

AREA – client mobile

Techno utilisée :

Le choix de la technologie a été porté sur Flutter, une techno récente et développée par Google, s'appuyant sur le langage Dart. C'est une technologie à l'avenir prometteur, à la documentation très complète, et avec une communauté et un support très actifs. L'IDE utilisé pour le développement est Android Studio, très complet pour développer des applications mobiles.

Dépendances :

- flutter_login: 1.0.14
- firebase_auth: 0.14.0+5
- google_sign_in: 4.1.1
- http: 0.12.0+4

Utilisation :


- Ecran de configuration d'adresse du serveur
- Authentification / Inscription
- Gestion des services
- Gestions des a-reas
- Déconnexion

Ecran de configuration d'adresse du serveur :

Cet écran permet de configurer l'adresse IP et le port sur lesquels se connecter afin de joindre le serveur.

Les champs sont à remplir respectivement avec l'adresse IP et le port.

Ecran de configuration d'adresse du serveur

The image shows a mobile application interface for server configuration. It features a blue background with a white rounded rectangle in the center. Inside the rectangle, there are two text input fields. The first field is labeled "Enter the IP adress of the server" and the second is labeled "Enter the port of the server". Below these fields is a blue button with the text "ENTER" in white capital letters.

Erreur :

En cas d'erreur (mauvaise configuration, maintenance du serveur, ...), une pop-up d'erreur vous sera affichée.

Authentification / Inscription :

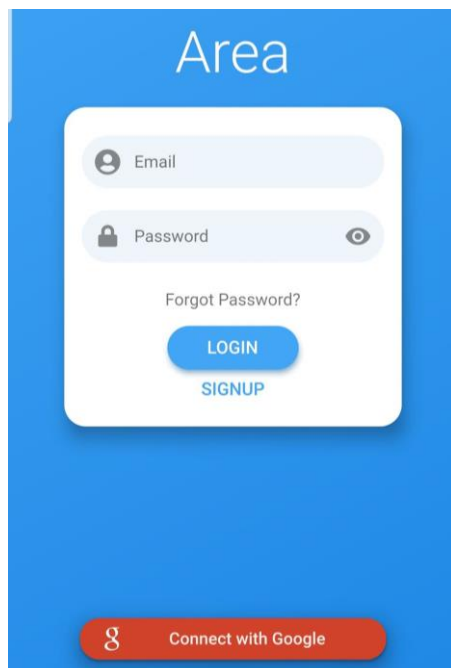
Une fois sur cet écran, trois choix s'offrent à l'utilisateur. Par défaut, l'écran est en mode "Authentification", il faut donc remplir les champs respectivement avec l'adresse mail et le mot de passe de l'utilisateur afin de s'authentifier.

En cliquant sur le bouton "SIGNUP", vous passerez en mode "Inscription", il faudra donc également renseigner l'adresse mail, le mot de passe, et le confirmer, afin de s'inscrire sur la plateforme. L'utilisateur sera automatiquement authentifier et accèdera directement à l'application.

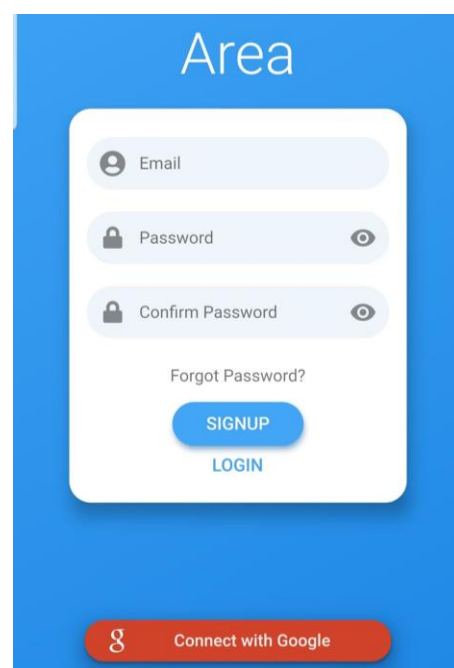
Un troisième mode d'authentification est permis, celui de l'authentification par Google. Il faut pour cela cliquer sur le bouton rouge en bas de page, et choisir le compte Google avec lequel se connecter. Le compte utilisé sera automatiquement relié à un compte interne de la plateforme, afin de dispenser des fonctionnalités identiques.

NB: pour une raison encore inconnue, l'oauth Google ne fonctionne pas lors de l'installation par le .apk, elle est en revanche fonctionnelle en lançant le projet avec Android Studio.

Mode Authentification



Mode Inscription



Erreur :

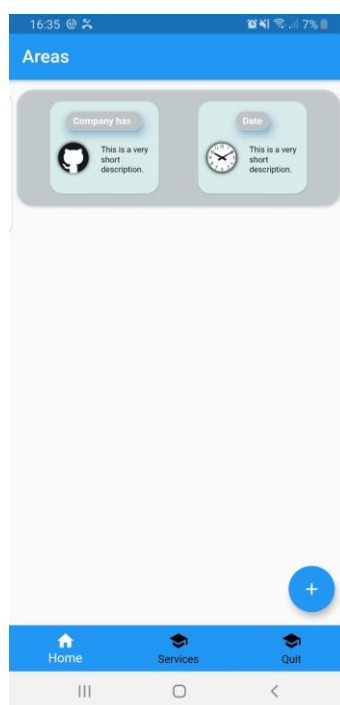
En cas d'erreur (mauvais identifiants, compte déjà existant), un message d'erreur rouge apparaîtra en bas de l'écran, et une pop-up d'erreur vous sera affichée dans le cas d'une authentification avec Google.

Gestion des a-réas :

Une fois authentifié sur l'application, l'utilisateur se retrouve devant un écran listant les différentes a-réas (lien entre une action et une réaction) préalablement composées.

Il est possible de créer des areas grâce au bouton de création en bas à gauche de l'écran.

NB: pour l'instant, il est nécessaire de quitter la page et de revenir dessus afin de la rafraîchir.



Erreur:

En cas de mauvais paramètres rentrés lors de la création d'une a-réa, une popup d'erreur vous sera affichée.

Gestion des services :

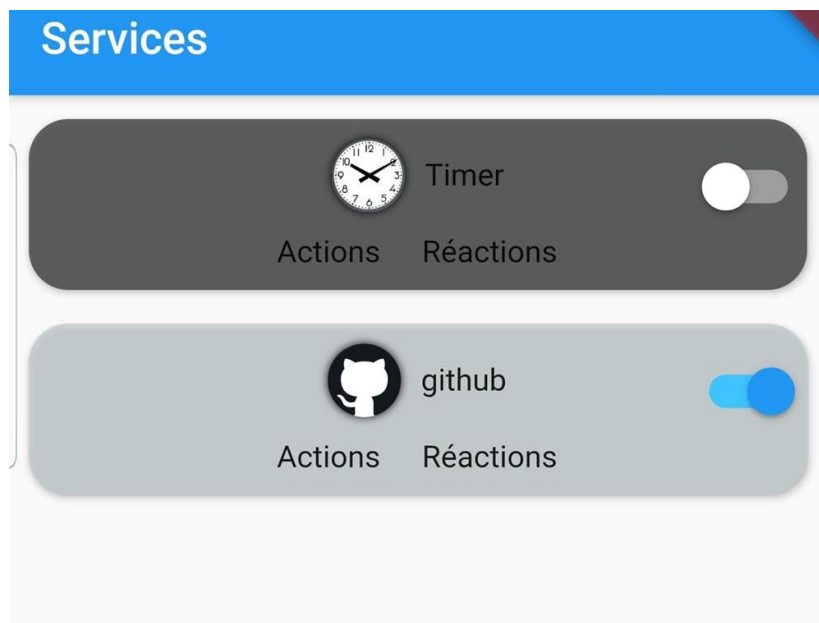
Il est possible d'accéder à l'écran de gestion des services grâce à l'icône centrale de la barre de navigation, située en bas de l'écran.



Tous les services disponibles sont listés à l'écran, ainsi que les différentes actions/réactions qu'ils mettent à disposition. Il suffit d'activer ou désactiver le switch du service voulu pour s'y abonner ou désabonner.

Note: Les actions et réactions des services auxquels l'utilisateur aura souscrit seront disponibles lors de la création ultérieure d'a-réas. Elles seront inaccessibles dans le cas contraire.

Ecran de gestion des services



Déconnexion :

Il est possible de se déconnecter grâce au 3ème bouton de la barre de navigation.

