

Document Technique

Nom du Projet	DressMeUp
Type de document	Document Technique
Version	1.0.0
Date	10/12/2019
Mots-clés	Architecture – Application Mobile – IA
Auteurs	ROGER Loïc RAZAFINDRAZAKA Miranto

Table des matières

1. Information du document Technique	3
2. Fonctionnement de l'Application	3
3. Côté Client	3
3.1 Architecture	3
3.1.1 Les Pages	3
3.1.1.1 Authentification	3
3.1.1.2 Inscription	3
3.1.1.3 Dashboard	3
3.1.1.4 Dressing	4
3.1.1.5 Profil	4
3.1.1.6 Ajouter un vêtement	4
3.1.2 Le Footer	4
3.1.2.1 Bouton Profil	4
3.1.2.2 Bouton Dressing	4
3.1.2.3 Bouton Dashboard	4
3.1.2.4 Bouton « Ajouter un vêtement »	4
3.2 Outils utilisés	4
4. Côté Serveur	5
4.1 Schéma de la base de données	5
4.2 Outils utilisés	5
4.3 API	6
ANNEXES	7
A Les Catégories de Vêtements	7
A.1 Les Hauts	7
A.2 Les Bas	7
A.3 Les Chaussures	7
A.4 Les Accessoires	8
A.5 Les Manteaux	8
A.6 Les « Full-body »	8
B Maquettes	9

1. Information du document Technique

Ce document montre les spécifications techniques du projet : le côté serveur ainsi que le côté client. Les maquettes de cette application sont aussi disponibles en fin de document (Annexes).

2. Fonctionnement de l'Application

Ce projet sera une app-mobile permettant à un utilisateur de rentrer ses vêtements dans l'application avec diverses informations. Une fois son dressing intégré, en fonction de la localisation et de la météo, un bot proposera à l'utilisateur plusieurs vêtements adéquats en fonction de la température et de la météo (des bottes et un manteau s'il pleut ou un t-shirt et des baskets s'il fait beau).

Le téléchargement de l'application sera gratuit mais comportera des achats intégrés sous la forme d'abonnement : Par défaut, un utilisateur aura un abonnement « starter », cet abonnement permettra à l'utilisateur d'intégrer un nombre de vêtements limité dans l'application. En revanche, si l'utilisateur décide de souscrire à l'abonnement « premium », il pourra intégrer un nombre de vêtement illimité dans l'application.

3. Côté Client

3.1. Architecture

3.1.1. Les Pages (Voir annexe : Maquettes)

3.1.1.1. L'authentification

Formulaire disposant de : Email – Mot de passe – Connexion par google – Connexion par Facebook – Bouton Inscription (si pas encore inscrit)

3.1.1.2. L'inscription

Formulaire disposant de : Prénom – Nom – Email – Sexe (H – F) – Age – Mot de passe – confirmation mot de passe

3.1.1.3. Le Dashboard

Informations météo actuelle (sur la position)

Proposition de tenue (vue avec détails des habits)

Changement de tenue (autre proposition)

3.1.1.4. Le Dressing

Choix (hauts – bas – chaussures – accessoires)

Listes

3.1.1.5. Le Profil

Modification des infos (firstname – lastname -password – sex – age - photo de profil)

Récurrence du look (l'utilisateur peut choisir la récurrence du look proposé par l'application : par exemple ne pas proposer le même look pendant 5 jours)

L'utilisateur peut dire à l'application s'il est plus frileux ou non. Dans ce cas, l'application choisira des vêtements plus chauds que la normale en fonction de la température.

3.1.1.6. Ajouter un vêtement

Prendre une photo du vêtement (mobile)

Validation de la photo

Choix de catégorie

Choix de sous-catégorie

3.1.2. Le Footer

3.1.2.1. Bouton Profil

Mettre un raccourci sous la forme d'un bouton pour revenir au Profil.

3.1.2.2. Bouton Dressing

Mettre un raccourci sous la forme d'un bouton pour revenir au Dressing de l'utilisateur.

3.1.2.3. Bouton Dashboard

Mettre un raccourci sous la forme d'un bouton pour revenir au Dashboard.

3.1.2.4. Bouton « Ajouter un vêtement »

Mettre un raccourci sous la forme d'un bouton pour ajouter un vêtement.

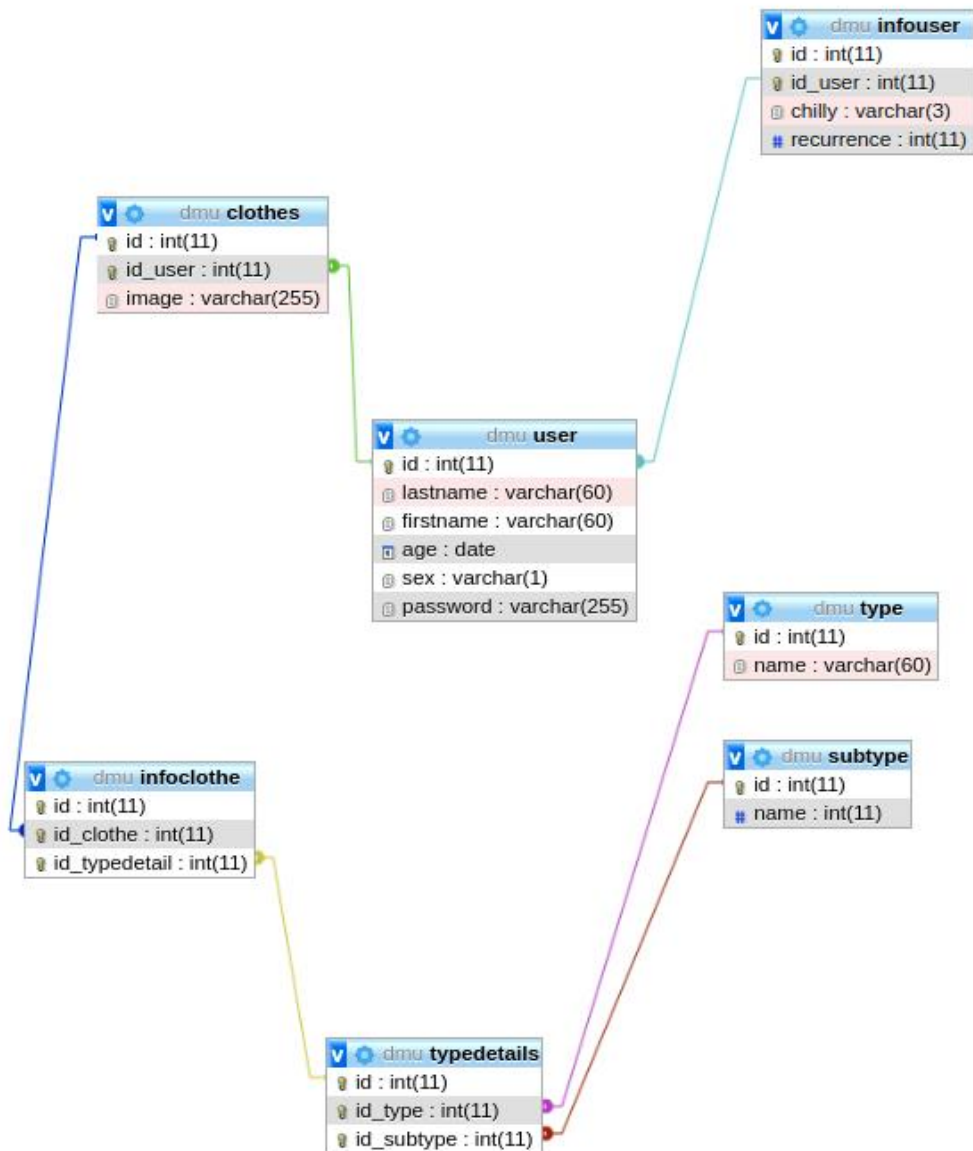
3.2. Outils Utilisés

Le framework utilisé pour réaliser l'application côté client (Front-end) est Angular.

Pour pouvoir réaliser cette interface, l'utilisation de librairies est recommandée comme Angular Material.

1. Côté Serveur

1.1. Schéma de la base de données



1.2. Outils utilisés

La technologie utilisée pour réaliser l'application côté serveur sera du Javascript avec NodeJS.

1.3. API

Pour la manipulation des données il y aura un API REST réalisé avec le framework Express (requêtes http et routes, les routes ne sont pas exhaustives et peuvent changer selon les besoins).

POST /clothes (ajout de vêtement avec tout ses informations)

PUT /clothes/ :id_clothe (mise à jour d'un vêtement)

DELETE /clothes/ :id_clothe (suppression d'un vêtement)

GET /clothes/ :id_user (récupération des informations des vêtements d'un utilisateur)

POST /signup (ajout d'un utilisateur)

POST /signing (connexion)

PUT /user/ :id_user (mise à jour des informations d'un utilisateur)

GET /user/ :id_user (récupération des informations d'un utilisateur)

ANNEXES

A) Les catégories de vêtements

Catégories générales

1. Hauts
2. Bas
3. Chaussures
4. Accessoires
5. Manteaux
6. Full-body

1.1 Les hauts

Possèdent des sous-catégories :

- Débardeur
- T-shirt
- Pull
- Manches longues
- Chemises
- Sweat

1.2 Les bas

Possèdent des sous-catégories :

- Short
- Jogging
- Jeans
- Pantalon
- Jupe
- Legging
- Collant + jupe

1.3 Les chaussures

Possèdent des sous-catégories :

- Tongues
- Baskets
- Chaussures de villes
- Escarpins

- Bottes
- Sandales
- Ballerines
- Mocassins
- Derby

1.4 Les accessoires

Possèdent des sous-catégories :

- Casquette
- Chapeau
- Parapluie
- Foulard / écharpe
- Gants
- Bonnets
- Sac à main

1.5 Les manteaux

Possèdent des sous-catégories :

- Veste
- Manteau
- Doudoune
- Trench
- Blazer
- Gilet
- Anorak

1.6 Full-body

Possèdent des sous-catégories :

- Robe
- Combinaison
- Combinaison-short
- Combinaison-pantalon
- Robe manche courte

B) Les Maquettes

Authentification :



A mockup of a mobile application authentication screen. The screen is white with a black border. It features two input fields for 'ADRESSE E-MAIL' and 'MOT DE PASSE', both represented by blue rectangles. Below these fields are two blue buttons labeled 'GOOGLE' and 'FACEBOOK'. To the right of these buttons is a link that reads 'Inscription - Mot de passe oublié ?'. At the bottom center is a larger blue button labeled 'SE CONNECTER'.

ADRESSE E-MAIL

MOT DE PASSE

GOOGLE FACEBOOK [Inscription - Mot de passe oublié ?](#)

SE CONNECTER

Inscription :

PRÉNOM

NOM

SEXE

☐ HOMME ☐ FEMME

DATE DE NAISSANCE

---/--/----

ADRESSE E-MAIL

MOT DE PASSE

CONFIRMER LE MOT DE PASSE

S'ENREGISTRER

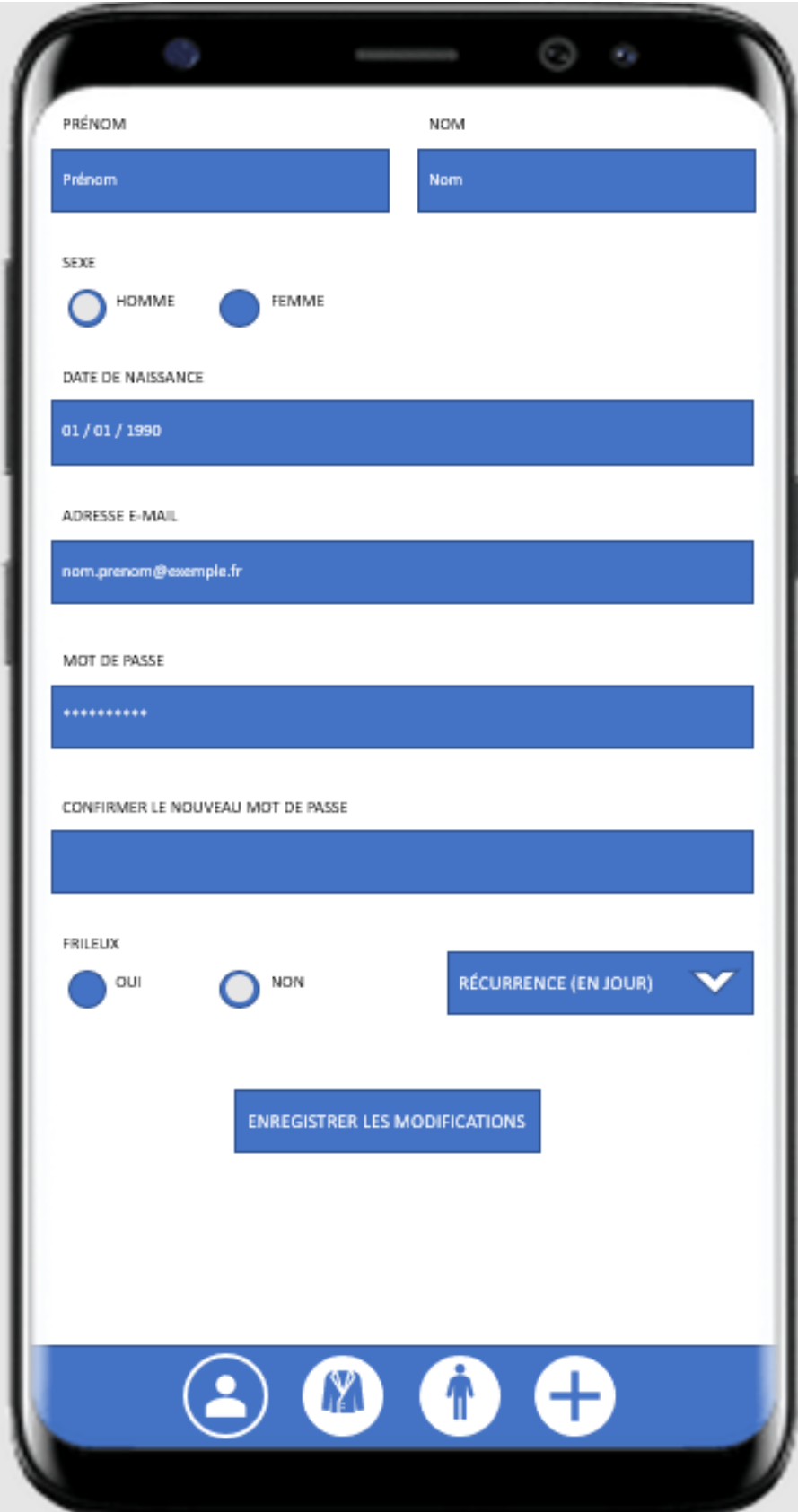
Dashboard :



Dressing :



Profil :



A mobile application interface for editing a user profile. The screen is divided into several sections with blue input fields and labels. At the bottom, there is a navigation bar with four icons: a person, a suit, a person with a plus sign, and a plus sign. The profile information includes first and last name, gender (selected as FEMME), date of birth (01 / 01 / 1990), email address (nom.prenom@example.fr), password (masked with dots), and a confirmation field. There is also a checkbox for 'FRILEUX' (selected as OUI) and a dropdown menu for 'RÉCURRENCE (EN JOUR)'.

PRÉNOM

NOM

Prénom

Nom

SEXE

☐ HOMME ☒ FEMME

DATE DE NAISSANCE

01 / 01 / 1990

ADRESSE E-MAIL

nom.prenom@example.fr

MOT DE PASSE

CONFIRMER LE NOUVEAU MOT DE PASSE

FRILEUX

☒ OUI ☐ NON

RÉCURRENCE (EN JOUR) ▼

ENREGISTRER LES MODIFICATIONS

Ajouter un vêtement :

