**Logique d’utilisation**

*Yan PIERRU le 23/02/2014*

**Présentation**

Ce document expliquera comment l’utilisateur naviguera dans l’application, en décrivant brièvement les écrans.

**Ecran principal : liste trajets**

L’écran « accueil », c’est-à-dire celui sur lequel arrive l’utilisateur à l’ouverture de l’application, est l’écran principal. Il doit être considéré comme la « plaque tournante » du cheminement de l’utilisateur. De ce fait, l’utilisateur ne doit pas faire plus de 3 « cliques » pour effectuer son action. Cet écran présentera la liste des trajets sauvegardés, qu’ils soient terminés ou non. S’il n’y a pas de trajets sauvegardés, on propose à l’utilisateur d’en créer un.

De cet écran, on peut donc :

* Cliquer sur un trajet (panel trajet) : *voir ci-dessous.*
* Créer un trajet: *voir ci-dessous.*
* Changer le type de trajet courant *: voir ci-dessous*

**Panel type de trajet**

Cet écran apparaît comme un panneau venant de la droite, ce n’est donc pas un écran autonome à proprement parlé. Il possède 2 boutons :

* Bouton « voiture » : pour accéder aux trajets voitures.
* Bouton « coureur » : pour accéder aux trajets piétons.

**Panel détails trajet**

Cet écran apparaît comme un panneau venant de la droite, ce n’est donc pas un écran autonome à proprement parlé. Cet écran affiche les informations suivantes :

* Date/heure de création du trajet
* Kilométrage du trajet
* Durée approximative
* Adresse de départ
* Adresse d’arrivée

D’autre part, cet écran regroupe plusieurs boutons, chacun implémentant une fonctionnalité précise:

* L’accès au GPS (si le trajet est terminé) : *voir ci-dessous.*
* Voir le trajet sur la carte: *voir ci-dessous.*
* Renommer le trajet : une pop-up apparaît permettant de saisir le nouveau nom du trajet
* Supprimer le trajet : un bouton de confirmation apparaît.

**Créer un trajet**

On accède à cet écran depuis la liste des trajets. Le nom de cet écran doit être celui du trajet nouvellement créée. Cet écran affiche une google map sur laquelle il est possible de :

* Poser le point de départ
* Placer des points de passage
* Déplacer des points placés (en restant appuyé dessus)

D’autres part, plusieurs éléments graphiques sont affichés :

* Le bouton « retour écran » :
  + En haut à gauche, au niveau du nom de l’écran il permet de retourner à la liste des trajets. Si l’utilisateur à déjà commencer son trajet, on le prévient qu’il risque de perdre toutes ses modifications en poursuivant (choix « OK »/ « Annuler »)
* Le bouton « recherche » (emplacement à définir) :
  + Affiche une barre de texte sur laquelle on saisit un lieu que l’on recherche. La barre possède une auto-complétion. Une fois le lieu sélectionné, zoom jusqu’à ce lieu, mais aucun point n’est placé sur la carte, libre à l’utilisateur de le faire, ou pas.
* Le panel droit « actions » :
  + Bouton « dessiner » : permet de dessiner un trajet à partir des points placés. Le trajet passera par tous les points, après les avoir replacés automatiquement sur des routes. Une fois le trajet dessiner les infos kilométrage et durée approximative s’affichent sous le titre de l’écran.
  + Bouton « corriger » : permet d’activer des fonctions pour modifier un trajet : un appui simple sur un des points le supprimera.
  + Bouton « terminer » : sauvegarde le trajet et revient sur la liste des trajets.

**Le GPS**

On accède à cet écran via le panel détails trajet. C’est là que le GPS parcourant le trajet est lancé. Il affiche les infos suivantes : instruction en cours (« Au carrefour X tournez à droite »), ainsi que la distance avant le prochain changement, l’heure d’arrivé approximative. Il sera surement nécessaire de faire un écran différent selon le mode : voiture/piétons.

**Voir le trajet**

On accède à cet écran via le panel trajet. L’utilisateur ne peut pas interagir avec le trajet, simplement le visionner. Le bouton retour écran permet de retourner à la liste des trajets.