

Manuel d'utilisation

Inscription et Connexion

Lorsque l'on ouvre l'application **Task Me** pour la première fois, on arrive sur la page de connexion (Fig 1)

L'utilisateur peut alors se connecter avec ses identifiants (e-mail et mot de passe) ou bien avec Facebook. Si l'utilisateur est nouveau et ne possède donc pas encore de compte Task Me, il peut utiliser le bouton **Create a new account** qui lui permet d'accéder à l'écran de création de compte (Fig 2).

Une fois que l'utilisateur a rempli toutes ses informations (nom, prénom, mail et mot de passe), son compte est créé dans la base de données et il est automatiquement connecté. L'utilisateur arrive alors sur l'écran principal.

Figure 1: Connexion

Figure 2: Création de compte

Groupes et chat

L'application **Task Me** fonctionne avec des groupes. Lorsque l'on s'inscrit sur l'application, la première chose à faire est de créer un groupe. On peut choisir le nom du groupe, et chercher ses amis inscrits sur l'application avec leurs noms, prénoms et adresse mail. (Fig 3)

Une fois un groupe créé, tous les membres du groupe ont accès au chat de celui-ci ainsi qu'à l'onglet de création de tâche. Ils peuvent donc s'envoyer des messages et créer des défis (voir Fig 5 et Fig 6).

Si vous souhaitez quitter un groupe auquel vous appartenez, sur l'écran où s'affichent les groupes (Fig 4), en cliquant sur les trois points en haut à droite on accède aux paramètres qui permettent de se déconnecter, de modifier les données du compte ou de quitter les groupes que l'on souhaite quitter.

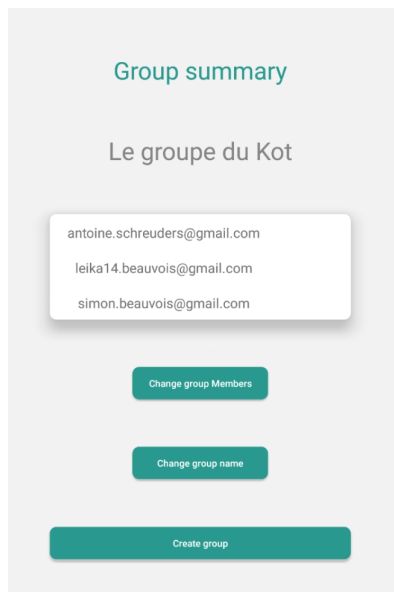


Figure 3: Ajout de membres dans un groupe

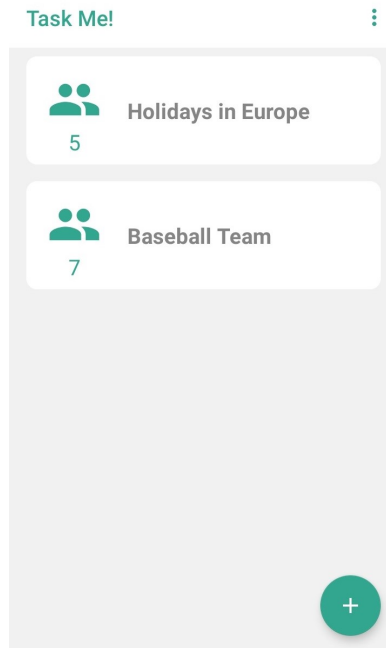


Figure 4: Affichage des groupes

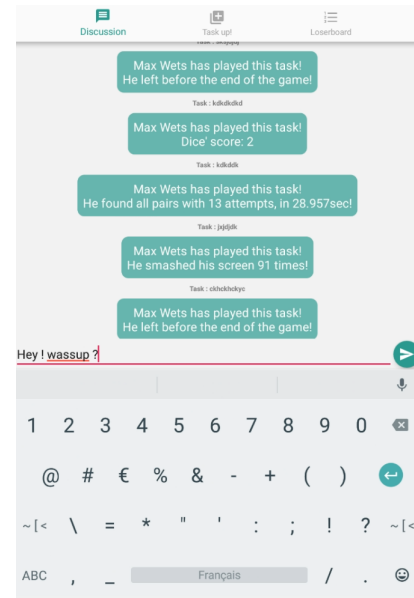


Figure 5: Chat de groupe

Tâches et défis

Le but de l'application est de créer des défis pour décider qui va devoir réaliser une tâche. Les tâches comportent trois difficultés (facile, moyenne et difficile) ainsi qu'un nom (voir Fig 6). Une fois la tâche créée, le défi s'affiche dans le chat pour tous les membres du groupe et chacun doit y jouer (il s'afficherait en haut de l'écran de la Fig 5). Le perdant du défi devra réaliser la tâche. Le dernier onglet du menu des groupes est le **Loserboard** : il maintient un classement des perdants des défis. Perdre un défi facile compte pour une étoile, un défi moyen deux étoiles, et un défi difficile trois étoiles, il vaut donc mieux être le dernier de ce classement que le premier... (Fig 7).

Il est possible d'actualiser cette page, ainsi que la page où les groupes sont affichés, si on est dessus en même temps qu'un ami ait fini de jouer son mini-jeu en glissant son doigt sur l'écran de haut en bas.

Mini-jeux

Il y a une dizaine de mini-jeux divers liés à des difficultés différentes, une explication de comment jouer propre à chaque jeu est affichée avant de commencer le jeu. Lorsque l'utilisateur a fini de le lire et appuie sur "j'ai compris" le mini-jeu se lance, le talent ou la chance déterminera l'issue du défis, et qui devra, de bonne foi, réaliser la tâche.

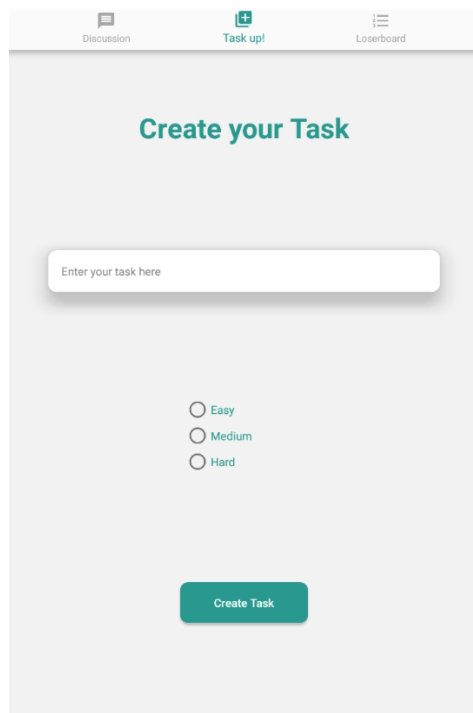


Figure 6: Création de tâches

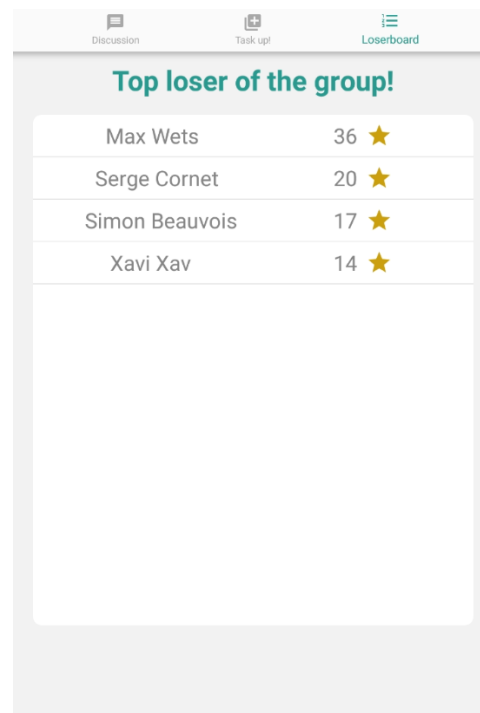


Figure 7: Loserboard

Pistes d'amélioration

Si nous avions eu plus de temps pour développer cette application, il y a certains points que nous aimerions améliorer (et que nous allons probablement améliorer):

- Pouvoir se connecter avec Google. Nous avons déjà la possibilité avec Facebook, pourquoi pas rajouter avec Google.
- Pouvoir voter si oui ou non on accepte un défi.
- Lorsqu'un utilisateur s'inscrit, vérifier si son adresse mail est valide.
- Rajouter des minis-jeux pour avoir plus de diversité et d'amusement avec notre application.
- Actuellement lorsqu'une **task** est en cours, elle reste affichée 20 minutes sur le chat du groupe de sorte à ce que tout le monde puisse voir qu'il y en a une en cours. Nous aimerions que si chaque personne l'aie jouée elle ne s'affiche plus cela nous paraît plus cohérent.
- Faire en sorte que lorsqu'on crée une **task** une notification soit envoyée à chaque appareil sur lesquels les personnes du groupe respectif sont connectés.

Conclusion

Tout au long de ce projet, nous avons développé notre application en utilisant la *méthode agile*. Notre quadrimestre était séparé en plusieurs cycles (*sprints*) où nous avançons dans la programmation de **Task Me** et pour chaque fin de cycle nous avons un feedback d'un utilisateur pour ce que nous avons fait.

Nous avons trouvé que cette méthode permettait d'améliorer grandement notre efficacité tant en rapidité qu'en qualité de développement. Le fait d'avoir plusieurs sprints nous forçait à travailler dès le premier jour et à avoir une application fonctionnelle à chaque fin de cycle. Cela nous permettait de voir directement si ce que nous avons fait répondait à nos attentes, et celles du client, ou bien si nous devions changer quelque chose. Contrairement à si nous n'avions pas utilisé cette méthode, nous aurions probablement vu nos erreurs

bien plus tard et les corriger nous aurait pris plus de temps et plus de modifications.

Chaque cycle, nous nous fixions des petits objectifs et nous estimions le temps que chaque tâche nous prendrait. Nous avons remarqué que bien souvent nous avons sous-estimé le temps que nous prendrait chacune d'entre elles, mais le fait de devoir séparer l'implémentation de notre application en pleins de petites tâches nous a été très utile pour savoir pointer du doigt les parties les plus utiles et indispensables pour un bon fonctionnement de notre application.

Un autre point de cette méthode que nous avons apprécié est le fait que le client puisse avoir une vision différente de l'expérience de l'utilisateur que nous. Ceci permettait d'améliorer certaines choses qui ne nous paraissaient pas spécialement importante ou tout simplement auxquelles nous n'avions pas pensées.

Nous avons aussi utilisé un tableau partagé d'avancement des choses à faire pour notre projet (**Trello**). De cette façon chaque idée qui nous venait pouvait être écrite avant qu'elle ne soit oubliée et, si quelqu'un d'autre du groupe avait du temps, pouvait développer l'idée quand il le souhaitait.

Nous finirons par dire qu'aucun de nous n'avait déjà travaillé en utilisant cette méthode et que nous avons trouvé que programmer avec celle-ci nous a vraiment été favorable. Nous sommes arrivés à une application qui reflète ce à quoi nous avons pensé dès les premiers jours.

Annexe

Idée 1 : Task Me

Task Me

Challenge your friends

Create groups with your friends, challenge them and play mini-games to know who is the loser! let them do the chores!

