

Projet Final - SEG2505

App pour la gestion des rendez-vous dans des cliniques

Groupe A19-3

Mohamed Reda Ben Taleb - 300043376

Matthieu Frenette - 8172416

Alexandru Sauer - 300026641

Sean Stilwell - 300053246

Jean-David Young - 300011498

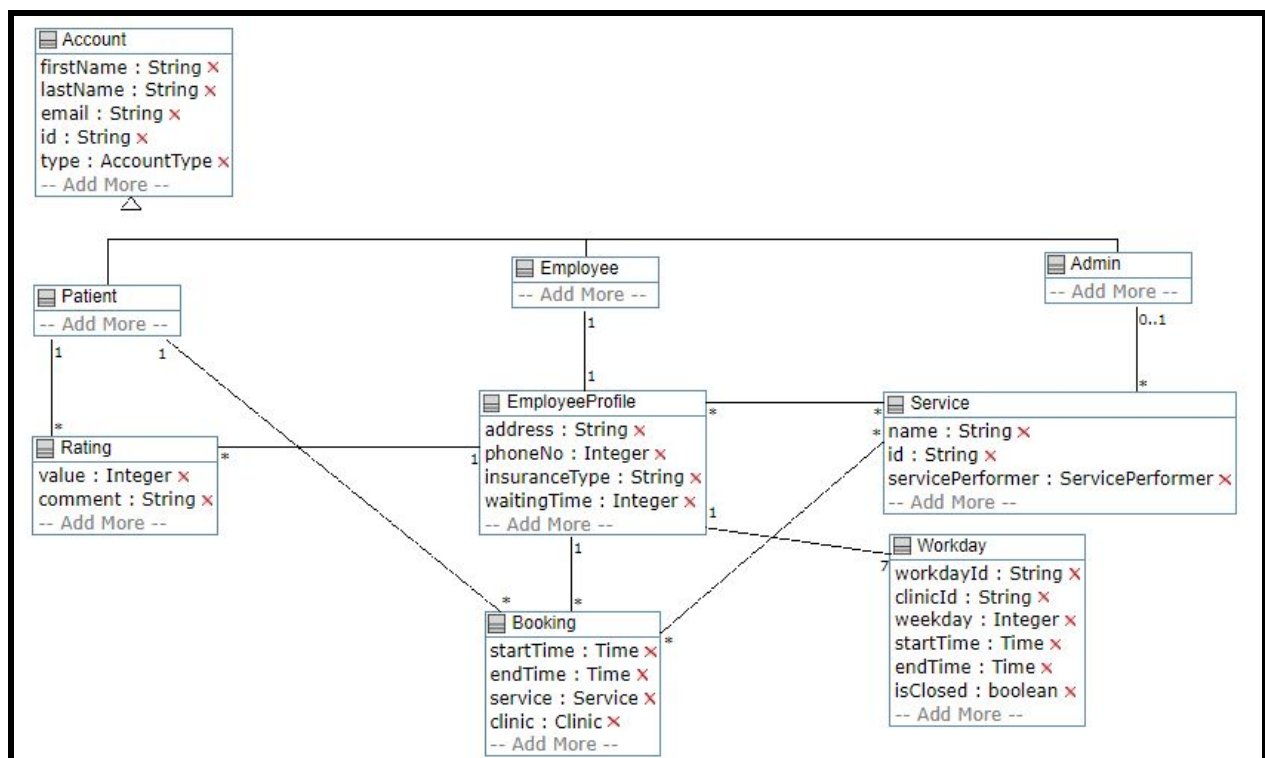
Introduction

Pour le projet final du SEG2505, on a créé une application pour opérer une clinique. L'application a plusieurs fonctionnalités pour une variété d'utilisateurs: les employés d'une clinique, les patients, ainsi qu'un administrateur.

Le but de ce projet est d'acquérir de l'expérience pratique en utilisant les concepts qu'on a appris en classe. Cela va nous permettre d'apprendre la programmation des applications mobiles sur Android, et comment travailler avec les collègues.

Ce rapport contient une explication générale de notre application, et ce qu'on a appris pendant le projet pour nous aider à l'avenir.

Diagramme de classes



Lien: <https://cruise.eecs.uottawa.ca/umpleonline/umple.php?model=191017190915983>

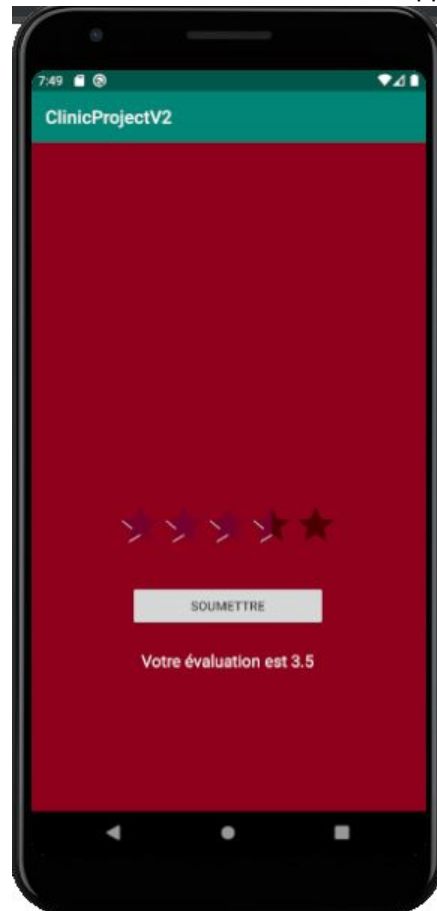
Rôles et responsabilités

	Mohamed	Matthieu	Alexandru	Sean	Jean-David
Livable 1	Serveur / Firebase	Diagramme UML	Serveur / Firebase	Front-End / UI	Les classes / sous- classes Account
Livable 2	Fonctionnalités de Services	Améliorations UI	Fonctionnalités de Services	UML + Testing	Testing
Livable 3	Design de UI	Heures de clinique	Classe clinique/profil	UML + Validation	Testing
Livable 4		Évaluation des cliniques	Search	Réservations / Temps d'attente	CircleCI

Captures d'écran

Écran 1 - Écran initial

Écran 2 - Écran d'évaluation de l'app



Écran 3 - Création d'un compte

ClinicProjectV2

7:51



uOttawa

Create Account

Please fill out the information below to register.

Account Type ☒ Patient ☐ Employee

First Name

Last Name

Password

Email

CREATE ACCOUNT

Écran 4 - Écran de connexion

ClinicProjectV2

7:52



uOttawa

Email

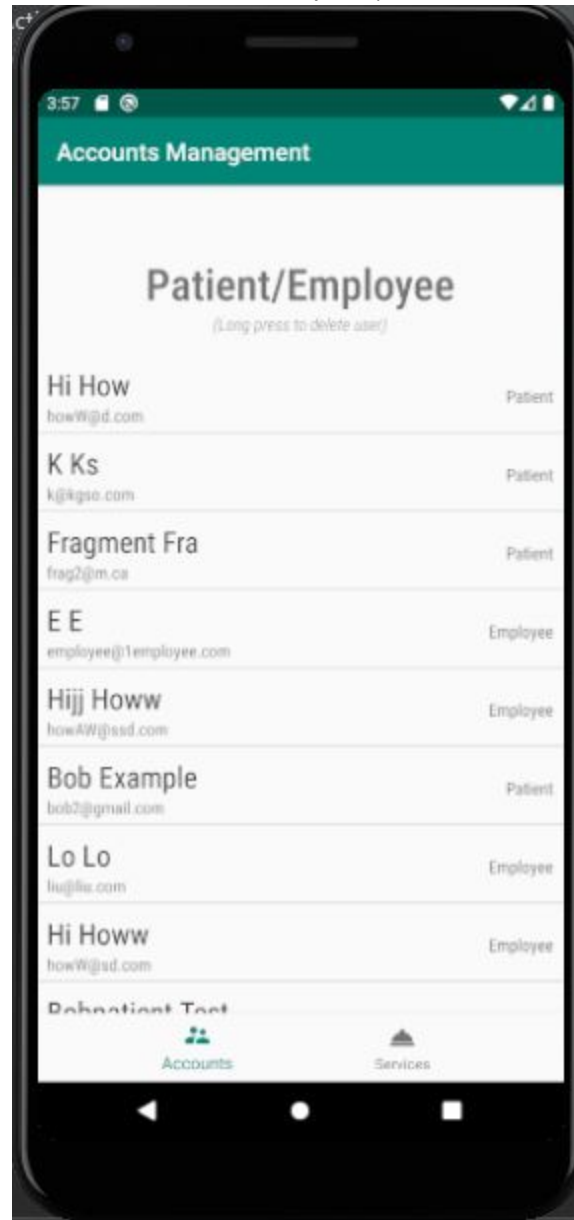
Password

LOGIN

Écran 5 - Écran d'accueil



Écran 6 - Gestion des comptes (admin seulement)



Note: Cet écran donne des boutons différents si vous êtes connectés en tant qu'administrateur, patient ou employé. Chacun permet d'accéder ses propres fonctionnalités.

Écran 7 - Gestion de services (admin seulement)

Services Management

Service name

Select service performer : Doctor

Add

Services

Service	Performer
Fitness	Staff
Nursing	Doctor
Dancing	Staff
Laundry	Staff
Soccer	Doctor

Accounts Services

Écran 8 - Modification d'une clinique (employé seulement)

Modify Clinic

Clinic Name

Cliniquetest

Clinic Details

Address

150 Laurier

Ottawa ON

Phone

6131234567

Payment Methods

Cash

ADD

Insurance Types

Insurance

ADD

Services

Nursing

ADD

Payment Methods

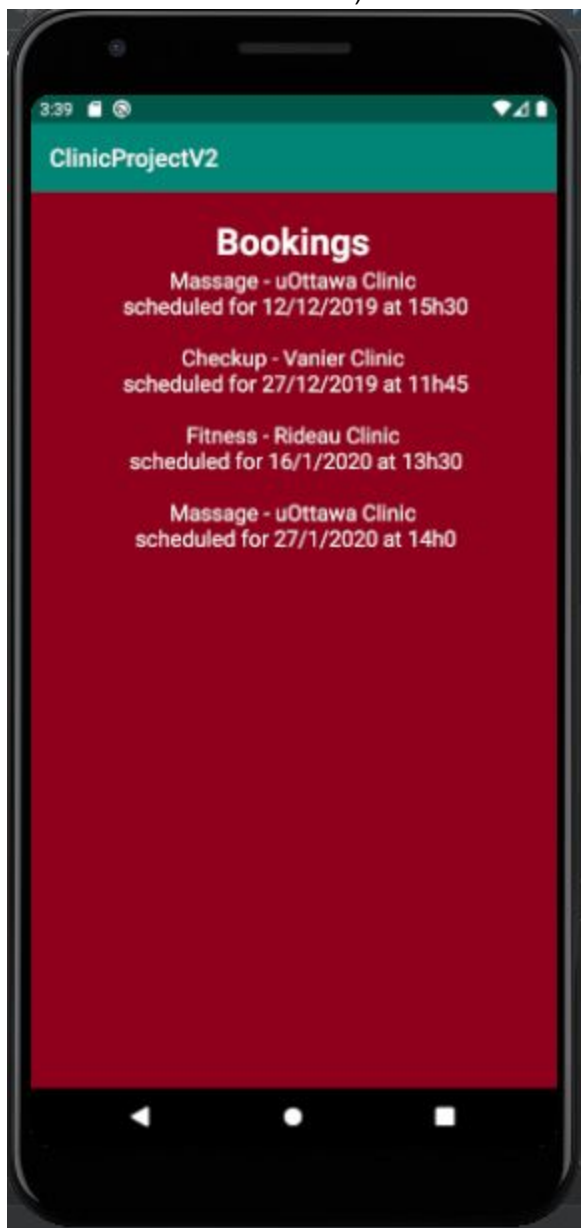
Credit

REMOVE

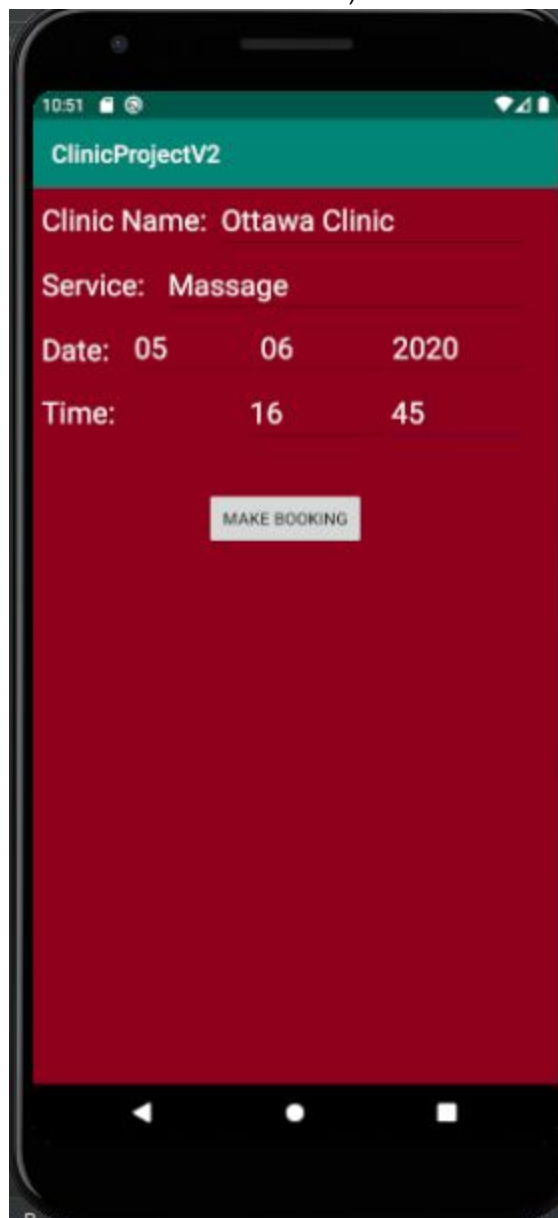
Insurance Types

CANCEL SAVE CHANGES

Écran 9 - Voir vos rendez-vous (Patient seulement)



Écran 10 - Créer un rendez-vous (Patient seulement)



Les leçons apprises / Suggestions

Lors de ce projet, c'est évident que nous avons beaucoup de différents aspects à balancer. Non seulement nos autres cours représentaient un obstacle en termes de temps consacré à l'application, mais le projet lui-même a également requis plusieurs heures. Ainsi, dès le départ nous avons dû apprendre à bien communiquer afin de bien travailler en équipe.

Également, nous avons réalisé que prendre de l'avance dans nos tâches est un atout. En effet, peu importe la simplicité de la tâche, des problèmes imprédictibles apparaissent. Par exemple, un « push » sur GitHub a ajouté du code qui a brisé une classe.

Finalement, nous avons appris beaucoup de choses lors de ce projet, et il serait impossible de toutes les énumérer. Non seulement sortons-nous de ce projet avec plus de connaissances techniques, mais aussi avec plus de capacités à exécuter nos tâches en équipe.

Conclusion

Pendant ce projet, on a tous beaucoup appris à propos de la programmation des applications mobile avec Android Studio. C'était une bonne occasion de mettre en oeuvre les compétences qu'on a développé depuis l'année passée avec Java. On a aussi développé d'autres compétences importantes en génie logiciel, comme par exemple Git et les diagrammes UML.

De plus, on a appris comment mieux travailler avec nos collègues pour compléter une application. En tant qu'équipe, nous avons réussi à programmer et développer toute les fonctionnalités nécessaires pour cette application. Nous nous sommes également entraidé pour satisfaire les exigences du projet.

Finalement, nous sortons tous de ce projet avec de meilleures techniques de travail et de coopération avec nos pairs.