

TP

Auteur : Mathieu MIOLLAN

Subject: Développement Mobile – TP

1. Objectif

L'objectif de ce second TP consiste à développer une application qui propose des vêtements à acheter.

Dans le fonctionnement actuel des entreprises, celle-ci définissent le plus souvent, dans le cadre du développement d'une application, une version MVP (Minimum viable product → Produit minimum viable). Le MVP est la version d'un produit qui permet d'obtenir un maximum de retours client avec un minimum d'effort. Nous allons donc appliquer ce système est définir un MVP.

En parallèle, énormément d'entreprises passent aux méthodologies agiles et la rédaction de User Story. Nous allons donc appliquer ce formalisme pour exprimer les différents besoins. Chaque User Story composant le MVP sera préfixé de [MVP] dans son titre.

2. Barème de notation et modalité de rendu

En cas développement de la version MVP 100% fonctionnelle, une note de 12/20 minimum sera attribuée. Celle-ci pourra augmenter au maximum de 4 points pour la partie IA, de 2 points pour la qualité du code et également de deux autres points en fonction du design de l'application.

Pour résumer :

Activité	Notation
MVP 100% fonctionnel	12/20
US#6 : IA	Jusqu'à +4 points
Qualité du code	Jusqu'à +2 points
Design de l'application	Jusqu'à +2 points

A noter qu'il est autorisé de récupérer toutes les ressources possibles sur internet, mais celles-ci devront être appropriées et comprises par l'étudiant. Un point d'attention sera effectué sur le code source et il serait dommage de retrouver exactement le même code dans deux projets différents.

Le TP devra être rendu au plus tard dimanche 3 Novembre à 23h59 à l'adresse suivante : mathieu.miollan@gmail.com.

Il est attendu de votre part un mail à l'adresse mathieu.miollan@gmail.com avec un lien vers votre repository GIT.

Dans le readme, merci d'indiquer deux utilisateurs (login/password). Si vous souhaitez rajouter des informations, n'hésitez pas (exemple : images utilisées pour l'IA, fonctionnalités réalisées/non réalisées)

3. Développement

3.1. US#1 : [MVP] Interface de login

En tant qu'utilisateur, je souhaite pouvoir me connecter à l'application afin d'accéder à la page suivante.

Critère d'acceptance #1 : Au lancement de l'application, une interface de login composée d'un headerBar qui contient le nom de l'application, de deux champs et d'un bouton m'est proposée

Critère d'acceptance #2 : Les deux champs de saisie sont : Login et Password

Critère d'acceptance #3 : Le champ de saisie du password est obfusqué

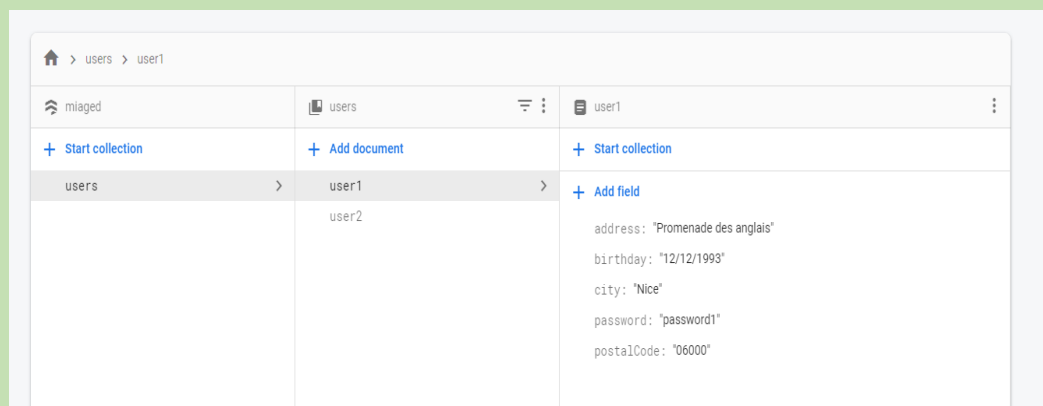
Critère d'acceptance #4 : Le label du bouton est : Se connecter

Critère d'acceptance #5 : Au clic sur le bouton « Se connecter », une vérification en base est réalisée. Si l'utilisateur existe, celui-ci est redirigé sur la page suivante. Si celui-ci n'existe pas, à minima un log est affiché dans la console et l'application reste fonctionnelle

Critère d'acceptance #6 : Au clic sur le bouton « Se connecter » avec les deux champs vides, l'application doit rester fonctionnelle

Tips : Pour la connexion à la base de données, suivre ce tutoriel : <https://firebase.google.com/docs/flutter/setup?hl=fr&platform=web>

Voici un exemple de modèle à mettre en place (utile pour la suite) :





3.1. US#2 : [MVP] Liste des vêtements

En tant qu'utilisateur connecté, je souhaite voir la liste des vêtements afin de choisir celles où je veux acheter.

Critère d'acceptance #1 : Une fois connecté, l'utilisateur arrive sur cette page composée du contenu principal et d'une BottomNavigationBar composée de trois entrées et leurs icônes correspondantes : Acheter, Panier et Profil

Critère d'acceptance #2 : La page actuelle est la page **Acheter**. Son icône et son texte sont d'une couleur différente des autres entrées

Critère d'acceptance #3 : Une liste déroulante de tous les vêtements m'est proposée à l'écran

Critère d'acceptance #4 : Chaque vêtement affiche les informations suivantes :

- Une image
- Un titre
- La taille
- Le prix

Critère d'acceptance #5 : Au clic sur une entrée de la liste, le détail est affiché (voir US#3)

Critère d'acceptance #6 : Cette liste de vêtements est récupérée de la base de données

3.2. US#3 : [MVP] Détail d'un vêtement

En tant qu'utilisateur connecté, je souhaite voir le détail d'un vêtement afin de pouvoir vérifier si elle me convient et l'ajouter dans mon panier

Critère d'acceptance #1 : La page de détail est composée des informations suivantes :

- Une image
- Un titre
- Une catégorie (Pantalon, Short, Haut, ...)
- La taille
- La marque
- Le prix

Critère d'acceptance #2 : La page est également composée d'un bouton « Retour » pour retourner à la liste des vêtements et d'un bouton « Ajouter au panier », ajoutant le vêtement dans le panier de l'utilisateur (ajout en base)



3.3. US#4 : [MVP] Le panier

En tant qu'utilisateur connecté, je souhaite voir mon panier afin de le vérifier avant achat

Critère d'acceptance #1 : Au clic sur le bouton « Panier », la liste des vêtements du panier de l'utilisateur est affichée avec les informations suivantes :

- Une image
- Un titre
- La taille
- Le prix

Critère d'acceptance #2 : Un total général est affiché à l'utilisateur (somme de tous les vêtements du panier)

Critère d'acceptance #3 : A droite de chaque vêtement, une croix permet à l'utilisateur de retirer un produit. Au clic sur celle-ci, le produit est retiré de la liste et le total général mis à jour

Critère d'acceptance #4 : Aucun autre bouton d'action n'est présent sur la page (pas de paiement pour le moment)



3.4. US#5 : [MVP] Profil utilisateur

En tant qu'utilisateur connecté, je souhaite accéder aux informations de mon profil afin d'en vérifier l'exactitude et de les modifier au besoin

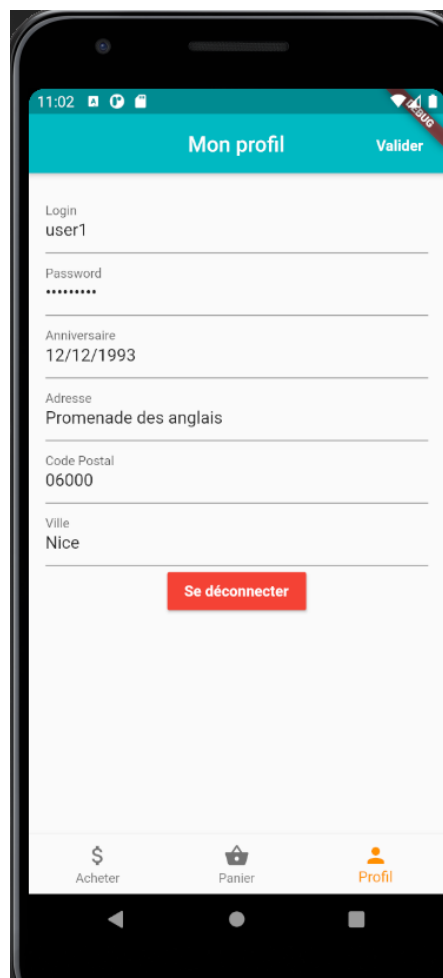
Critère d'acceptance #1 : Au clic sur le bouton « Profil », les informations de l'utilisateur s'affichent (récupérées en base de données)

Critère d'acceptance #2 : Les informations sont :

- Le login (readonly)
- Le password (offusqué)
- L'anniversaire
- L'adresse
- Le code postal (affiche le clavier numérique et n'accepte que les chiffres)
- La ville

Critère d'acceptance #3 : Un bouton « Valider » permet de sauvegarder les données (en base de données)

Critère d'acceptance #4 : Un bouton « Se déconnecter » permet de revenir à la page de login



3.5. US#6 : Ajouter un nouveau vêtement

En tant qu'utilisateur connecté, je souhaite pouvoir ajouter un nouveau vêtement à partir de mon profil.

Critère d'acceptance #1 : Sur mon profil, j'ai un bouton me permettant d'ajouter un nouveau vêtement

Critère d'acceptance #2 : Au clic sur ce bouton, un formulaire s'affiche me permettant de saisir les informations suivantes :

- Une image
- Un titre
- Une catégorie (Pantalon, Short, Haut, ...) : Ce champ est non éditable et doit être automatiquement défini quand l'image est uploadée
- La taille
- La marque
- Le prix (affiche le clavier numérique et n'accepte que les chiffres)

Critère d'acceptance #3 : Un bouton « Valider » permet de sauvegarder les données (en base de données)