



Hexanôme H4313

Bastien JEANNIN

François MONTIGNY

Martin GRECO

Maud DURAFFOURG

Nathan MESNARD

Simon FERY

Description du projet	2
Fonctionnalités implémentées	2
Inscription d'un nouvel utilisateur	3
Connexion d'un utilisateur existant	3
Page d'accueil	3
Profil	3
Consulter le profil	3
Modifier le profil	4
Historique des événements	4
Consulter les détails d'un événement	4
Rejoindre et quitter un événement	4
Rechercher un événement	4
Organiser un événement	4
Modifier un événement	5
Consulter la liste des activités	5
Consulter les détails d'une activité	5

Description du projet

Pouloum est un site internet (pour lequel on peut envisager, plus tard, une application android) qui a pour vocation de réunir des personnes partageant le même intérêt pour une ou plusieurs activités collectives.

Organiser une activité de groupe (sport, jeu de société, pique-nique, etc.) peut être compliqué, car il est nécessaire pour cela de trouver des amis ou des proches qui seraient disponibles et surtout auraient envie d'y participer à un moment précis. C'est donc dans le but de simplifier l'organisation de ces activités collectives que Pouloum entre en jeu.

Les fonctionnalités de l'application seront multiples. Elle devra en premier lieu fournir une interface claire et précise à l'utilisateur afin que celui-ci puisse trouver sans difficulté les différentes activités proches de sa position ainsi que créer ou rejoindre un événement.

En fonction des centres d'intérêt que l'utilisateur aura donnés au logiciel et grâce à son historique, Pouloum pourra suggérer de nouvelles activités qui seront susceptibles d'intéresser la personne.

Le site permettra de mettre en relation les personnes participant aux mêmes événements ou partageant des centres d'intérêt proches. De cette façon, ceux qui seraient susceptibles de vouloir jouer ensemble auraient plus de facilités à se rencontrer.

Si deux personnes venaient à bien s'entendre, elles auraient alors la possibilité de s'ajouter en tant qu'amis sur le site afin de pouvoir possiblement se coordonner pour de futures activités (on peut imaginer implémenter par la suite un système de discussion instantanée entre amis). De la même façon, si des personnes n'arrivent pas à se supporter mutuellement, elles pourront le signaler afin que le logiciel évite qu'elles se rencontrent de nouveau.

Enfin, on peut imaginer qu'un système de récompense sera mis en place sur le site afin d'encourager le bon comportement et la fidélité des utilisateurs. Chaque personne pourra gagner un certain nombre de points afin d'accéder à un meilleur palier de gains (réservation de salle de sport/arcade, places de cinéma, etc.).

Fonctionnalités implémentées

Le temps imparti pour présenter un prototype fonctionnel étant très court, nous avons sélectionné les cas d'utilisation les plus importants à implémenter pour constituer, avec la première version, le coeur de l'application. Le travail de conception que nous avons réalisé va cependant au delà du prototype : nous avons imaginé plus de fonctionnalités, dont les maquettes d'IHM rendues avec ce document donnent un aperçu.

Le projet Maven que nous avons développé permet d'assurer le déploiement des services, de l'IHM et de la base de données sous la forme de modules distincts interagissant ensemble ; il est donc possible de créer de nouvelles entrées dans la base de données et d'en utiliser de nouvelles (cependant, certaines informations présentées dans l'IHM sont encore codées en dur pour le moment).

Inscription d'un nouvel utilisateur

Il est possible de créer un nouveau compte en renseignant *a minima* un pseudonyme, une adresse e-mail valide et un mot de passe (supérieur à 8 caractères). D'autres informations peuvent également être renseignées ou non selon la volonté de l'utilisateur (Genre, nom et prénom, date de naissance, adresse pour la géolocalisation et numéro de téléphone).

Si le pseudonyme ou l'adresse e-mail sont déjà utilisés, l'inscription échouera avec un message pour prévenir l'utilisateur.

Connexion d'un utilisateur existant

On peut se connecter de deux façons : via son e-mail ou via son pseudo (et dans tous les cas en renseignant son mot de passe). Si les identifiants ne correspondent à aucun compte, l'utilisateur est averti. Dans le cas contraire, sa session est ouverte et il est redirigé sur la page d'accueil.

Page d'accueil

Une fois connecté, l'utilisateur a accès à la barre de navigation, qui va lui permettre de naviguer entre les onglets Accueil, Profil, Chercher, Organiser et Activités.

La page d'accueil permet à l'utilisateur de voir la liste des événements futurs auxquels il participe, ainsi que de déployer une carte sur lesquels il peut les visualiser. Il est également possible de cliquer sur un événement pour en consulter les détails.

Profil

L'onglet profil propose un menu déroulant, qui, actuellement, propose d'accéder à deux pages : notre propre profil, afin de le consulter et de le modifier, et l'historique des événements auxquels nous avons participé.

Consulter le profil

La page du profil est séparée en trois parties : le premier encadré affiche le résumé des informations personnelles de l'utilisateur et propose un bouton pour les modifier. Le second encadré présente la liste des centres d'intérêt de l'utilisateur, qui a la possibilité de les supprimer un à un ou d'en ajouter à l'aide d'un champ texte muni d'une fonction d'autocomplétion. Enfin, le troisième encadré présente les badges débloqués par l'utilisateur.

Il est à noter qu'actuellement, la gestion des avatars et des badges n'est pas implémentée et les images montrées par l'IHM sont codées en dur.

Modifier le profil

L'utilisateur peut modifier sur cette page n'importe laquelle de ses informations, y compris son pseudonyme et son adresse mail. Cependant, si l'un des deux est déjà utilisé par un autre compte, la modification échouera.

Historique des événements

Cette page est très similaire à la page d'accueil, à deux différences près : les événements affichés sont ceux passés et non futurs, et il n'est pas possible de visualiser l'endroit où ils se sont déroulés sur la carte.

Consulter les détails d'un événement

La page d'un événement affiche son nom, sa description, l'activité, l'organisateur, l'adresse, la date, la durée, le nombre de participants (minimal, maximal et actuel), les participants, le statut de l'événement (Organisé, Prêt (le nombre minimal de participants est atteint), En cours, Annulé et Terminé). Un bouton est présent pour participer à l'événement ou pour annuler sa participation, le cas échéant.

Rejoindre et quitter un événement

Pour rejoindre (ou quitter) un événement, il suffit de cliquer sur le bouton associé sur la page de l'événement ou sur sa vue résumée dans une liste (voir page d'accueil ou les résultats de recherche).

Lorsqu'un utilisateur essaie de participer à un événement, le système vérifie qu'il n'a aucun autre événement prévu au même moment (i.e. un événement se termine après qu'un autre ait commencé). Si c'est le cas, un message d'erreur est affiché et l'utilisateur n'est pas inscrit à l'événement.

Rechercher un événement

Rechercher un événement permet de parcourir les événements à venir et de les trier selon un critère bien précis : la similarité des centres d'intérêt des participants à ces événements. Plus les participants d'un événement ont des centres d'intérêt similaires à ceux de l'utilisateur, plus l'événement en question est haut dans la liste.

Il est également possible d'appliquer des filtres à la recherche, afin de ne retenir que les événements proposant une certaine activité, ou se déroulant à un certain endroit, ou comportant certains participants.

Organiser un événement

Pour créer un événement, il suffit de renseigner les informations nécessaires : nom, description, activité, lieu, date et durée. De la même manière que pour la création d'un profil, les adresses sont gérées au sens large (la ville ainsi que le pays doivent être renseignés).

Modifier un événement

Il est possible, en consultant les détails d'un événement et si on en est l'organisateur, d'en modifier les caractéristiques; le système refuse cependant la modification de l'activité (il ne serait pas très pratique, pour les participants d'un événement, d'apprendre deux heures avant son déroulement qu'il s'agit finalement de basket et non de handball...). Sur la même page, il est également possible d'annuler l'événement, auquel cas il disparaîtra des événements à venir des participants.

Consulter la liste des activités

Cette page propose une vue en arbre des différentes activités présentes dans la base de données. En effet, chaque activité peut avoir un parent et plusieurs enfants ; une telle représentation est donc naturelle. Il est possible de déployer / ranger l'arbre à sa guise, et de cliquer sur une activité pour en consulter les détails.

Consulter les détails d'une activité

Cette page affiche les détails d'une activité (nom, description, règles, etc.). Des champs sont également prévus pour les ressources (pages d'aide pour débutants) et les badges associés, mais ne sont pas gérés du côté des services pour le moment.