



Manuel d'utilisation

Turing Gallery



ESI Digital Corporation

Version	Modifications apportées	Diffusion
1.0	-	20/12/2019

Table des matières

1. Introduction.....	3
2. Guide d'utilisation.....	3
2.1 Interface de consultation des catalogues	4
2.2 Interface d'inscription	5
2.3 Interface de connexion	6
2.4 Interface de modification de compte	7
2.5 Interface de visualisation des images	8
2.6 Interface d'importation des images	9
2.7 Interface de choix d'un modèle	10
2.8 Interface de visualisation de catalogue.....	11
2.9 Interface de modification de catalogue	12

1. Introduction

L'objet du document « Manuel d'utilisation » est d'expliquer les étapes à suivre pour la bonne utilisation des principales fonctionnalités proposées par le logiciel « Turing Gallery ». Ce document sera un complément aux autres documents (« Spécification des exigences », « Conception générale », « Cahier des tests de recette » et « Cahier des tests d'intégration ») représentant les piliers du logiciel « Turing Gallery ».

Ce document est destiné exclusivement aux utilisateurs finaux qui souhaitent être guidés pendant leur découverte des services proposés par le logiciel « Turing Gallery ».

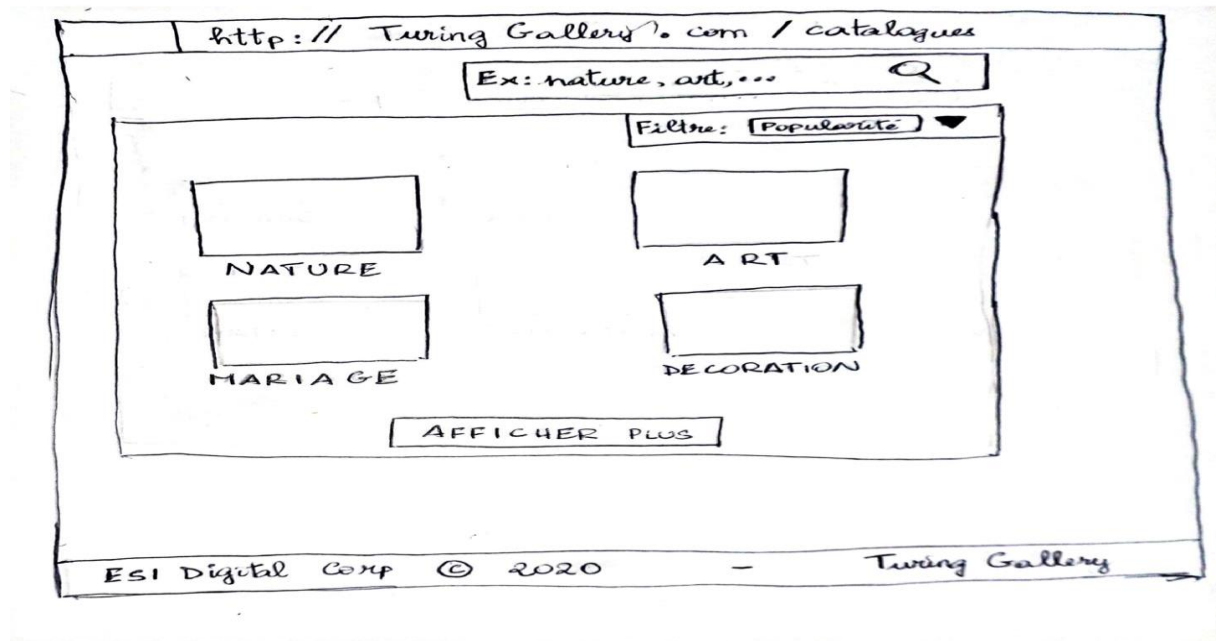
2. Guide d'utilisation

Pour des raisons de simplicité et d'organisation, ce guide sera divisé en plusieurs parties en fonction des interfaces. Chaque interface sera accompagnée d'un guide expliquant l'utilité des éléments qui la constituent. Ci-dessous les interfaces qui seront exposées dans ce manuel :

- Interface de consultation des catalogues.
- Interface d'inscription.
- Interface de connexion.
- Interface de modification de compte.
- Interface de visualisation des images.
- Interface d'importation des images.
- Interface de choix d'un modèle.
- Interface de visualisation de catalogue.
- Interface de modification de catalogue.

Nous nous sommes focalisés uniquement sur les interfaces qui jouent un rôle important dans le fonctionnement du logiciel « Turing Gallery », et où une mauvaise utilisation pourra nuire à l'expérience des utilisateurs. Les autres services non exploités par ce guide, seront laissées à la curiosité des utilisateurs. Pour rappel toutes les interfaces étaient conçues pour être simples et rapides à utiliser pour des personnes qui n'ont pas forcément des connaissances dans le domaine informatique.

2.1 Interface de consultation des catalogues



Barre de recherche en haut de la page, l'utilisateur peut saisir le type de catalogue qu'il veut consulter (nature, art, mariage, décoration, etc.).

Menu déroulant en haut à droite de la page, l'utilisateur peut filtrer les catalogues, comme par exemple filtré par popularité, les catalogues les plus populaires lui seront affichés.

Cliquer sur un thème (nature, art, mariage, décoration, etc.) pour consulter tous les catalogues disponibles pour ce thème.

Cliquer sur « Afficher plus » pour voir d'autres thèmes ou d'autres catalogues.

2.2 Interface d'inscription

The sketch shows a registration form with the following elements:

- Top navigation: Three buttons labeled "logs ESI", "Turing Gallery", and "logs appli".
- Form fields: Four input fields on the right side, corresponding to the labels on the left: "pseudo", "mail", "mot de passe", and "confirmer mot de passe".
- Registration button: A button labeled "S'inscrire" located below the form fields.
- Terms and conditions: Two checkboxes at the bottom with the following text:
 - ☐ accepter les conditions d'utilisation
 - ☐ accepter la politique de confidentialité

Pour créer un compte sur l'application « Turing Gallery », l'utilisateur a besoin de remplir obligatoirement 4 champs :

- Saisir son pseudonyme dans le premier champ.
- Saisir son adresse mail dans le second champ.
- Saisir un mot de passe dans le troisième champ.
- Saisir une deuxième fois (confirmation) son mot de passe dans le quatrième champ.

Ensuite, l'utilisateur doit cocher les deux cases (accepter la politique de confidentialité) et (accepter les conditions d'utilisation). Et pour terminer, l'utilisateur doit cliquer sur le bouton « S'inscrire » pour valider son inscription.

2.3 Interface de connexion

interface de connexion

logo ESI

Turing Gallery

logo appli

pseudo / mail

mot de passe

Se connecter

☐ Se souvenir de moi

mot de passe oublié?

pas encore inscrit?

Pour se connecter à l'application « Turing Gallery », l'utilisateur a besoin de remplir obligatoirement 2 champs :

- Dans le premier champ, saisir son pseudonyme ou son adresse mail utilisé lors de la création de son compte
- Dans le deuxième champ, saisir son mot de passe utilisé lors de la création de son compte

Ensuite, l'utilisateur doit cliquer sur le bouton « Se connecter » pour avoir accès à son compte.

Pour éviter de ressaisir à chaque fois ses identifiants (pseudo, adresse mail et mot de passe) pour s'authentifier, avant de cliquer sur le bouton « Se connecter » l'utilisateur peut cocher la case « Se souvenir de moi » pour enregistrer ses identifiants dans son navigateur.

Par ailleurs, en cas d'oubli du mot de passe, l'utilisateur doit cliquer sur le lien « mot de passe oublié ? ». Ensuite, il sera redirigé vers une page où il devra saisir son adresse mail et par la suite un mot de passe temporaire lui sera envoyé dans sa boîte mail, il devra utiliser ce mot de passe temporaire pour se connecter et ensuite le modifier.

Dans le cas où l'utilisateur n'est pas encore inscrit, il peut facilement naviguer vers la page d'inscription en cliquant sur le lien « pas encore inscrit ? ».

2.4 Interface de modification de compte

The wireframe shows a rectangular interface titled "interface de modification de compte". At the top, there are three boxes: "Logo ESI" on the left, "Turing Gallery" in the center, and "log appli" on the right. Below these, there are three input fields. The first is labeled "pseudo" and has a single underline. The second is labeled "email" and has a single underline, followed by a box labeled "Editer". The third is labeled "mot de passe" and has a single underline, followed by a box labeled "Editer". At the bottom, there is a box labeled "Suppression de compte".

Pour modifier son adresse mail, l'utilisateur doit saisir sa nouvelle adresse mail dans le champ « email » puis cliquer sur le premier bouton « éditer » se trouvant à droite du champ « email », par la suite un lien lui sera envoyé par mail, il devra cliquer dessus pour confirmer que sa nouvelle adresse mail est bien valide.

Pour modifier son mot de passe, l'utilisateur doit saisir son nouveau mot de passe dans le champ « mot de passe » puis cliquer sur le deuxième bouton « éditer » se trouvant à droite du champ « mot de passe ».

Pour supprimer son compte, l'utilisateur doit cliquer sur le bouton « Suppression de compte », ensuite sur la petite fenêtre qui s'affiche saisir son mot de passe et cliquer sur « valider » pour terminer la suppression du compte.

Le pseudo ne peut être modifié.

2.5 Interface de visualisation des images



Cliquer sur la dernière icône de la liste des images permet à l'utilisateur de passer à l'interface d'importation.

Cliquer sur l'icône d'une image permet d'ouvrir un menu contextuel avec plusieurs actions :

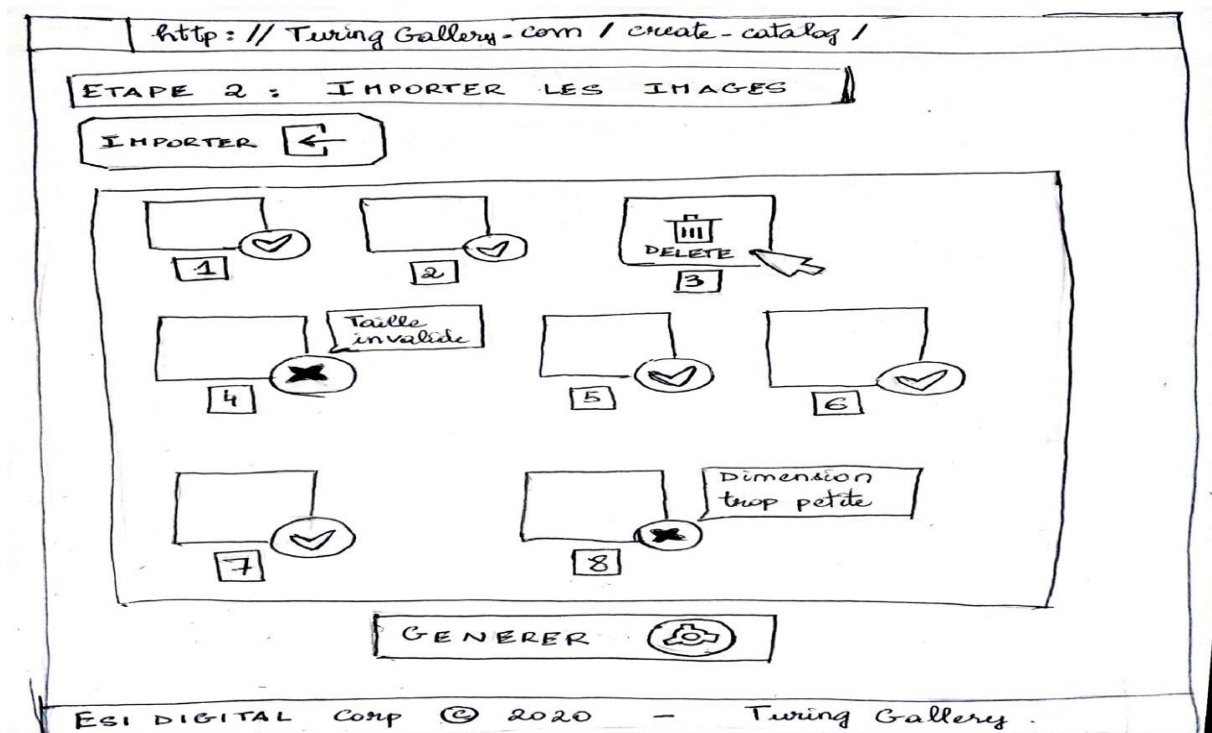
- Afficher l'image sous sa taille réelle.
- Afficher les propriétés de l'image.
- Renommer l'image.
- Attribuer un texte descriptif à l'image.
- Supprimer définitivement l'image.

Enfoncer la touche CTRL et cliquer sur plusieurs images permet de tous les sélectionner et avoir la possibilité d'exécuter l'action suivante :

- Suppression définitive de toutes les images sélectionnées.

Quand une image est affichée sous sa taille réelle, il est possible de naviguer entre les images avec les 2 flèches à droite et à gauche de l'image.

2.6 Interface d'importation des images



Cliquer sur le bouton « Importer » permet à l'utilisateur d'ajouter des images de son ordinateur vers son espace réservé par l'application.

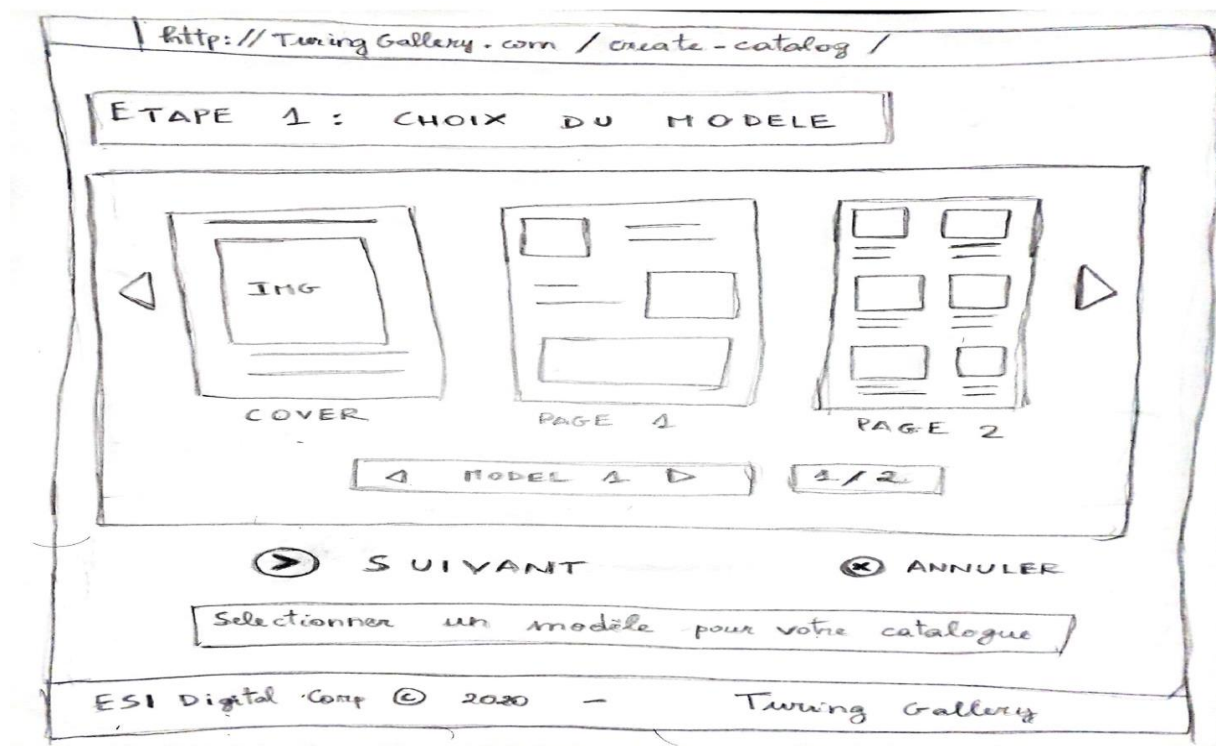
L'écran du milieu sert à afficher le statut des images en cours d'importation sous les règles suivantes :

- Le numéro à côté de chaque image définit l'ordre que l'image aura lors de la génération d'un catalogue.
- Le ✓ indique que l'importation de l'image correspondante a réussi.
- Le ✗ indique que l'importation de l'image correspondante a échoué.
- La raison de l'échec sera affichée à côté de chaque image échouée.

Cliquer sur image permet de la supprimer du menu de l'importation.

Une fois que le choix des images est bien fait, cliquer sur le bouton « Générer » pour ordonner les images importées selon le modèle sélectionné en étape 1 et avoir finalement un catalogue.

2.7 Interface de choix d'un modèle



La zone « Cover », « Page 1 », « Page 2 », etc. projettent un aperçu de comment les images et les textes seront éparpillés pendant la génération du catalogue.

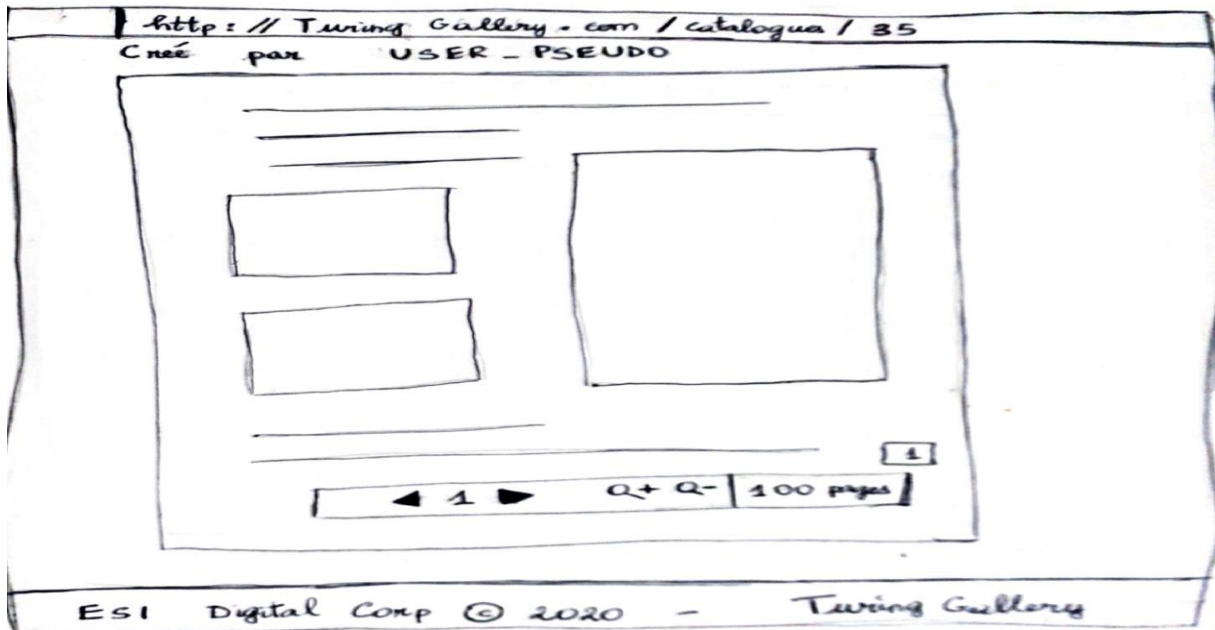
Les flèches au bord de « Model 1 » permettent de naviguer entre les modèles disponibles et juste à droite est affiché le nombre total des modèles disponibles.

Les flèches au bord du menu de visualisation des modèles permettent de naviguer entre les rendus du modèle sur différents pages du catalogue.

Cliquer sur le bouton « Annuler » permet de quitter le menu de création de catalogue et retourner sur son espace.

Cliquer sur le bouton « Suivant » permet de valider le choix du modèle sélectionné et de passer sur l'importation des images.

2.8 Interface de visualisation de catalogue



En haut est affiché le nom de l'utilisateur dont le catalogue sera assigné.

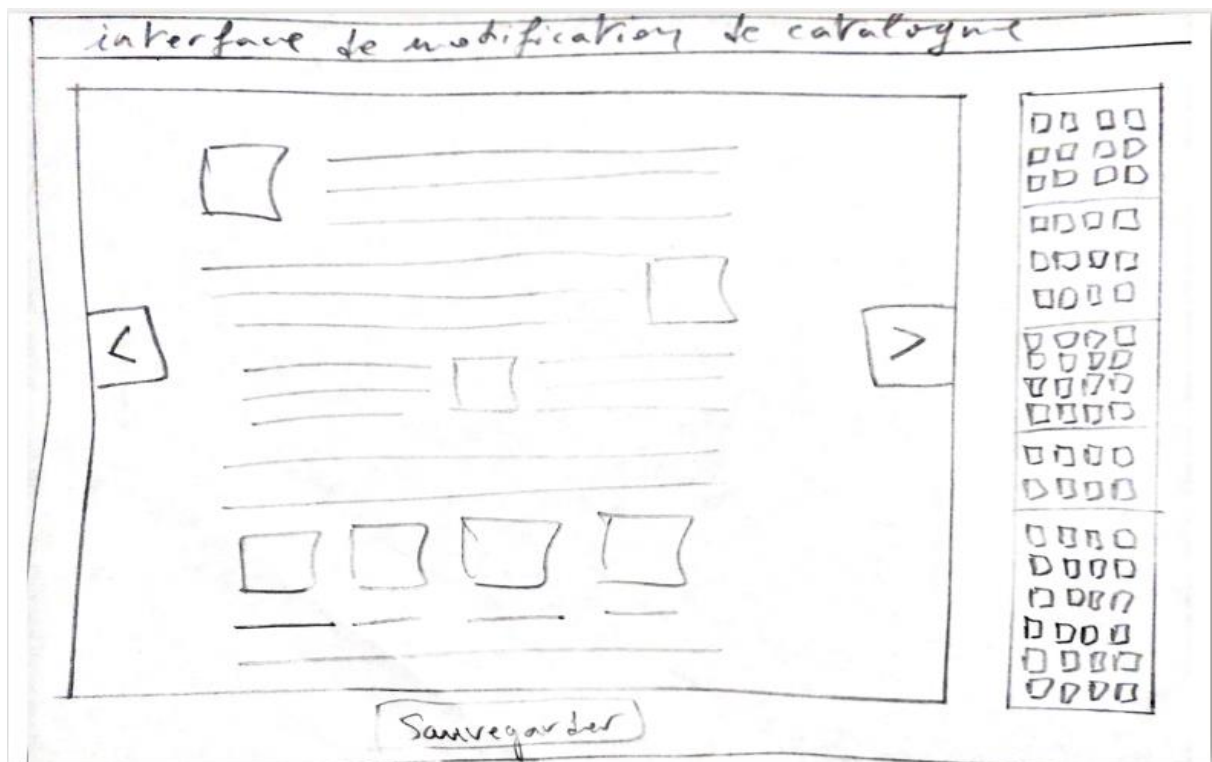
Le menu de visualisation du catalogue est affiché selon ces règles :

- Les rectangles désigneront les zones occupées par les images.
- Les lignes désigneront les zones occupées par les textes.

Les flèches au bord du numéro 1 permettent de naviguer entre les pages du catalogue et juste à droite est affiché le nombre total des pages du catalogue.

Cliquer sur le bouton en bas à droite permet à l'utilisateur de passer au menu de la modification manuelle de catalogue.

2.9 Interface de modification de catalogue



Le menu à droite désigne la boîte à outils qui permettra d'appliquer certaines modifications à la page en cours. Il suffit de cliquer sur un des boutons de la boîte puis de cliquer sur l'élément à modifier.

Le menu de visualisation du catalogue est affiché selon ces règles :

- Les rectangles désigneront les zones occupées par les images.
- Les lignes désigneront les zones occupées par les textes.
- Les flèches au bord permettent de naviguer entre les pages du catalogue.

Il est possible d'interagir directement avec les éléments de la page comme par exemple glisser une image ou un bloc texte.

Il est possible d'annuler les changements appliqués et de quitter le menu de modification en cliquant sur le bouton de sortie dans la boîte à outils.

Une fois que les changements sont effectués, cliquer sur le bouton « Sauvegarder » pour enregistrer les modifications et retourner sur le dernier menu de génération de catalogue.