



INFOB318: Projet Individuelle

---

# User Guide du projet Clothed

---

Author: Bruge Christian Tchatchoua  
client: Babette Diguardia

# Préface

Bienvenue dans la documentation de Clothed

## Voici comment le code sera structuré

Voici un aperçu de l'organisation de la documentation. Cela vous aidera à savoir où chercher ce qui vous intéresse.

- Le chapitre sur **l'introduction** vous donne une idée générale de l'application web.
- Le chapitre sur **Mes premiers pas** vous prend par la main à travers des tutoriels et une documentation pour ceux qui débutent.
- Le chapitre sur **guide d'installation** explique comment vous pourrez faire pour lancer l'application en local
- le chapitre sur **Le Guide d'utilisation** Vous mène vers les différentes pages et explique à quoi servent les différents boutons et composants.

# Contents

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Préface</b>                                | <b>1</b>  |
| <b>1 Introduction</b>                         | <b>3</b>  |
| 1.1 Objectif . . . . .                        | 3         |
| 1.2 Pubique cible . . . . .                   | 3         |
| 1.3 Les fonctionnalités principales . . . . . | 3         |
| 1.4 License . . . . .                         | 3         |
| <b>2 Mes premiers pas</b>                     | <b>4</b>  |
| 2.1 Outils nécessaire et conseiller . . . . . | 4         |
| <b>3 guide pour lancer l'application</b>      | <b>10</b> |
| <b>4 Le Guide d'utilisation</b>               | <b>11</b> |
| 4.1 page d'accueil . . . . .                  | 11        |
| <b>5 À propos</b>                             | <b>20</b> |
| 5.1 Licence . . . . .                         | 20        |
| 5.2 contacte . . . . .                        | 20        |

# Chapter 1

## Introduction

### 1.1 Objectif

**Clothed** est une application web conçue pour permettre le partage de vêtements et autres articles entre particuliers. L'objectif est de fournir une plateforme facile à utiliser pour aider les personnes à obtenir les biens dont elles ont besoin facilement pour éviter le gaspillage de ressources. l'application a particulièrement été pensée pour mieux s'adapter aux personnes âgées.

### 1.2 Publique cible

L'application a été conçue pour toute personne intéressée ou qui désire faire ou recevoir des dons gratuitement et en toute liberté. L'application est également en open source, donc elle est accessible et peut être utilisée comme modèle de base pour développer une application plus performante.

### 1.3 Les fonctionnalités principales

Voici les fonctionnalités principal de l'application

- Création de compte
- Messagerie
- fonction de filtre d'articles
- import, export d'image

### 1.4 License

L'interface et la bibliothèque sont sous la licence **MIT Licence**. Si vous souhaitez avoir plus d'informations, vous pouvez vous rediriger vers la section **Licence** de la rubrique À propos.

# Chapter 2

## Mes premiers pas

Si vous êtes nouveau ou n’avez aucune expérience dans le domaine de la programmation, ce guide vous permettra tout de même d’être en mesure de d’avoir access au code de l’application. L’application n’est pas déployée en ligne, donc il faudra impérativement passer par le code pour être en mesure de la lancer.

### 2.1 Outils nécessaire et conseiller

- Visual studio code: C’est l’environnement qui va contenir le code. Choisissez la version adaptée à votre système d’exploitation.
- Xampp: L’outil qui fera le lien entre vous et l’espace qui va stocker toutes vos informations.

cette documentation va utiliser le système d’exploitation Linux comme illustration

#### Les dépendances à installer

- node js à installer en utilisant la commande **sudo apt install node** via le terminal (pour accéder au terminal, il suffit d’aller dans la barre de recherche des applications et de faire la recherche du terminal.)

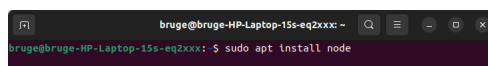


Figure 2.1: installation node

- Installez Vue.js via la même méthode en entrant dans le terminal : **sudo apt install vue3**

accéder au répertoire du code source en faisant un clique sur le lien qui suit : [https://github.com/UNamurCSFaculty/2324\\_INF0B318\\_Clothed1.git](https://github.com/UNamurCSFaculty/2324_INF0B318_Clothed1.git). Cette URL va vous diriger vers une page similaire à :

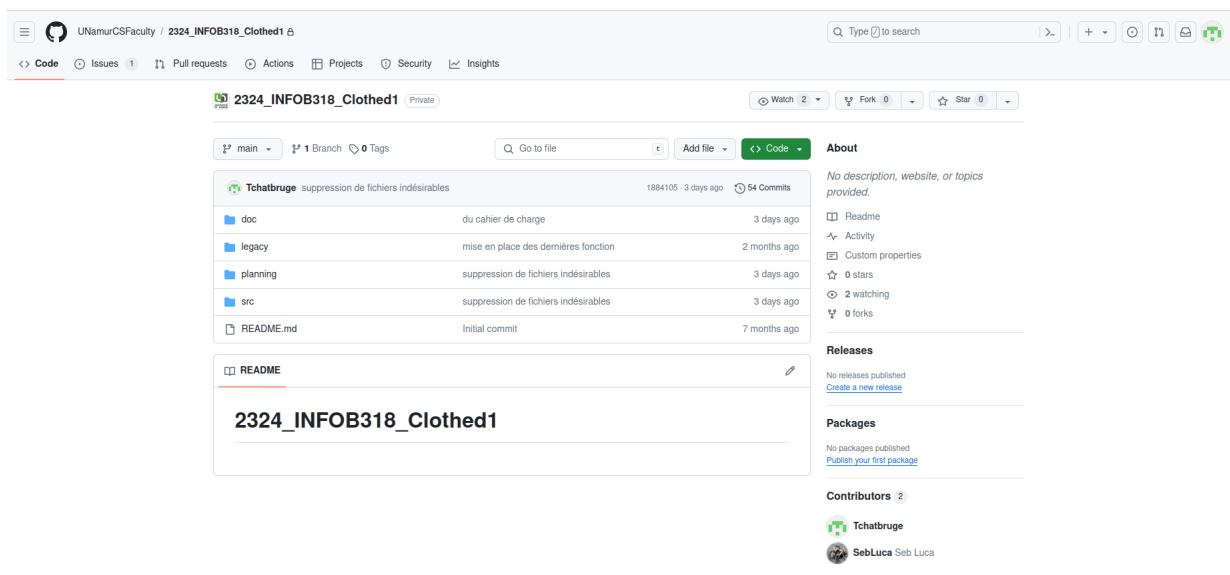


Figure 2.2: page git

Cliquez sur le bouton vert nommé **code** et faite une copie de l'url qui s'affiche

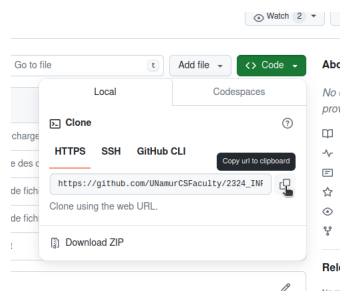


Figure 2.3: clone git

Après avoir copier le lien, ouvrez **visual studio code** que vous avez téléchargé. lors de l'ouverture, une page similaire à celle ci doit être obtenu

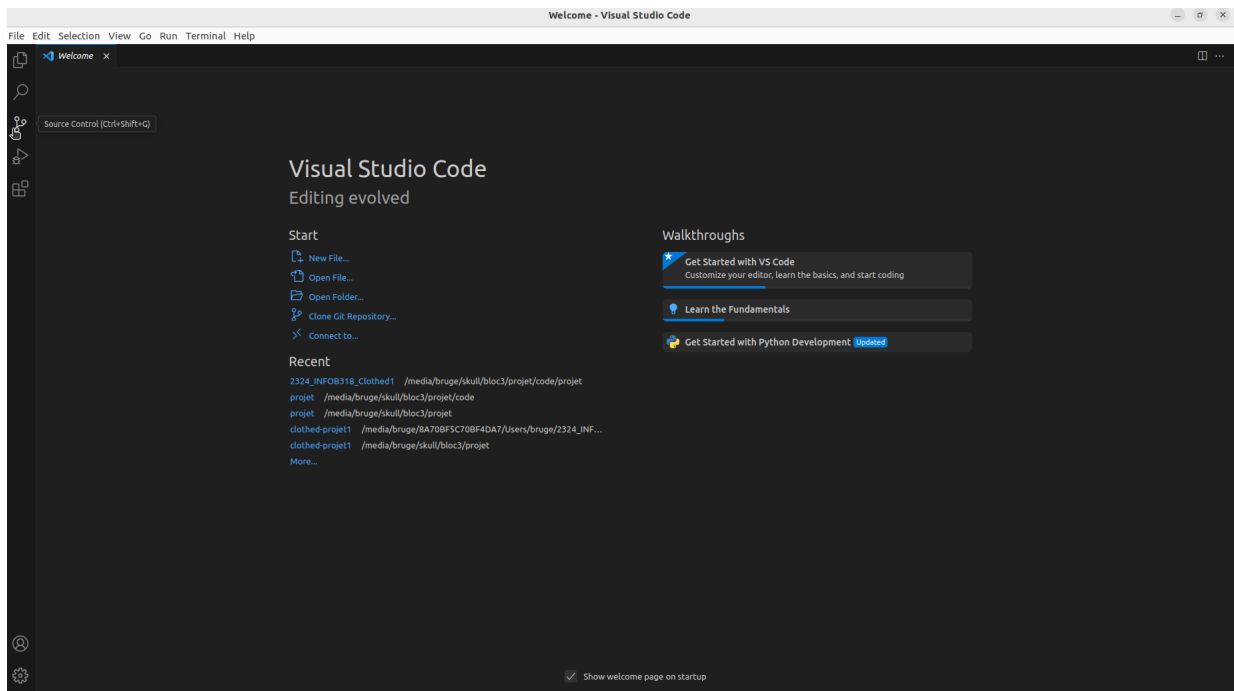


Figure 2.4: visual studio

vous pourrez donc aller sur le bouton **Source control** .

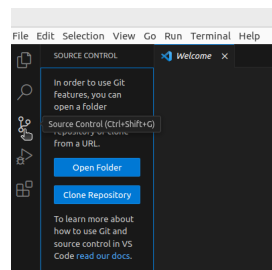


Figure 2.5: version controle

cliquez sur le bouton et une barre de tâche va apparaître

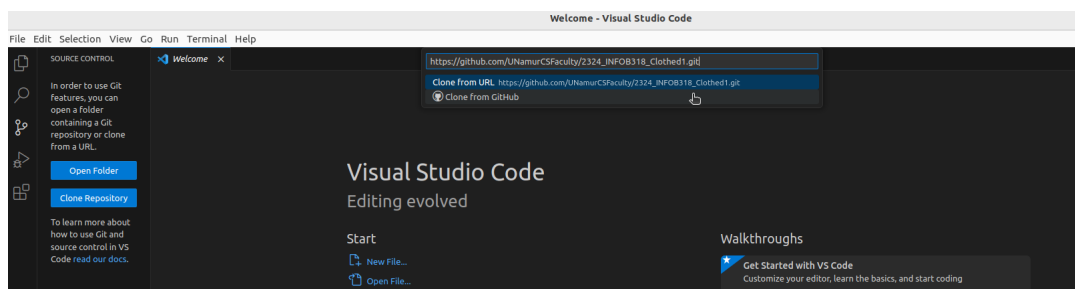


Figure 2.6: barre visual studio

Coller le text copier et appuyer sur **ENTER** sur votre clavier. Le code sera cloné et vous pourrez le voir.

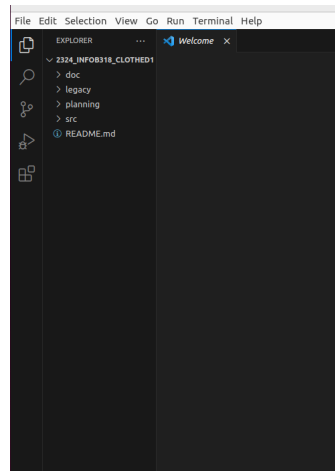


Figure 2.7: code projet

Suivez les étapes suivantes :

- ouvrez le terminal

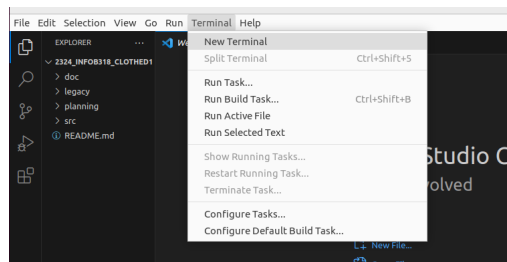


Figure 2.8: terminal

- entrez les commandes comme suit : il est divisé en deux parties  
pour `node_app` entrez exactement se que vous voyez à l'image

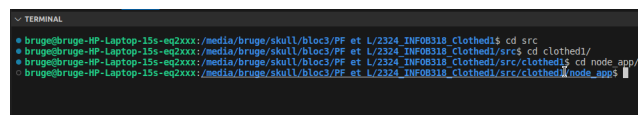


Figure 2.9: chemin vers node

- ouvrez un autre terminal. l'image ci dessous montre comment faire:

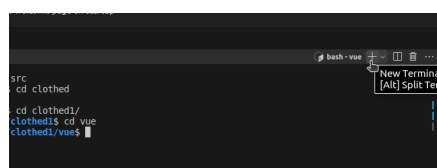


Figure 2.10: deuxième terminal



**pour vue entrez exactement se que vous voyez à l'image**

- entrez les commandes comme suit : il est divisé en deux parties **pour vue entrez exactement se que vous voyez à l'image**

```

# bruce@bruce-HP-Laptop-15s-eq2xxx:/media/bruce/skull/bloc3/PF et L/2324_INF08318_Clothed1$ cd src
# bruce@bruce-HP-Laptop-15s-eq2xxx:/media/bruce/skull/bloc3/PF et L/2324_INF08318_Clothed1/src$ cd clothed
bash: cd: clothed: No such file or directory
# bruce@bruce-HP-Laptop-15s-eq2xxx:/media/bruce/skull/bloc3/PF et L/2324_INF08318_Clothed1/src$ cd clothed/
# bruce@bruce-HP-Laptop-15s-eq2xxx:/media/bruce/skull/bloc3/PF et L/2324_INF08318_Clothed1/src/clothed1$ cd vue
# bruce@bruce-HP-Laptop-15s-eq2xxx:/media/bruce/skull/bloc3/PF et L/2324_INF08318_Clothed1/src/clothed1/vue$

```

Figure 2.11: chemin vers vue

- installer npm via la commande **sudo apt install npm** a partir de n'importe quelle terminal.
- lancer xampp que vous avez déjà installer.
- Installer les dépendances du projet : c'est à dire entrez la commande (sudo apt install axios bootstrap core-js veaury vuex vue-router vue react-chat-engine-pretty) dans le navigateur ayant vue.
- Créer un compte sur chatengine.io, créer un nouveau projet et obtenez les clés de configuration du projet.

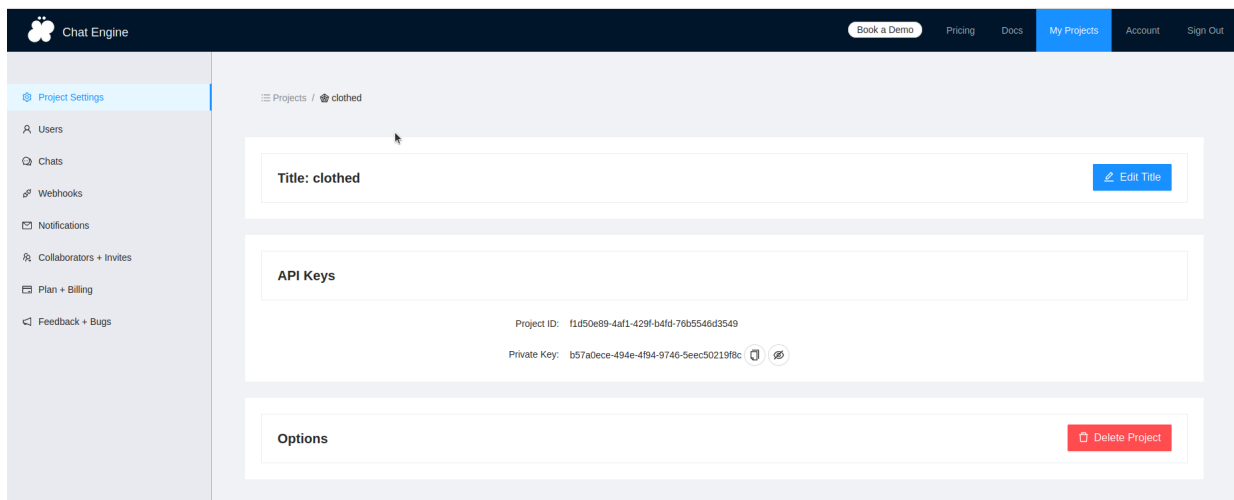


Figure 2.12: clé de configuration

- Allez dans le fichier env et modifier les clés en fonction de se que vous aurez.

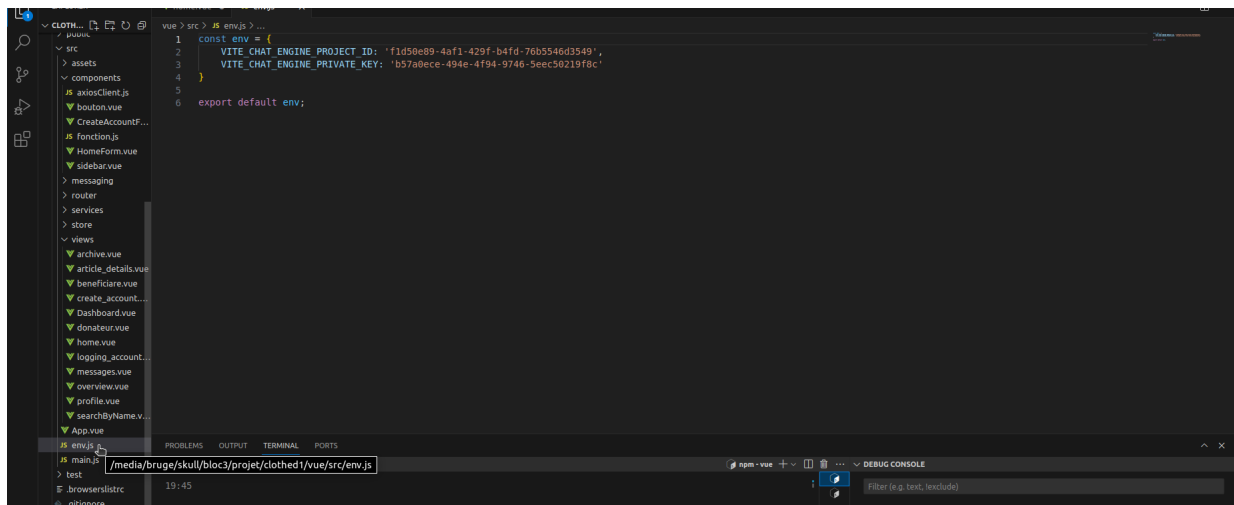


Figure 2.13: modification des clés

# Chapter 3

## guide pour lancer l'application

### Configuration Requise

Pour lancer l'application, il suffira d' :

- Aller dans le terminal de vue et entrez la commande: **npm run serve**
- Aller dans le terminal de node\_app et entrez la commande: **npm start**

la configuration se fera automatiquement avec la page web du site qui sera obtenu au travers du lien local dans :

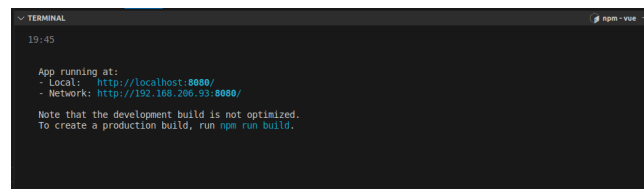


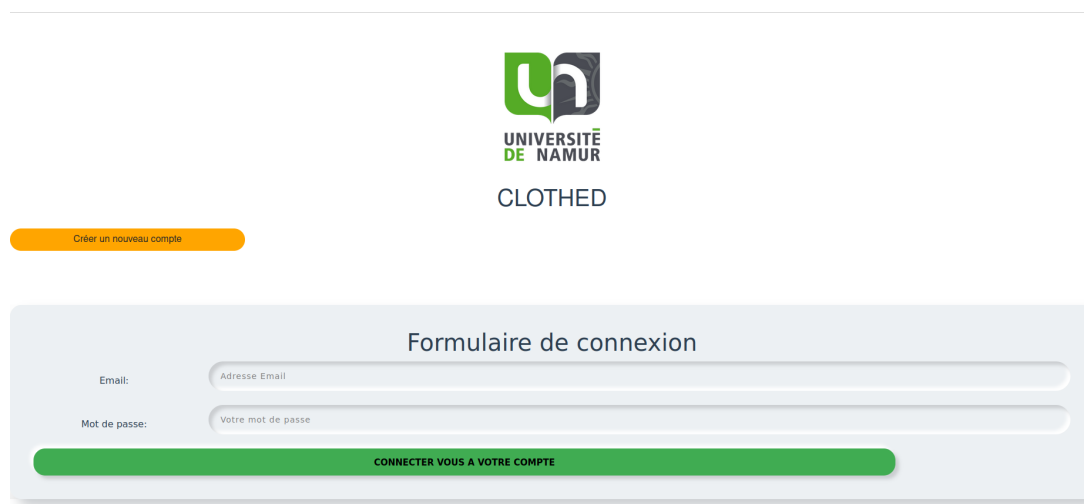
Figure 3.1: chemin vers node

# Chapter 4

## Le Guide d'utilisation

### 4.1 page d'accueil

la page d'accueil est standard et plutôt simple à comprendre



The screenshot shows the login interface of the CLOTHED application. At the top center is the logo of the University of Namur, which consists of a stylized 'UN' in green and grey, with the text 'UNIVERSITÉ DE NAMUR' and 'CLOTHED' below it. To the left of the login form is an orange button labeled 'Créer un nouveau compte'. The login form itself is a light blue box titled 'Formulaire de connexion'. It contains two input fields: 'Adresse Email' and 'Votre mot de passe'. To the left of these fields are labels 'Email:' and 'Mot de passe:'. At the bottom of the form is a green button labeled 'CONNECTER VOUS A VOTRE COMPTE'.

Figure 4.1: page d'accueil

- **Le formulaire de connexion** contient les champs nécessaires pour se connecter à l'application. Il nécessite un email et un mot de passe pour effectuer l'authentification. Le bouton, **connectez-vous à votre compte** permet d'effectuer la requête qui va vous permettre de vous connecter si l'email et le mot de passe correspondent.

Veiller au préalable, vous rassurez que vous avez un compte déjà créer et fonctionnelle pour effectuer l'authentification. Si vous n'avez pas de compte alors, vous pouvez :

Utilisez le bouton **Créer un nouveau compte** , Cela va vous diriger vers la page de création de compte.

L'image suivante montre cette section après que le bouton a été cliqué.

Figure 4.2: page de création de compte

La création du compte nécessite que tous les champs soient remplis. Après quoi, il vous suffira simplement de cliquer sur le bouton **Créer votre compte** pour enregistrer votre profil.

Un message similaire à celui-ci est censé apparaître.

Figure 4.3: page de création de compte

Après la création du compte, vous serez redirigé vers la page de connexion où vous pourrez vous connecter en utilisant vos identifiants.

- Après l'authentification, vous serez redirigé vers la page de garde où vous aurez deux options pour continuer votre expérience dans l'application web clothed.

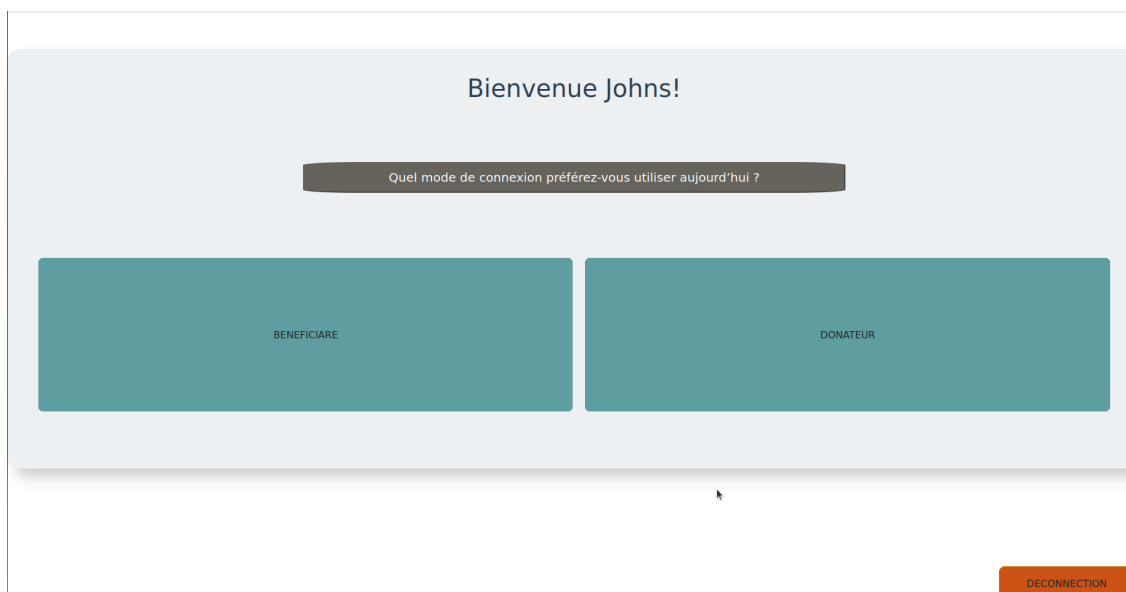


Figure 4.4: page de garde

Aller sur la partie donateur implique que vous souhaitez importer l'article que vous aimeriez donner. Cette section vous donne la possibilité de caractériser le type d'article que vous souhaitez offrir en l'affichant aux yeux de tous dans la section dont nous reviendrons plus tard (Bénéficiaire).

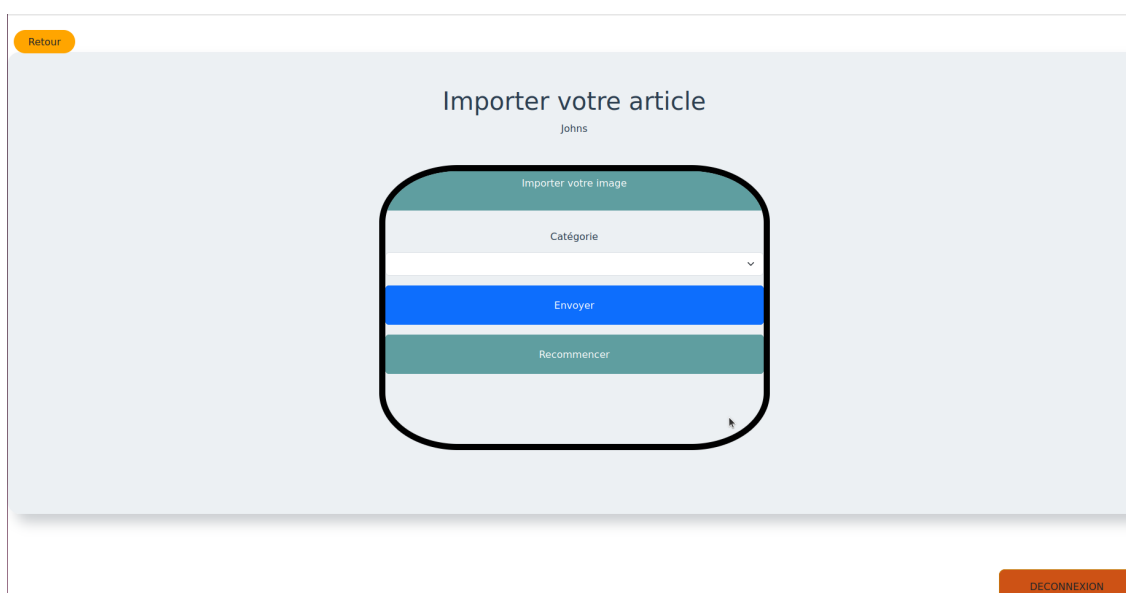


Figure 4.5: page donateur

De là, pour importer et envoyer une image, c'est très simple : il suffit de cliquer sur le bouton 'Importer votre article'. Cela ouvrira la fenêtre suivante.

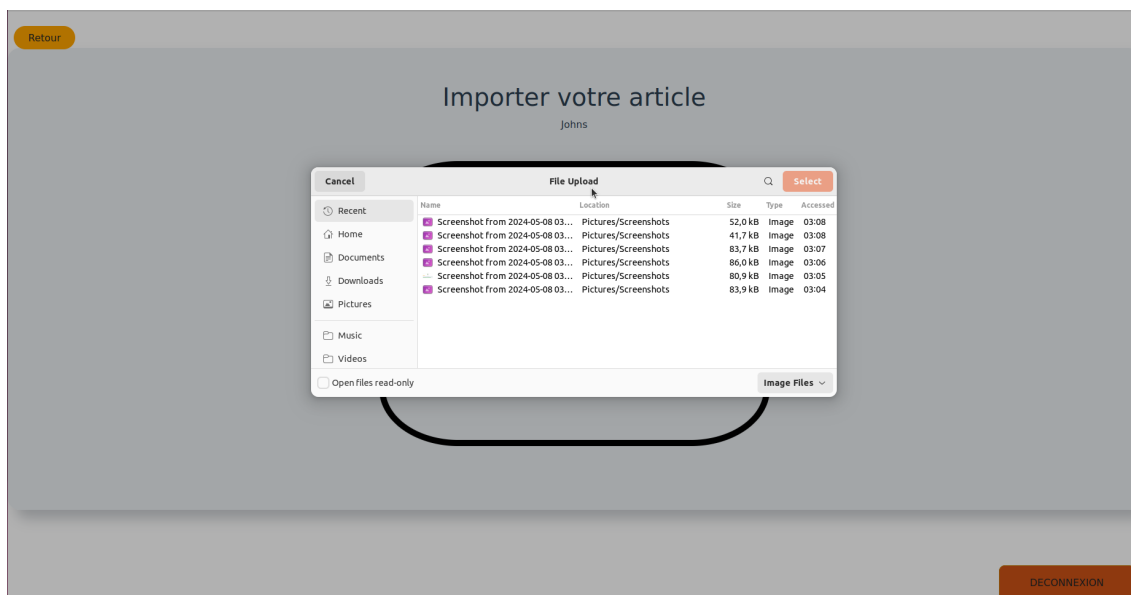


Figure 4.6: import d'image

Après avoir choisi l'image représentant l'article que vous souhaitez donner, vous pourrez sélectionner la catégorie correspondante. Une fois cela fait, vous pourrez cliquer sur le bouton 'Envoyer'. Un message similaire à celui-ci apparaîtra.



Figure 4.7: réussit import

Ce message indique que votre image a bien été enregistrée et est désormais disponible et visible pour tous les autres utilisateurs. Pour pouvoir visualiser votre article ou ceux des autres utilisateurs, vous devez revenir en arrière via le bouton **Retour** et vous diriger vers la section **Bénéficiaire**.

- La section bénéficiaire vous donne la possibilité de voir tous les articles disponibles, avec le nom des utilisateurs auquel ils sont reliés. l'image suivante donne un aperçu de cette section.

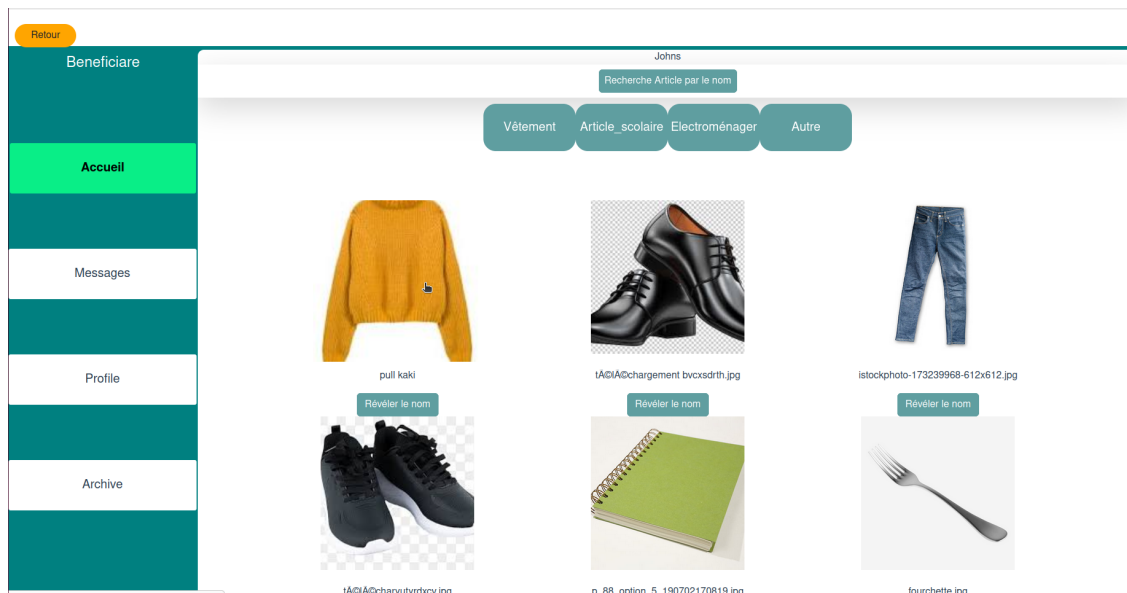


Figure 4.8: réussit import

Comme on peut le voir, cette section comporte plusieurs composants que nous allons examiner un à un.

- **Les boutons de filtres :** ces boutons qui se trouve tout en haut de la page sont principalement utiliser pour filtrer les images en fonctions de leur catégorie. cliqué sur l'un de ces boutons va nous permettre d'obtenir toutes les images associer a cette catégorie. un exemple illustratif est comme suit :

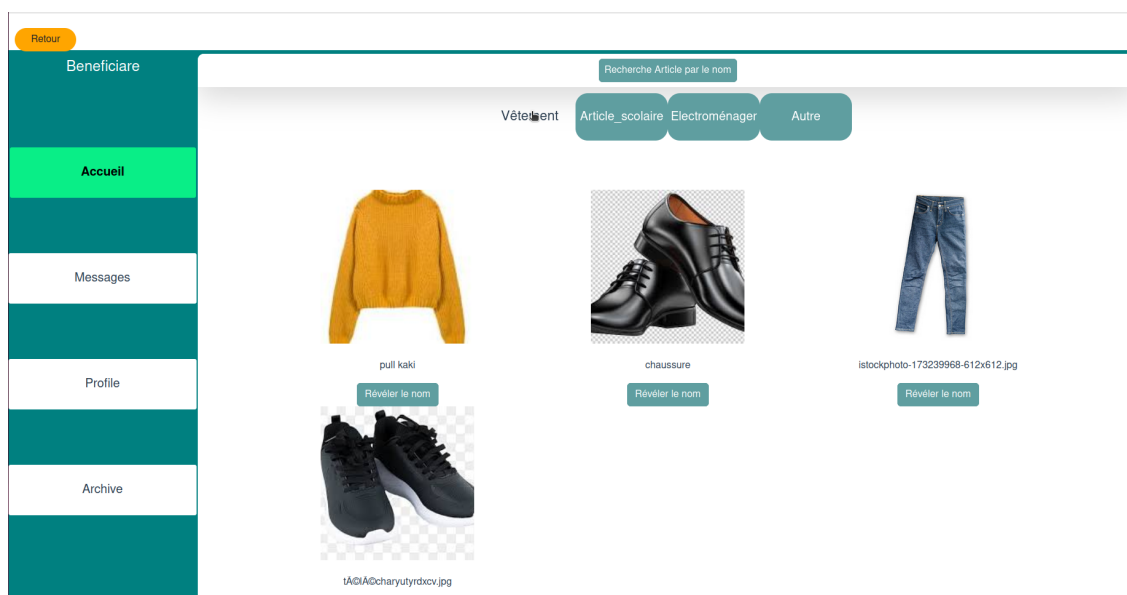


Figure 4.9: images par catégorie



En plus de caractériser par catégorie, le bouton Recherche par le nom nous permet d'exécuter une requête qui filtrera les résultats en fonction du nom entré.

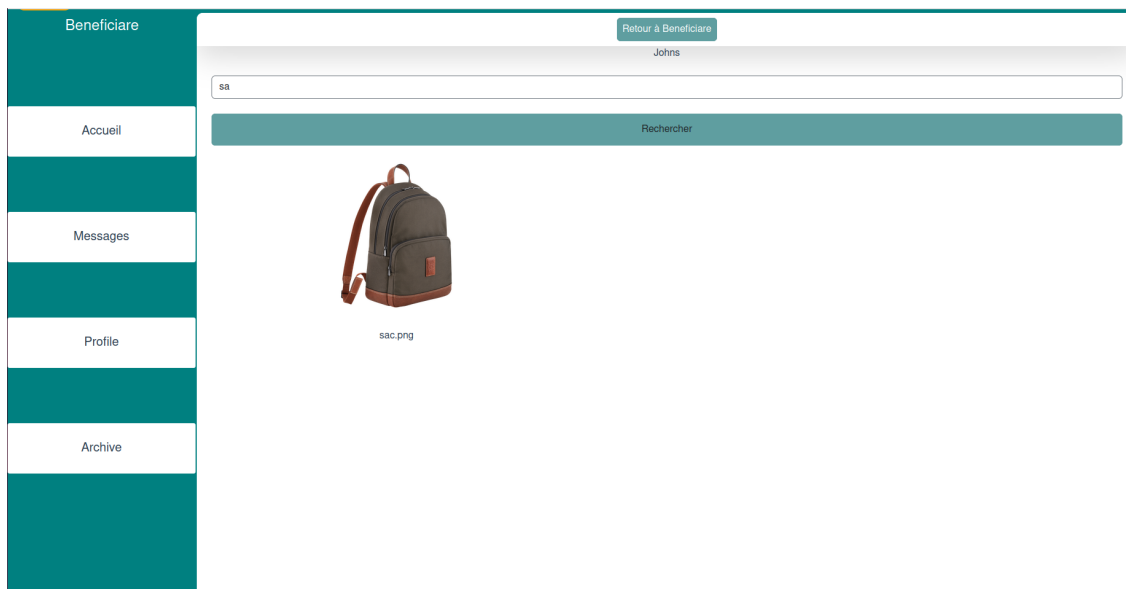


Figure 4.10: recherche par le nom

- Le bouton **révéler nom** nous permet de montrer le nom de l'utilisateur qui possède l'image

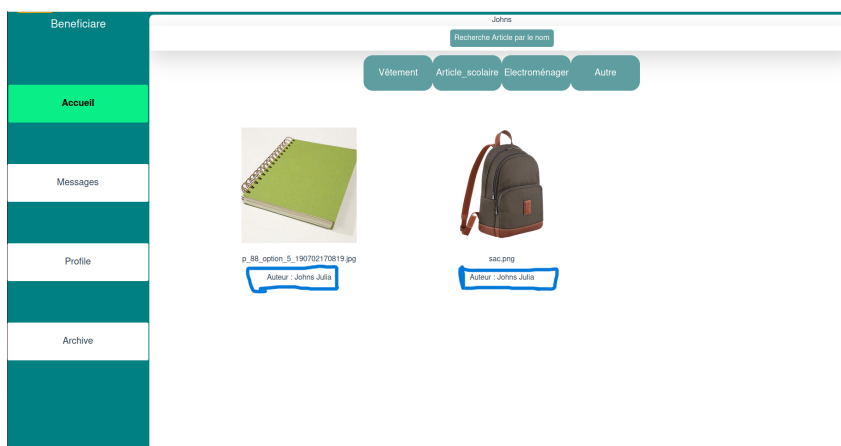


Figure 4.11: montre le nom

- En plus des boutons visibles, nous avons la possibilité de cliquer sur l'image qui nous intéresse. Celle-ci va nous rediriger vers une page qui nous donnera la possibilité soit de contacter le propriétaire de l'article, soit d'archiver l'article.

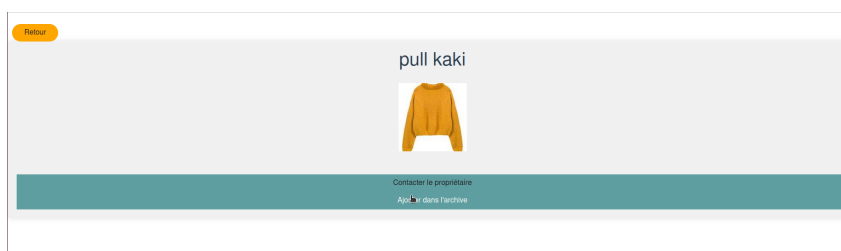


Figure 4.12: article

- **Message :** Cette section nous permet de communiquer entre utilisateurs. Elle offre la possibilité d'engager des conversations entre utilisateurs et de créer des groupes pour effectuer des échanges, au cas où plusieurs personnes seraient intéressées par un article. Cela permet des arrangements à l'amiable, étant donné la nature de partage qui caractérise le thème de l'application.

voyons à quoi représente cette section avec les composants qui la caractérise.

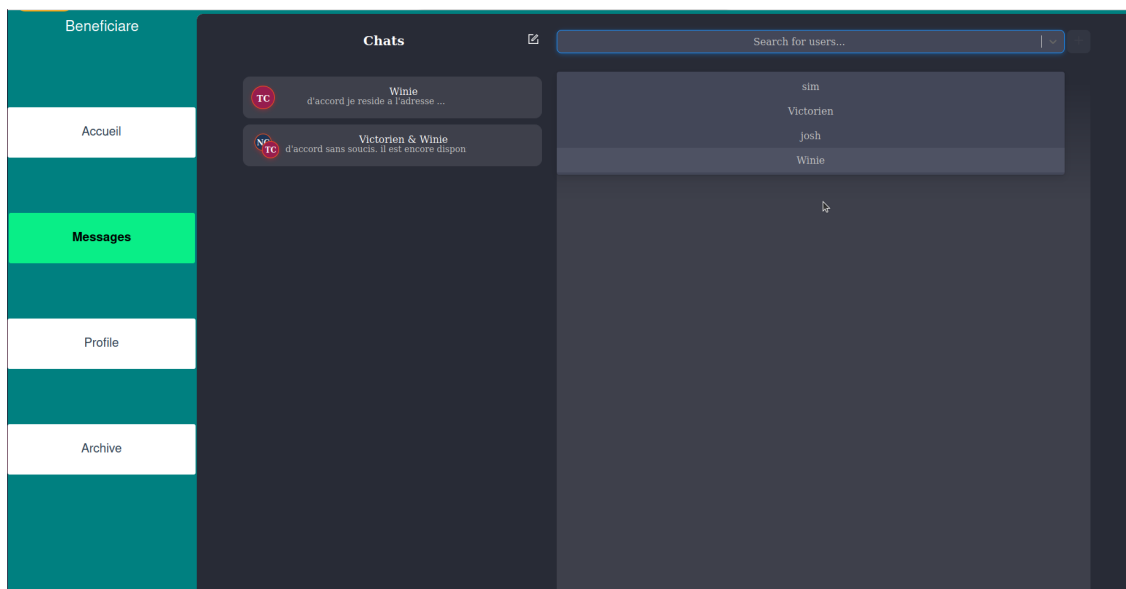


Figure 4.13: messagerie

cette image nous montre un exemple illustratif de la page de messagerie d'un utilisateur. l'image ci-dessous nous montre les boutons essentiels si on souhaite entamer une conversation.

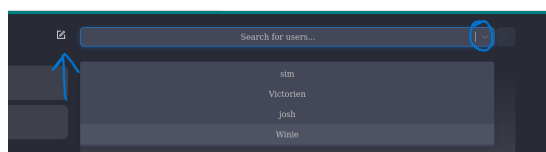


Figure 4.14: messagerie

- Le bouton indiqué par une flèche nous permet d'ouvrir la barre qui relie aux utilisateurs, et celui entouré nous permet d'afficher tous les utilisateurs ayant

des articles. Il nous suffit donc de choisir la personne qui nous intéresse et de commencer la conversation.

les images suivantes montres des exemples de conversation entrent entre deux utilisateurs et un autre constituer d'un groupe.

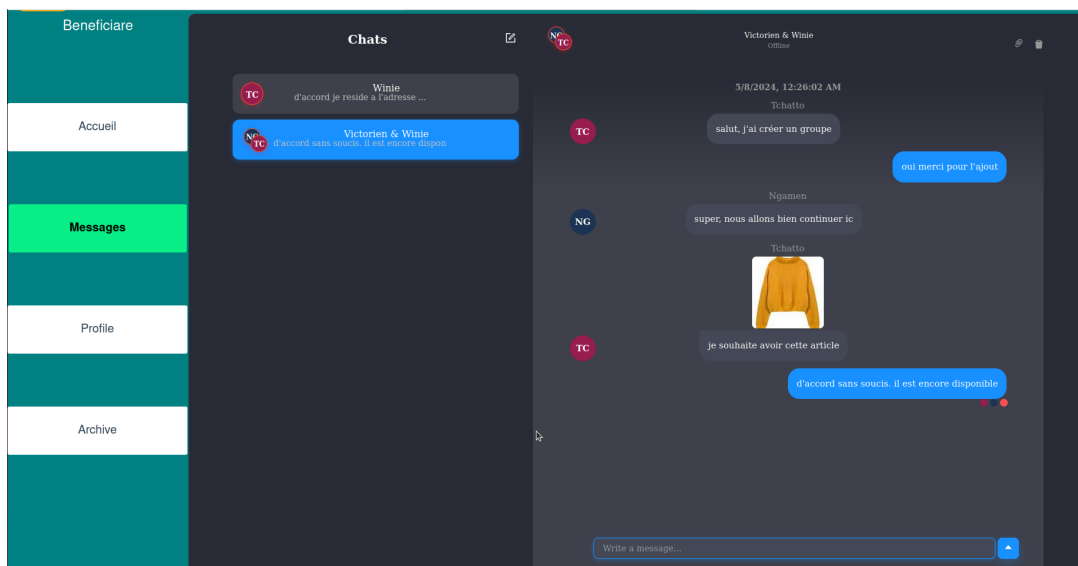


Figure 4.15: messagerie de groupe

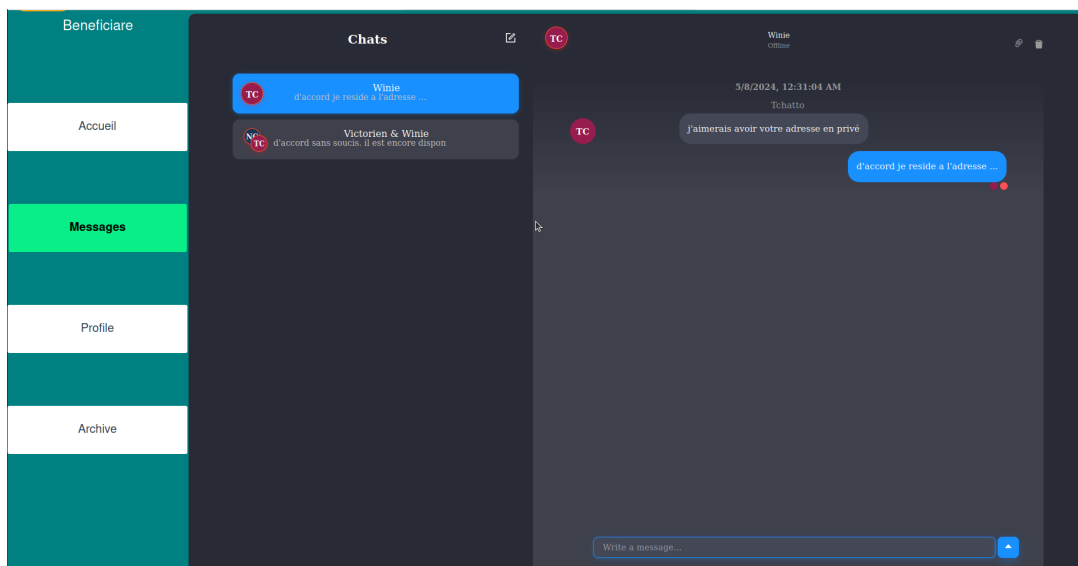


Figure 4.16: messagerie simple

- **Le profil** : Cette section fait ressortir toutes les informations qui caractérisent l'utilisateur.

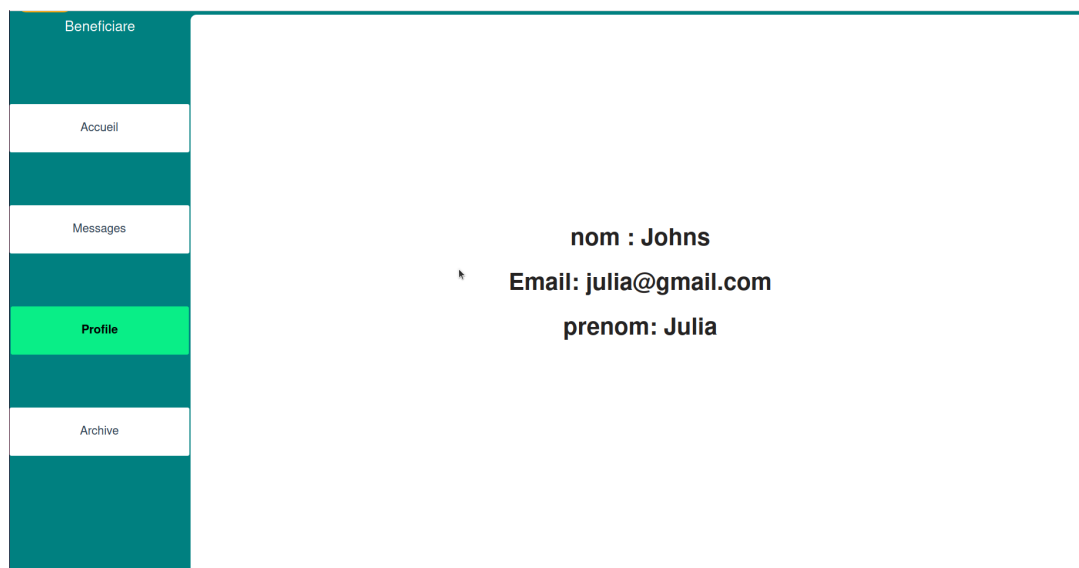


Figure 4.17: profile

- **L'archive :** Dans cette section, l'utilisateur a la possibilité de retrouver toutes ses images, y compris celles qu'il a décidé de mettre en archive. C'est sur cette page que l'utilisateur peut modifier le nom d'un article et le supprimer. Un utilisateur ne peut supprimer que ses propres articles.

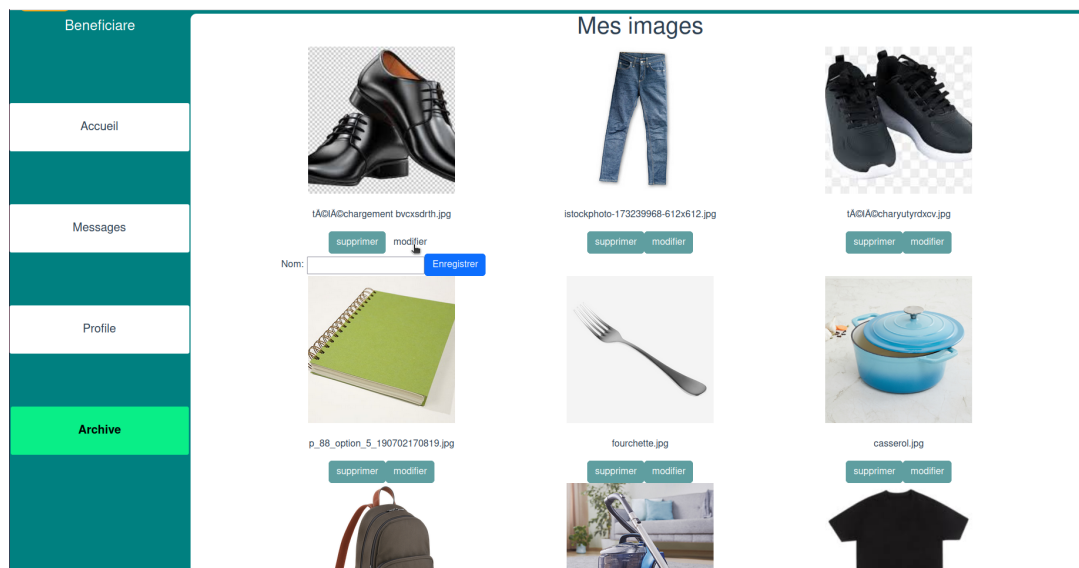


Figure 4.18: archive

- le bouton **modifier** permet de changer le nom de l'article
- le bouton **supprimer** Permet de supprimer définitivement un article de l'application web.

# Chapter 5

## À propos

### 5.1 Licence

La licence est sous MIT licence

#### Puis-je redistribuer l'application ?

Oui, vous pouvez redistribuer et modifier le projet. La licence MIT est une licence de logiciel libre qui permet une grande flexibilité d'utilisation. Voici quelques points clés à propos de cette licence :

- **Liberté de redistribution** : Vous pouvez redistribuer le logiciel, que ce soit gratuitement ou en le vendant.
- **Permission de modifier** : Vous avez le droit de modifier le code source du logiciel sous licence MIT selon vos besoins.
- **Utilisation commerciale** : Vous pouvez utiliser le logiciel dans des projets commerciaux.
- **Peu de restrictions** : La licence impose très peu de restrictions, principalement l'obligation de conserver le texte de la licence dans les copies ou versions substantielles du logiciel.

Cependant, même si la licence MIT est permissive, il est important de toujours conserver la mention de droit d'auteur et le texte de la licence avec le logiciel, même si vous le modifiez ou le redistribuez.

### 5.2 contacte

Pour plus d'informations, vous pouvez envoyer un mail à [bruge.tchatchoua@student.unamur.be](mailto:bruge.tchatchoua@student.unamur.be)