

Projet SketchHub

HAI811I - Programmation mobile



Laëtitia LAPORTE et Pierre RICHARD

12/05/2024

Sommaire

1	Introduction	3
2	Base de données	4
3	Page d'accueil	5
4	Connexion	6
5	Inscription	7
6	Compte utilisateur	12
7	Résumé des fonctionnalités réalisées	13
8	Prévisions et travail restant	13

Liste des figures

1	Page d'Accueil	5
2	Authentification	6
3	Inscription	7
4	Activité de paiement	8
5	Message d'erreur, champs non remplis	9
6	Message d'erreur, surnom déjà utilisé	10
7	Message d'erreur, adresse email déjà utilisée	11
8	Compte utilisateur	12

1 Introduction

Nous sommes le groupe REPORT composé des membres suivants, RICHARD Pierre et LAPORTE Laëtitia.

Nous avons sélectionné le sujet suivant :
Projet Imagine - Application de dessin collaboratif.

Voici le lien vers notre dépôt git:
<https://github.com/Ranger1986/SketchHub>

2 Base de données

Nous avons créé une classe Java appelée *Database* qui représente une base de données SQLite. Cette base de données nous permet de gérer les utilisateurs inscrits avec des fonctionnalités complètes comme l'ajout, la récupération et la suppression d'utilisateurs, ainsi que la vérification de l'existence d'utilisateurs dans la base de données.

1. Gestion de la base de données et des tables

- La classe hérite de *SQLiteOpenHelper*, ce qui lui confère la capacité de créer et de mettre à jour la base de données.
- Dans la méthode *onCreate*, la table *User* est créée avec les champs suivants :
 - ***id*** : un identifiant unique pour chaque utilisateur, généré automatiquement grâce à l'option *AUTOINCREMENT*.
 - ***username*** : le nom d'utilisateur de l'utilisateur.
 - ***email*** : l'adresse e-mail de l'utilisateur.
 - ***age*** : l'âge de l'utilisateur.
 - ***password*** : le mot de passe de l'utilisateur.
 - ***premium*** : un booléen indiquant si l'utilisateur possède un compte premium ou non.

2. Opérations CRUD (Create, Read, Update, Delete)

- Ajout d'utilisateurs :
 - La méthode *addUser* permet d'ajouter un nouvel utilisateur à la base de données. Les données de l'utilisateur sont insérées dans la table *User* à l'aide de la classe *ContentValues*.
- Récupération d'utilisateurs :
 - La méthode *getUser* permet de récupérer les informations d'un utilisateur à partir de son nom d'utilisateur.
 - La méthode *getUserByEmail* permet de récupérer un utilisateur en fonction de son adresse e-mail.

3. Mise à jour des utilisateurs :

- Cette fonctionnalité est prévue pour la suite du projet quand nous nous attellerons à la personnalisation du compte de l'utilisateur. Il aura, par exemple, la possibilité de modifier son nom d'utilisateur.

4. Suppression des utilisateurs :

- La méthode *deleteUser* supprime un utilisateur en fonction de son nom d'utilisateur.

3 Page d'accueil

Quand l'utilisateur clique sur un élément de la liste des dessins, l'élément sélectionné sera surligné en rouge pour montrer à l'utilisateur qu'il a bien été sélectionné. Le bouton en haut à droite est le bouton qui va permettre à l'utilisateur de le rediriger vers la page de connexion et inscription ou sur la page de son compte s'il est déjà connecté.

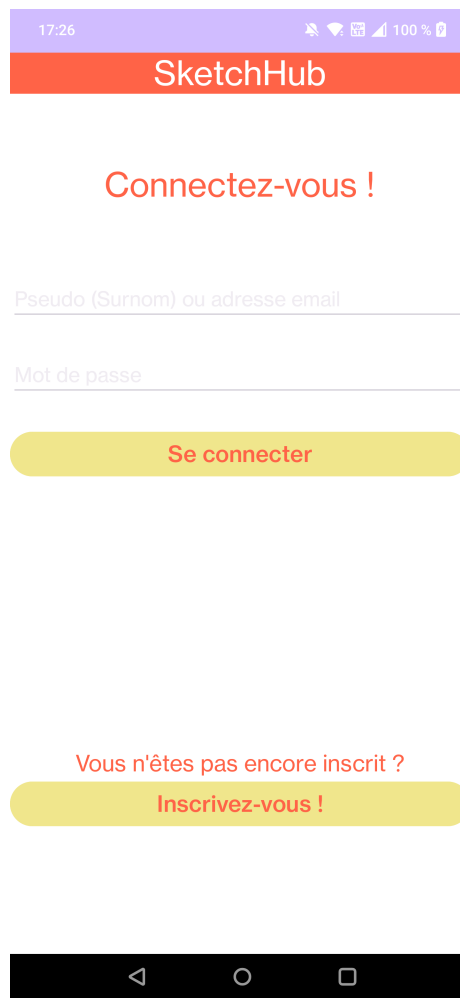


Figure 1: Page d'Accueil

4 Connexion

Pour se connecter, l'utilisateur inscrit doit remplir les champs concernant son surnom ou son adresse e-mail ainsi que son mot de passe. Les méthodes de la base de données vont d'abord chercher si l'utilisateur existe. Si c'est le cas, la base de données vérifiera ensuite si le mot de passe associé à cet utilisateur est correct. Dans le cas contraire, un message d'erreur sous forme de pop-up apparaîtra pour le prévenir.

L'utilisateur non inscrit pourra s'inscrire en appuyant sur le bouton "Inscrivez-vous !". Cela le redirigera vers la page d'inscription.

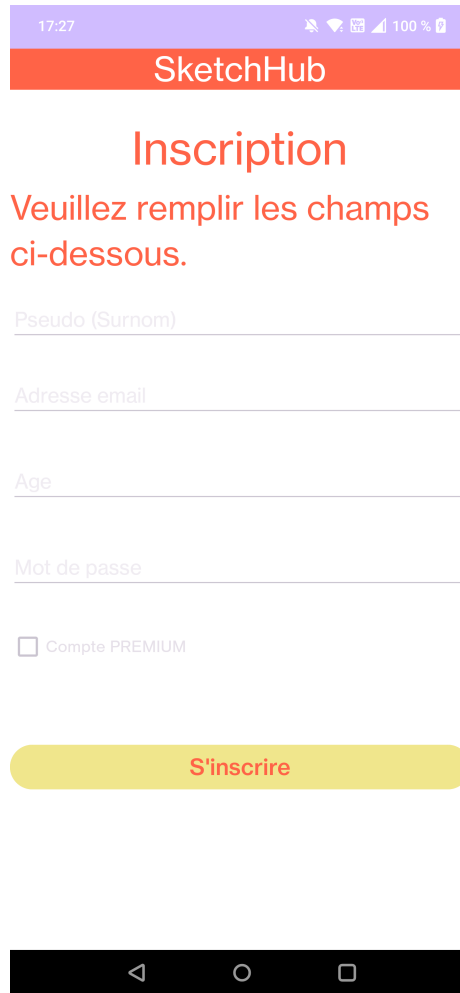


The screenshot shows a mobile application interface for SketchHub. At the top, there is a status bar with the time 17:26 and various icons. Below it is a red header with the text "SketchHub". The main content area has a light gray background. In the center, the text "Connectez-vous !" is displayed in red. Below this, there are two input fields: "Pseudo (Surnom) ou adresse email" and "Mot de passe", both with light gray placeholder text. A yellow button with the text "Se connecter" in red is positioned below the input fields. At the bottom of the form, the text "Vous n'êtes pas encore inscrit ?" is shown in red, followed by a yellow button with the text "Inscrivez-vous !" in red. The bottom of the screen shows a black navigation bar with three white icons: a back arrow, a circle, and a square.

Figure 2: Authentification

5 Inscription

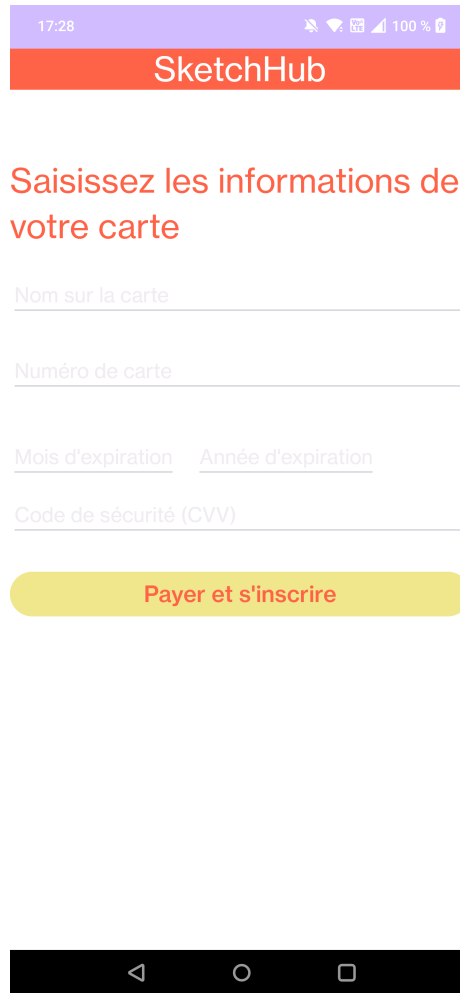
Pour s'inscrire, l'utilisateur doit remplir les champs de la page qui sont le surnom, l'adresse email, l'âge et le mot de passe de l'utilisateur. Il peut décider ou non de cocher la checkbox *Compte Premium* qui le redirigera vers la page de paiement au moment où il appuiera sur le bouton "S'inscrire".



The image shows a mobile app interface for registration. At the top is a purple status bar with the time 17:27 and various icons. Below it is an orange header bar with the text "SketchHub". The main content area has a white background. The title "Inscription" is in orange. Below it, the text "Veuillez remplir les champs ci-dessous." is in orange. There are four input fields with light blue borders and placeholder text: "Pseudo (Surnom)", "Adresse email", "Age", and "Mot de passe". Below these fields is a checkbox labeled "Compte PREMIUM". At the bottom is a yellow button with the text "S'inscrire". The bottom of the screen shows a black navigation bar with three white icons: a back arrow, a circle, and a square.

Figure 3: Inscription

Les champs de l'activité de paiement sont soumis à certaines contraintes. Les champs "Numéro de carte", "Mois d'expiration", "Année d'expiration" et "Code de sécurité (CVV)" ne peuvent être remplis qu'avec des numéros et sont également limités par leur taille. Par exemple, dans le champ "Mois d'expiration", l'utilisateur ne pourra saisir que deux chiffres.



The image shows a mobile application interface for a payment activity. At the top, there is a status bar with the time 17:28 and various icons. Below it is a red header with the text "SketchHub". The main content area has a title "Saisissez les informations de votre carte" in red. Below the title are four input fields: "Nom sur la carte", "Numéro de carte", "Mois d'expiration" (with a dropdown arrow), and "Année d'expiration" (with a dropdown arrow). Below these fields is a "Code de sécurité (CVV)" field. At the bottom of the form is a yellow button with the text "Payer et s'inscrire". The bottom of the screen shows a black navigation bar with three icons: a back arrow, a circle, and a square.

Figure 4: Activité de paiement

The screenshot shows the SketchHub registration interface. At the top, a status bar displays the time 15:20 and battery level 92%. Below this is a red header with the text "SketchHub". The main heading is "Inscription" in red. A red instruction reads "Veuillez remplir les champs ci-dessous." Below this are four input fields: "Laeti", "test@test.fr", "24", and "Mot de passe". A checkbox labeled "Compte PREMIUM" is present. A yellow "S'inscrire" button is at the bottom. A black error message box with a green icon and the text "Veuillez remplir tous les champs" is displayed below the button. The Android navigation bar is at the very bottom.

15:20 92 %

SketchHub

Inscription

Veuillez remplir les champs ci-dessous.

Laeti

test@test.fr

24

Mot de passe

☐ Compte PREMIUM

S'inscrire

Veuillez remplir tous les champs

Figure 5: Message d'erreur, champs non remplis

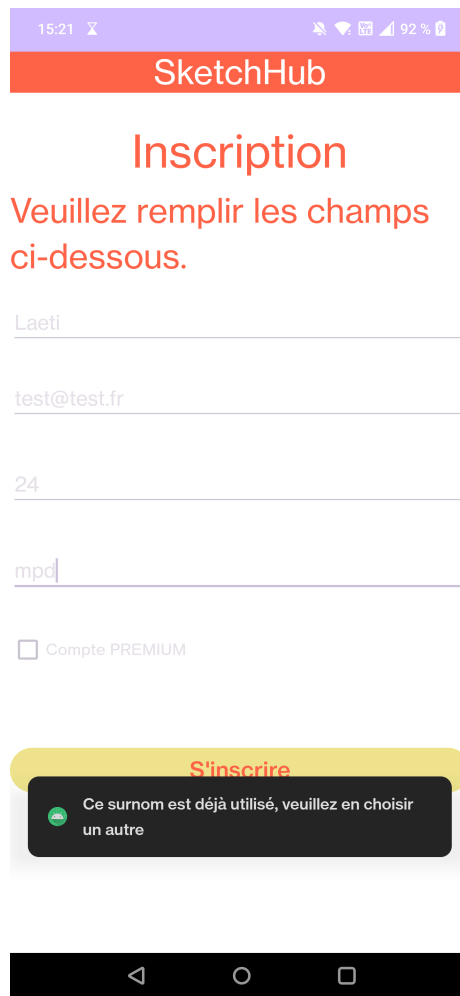


Figure 6: Message d'erreur, surnom déjà utilisé

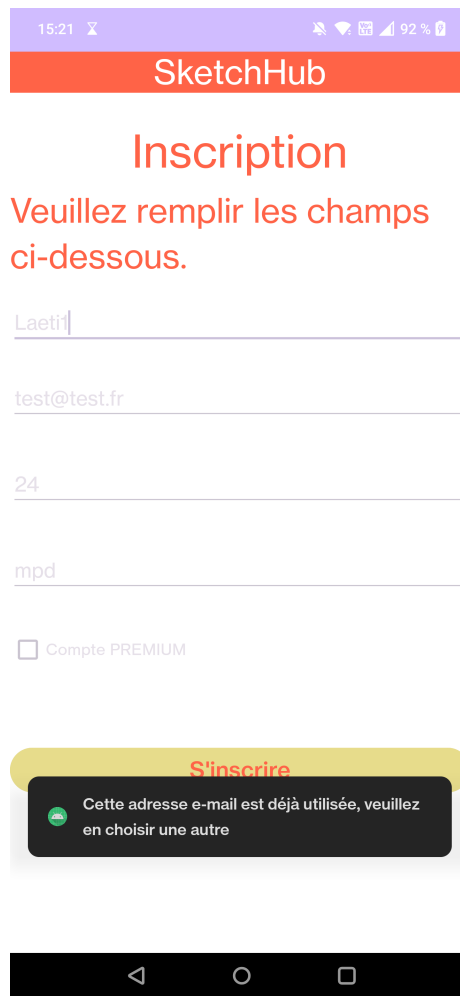


Figure 7: Message d'erreur, adresse email déjà utilisée

6 Compte utilisateur

La page du compte de l'utilisateur s'affiche quand l'utilisateur :

- Vient de terminer son inscription
- Vient de se connecter
- Appuie sur le bouton de compte en haut à droite quand il est déjà connecté

L'utilisateur peut y consulter ses informations personnelles et se déconnecter.



Figure 8: Compte utilisateur

7 Résumé des fonctionnalités réalisées

Les fonctionnalités implémentées sont les suivantes :

- Gestion de la base de données (ajout, récupération, vérification d'existence, suppression de l'utilisateur)
- Connexion/Déconnexion de l'utilisateur
- Inscription de l'utilisateur
- Visionner les informations du compte de l'utilisateur

8 Prévisions et travail restant

Les fonctionnalités à implémenter sont les suivantes :

- Visualiser les dessins postés par la communauté
- Rechercher à l'aide de mots-clés les dessins postés par la communauté
- Dessiner
- Outils de dessin
- Partager, exporter, télécharger, voir l'historique de son dessin
- Dessiner à deux sur des appareils différents
- Consulter/Modifier ses propres dessins
- Supprimer son compte (il y a déjà la méthode dans la base de données mais pas encore de bouton dans le layout)
- Modifier son compte