

# Document utilisateur

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

## Table des matières

<b>1. Information du document Technique .....</b>	<b>3</b>
1.1 Contexte du projet .....	3
1.2 Prérequis .....	3
 <b>2. Utilisation de l'Application .....</b>	 <b>4</b>
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.

The image shows a smartphone screen displaying a login interface. At the top, there are labels for 'ADRESSE E-MAIL' and 'MOT DE PASSE', each followed by a blue rectangular input field. Below these fields, there are two buttons: 'GOOGLE' and 'FACEBOOK'. To the right of these buttons is a link that reads 'Inscription - Mot de passe oublié ?'. At the bottom center of the screen is a large blue button labeled 'SE CONNECTER'.

The image shows a smartphone screen displaying a registration interface. The form is divided into several sections. The first section has labels for 'PRÉNOM' and 'NOM', each with a blue input field. Below this is a 'SEXE' section with two radio buttons labeled 'HOMME' and 'FEMME'. The next section is 'DATE DE NAISSANCE' with a blue input field containing the placeholder '--/--/----'. This is followed by 'ADRESSE E-MAIL' and 'MOT DE PASSE', each with a blue input field. The final section is 'CONFIRMER LE MOT DE PASSE' with a blue input field. At the bottom center is a large blue button labeled 'S'ENREGISTRER'.

### 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 2<sup>ème</sup> 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 3<sup>ème</sup> partie, il y a le menu de navigation avec 4 boutons qui permettent 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 ».

The image shows a smartphone screen displaying a user profile form. The form is titled 'PRÉNOM' and 'NOM' at the top. Below the title, there are two input fields for 'Prénom' and 'Nom'. The 'SEXE' section has two radio buttons: 'HOMME' (selected) and 'FEMME'. The 'DATE DE NAISSANCE' section has a date input field showing '01 / 01 / 1990'. The 'ADRESSE E-MAIL' section has an email input field showing 'nom.prenom@exemple.fr'. The 'MOT DE PASSE' section has a password input field with a strength indicator. The 'CONFIRMER LE NOUVEAU MOT DE PASSE' section has a confirmation input field. The 'FRILEUX' section has two radio buttons: 'OUI' (selected) and 'NON'. The 'RÉCURRENCE (EN JOUR)' section has a dropdown menu. At the bottom of the form is a blue button labeled 'ENREGISTRER LES MODIFICATIONS'. The bottom of the screen features a navigation bar with four icons: a person, a document, a person, and a plus sign.

## 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.

