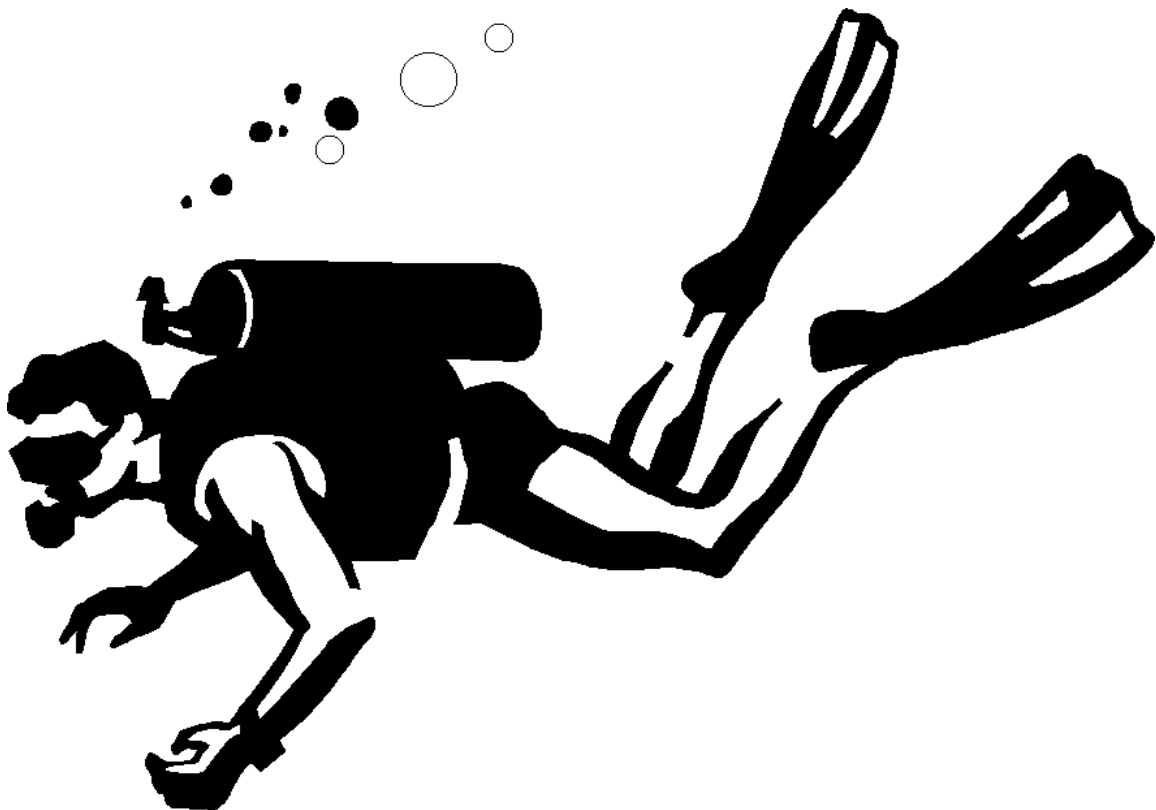




Plong'Isep

Projet d'Application Mobile 2019/2020



AIT ETTAJER Haytham , PICONE Valentin

Sommaire

1. Introduction

2. Rappel des besoins et du périmètre du projet

3. Spécifications générales et détaillées

a. Modélisations des fonctionnalités sous forme de diagrammes UML (Use case, Activity)

i. Client

ii. Propriétaire

b. IHM et Schéma navigationnel

i. IMH

1. Interface client

ii. Schéma navigationnel

c. Fonctionnement Technique

1. Introduction

L'objectif du projet est de concevoir et de développer une plateforme servant à noter les sites et clubs de plongées par un utilisateur et à un chef d'établissement de rajouter son site de plongée. Elle doit permettre à notre client une visualisation et une analyse des sites de plongées.

Pour cela nous allons créer une application mobile permettant l'affichage et la navigation de manière efficace et sécurisé au sein de ces données.

2. Rappel des besoins et du périmètre du projet

Notre projet est donc de déployer une application et en voici les besoins :

- Pour le client (L'utilisateur de base) :
 - Faciliter la vie aux plongeurs qui recherchent un club de plongées
 - Permet de voir l'avis des autres plongeurs concernant les sites et clubs pour faire le bon choix
 - Possibilité de voir les sites et clubs de plongées répertoriés par zones
- Pour le propriétaire :
 - Avoir plus de visibilité en ajoutant son club/site sur internet
 - Montrer que son établissement est qualitatif avec les commentaires positifs
 - S'améliorer en ayant un retour des visiteurs

Notre projet application sera accessible à distance quel que soit l'endroit où l'on se trouve sous réserve d'avoir une connexion internet.

Quant au périmètre du projet celui-ci vise la classe moyenne et aisée ayant l'envie ou faisant de la plongée. Le projet a une portée nationale pour l'instant et pourra aussi être déployé à l'international..

3. Spécifications générales et

détaillées

a) Modélisations des fonctionnalités sous forme de diagrammes UML (Use case, Activity)

L'application permet aux différents utilisateurs d'avoir accès à un éventail d'information. Tout le monde peut avoir accès aux informations suivantes et aux actions suivantes :

- La liste des sites et clubs
- Se connecter/ Déconnecter
- Noter les sites et clubs
- Ajouter son club
- Ajouter un site

1. Client

Diagram Use Case Global (Promoteur, ville)

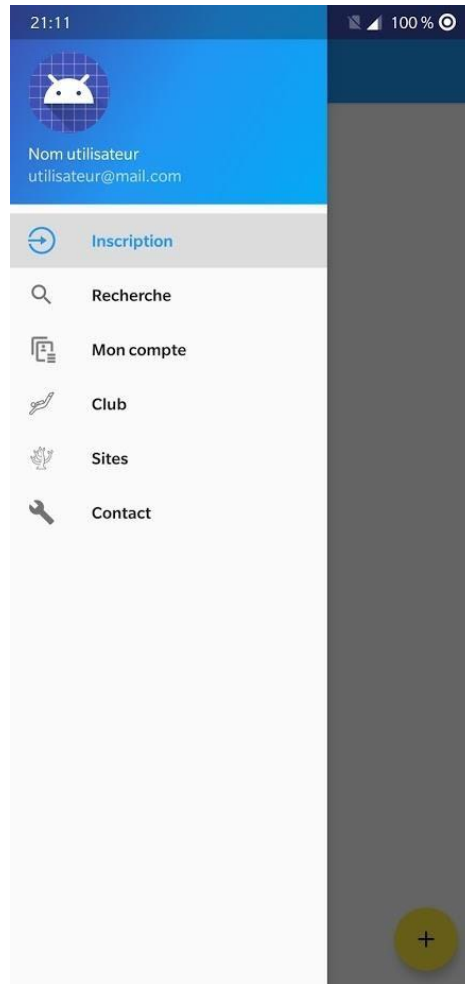
2. Propriétaire

Le propriétaire d'un groupe de logement peut avoir accès aux statistiques générales de son établissement

2. IHM et Schéma navigationnel

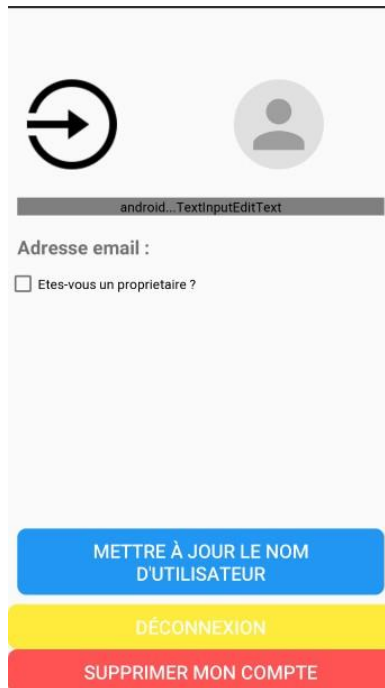
A. IHM

Voici des visuels de notre application.




Page d'accueil principale de l'application

Cette page d'accueil est celle sur laquelle arrive n'importe quel utilisateur lorsqu'il accède au site et qu'il n'est pas connecté. Elle comporte des informations très brèves sur notre application les services que nous proposons. Depuis cette page on a accès aux pages suivantes :



Page de connexion et de visualisation du compte

Ce page sert à se connecter, se déconnecter ou supprimer son compte. Tous les utilisateurs, peuvent se connecter à l'application. Celui-ci est aussi composé d'un second onglet permettant de créer un compte.



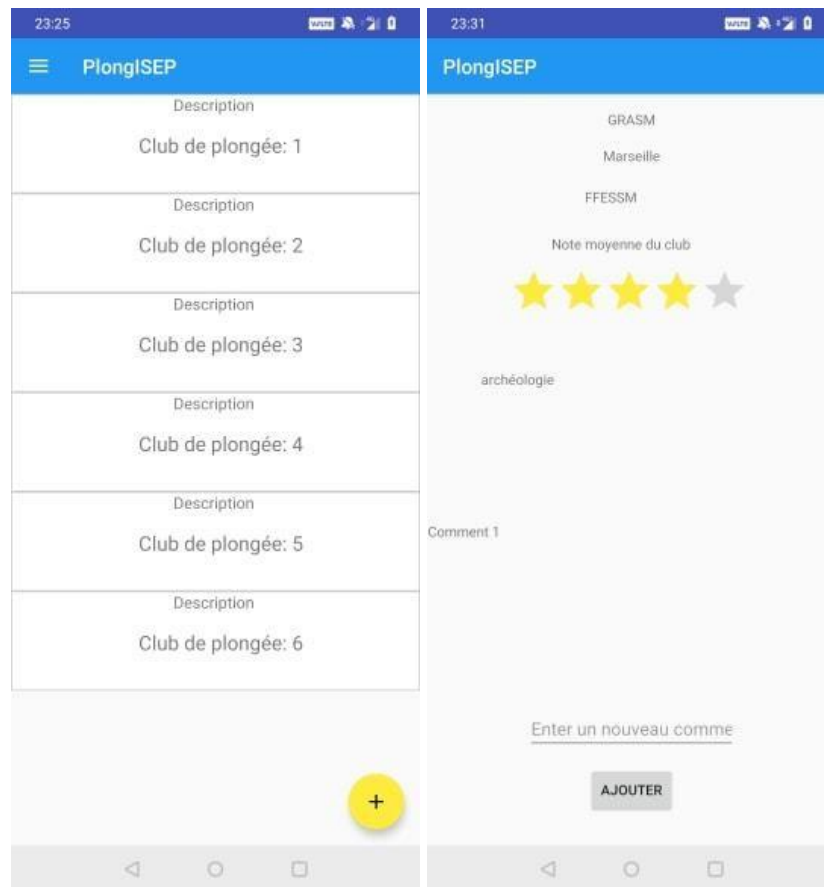
Page de d'ajout d'un club ou d'un site

Cet onglet permet à un utilisateur de se créer sur l'application un club ou un site. Il suffit de certaines informations classiques (nom, informations...). Une fois inscrit, celui-ci est ajouté à la base de données.



Page de contact

Cette page est destinée à un visiteur quelconque, elle permet de nous savoir comment nous contacter directement, de nous poser des questions à propos d'un futur abonnement, de notre mode de fonctionnement



Page d'informations pour le client

Avec cette page, l'utilisateur a accès aux clubs / sites en cherchant un site ou club spécifique, ou bien avec la Maps et il aussi la possibilité d'accéder à une activité qui les tries

B. Schéma navigationnel

Description : Quel que soit l'utilisateur, celui-ci est dirigé en premier lieux sur la page d'accueil principale. A partir de cette page il peut naviguer facilement, de manière directe avec les pages Contact, recherche, mon compte, ainsi que les différents sites et clubs. Lorsqu'il se connecte, selon son statut, plusieurs schémas sont possibles :

i. Version client

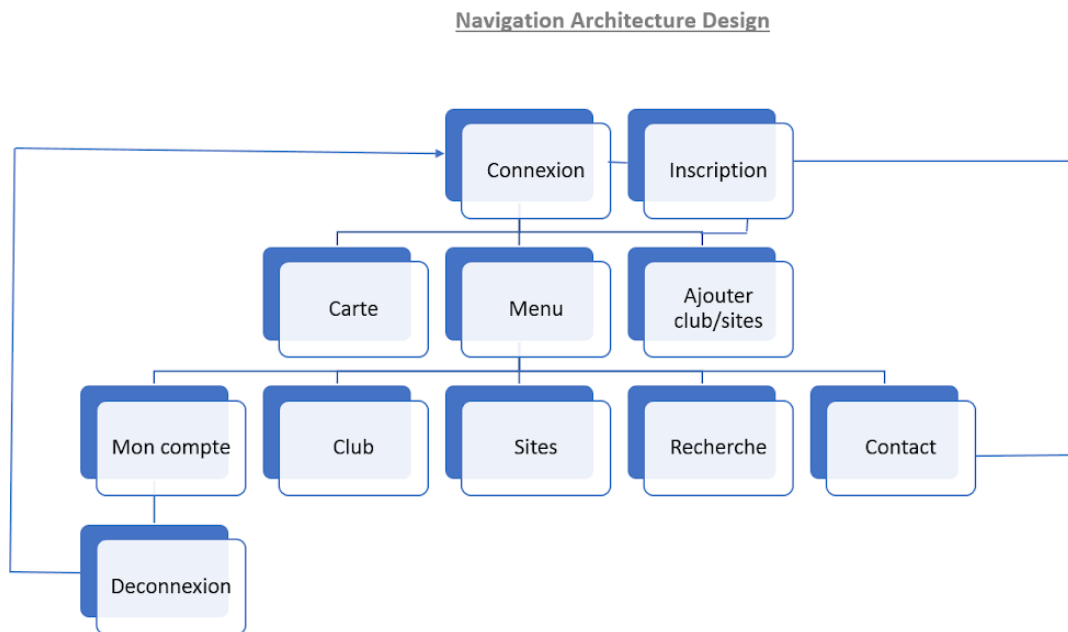


Schéma navigationnel d'un client

Description : Lorsque le client se connecte, il est redirigé vers l'accueil client à partir duquel il peut naviguer de façon directe avec les pages recherchent, notations. Sur la page "compte client" le client a accès à ses informations personnelle

C. Charte graphique

Couleurs:

Le code couleur est basé sur des couleurs familières pour le plongeur. L'environnement de l'application est principalement bleu comme le milieu aquatique dans lequel évolue le plongeur. Le jaune est aussi bien représenté et fait référence aux bouteilles d'air des plongeurs.

Style d'écriture:

Nous avons mis le texte de l'application en Français. Nous avons utilisé des termes assez simple pour que l'utilisateur sache exactement ce que l'on veut faire .

3. Fonctionnement Techniques

3.1 Api Utilisées :

3.1.A Firebase Auth :

L'API FireBase permet au développeur d'avoir accès à un système d'authentification de Firebase à travers son Google Account dans son application. L'utilisateur fournit ses identifiants Google, transmis à l'API, qui renvoie une validation de connexion.

<https://firebase.google.com/docs/auth>

Grace à celle-ci nous avons réussi à développer la page d'inscription :



Mais aussi la page de gestion du compte utilisateur.

Firebase nous a aussi permis de gérer la base de données avec le recensement des différents sites et clubs de plongées avec toutes les informations propres à chacune. Firebase nous permet d'actualiser rapidement et facilement les informations de notre application.

3.1.B Google Place:

L'API Google Places permet d'obtenir des informations sur les lieux (utilisée dans Google Map). - Place Details permet d'obtenir plus d'informations sur une Place en fonction de son id . La documentation est disponible ici :

<https://developers.google.com/places/android-sdk/place-details>

Nous avons choisi cette fonctionnalité pour remplir notre base de données avec des informations sur les spots de plongées provenant de Places .

4. Perspectives pour des versions futures

Nous avons envisagé plusieurs améliorations à ajouter aux fonctionnalités de base :

- L'ajout de statistique de visite sur les pages de plongées.
- L'ajout de l'auto complétion de places pour la recherche et l'ajout d'endroit.
- L'ajout aussi de Current Place permet d'obtenir les spots de plongées autour de nous.