



GPSTL

M2 STL 2016/2017

---

# KasuKasu

## Manuel d'utilisation de l'application

---

*Auteurs*

L'équipe KasuKasu

*Responsable :*

Stéphane DONCIEUX

4 avril 2017

# Table des matières

|          |   |          |
|----------|---|----------|
| <b>1</b> | <b>Présentation de l'application KasuKasu et de ses fonctionnalités</b> | <b>1</b> |
| 1.1      | Présentation de l'application . . . . .                                 | 1        |
| 1.2      | Page d'accueil . . . . .  | 1        |
| 1.3      | Inscription . . . . .   | 2        |
| 1.4      | Connexion . . . . .   | 3        |
| 1.4.1    | Mot de passe oublié : . . . . .   | 4        |
| 1.5      | Tableau de bord . . . . .   | 4        |
| 1.6      | Gestion du profil . . . . .   | 4        |
| 1.6.1    | Modification des informations . . . . .                                 | 5        |
| 1.6.2    | Changement de photo . . . . .   | 5        |
| 1.6.3    | Se mettre en mode vacances . . . . .                                    | 6        |
| 1.7      | Gestion d'amis . . . . .  | 6        |
| 1.7.1    | Rechercher un(e) ami(e) . . . . .                                       | 6        |
| 1.7.2    | Afficher la liste d'amis . . . . .                                      | 7        |
| 1.7.3    | Requêtes de demandes d'ami(e)s . . . . .                                | 8        |
| 1.7.4    | Evaluation des amis . . . . .   | 8        |
| 1.8      | Gestion des groupes d'ami(e)s . . . . .                                 | 10       |
| 1.8.1    | Ajouter un groupe d'ami(e)s . . . . .                                   | 10       |
| 1.8.2    | Ajouter des ami(e)s à un groupe . . . . .                               | 10       |
| 1.9      | Gestion d'objets . . . . .  | 11       |
| 1.9.1    | Rechercher un objet . . . . .   | 11       |
| 1.9.2    | Faire une demande d'emprunt . . . . .                                   | 12       |
| 1.9.3    | Ajouter un objet . . . . .  | 12       |

---

|        |   |    |
|--------|---|----|
| 1.9.4  | Visualiser sa liste d'objets . . . . .              | 13 |
| 1.9.5  | Modifier un objet . . . . .                         | 14 |
| 1.9.6  | Supprimer un objet . . . . .                        | 14 |
| 1.9.7  | Consulter la liste des objets empruntés . . . . .   | 14 |
| 1.9.8  | Consulter la liste des demandes d'emprunt . . . . . | 15 |
| 1.9.9  | Valider un retour . . . . .                         | 15 |
| 1.9.10 | Passer un objet en mode vacance . . . . .           | 16 |
| 1.10   | Gestion des points d'échange . . . . .              | 16 |
| 1.10.1 | Ajouter un lieu d'échange . . . . .                 | 17 |
| 1.10.2 | Visualiser ses points d'échange . . . . .           | 17 |
| 1.10.3 | S'abonner à un lieu d'échange d'un ami . . . . .    | 18 |
| 1.11   | Messagerie . . . . .                                | 18 |

# Table des figures

|      |  |    |
|------|--|----|
| 1.1  | Page d'accueil . . . . .                                       | 2  |
| 1.2  | Page d'inscription . . . . .                                   | 3  |
| 1.3  | Page de connexion . . . . .                                    | 3  |
| 1.4  | Dashboard . . . . .  | 4  |
| 1.5  | Page de préférences . . . . .                                  | 5  |
| 1.6  | Modifier le profil . . . . .                                   | 5  |
| 1.7  | Valider les changements . . . . .                              | 5  |
| 1.8  | Changement de photo . . . . .                                  | 6  |
| 1.9  | Le mode vacances . . . . .                                     | 6  |
| 1.10 | Page de recherche d'une personne . . . . .                     | 7  |
| 1.11 | Page "Mes amis" . . . . .                                      | 7  |
| 1.12 | Page "Mes demandes d'amis" . . . . .                           | 8  |
| 1.13 | Rendre un objet emprunté . . . . .                             | 9  |
| 1.14 | Notification de requête d'évaluation d'un emprunteur . . . . . | 9  |
| 1.15 | Notification de réponse d'évaluation . . . . .                 | 10 |
| 1.16 | Ajout d'un groupe d'ami(e)s . . . . .                          | 10 |
| 1.17 | Ajout d'un(e) ami(e) à un groupe d'ami(e)s . . . . .           | 11 |
| 1.18 | Rechercher un objet . . . . .                                  | 11 |
| 1.19 | Faire une demande d'emprunt . . . . .                          | 12 |
| 1.20 | Page d'ajout des objets . . . . .                              | 12 |
| 1.21 | Page "Mes objets" . . . . .                                    | 13 |
| 1.22 | Détails d'un objet . . . . .                                   | 13 |
| 1.23 | Page de modification d'un objet . . . . .                      | 14 |

---

|      |   |    |
|------|---|----|
| 1.24 | Page de consultation de la liste d'objets empruntés . . . . . | 15 |
| 1.25 | Liste des demandes d'emprunt d'un objet . . . . .             | 15 |
| 1.26 | Mettre un objet en mode vacances . . . . .                    | 16 |
| 1.27 | Page "Mes lieux" . . . . .                                    | 16 |
| 1.28 | Ajouter un point d'échange . . . . .                          | 17 |
| 1.29 | Modifier un point d'échange . . . . .                         | 17 |
| 1.30 | Page de messagerie . . . . .                                  | 18 |

# Chapitre 1

## Présentation de l'application KasuKasu et de ses fonctionnalités

### 1.1 Présentation de l'application

L'application KasuKasu est une application Web permettant le prêt d'objets entre amis. Elle a été réalisée dans le cadre de l'UE Gestion de Projet STL par une équipe de développement formée de 9 étudiants.

Cette application peut être considérée comme un réseau social localisé car elle permet à l'utilisateur de prêter des objets à ses amis sur des lieux qu'il aura préalablement définis.

Nous décrivons dans ce qui suit les principales fonctionnalités offertes par l'application KasuKasu.

### 1.2 Page d'accueil

Une fois que l'utilisateur accède à l'application, il verra affichée la page d'accueil montrée dans la figure 1.1.

A partir de cette page, l'utilisateur peut s'inscrire (s'il n'a pas de compte) ou se connecter. Il a aussi la possibilité de changer la langue de l'application grâce à une liste déroulante. Les langues disponibles sont le français et l'anglais (le français étant la langue par défaut de l'application).



## Bienvenue sur KasuKasu !

Le site où vous pouvez prêter vos objets à vos amis

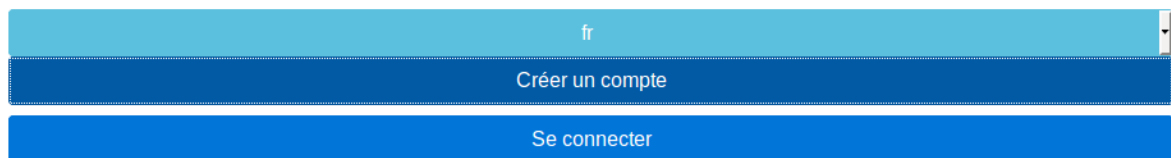


FIGURE 1.1 – Page d'accueil

## 1.3 Inscription

S'il n'a pas de compte, l'utilisateur peut en créer un. Il devra fournir un certain nombre d'informations et valider (voir la figure 1.2).

Une fois le compte créé, l'utilisateur sera redirigé vers la page d'accueil de l'application et un e-mail lui sera envoyé vers l'adresse e-mail qu'il a fourni lors de son inscription. Il a un délai de 24h pour valider la création de son compte en cliquant sur le lien contenu dans l'e-mail reçu. Autrement, il n'aura plus accès à l'application.

## Inscription

|                           |   |
|---------------------------|---|
| Prénom                    | <input type="text"/>                                  |
| Nom                       | <input type="text"/>                                  |
| Téléphone                 | <input type="text"/>                                  |
| Email                     | <input type="text"/>                                  |
| Mot de passe              | <input type="password" value="Minimum 8 caractères"/> |
| Confirmer le mot de passe | <input type="password"/>                              |

Veuillez cocher la case correspondante à Albert Einstein

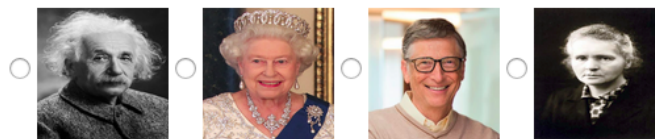


FIGURE 1.2 – Page d'inscription

## 1.4 Connexion

Pour se connecter à l'application, l'utilisateur doit saisir son e-mail et son mot de passe (voir la figure 1.3).

|  |                          |
|--|--------------------------|
| Connexion                                |                          |
| Email                                    | <input type="text"/>     |
| Mot de passe                             | <input type="password"/> |
| <input type="button" value="Connexion"/> |                          |
| <a href="#">Mot de passe oublié ?</a>    |                          |

FIGURE 1.3 – Page de connexion



### 1.4.1 Mot de passe oublié :

En cas d'oubli de son mot de passe, l'utilisateur doit appuyer sur le lien "Mot de passe oublié". Il recevra ainsi dans sa boîte e-mail un lien vers l'application lui permettant d'en définir un nouveau.

## 1.5 Tableau de bord

Une fois l'utilisateur connecté à l'application, il sera redirigé vers le tableau de bord contenant le récapitulatif de ses activités tels que : le nombre d'objets empruntés, le nombre d'objets prêtés, les demandes de prêts en attente, les retours à valider ainsi que les demandes d'amis à valider. (Voir la figure 1.4)  
Sur toutes les pages de l'application se trouve un menu à gauche et un autre en haut permettant de naviguer entre les différentes pages de l'application.

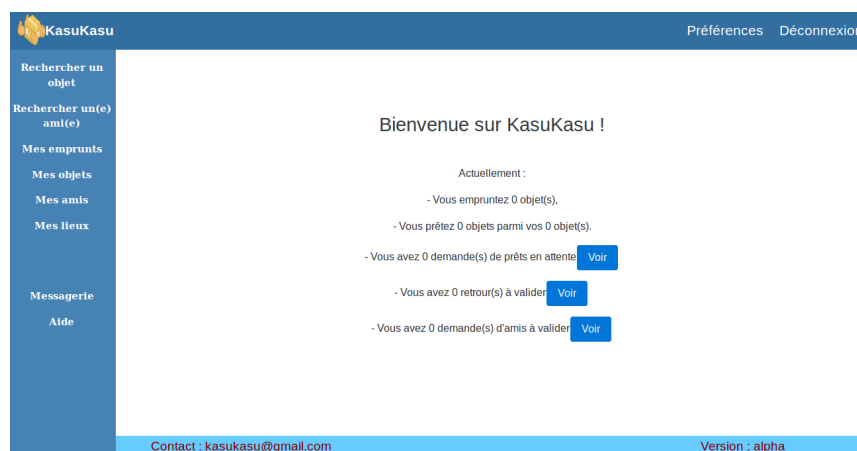


FIGURE 1.4 – Dashboard

## 1.6 Gestion du profil

L'utilisateur a la possibilité de modifier les informations de son profil en accédant à ses préférences. (Voir la figure 1.5).

FIGURE 1.5 – Page de préférences

### 1.6.1 Modification des informations

En appuyant sur "Modifier mes informations" l'utilisateur peut changer ses informations personnelles (figure 1.6). Il devra entrer son mot de passe afin de valider ses modifications (figure 1.7).

FIGURE 1.6 – Modifier le profil

FIGURE 1.7 – Valider les changements

### 1.6.2 Changement de photo

Une photo par défaut est attribuée à l'utilisateur lors de son inscription. Toutefois, il a la possibilité de la modifier en appuyant sur le bouton "Changer de photo". Il a la possibilité alors de charger une photo de son disque local.

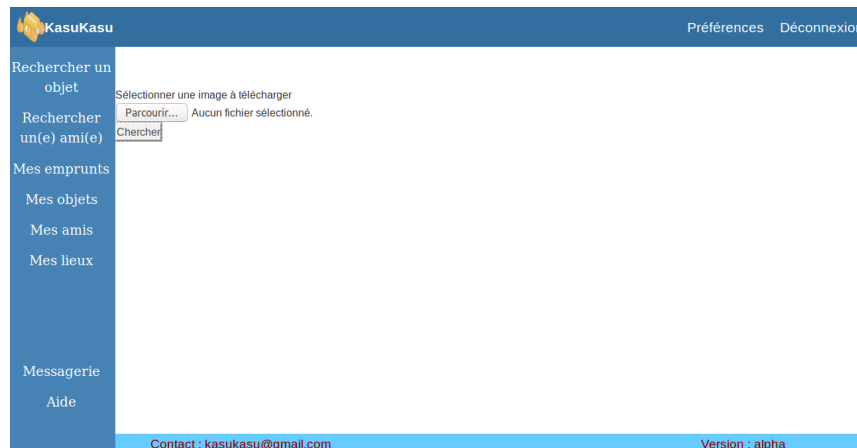


FIGURE 1.8 – Changement de photo

### 1.6.3 Se mettre en mode vacances

En cliquant sur "Se mettre en mode vacances", les objets de l'utilisateur ne sont plus visibles aux autres utilisateurs. Il peut à tout moment quitter le mode vacances en appuyant sur "Sortir du mode vacances".

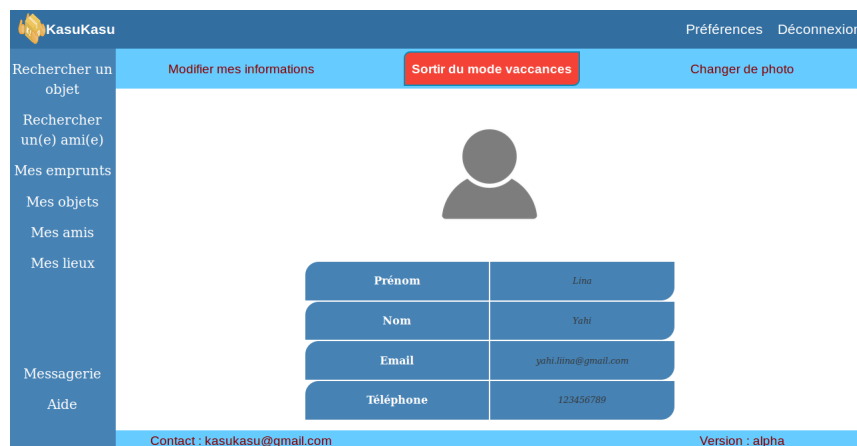


FIGURE 1.9 – Le mode vacances

## 1.7 Gestion d'amis

### 1.7.1 Rechercher un(e) ami(e)

Si l'utilisateur souhaite ajouter une personne à son cercle d'ami(e)s, il devra commencer par effectuer une recherche en cliquant sur le bouton "Rechercher un(e) ami(e)" du menu de l'application. La page suivante s'affiche alors à son écran :



FIGURE 1.10 – Page de recherche d'une personne

Grâce à la recherche avancée implémentée par l'équipe de développement, il suffit de saisir une lettre pour voir apparaître une liste de personnes qui correspond au caractère saisi.

A partir de là, l'utilisateur a trois possibilités : il peut soit voir le profil de la personne, le/la contacter ou bien l'ajouter à son cercle d'amis. Dans ce dernier cas, une demande est envoyée à la personne concernée.

### 1.7.2 Afficher la liste d'amis

En appuyant sur le bouton "Mes amis" du menu de gauche, la page suivante s'affiche à l'écran :



FIGURE 1.11 – Page "Mes amis"

A partir de cette page, l'utilisateur peut voir la liste de ses amis, ses groupes, les demandes d'amis qu'il a reçues ainsi que les évaluations exprimées.

### Afficher le profil d'un ami

Pour afficher le profil d'un ami, l'utilisateur clique sur "Afficher le profil".

### Supprimer un ami

Pour supprimer un ami (de sa liste d'ami(e)s), l'utilisateur clique sur "Supprimer".

## 1.7.3 Requêtes de demandes d'ami(e)s

Comme mentionné précédemment, l'utilisateur peut envoyer une requête d'ami à une personne. Cette dernière recevra la requête et peut décider de l'accepter ou de la refuser.


|   |                         |             |                                    |                                     |
|---|-------------------------|-------------|------------------------------------|-------------------------------------|
|  KasuKasu<br>Rechercher un objet<br>Rechercher un(e) ami(e)<br>Mes emprunts<br>Mes objets<br>Mes amis<br>Mes lieux<br>Messagerie<br>Aide | Préférences Déconnexion |             |                                    |                                     |
|   | Mes groupes             |             | Mes demandes d'amis                |                                     |
|   |                         |             | Mes évaluations                    |                                     |
|   | Nom                     | Prenom      | Profil                             | Accepter                            |
|   |                         |             |                                    | Refuser                             |
|   | Ouiza                   | Bouyahiaoui | <a href="#">Afficher le profil</a> | <a href="#">Accepter la requête</a> |
|   |                         |             |                                    | <a href="#">Refuser la requête</a>  |
| Contact : kasukasu@gmail.com Version : alpha  |                         |             |                                    |                                     |

FIGURE 1.12 – Page "Mes demandes d'amis"

## 1.7.4 Evaluation des amis

Au moment de rendre un objet à son propriétaire, une notification d'évaluation est générée. Elle sera visible dans la section "Mes évaluations" de la page "Mes amis". Cette notification est une requête d'évaluation pour estimer la qualité d'un emprunt. Le propriétaire de l'objet peut choisir d'entrer une évaluation ou de ne pas évaluer l'emprunteur en cliquant sur la croix en haut à droite de la notification. (Figure 1.14). S'il choisi d'évaluer son emprunteur, alors il pourra spécifier une note de 1 à 5 étoiles ainsi qu'un commentaire

avant de valider son action en cliquant sur le bouton vert. S'il souhaite réinitialiser la note et le commentaire, il devra cliquer sur le bouton rouge en bas à droite (à côté du bouton vert).

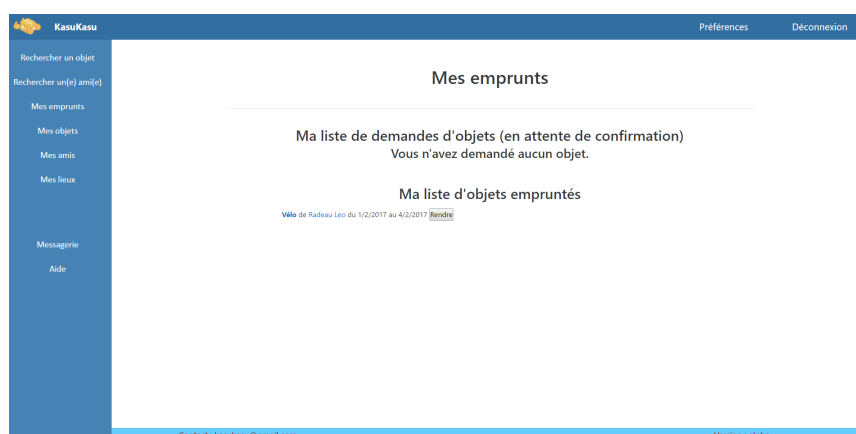


FIGURE 1.13 – Rendre un objet emprunté

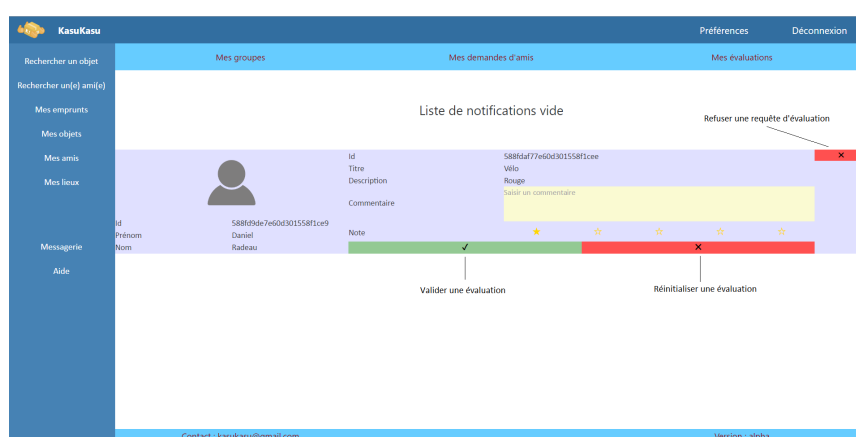


FIGURE 1.14 – Notification de requête d'évaluation d'un emprunteur

Si l'évaluation a été refusée, alors elle ne sera plus jamais redemandée. Si l'évaluation a été remplie et validée alors elle donnera lieu du côté emprunteur à une nouvelle notification dite de réponse avec la note obtenue ainsi que le commentaire associé. Une notification de réponse d'évaluation sera affichée au sein de la même page que les notifications de requête d'évaluation. Une notification de réponse d'évaluation se présente sous la même forme que celles de requête à la différence près qu'elles ne sont pas éditables et que les boutons de validation et de réinitialisation auront disparus. Une notification de réponse sera supprimée de la page "Mes évaluations" en cliquant sur la croix en haut à droite de la notification. Bien que visuellement non présentes après suppression, les évaluations resteront bien archivées du côté serveur.

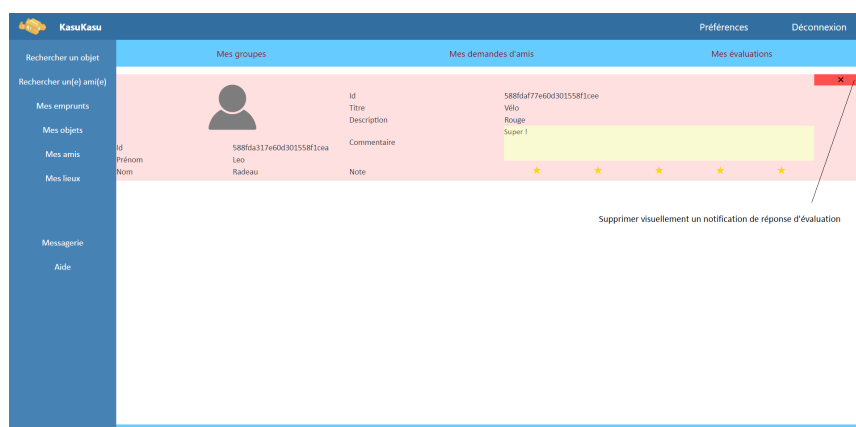


FIGURE 1.15 – Notification de réponse d'évaluation

## 1.8 Gestion des groupes d'ami(e)s

### 1.8.1 Ajouter un groupe d'ami(e)s

Afin d'ajouter un groupe d'ami(e)s, l'utilisateur doit aller à la section "Mes amis" puis "Mes groupes" et saisir le nom du groupe qu'il souhaite créer et valider sa saisie.

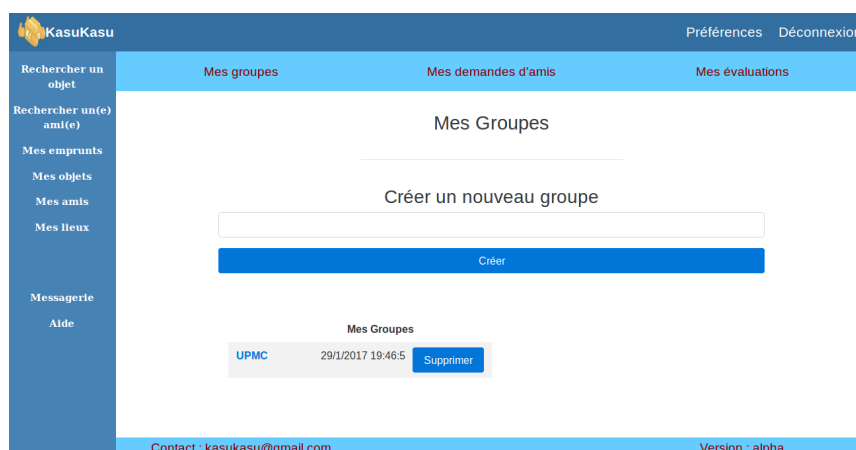


FIGURE 1.16 – Ajout d'un groupe d'ami(e)s

### 1.8.2 Ajouter des ami(e)s à un groupe

L'utilisateur peut ajouter des amis à un groupe en appuyant sur le nom du groupe, la page suivante sera alors affichée :



FIGURE 1.17 – Ajout d'un(e) ami(e) à un groupe d'ami(e)s

En saisissant le nom de la personne dans la barre de recherche, l'utilisateur peut l'ajouter au groupe en appuyant sur le bouton "Ajouter au groupe"

## 1.9 Gestion d'objets

### 1.9.1 Rechercher un objet

En cliquant sur "Rechercher un objet" du menu de gauche, une liste d'objets empruntables par l'utilisateur lui est proposée. Il peut rechercher un objet en particulier en introduisant un mot clé dans la barre de recherche.

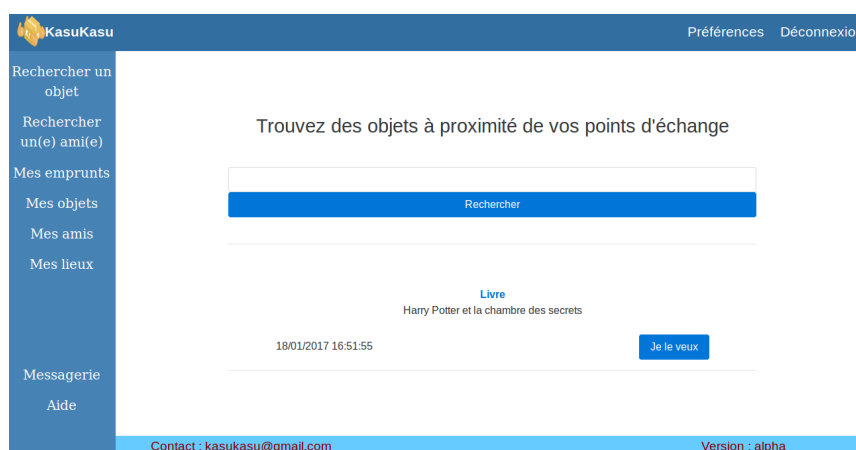


FIGURE 1.18 – Rechercher un objet



### 1.9.2 Faire une demande d'emprunt

Pour faire une demande d'emprunt, l'utilisateur clique sur le bouton "Je le veux" de l'objet désiré. Il devra alors définir les dates de début et de fin de prêt.

KasuKasu

Préférences Déconnexion

Rechercher un objet

Rechercher un(e) ami(e)

Mes emprunts

Mes objets

Mes amis

Mes lieux

Messagerie

Aide

Date de début et fin du prêt souhaités

Date de début du prêt

January 2017

| Su | Mo | Tu | We | Th | Fr | Sa |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  |
| 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 |    |    |    |    |

Date de fin du prêt

January 2017

| Su | Mo | Tu | We | Th | Fr | Sa |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  |
| 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 |    |    |    |    |

Ok

Contact : kasukasu@gmail.com

Version : alpha

FIGURE 1.19 – Faire une demande d'emprunt

### 1.9.3 Ajouter un objet

Le bouton "Ajouter un objet" de la figure 1.21 permet à l'utilisateur d'ajouter un nouvel objet en prêt. L'utilisateur doit remplir les champs nom et description du formulaire, puis sélectionne un ou plusieurs lieux d'échanges sur lesquels l'objet sera prêtable. Enfin, il choisit les groupes d'amis pour lequel l'objet sera visible. Si l'utilisateur coche "Tout le monde" alors l'objet sera visible par toute sa liste d'amis. Il clique sur "Envoyer" pour valider.

KasuKasu

Préférences Déconnexion

Rechercher un objet

Rechercher un(e) ami(e)

Mes emprunts

Mes objets

Mes amis

Mes lieux

Messagerie

Aide

Ajout d'un objet

Nom

Description

Points d'échanges

☐ Fac

☐ Maison

☐ Sport

☐ Parents

Visibilité

☐ Famille

☐ Amis proches

☐ Tout le monde

Envoyer

Contact : kasukasu@gmail.com

Version : alpha

FIGURE 1.20 – Page d'ajout des objets

### 1.9.4 Visualiser sa liste d'objets

En cliquant sur la section "Mes objets" du menu de gauche, l'ensemble des objets de l'utilisateur est affiché. Une barre de recherche permet de filtrer la liste d'objets en insérant un mot clé recherché.

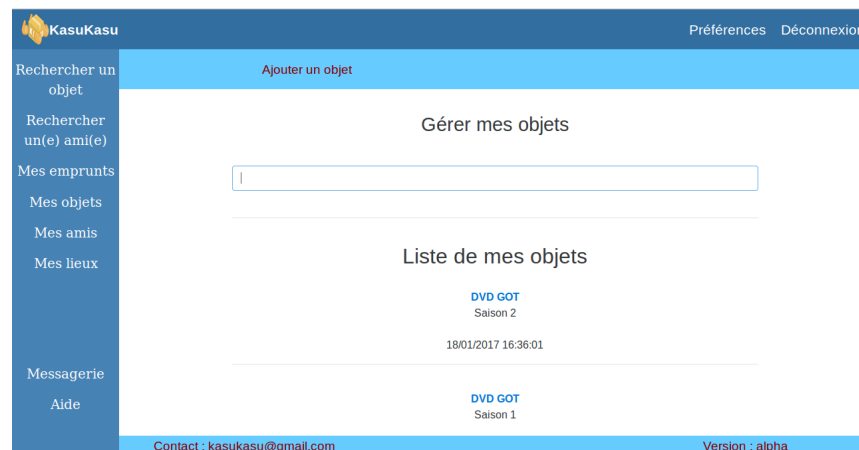


FIGURE 1.21 – Page "Mes objets"

En appuyant sur le nom d'un objet, la page montrée dans la figure suivante s'affiche à l'écran permettant à l'utilisateur de le modifier (en appuyant sur le bouton "Modifier", le supprimer (en appuyant sur la corbeille) ou voir la liste des demandes d'emprunts associée (en appuyant sur l'enveloppe).

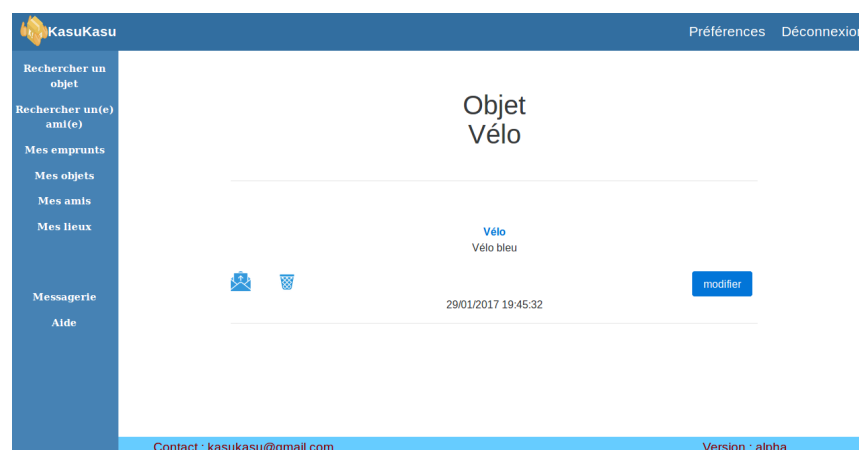


FIGURE 1.22 – Détails d'un objet

### 1.9.5 Modifier un objet

Pour modifier un objet qui nous appartient, il faudra dans un premier temps se rendre dans "Mes objets", rechercher l'objet que l'on veut modifier et cliquer sur son nom. L'utilisateur sera alors redirigé vers une interface de gestion de l'objet. Pour le modifier il suffira de cliquer sur le bouton "modifier". Une fois fait, l'utilisateur sera redirigé encore une fois vers une interface dédiée à la modification de l'objet.

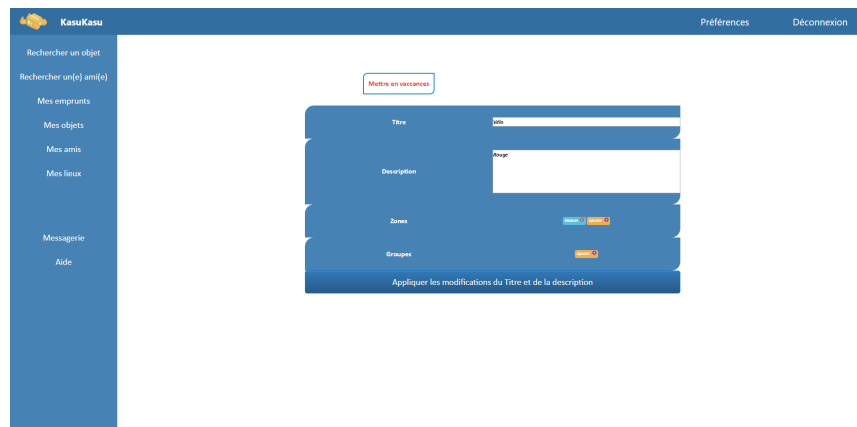


FIGURE 1.23 – Page de modification d'un objet

A partir de cette interface, les modifications suivantes sont possibles :

- Modifier le nom de l'objet
- Modifier la description de l'objet
- Modifier les zones auxquelles est rattaché l'objet
- Modifier les groupes auxquels est rattaché l'objet

### 1.9.6 Supprimer un objet

Pour supprimer un objet qui nous appartient, il faudra dans un premier temps se rendre dans "Mes objets", rechercher l'objet que l'on veut supprimer et cliquer sur son nom. L'utilisateur sera alors redirigé vers une interface de gestion de l'objet. Pour le supprimer il suffira de cliquer sur la corbeille.

### 1.9.7 Consulter la liste des objets empruntés

L'utilisateur peut visualiser la liste de ses emprunts en appuyant sur le bouton "Mes emprunts" du menu à gauche de son écran. Il verra apparaître la page montrée dans la figure suivante :

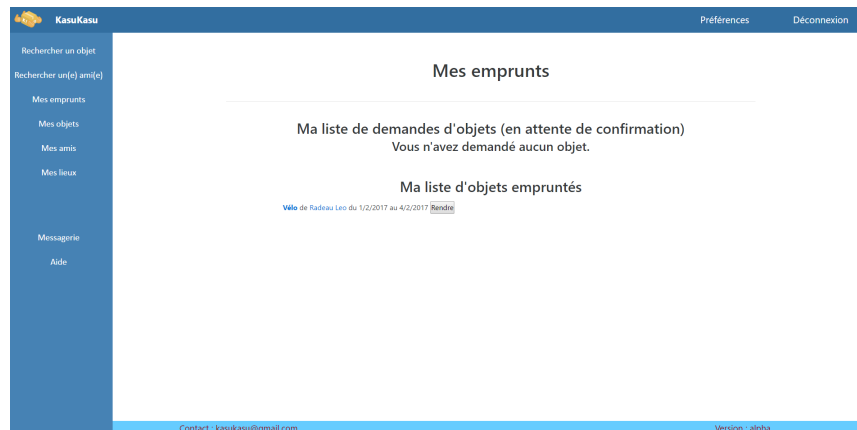


FIGURE 1.24 – Page de consultation de la liste d'objets empruntés

### 1.9.8 Consulter la liste des demandes d'emprunt

L'utilisateur peut voir la liste des demandes d'emprunt sur un objet en cliquant sur l'enveloppe :

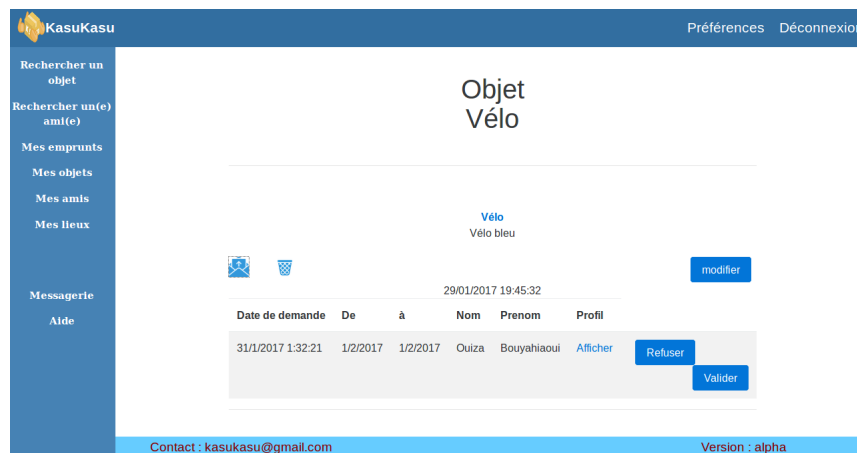


FIGURE 1.25 – Liste des demandes d'emprunt d'un objet

L'utilisateur a la possibilité soit d'accorder le prêt ou de le refuser.

### 1.9.9 Valider un retour

Valider le retour d'un objet revient à effacer la demande d'évaluation reçue par le prêteur ou à la remplir.

### 1.9.10 Passer un objet en mode vacance

L'utilisateur peut faire passer un objet en mode vacance s'il ne souhaite pas le prêter pendant une certaine période. Pour se faire il devra aller dans "Mes Objets", rechercher l'objet en question, cliquer sur son nom, cliquer sur "modifier" et puis finalement cliquer sur passer en "mode vacance". L'objet ne figurera plus dans les listes de recherche des autres utilisateurs tant que l'option n'aura pas été désactivée.

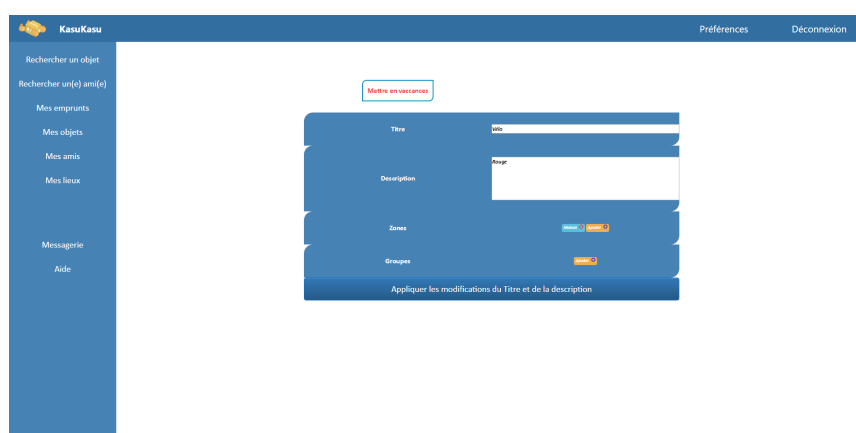


FIGURE 1.26 – Mettre un objet en mode vacances

## 1.10 Gestion des points d'échange

En cliquant sur "Mes lieux" l'utilisateur a la possibilité de gérer ses points d'échange.

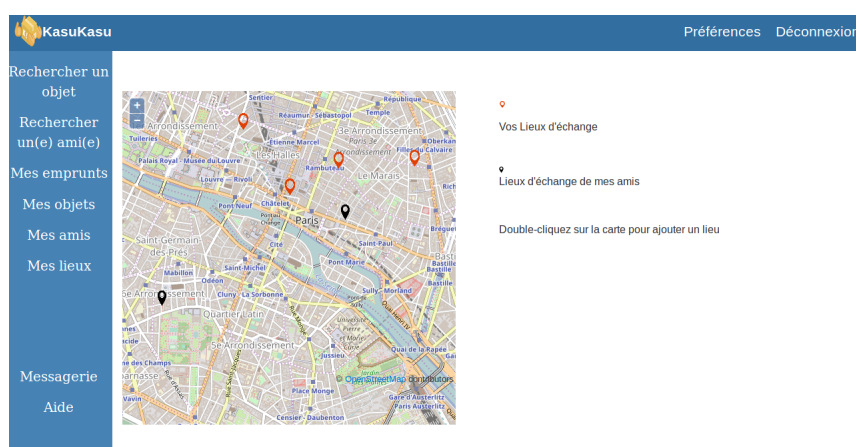


FIGURE 1.27 – Page "Mes lieux"

### 1.10.1 Ajouter un lieu d'échange

Pour ajouter un lieu d'échange, l'utilisateur double clique sur un endroit de la map. Une fenêtre s'affiche demandant à l'utilisateur de définir un nom et une portée en km au lieu. Le nom par défaut est "Mon lieu" et la portée par défaut est de 1 km.

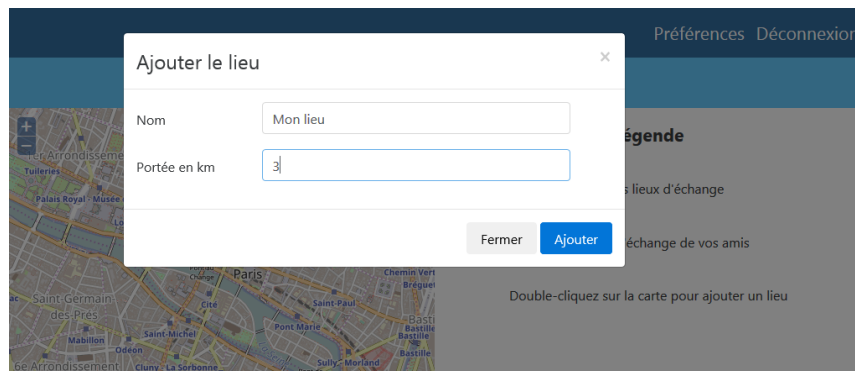


FIGURE 1.28 – Ajouter un point d'échange

### 1.10.2 Visualiser ses points d'échange

Les lieux de l'utilisateur sont représentés par un marqueur orange. En cliquant sur un des marqueurs, il peut visualiser la liste des personnes abonnées à ce lieu. À partir de la fenêtre d'informations, il peut modifier ou supprimer ce lieu (figure1.29).

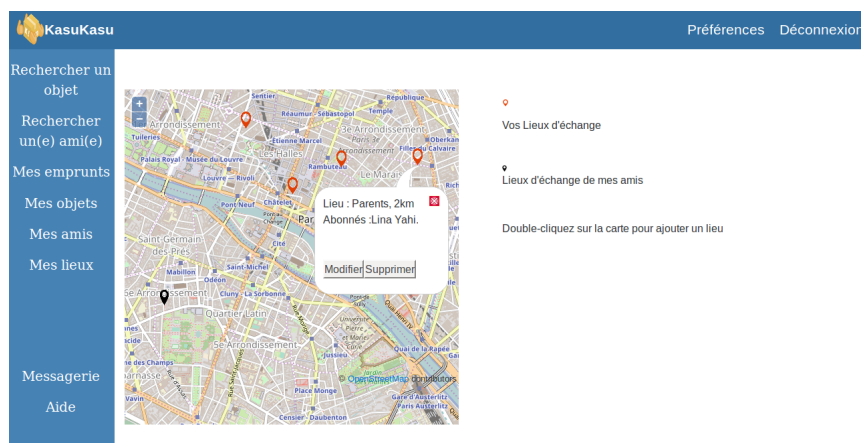


FIGURE 1.29 – Modifier un point d'échange

### 1.10.3 S'abonner à un lieu d'échange d'un ami

Les lieux définis par les amis de l'utilisateur sur lesquels il y a au moins un objet visible à l'utilisateur sont représentés par un marqueur noir. En cliquant sur un des marqueurs il peut visualiser la liste des personnes abonnées à ce lieu. À partir de la fenêtre d'informations, il peut importer ce lieu à sa liste de lieux. Il devra à ce moment définir un nouveau nom et une nouvelle portée pour le lieu.

## 1.11 Messagerie

Notre application offre à l'utilisateur un système de messagerie lui permettant de discuter avec ses amis.

Afin d'entamer une conversation, l'utilisateur peut soit appuyer sur le bouton "Messagerie" du menu à gauche des pages de l'application ou bien contacter directement son ami(e) à partir de son profil. La figure suivante illustre un exemple de messages envoyés entre deux amis.

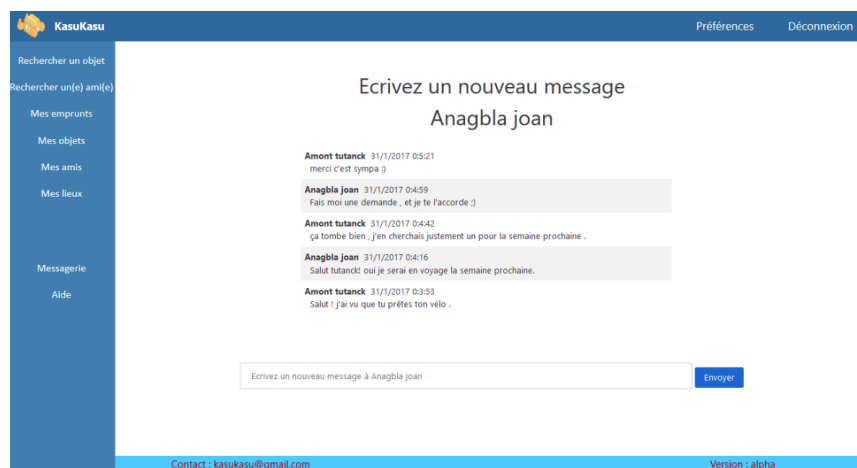


FIGURE 1.30 – Page de messagerie