

Document utilisateur

Nom du Projet	DressMeUp
Type de document	Document utilisateur
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
1.1 Contexte du projet	3
1.2 Prérequis	3
2. Utilisation de l'Application	4
2.1 Installation de l'Application	4
2.2 Utilisation des pages	4
2.2.1 Inscription et Connexion	5
2.2.2 Tableau de bord	6
2.2.3 Profil	7
2.2.4 Dressing	8
2.2.5 Ajouter un Vêtement	9

1 – PRÉSENTATION DE L'APPLICATION

1.1 Contexte du projet

DressMeUp est un projet imaginé par des étudiants du MSc Pro d'EPITECH et qui sera probablement réaliser ensuite par un groupe de la même promotion sur une période de 6 mois.

Il s'agit d'une application mobile qui permettra d'abord à un utilisateur d'ajouter son dressing (photos et informations des vêtements). Ensuite basé sur ce dernier, une intelligence artificielle proposera une tenue adaptée pour le lieu et la météo où se situe l'utilisateur (avec la possibilité de redemander d'autre tenues ou de changer une ou plusieurs parties d'une tenue).

1.2 Prérequis

Pour utiliser DressMeUp il faudra se munir d'un appareil mobile équipé d'une caméra (téléphone portable, tablette). L'application sera dans le Play Store (et éventuellement sur l'App Store, mais payant donc pas obligatoire pour ce projet) et sera gratuite au téléchargement.

2 - UTILISATION DE L'APPLICATION

2.1 Installation de l'application

Aller sur le Play Store (ou l'App Store si l'application existe), rechercher DressMeUp et installez-le.

2.2 Utilisation des pages

Dans cette partie, nous allons vous présenter les différentes fonctions de l'application pour l'utilisateur pages par pages.

Dans l'application, l'utilisateur pourra surfer sur 5 pages :

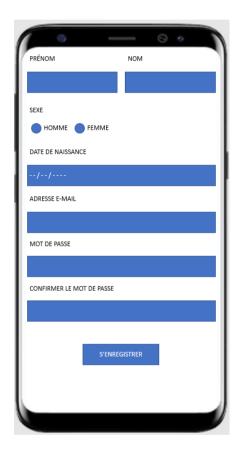
- Connexion / Inscription (2 pages différentes)
- > Tableau de bord
- > Profil
- Dressing
- > Ajouter un vêtement

(Certaines pages peuvent contenir plusieurs vues).

2.2.1 Inscription et connexion:

- L'application demandera de se connecter avec un compte. On peut s'inscrire sur l'application ou se connecter avec un compte Facebook ou Google.
 Pour s'inscrire sur l'application, aller sur la page d'inscription en cliquant sur le bouton « Inscription », remplir les différentes informations demandées.
- Se connecter ensuite avec le compte (si on en a créé un) ou avec Facebook ou Google.





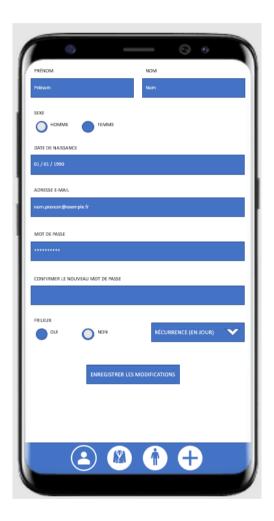
2.2.2 Tableau de bord :

- Une fois connecté, on est redirigé sur un tableau de bord. On aperçoit 3 différentes parties. L'entête, la proposition d'une tenue vestimentaire et le menu de navigation que l'on retrouvera partout sur l'application. Dans l'entête il y a la météo du lieu où on se trouve. On a aussi un texte représentant un conseil vestimentaire basé sur la météo du moment. Ensuite dans la 2ème partie il y a la tenue vestimentaire proposée. On peut changer des parties de la tenue en glissant les images de droite à gauche ou changer complètement la tenue en cliquant sur un bouton. Enfin dans la 3ème partie, il y a le menu de navigation avec 4 boutons qui permets d'accéder aux pages de l'application. (Dans l'ordre: profil – dressing – tableau de bord – ajout de vêtement)



2.2.3 Profil:

- Sur la page de profil on retrouve ses informations. On peut les changer et cliquer sur le bouton « ENREGISTRER LES MODIFICATIONS ».



2.2.4 Dressing:

Sur la page de dressing on peut voir les vêtements ajouter. Il y a 3 champs pour le tri.
 (Dans l'ordre: catégorie de vêtement – sous-catégorie de vêtement – type de vêtement). Un clic sur l'image d'un vêtement ouvre une fenêtre mettant en valeur le vêtement et affiche tous ses informations. Il y a la possibilité de supprimer ou modifier les informations d'un vêtement dans la liste.





2.2.5 Ajout de vêtement :

- C'est la page qui va permettre d'ajouter un vêtement à l'utilisateur. Tout d'abord, on commence à sélectionner les informations dans les 3 champs pour le vêtement qu'on souhaite ajouter. Ensuite on prend en photo le vêtement en question. Une fois la photo prise, une fenêtre s'ouvre pour confirmer les informations sur le vêtement.



