprenant l'anglais sur son téléphone de manière quotidienne. Julien est assez tête en l'air et il aimerait pouvoir être averti de toutes les formations en présentielle en anglais.	
OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Perfectionner son apprentissage de l'anglais durant ses temps de transport ✓ Ne manquer aucune formation en présentielle. 	
COMPORTEMENT	<div> <div>Ludique</div> <div>Techno</div> <div>Implication</div> <div>Curiosité</div> <div>Disponibilité</div> <div>Dépenser</div> </div> 	

QUI	Martine, 55 ans en pré-retraite chez Air France. Martine a beaucoup de temps libre et adore voyager. Elle profite des billets Air France à moindre coût. Elle aime particulièrement les pays d'Amérique du sud et l'Asie. Elle envisage d'ailleurs d'aller passer sa retraite au Brésil ou en Thaïlande, elle hésite encore. Pour préparer ce départ, elle s'est inscrite chez Multilingua et suit les formations en Anglais et en Portugais. Malheureusement, les locaux sont assez loin de son domicile et les transports en commun ne l'assurent pas toujours d'être à l'heure.	
POURQUOI CETTE APPLICATION ?	Martine veut surtout pouvoir apprendre et s'exercer à l'anglais et au portugais de manière ludique. De plus, elle souhaite pouvoir contacter rapidement un responsable de formation pour prévenir de son éventuel retard à une formation.	
OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apprendre et pratiquer de manière ludique ✓ Pouvoir contacter un responsable de formation 	



II. CARTOGRAPHIE



II. PRIORISATION DES CAS D'UTILISATION

L'étude des personas permet d'identifier les fonctionnalités qui répondent aux besoins des futures utilisateurs. Pour atteindre l'objectif fixé de "90% d'inscrits chez Multilingua utilisent l'application", les fonctionnalités suivantes seront développées avec un soin particulier :

- ✚ Proposer des leçons sous la forme d'une par jour pour l'aspect ludique. Les leçons pourront se présenter sous deux forme : audio et écrite
- ✚ Proposer des exercices associés non seulement à la leçon en cours mais aussi sur les leçons déjà validées par l'utilisateur. Ces exercices doivent être courts et présentés de manière ludique.
- ✚ Proposer l'activation et la désactivation de chaque formation mais aussi de toutes les formations des langues auxquelles l'utilisateur est inscrit.
- ✚ Proposer un espace utilisateur avec connexion sous forme Login/mot de passe et sauvegarder différents paramètres de l'utilisateur : langues pour lesquelles il est inscrit, cours déjà suivis, paramètre par défaut des notifications et paramétrage de chacune des notifications.
- ✚ Proposer une liste de contacts travaillant chez Multilingua avec la possibilité de les appeler via l'application.

CAHIER DES CHARGES FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

A. Layout général

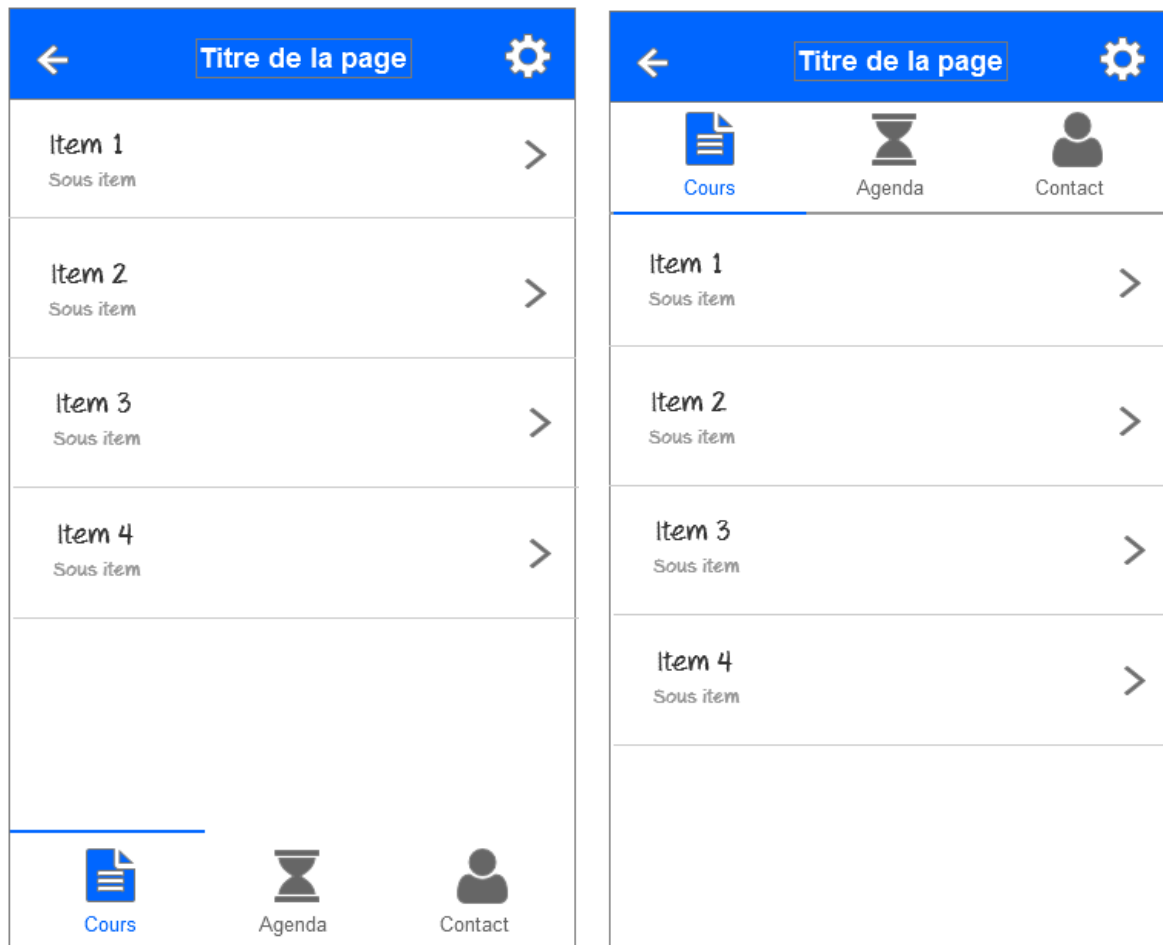
1. Objectifs

Le layout général se retrouvera sur toutes les vues. Toutes les fonctionnalités qu'il présente seront donc accessibles depuis n'importe quelle vue de l'application. Ces objectifs sont de :

- ✚ afficher le titre de la vue sur laquelle se trouve l'utilisateur
- ✚ permettre le retour à la vue précédente (le cas échéant),
- ✚ accéder aux paramètres du compte,
- ✚ accéder aux vues de niveau 1 : Cours, Agenda et Contact

2. Wireframe

L'affichage des onglets se présentera de manière différente selon le système d'exploitation du téléphone : en haut pour Android et en bas pour IOS.



3. Description fonctionnelle

Le layout de l'application sera composé de :

- ✚ une barre de titre en tête de page qui contient de gauche à droite :
 - un bouton de retour vers la vue précédente,
 - le titre de la vue actuelle,
 - un bouton permettant d'accéder aux paramètres du compte utilisateur.
- ✚ trois onglets :
 - l'onglet "Cours" permet d'accéder aux cours des langues auxquelles l'utilisateur est inscrit.
 - l'onglet "Agenda" permet d'accéder à la liste des formations à venir pour les langues auxquelles l'utilisateur est inscrit.
 - l'onglet "Contact" affiche la liste des responsables de formation de toutes les langues.
- ✚ Un contenu présenté sous forme de liste lorsque l'utilisateur doit faire un choix. Il peut s'agir de la liste des langues, des cours, des formations, des responsables, etc.



4. Description technique

Objet	Contenu	Commentaires
Barre en tête	Bouton de retour	Balise ion-nav-back-button qui remonte les nav-view précédentes.
	Titre de la vue	Editable selon la vue en cours (voir la description technique de chacune des vues)
	Icône paramètres	Renvoi vers la vue des paramètres du compte utilisateur. Cette icône doit apparaître sur toutes les vues où l'utilisateur est connecté (sauf la vue paramètres).
Onglets	Cours	Icône + texte "Cours" non éditable
	Agenda	Icône + texte "Agenda" non éditable
	Contact	Icône + texte "Contact" non éditable

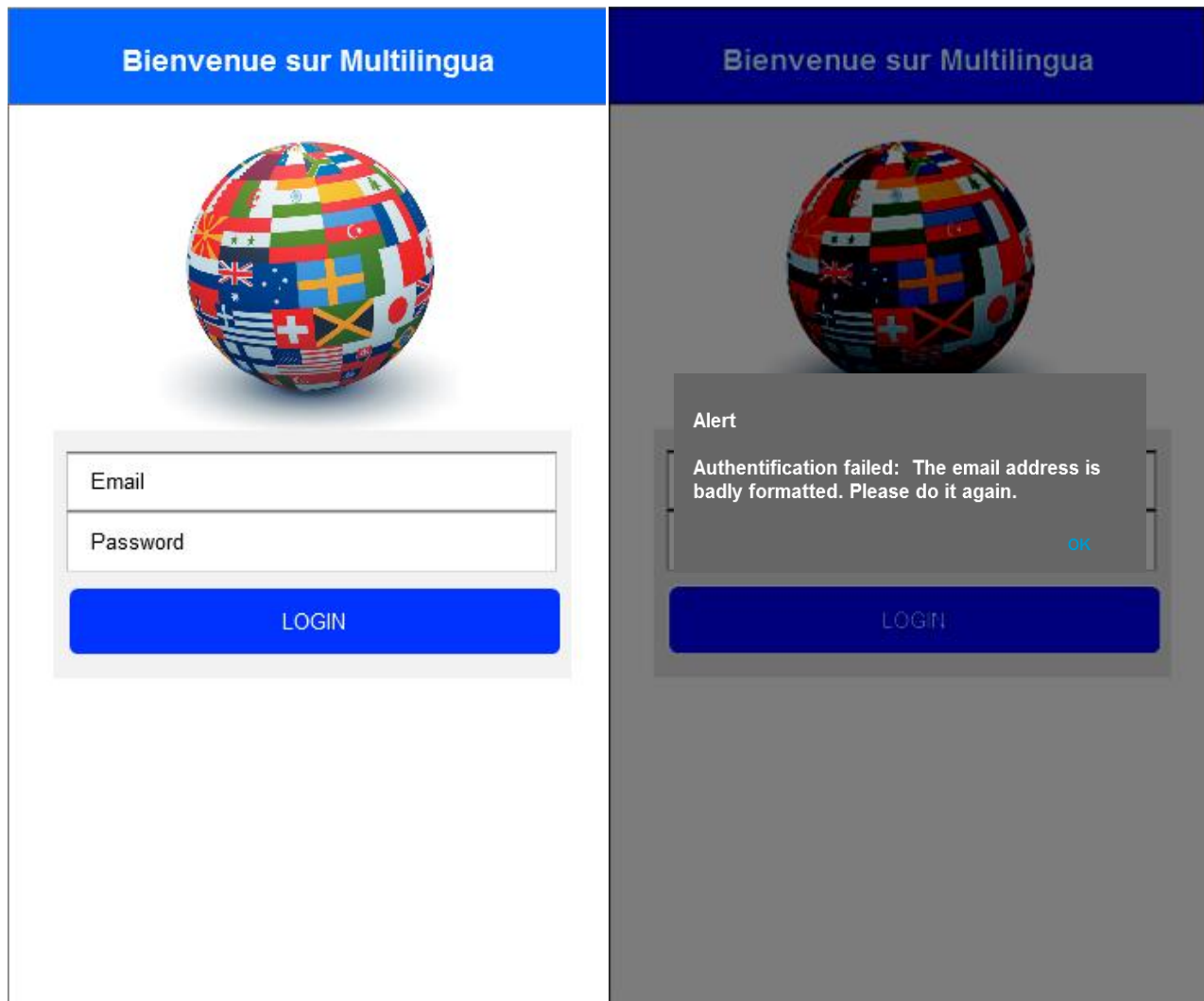
B. Page login

1. Objectifs

Les objectifs de cette page sont de :

-  Souhaiter le bienvenue à l'utilisateur qui souhaite se connecter à l'application Multilingua
-  Afficher un formulaire de connexion

2. Wireframe



3. Description fonctionnelle

Le lancement de l'application affiche la page de login. La saisie d'un email et du mot de passe (fournis par Multilingua lors de l'inscription du client) suivie d'un clique sur le bouton 'login' amène l'utilisateur sur la page d'accueil de l'application. Si les données saisies sont incorrectes, une fenêtre d'alerte affiche le message d'erreur et l'utilisateur est invité à recommencer.

4. Description technique

Objet	Contenu	Commentaires
Barre en tête	Titre de bienvenue : "Bienvenue sur Multilingua"	Non éditable
Logo	Image au format jpg	Editable
Formulaire de connexion	Champs de saisie "email"	Input de type email
	Champs de saisie "mot de passe"	Input de type password

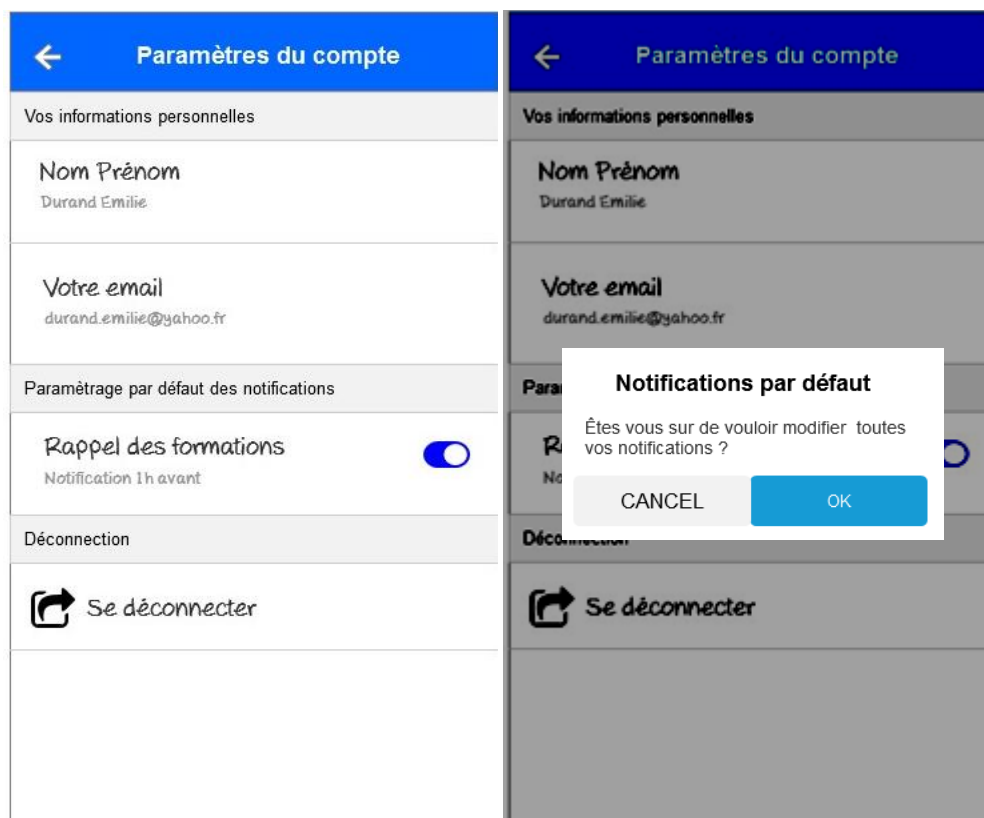
	Bouton "Login"	Input de type submit qui renvoie vers la vue de l'onglet "cours"
	Message d'erreur "Erreur d'authentification : 'message d'erreur'. Veuillez réessayer"	Le message d'erreur s'affiche dans une fenêtre d'alerte. La variable : 'message d'erreur' qui s'affiche dépend de l'erreur d'authentification.

C. Page des paramètres du compte

1. Objectifs

L'objectif de cette page est de présenter les principales informations liées au compte : nom et prénom de l'utilisateur, son email, le paramétrage par défaut des notifications et un bouton de déconnection de l'application.

2. Wireframes



3. Description fonctionnelle

L'activation et la désactivation du toggle du paramétrage par défaut des notifications générera une fenêtre pop up de confirmation : l'utilisateur peut choisir de confirmer son choix ou non.

L'activation du toggle provoquera l'envoi de notifications 1h avant chaque formation pour les langues pour lesquelles l'utilisateur est inscrit. La désactivation du toggle provoquera l'annulation de toutes les notifications actives. L'utilisateur a alors la possibilité d'activer ou de désactiver séparément chacune des formations en se rendant dans l'onglet Agenda.

Le clic sur le bouton "se déconnecter" entraîne la déconnection de l'utilisateur à l'application et le redirige vers la page de login.

4. Description technique

Objet	Contenu	Commentaires
Bloc Informations personnelles	Bloc divider	Non éditable
	Bloc nom prénom de l'utilisateur connecté	Editable
	Bloc email de l'utilisateur connecté	Editable
Bloc Paramétrage des notifications	Bloc divider	Non éditable
	Bloc rappel des formation + sous titre + toggle	L'activation/desactivation du toggle entraîne une fenêtre popup de confirmation.
Bloc Déconnection	Bloc divider	Non éditable
	Bouton avec icone de type logout + texte "Se déconnecter"	SignOut de Firebase et renvoie vers la page de login

D. Onglet Cours

1. Objectifs

Vue "Cours"

Cette vue sera celle sur laquelle l'utilisateur arrivera après s'être authentifié. Ses objectifs sont de présenter les langues pour lesquelles l'utilisateur est inscrit aux formations. Un clic sur la langue renverra vers la liste des leçons disponibles.

Vue "Leçons"

Pour chaque leçon, l'utilisateur doit pouvoir visualiser :

- ✚ le numéro de la leçon du jour
- ✚ son sujet
- ✚ si cette leçon a déjà été suivie et validée par les exercices
- ✚ s'il s'agit d'une leçon audio ou vidéo.

Le clic sur une leçon renverra sur la vue associée à cette leçon (qu'elle soit audio ou vidéo).

Vue "Leçon du jour"

Cette vue doit permettre de :

- ✚ écouter ou lire la leçon du jour,
- ✚ valider la leçon et de passer aux exercices.

Vue "Exercice"

Chaque exercice sera présenté sur une vue. Tous les exercices seront formatés de la même manière. Nous proposons de compléter une phrase ou une expression à l'aide de propositions dont le nombre peut être variable.

L'utilisateur doit pouvoir visualiser :

- ✚ la leçon du jour sur laquelle porte l'exercice en cours,
- ✚ le numéro d'exercice,
- ✚ L'énoncé de l'exercice,
- ✚ La phrase ou l'expression contenant un vide à compléter
- ✚ les propositions

Un clic sur la bonne proposition renverra vers l'exercice suivant. Si l'utilisateur a répondu correctement à tous les exercices, il sera renvoyé vers une nouvelle vue qui lui indiquera la validation de la leçon du jour.

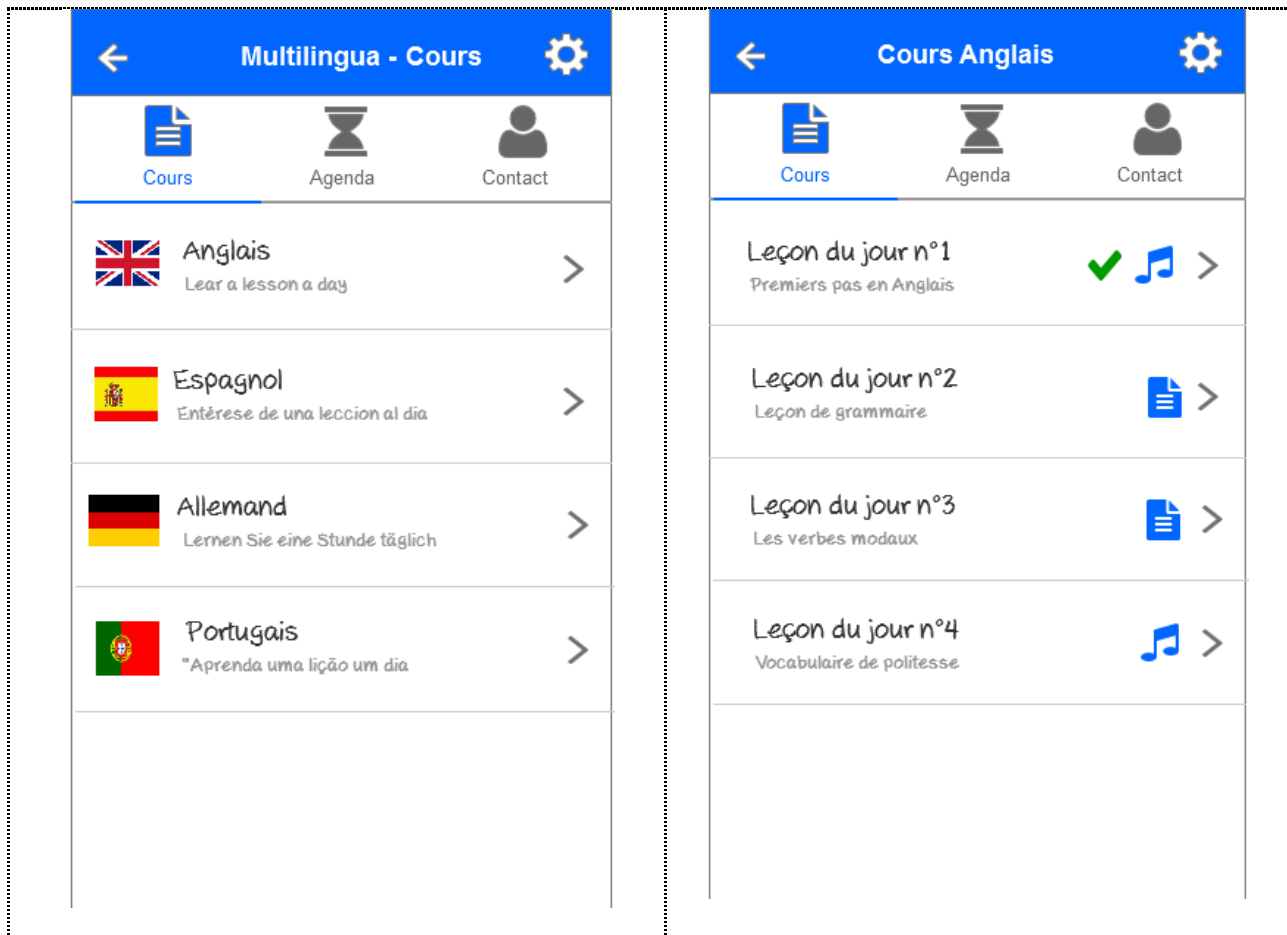
Vue "Fin de la leçon du jour"

Cette vue a pour objectif d'informer l'utilisateur que la leçon du jour est terminée et qu'il peut revenir demain pour une autre leçon. Elle doit également permettre à l'utilisateur de retourner sur la liste des leçons s'il souhaite ne pas attendre le lendemain pour continuer sa formation.

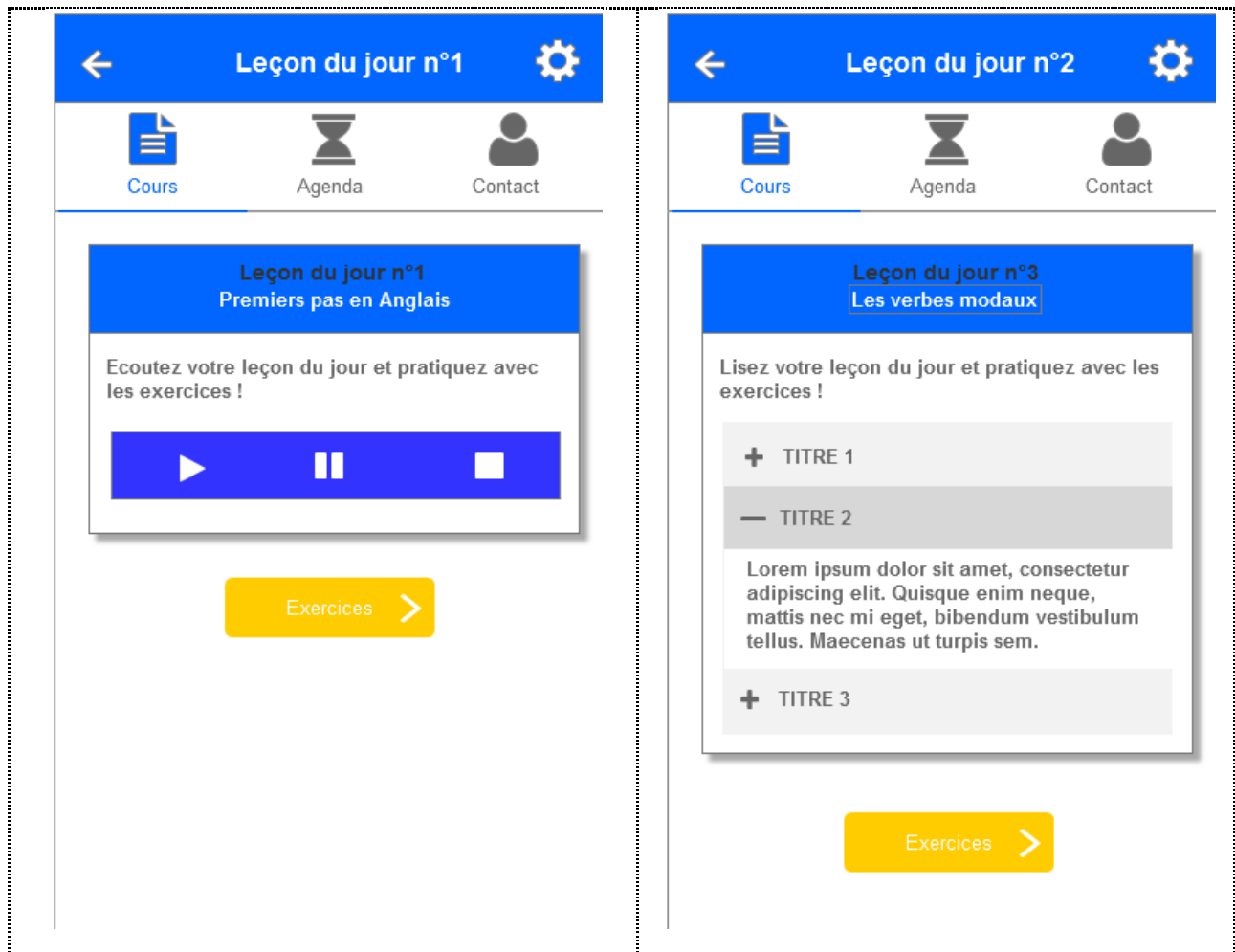
2. Wireframes

Vue "Cours"

Vue "Leçons"



Vue "Leçon du jour"	
Cas d'une leçon audio	Cas d'une leçon écrite



Vue "Exercice"		
Vue de l'exercice	Choix de la bonne réponse	Choix de la mauvaise réponse

Vue "Fin de la leçon du jour"

3. Description fonctionnelle

Vue "Cours"

Cette vue affiche la liste des langues auquel l'utilisateur est inscrit sous forme d'item. Le clic sur l'item renvoie vers la vue des leçons associées.

Vue "Leçons"

Cette vue présente la liste des leçons associées à la langue sélectionnée précédemment toujours sous forme d'item. Une leçon est associé à 4 paramètres :

- ✚ son libellé (qui spécifie le jour),
- ✚ un sous libellé (le sujet du cours),
- ✚ une icône qui renseigne sur le type de cours (audio ou textuel)
- ✚ une icône qui renseigne sur le suivi déjà effectué de la leçon.

Vue "Leçon du jour"

Cas d'une leçon audio :

Trois boutons permettent respectivement de lire, mettre en pause et arrêter la leçon audio.

Cas d'une leçon écrite :

Le leçon écrite se présente sous forme de titres dépliant (toggles). Lorsque l'utilisateur clique sur un titre, le contenu de celui-ci s'affiche. Lorsqu'il clique sur un autre titre, le contenu précédant se replie et le contenu du titre cliqué s'affiche.

Dans les deux cas, un bouton "Exercices" s'affiche en bas de la vue et renvoie vers les exercices associés à la leçon.

Vue "Exercice"

Cette vue affiche l'exercice sous forme de phrase à compléter suivie de propositions elle-même sous forme de boutons. Le nombre de propositions peut être variable.

- ✚ le clic sur une mauvaise réponse affiche le bouton de la réponse en rouge durant un court laps de temps, puis les trois boutons reprennent leur aspect initial. L'utilisateur ne peut accéder à l'exercice suivant qu'en cliquant sur la bonne réponse,
- ✚ le clic sur la bonne réponse affiche le bouton de la bonne réponse en vert durant un court laps de temps, puis l'utilisateur est renvoyé soit vers l'exercice suivant, soit vers la vue "Fin de la leçon du jour".

Si les exercices de la leçon en cours sont terminés, l'utilisateur devra encore validé des exercices d'autres leçons déjà validées dont le nombre peut être fixé à trois. S'il s'agit de la toute première leçon, l'utilisateur sera redirigé directement vers la vue "Fin de la leçon du jour".

Vue "Fin de la leçon du jour"

Cette vue informe l'utilisateur qu'il a validé la leçon du jour et lui donne rendez vous le lendemain. Un bouton en bas de page permet à l'utilisateur de retourner à la vue "Leçons".

4. Description technique

Vue "Cours"

Objet	Contenu	Commentaires
Bloc langue	Bouton qui renvoie vers la vue "Leçons" associée à la langue sélectionnée Bloc répétable selon le nombre de langue auquel l'utilisateur est inscrit	
Titre	Libellé de la langue	Editable
Sous titre	Sous libellé écrit dans la langue qui signifie 'Apprenez une leçon par jour'	Editable
Avatar	Image représentant le drapeau de la langue	Editable
Chevron	Icone chevron-right	

Vue "Leçons"

Objet	Contenu	Commentaires
Bloc leçon	Bouton qui renvoie vers la vue "Leçon du jour" associée à la leçon sélectionnée Bloc répétable selon le nombre de leçons disponibles pour la langue	
Titre	Libellé de la leçon	Editable
Sous titre	Sous libellé de la leçon	Editable
 Icône check	Icône check verte	N'apparaît que si la leçon a été validée (tous les exercices ont été validés)
 Icône audio/texte	Icône musical-note ou icône document-text	L'une des deux icônes doit s'afficher en fonction du type de cours
Chevron	Icone chevron-right	

Vue "Leçon du jour"

Objet	Contenu	Commentaires
Éléments communs		
Bloc titre	Libellé de la leçon	Editable
	Sous libellé de la leçon	Editable
Bloc contenu de	Texte indiquant les directives	Non éditable

la leçon		
Bouton Exercices	"Exercices" avec chevron-right	Redirige vers la vue du premier exercice de la leçon
Eléments d'une leçon audio		
Bloc audio	Trois boutons : play, pause et stop.	Permettent de lire, mettre en pause et arrêter le fichier audio mp3. Ce fichier mp3 est éditable (stocké sur Firebase).
Eléments d'une leçon audio		
Bloc texte	Titres + contenus dépliés sous forme de toggle.	Editable

Vue "Exercice"

Objet	Contenu	Commentaires
Bloc titre	Libellé de la leçon	Editable
	Numéro de l'exercice	Editable
Bloc contenu de l'exercice	Enoncé "Sélectionnez la bonne réponse :"	Editable
	Début de la phrase à compléter	Editable
	Fin de la phrase à compléter	Editable
	Case grise représentant la réponse à apporter	Fixe et non éditable
Bloc propositions	Bouton contenant une des proposition	La proposition est éditable. Chaque bouton est répétable en fonction du nombre de propositions. Le clic sur la bonne réponse renvoie vers la page de l'exercice suivant.

La vue "Exercice" se répète autant de fois que le nombre d'exercices est fixé. Ce nombre est une constante défini à 8 : 5 exercices de la leçon en cours + 3 exercices des autres leçons déjà validées cherchés de manière aléatoire.

Vue "Fin de la leçon du jour"




Objet	Contenu	Commentaires
Bloc titre	Libellé de la leçon	Editable
	Sous libellé de la leçon (sujet)	Editable

Bloc contenu	Texte qui indique que la leçon est validée et qui invite l'utilisateur à revenir le lendemain	Fixe et non éditable
Bouton	"Retour à la liste des cours" + chevron right	Renvoie vers la vue "Cours" de la langue précédemment sélectionnée.

E. Onglet Agenda

1. Objectifs

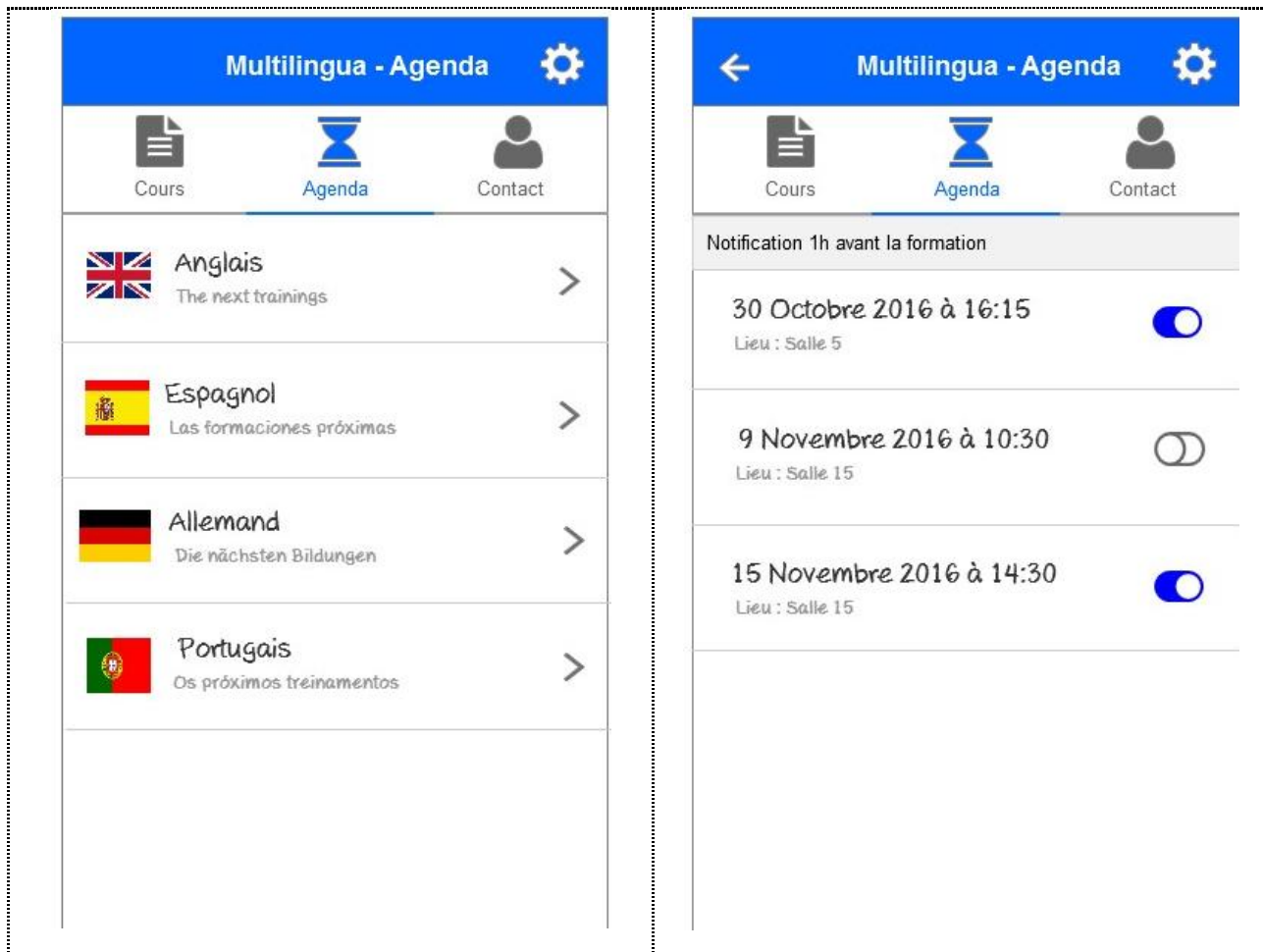
Cet onglet doit présenter pour chaque langue auquel l'utilisateur est inscrit les futures formations en présentielles que proposent Multilingua. Pour chacune de ces formations, l'utilisateur doit pouvoir visualiser :

-  la date et l'heure de la formation
-  le lieu
-  la notification (active ou non)

La vue "Formations" doit permettre à l'utilisateur d'activer ou désactiver les notifications envoyées 1h avant la formation.

2. Wireframes

Vue "Agenda"	Vue "Formations"
--------------	------------------



3. Description fonctionnelle

Vue "Agenda"

Cette vue affiche la liste des langues auquel l'utilisateur est inscrit sous forme d'item. Le clic sur l'item renvoie vers la vue des formations associées.

Vue "Formations"

Cette vue présente la liste des formations en présentielle dans l'ordre chronologique associées à la langue sélectionnée précédemment toujours sous forme d'item. Chaque formation doit afficher les informations suivantes :

- ✚ sa date ainsi l'heure de la formation
- ✚ le lieu de la formation,
- ✚ un toggle permettant d'activer/désactiver la notification

4. Description technique

Vue "Agenda"

Objet	Contenu	Commentaires
-------	---------	--------------

Bloc langue	Bouton qui renvoie vers la vue "Formations" associée à la langue sélectionnée Bloc répétable selon le nombre de langue auquel l'utilisateur est inscrit	
Titre	Libellé de la langue	Editable
Sous titre	Sous libellé écrit dans la langue qui signifie 'Les prochaines formations'	Editable
Avatar	Image représentant le drapeau de la langue	Editable
Chevron	Icone chevron-right	

Vue "Formations"

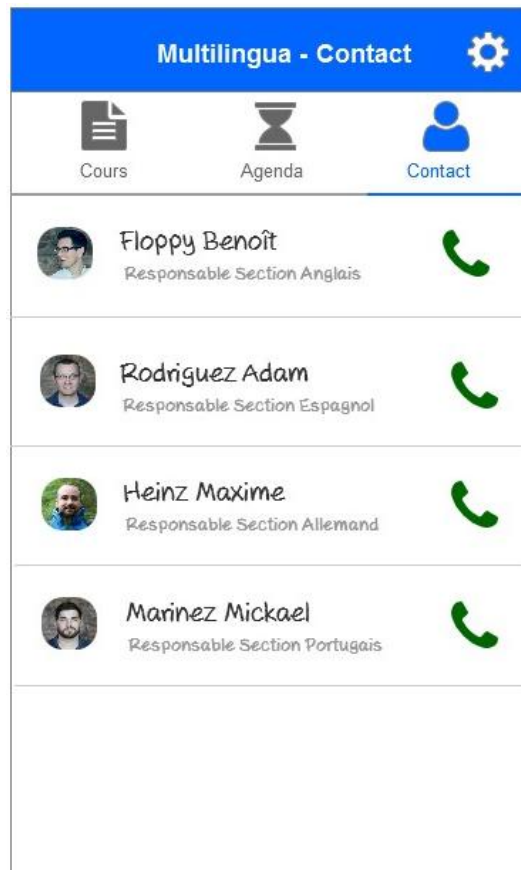
Objet	Contenu	Commentaires
Item divider	Indique que la notification sera envoyée 1h avant la formation	Non éditable
Bloc formation	Bloc répétable selon le nombre de formations à venir pour la langue sélectionnée Les formations apparaissent dans l'ordre chronologique.	
Date	Date et heure de la formation	De type 5 octobre 2016 à 12:00:00, éditable
Lieu	Sous libellé de la date, indique le lieu	Editable
Toggle	Toggle indiquant l'activation ou la désactivation de la notification	Par défaut, doit s'afficher comme renseigné dans les paramètres.

F. Onglet Contact

1. Objectifs

Cet onglet doit permettre à l'utilisateur de contacter rapidement via l'application un responsable de formation de Multilingua.

2. Wireframes



3. Description fonctionnelle

La liste des responsables se présentera sous forme d'item. Chaque item présentera :

- ✚ une photo du responsable sous forme d'avatar,
- ✚ son nom et prénom
- ✚ sa fonction chez Multilingua
- ✚ une icône/bouton permettant d'appeler le responsable.

4. Description technique

Objet	Contenu	Commentaires
Bloc responsable	Bloc répétable selon le nombre de responsables renseignés sous Firebase	
Avatar	Photo de type jpg	Editable
Nom prénom	Nom et prénom du responsable	Editable
Fonction	Intitulé de la fonction du responsable	Editable
Bouton "call"	Bouton avec icône de type	Un clic sur le bouton redirige vers la fonction appel du téléphone avec le numéro du

	phone	responsable. Le numéro est éditable
--	-------	-------------------------------------

MISE A JOUR DU CONTENU : MODE D'EMPLOI

I. FIREBASE ET LE STOCKAGE DES DONNEES

Firebase offre un ensemble de services dont l'intégration passe par un ensemble de librairies clientes proposées aux développeurs. Il s'agit notamment de la persistance des données et de leur synchronisation en temps réel avec les clients.

Les données et contenus de votre application sont stockées dans Firebase au format JSON. Le format JSON représentent les données sous forme hiérarchique :

...

Le client devra se créer un compte firebase et y importer les fichiers suivants :

...

II. AJOUTER DE NOUVELLES DONNEES

- A. Ajouter de nouveaux cours et les exercices associés**
- B. Ajouter une nouvelle langue (drapeau associé)**
- C. Ajouter un nouveau responsable (avatar associé)**
- D. Ajouter de nouvelles dates de formation**
- E. Ajouter un nouvel utilisateur**

UTILISATION DE L'APPLICATION : MODE D'EMPLOI

- I. CONNEXION/DECONNEXION A L'APPLICATION
- I. SUIVRE LES COURS ET LES EXERCICES
- II. RECEVOIR LES NOTIFICATIONS DES PROCHAINES FORMATIONS
- III. CONTACTER UN RESPONSABLE