

# Développement Mobile : Rapport

---

*Demany Antoine & Kraus Jonathan*

Git : <https://git.cg.helmo.be/e200819/TreeofSouls>

---

## Table des matières

US-1 : Création profil .....	5
Description : .....	5
Critères d'acceptance : .....	5
Complexité : .....	5
Effort estimé : .....	5
Pourcentage réalisation : .....	5
Personne ayant réalisé la tâche : .....	5
US-2 : Navigation .....	5
Description : .....	5
Critères d'acceptance : .....	5
Complexité : .....	6
Effort estimé : .....	6
Pourcentage réalisation : .....	6
Personne ayant réalisé la tâche : .....	6
US-3 : Profil .....	6
Description: .....	6
Critères d'acceptance : .....	6
Complexité : .....	7
Effort estimé : .....	7
Pourcentage réalisation : .....	7
Personne ayant réalisé la tâche : .....	7
US-4 : Paramètres.....	7
Description : .....	7
Critères d'acceptance : .....	7
Complexité : .....	7
Effort estimé : .....	8
Pourcentage réalisation : .....	8
Personne ayant réalisé la tâche : .....	8

US-5 : Accueil.....	8
Description : .....	8
Critères d'acceptance : .....	8
Complexité : .....	8
Effort estimé : .....	8
Pourcentage réalisation : .....	8
Personne ayant réalisé la tâche : .....	8
US-5.1 : Ajout souvenir.....	8
Description : .....	8
Critères d'acceptance : .....	9
Complexité : .....	9
Effort estimé : .....	9
Pourcentage réalisation : .....	9
Personne ayant réalisé la tâche : .....	9
US-5.2 : Recherche .....	10
Description : .....	10
Critères d'acceptance : .....	10
Complexité : .....	10
Effort estimé : .....	10
Pourcentage réalisation : .....	10
Personne ayant réalisé la tâche : .....	10
US-6 : Moment marquant .....	10
Description : .....	10
Critères d'acceptance : .....	10
Complexité : .....	11
Effort estimé : .....	11
Pourcentage réalisation : .....	11
Personne ayant réalisé la tâche : .....	11
US-7 : Catégorie.....	11
Description : .....	11
Critères d'acceptance : .....	11
Complexité : .....	11
Effort estimé : .....	11
Pourcentage réalisation : .....	12
Personne ayant réalisé la tâche : .....	12
US-7.1 : Ajout catégorie .....	12

Description :	12
Critères d'acceptance :	12
Complexité :	12
Effort estimé :	12
Pourcentage réalisation :	12
Personne ayant réalisé la tâche :	13
US-8 : Carte	13
Description :	13
Critères d'acceptance :	13
Complexité :	13
Effort estimé :	13
Pourcentage réalisation :	13
Personne ayant réalisé la tâche :	13
US-9 : Amis	13
Description :	13
Critères d'acceptance :	13
Complexité :	14
Effort estimé :	14
Pourcentage réalisation :	14
Personne ayant réalisé la tâche :	14
US-9.1 : Ajout amis	14
Description :	14
Critères d'acceptance :	14
Complexité :	15
Effort estimé :	15
Pourcentage réalisation :	15
Personne ayant réalisé la tâche :	15
US-10 : Swipe Caméra	15
Description :	15
Critères d'acceptance :	15
Complexité :	15
Effort estimé :	15
Pourcentage réalisation :	16
Personne ayant réalisé la tâche :	16
US-11 : Notification	16
Description :	16

Critères d'acceptance : .....	16
Complexité : .....	16
Effort estimé : .....	16
Pourcentage réalisation : .....	16
Personne ayant réalisé la tâche : .....	16
Aspects techniques.....	17
Librairies .....	17
Architecture : MVVM .....	17
Explication Concernant les différences par rapport au rapport initial.....	17
Capture d'écran .....	18
Accueil .....	18
Ajout souvenir .....	19
Catégories.....	20
Ajout catégorie .....	21
Amis.....	22
Ajout amis.....	23
Calendrier .....	24
Paramètres .....	25

## US-1 : Création profil

*En tant qu'utilisateur, je souhaite pouvoir me créer un compte, afin de personnaliser mon expérience.*

### Description :

- Compte local stocké sur le smartphone.
- Composé d'un nom, d'une photo de profil et d'une date de naissance.
- Formulaire obligatoire au premier lancement.
- Formulaire retrouvable dans les options ensuite.

### Critères d'acceptance :

- Étant donné que la taille du nom ne peut pas excéder 32 caractères, quand le nom est plus grand que 32 caractères, alors l'utilisateur est invité à raccourcir son nom.
- Étant donné qu'un seul compte est possible par application, quand l'utilisateur veut se créer un autre compte, alors il doit se déconnecter de son compte.
- Étant donné que l'utilisateur a les droits d'accéder au système de stockage et qu'il n'a pas encore de photo de profil, quand l'utilisateur sélectionne dans la page de profil l'endroit où devrait se trouver la photo, alors il est invité à utiliser les photos de son téléphone pour en ajouter une.
- Étant donné que l'utilisateur a les droits d'accéder à la caméra et que l'utilisateur n'a pas encore de photo de profil, quand l'utilisateur sélectionne dans la page de profil l'endroit où devrait se trouver la photo, alors il est invité à utiliser la caméra de son téléphone pour en ajouter une.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite entrer sa date de naissance, quand la date entrée n'est pas valide, alors l'application informe l'utilisateur et lui demande d'entrer une date valide.

### Complexité :

L

### Effort estimé :

4h30

### Pourcentage réalisation :

0%

### Personne ayant réalisé la tâche :

/

## US-2 : Navigation

*En tant qu'utilisateur, je souhaite avoir accès aux menus de navigation, afin de naviguer à travers les différents menu/écrans.*

### Description :

- Composé de deux menus horizontaux, un en bas sur toute la longueur et un en haut à droite.
- Le menu d'en bas est composé de 5 boutons : Accueil, moments marquants, catégories, carte, amis.
- Le menu d'en haut est composé de 3 boutons : recherche, profil et paramètres.

### Critères d'acceptance :

- Étant donné que le menu du bas doit avoir la même largeur que l'écran, quand la barre de navigation s'affiche, alors la barre doit avoir la bonne taille.

- Étant donné que le menu du haut doit être en haut à droite, quand la barre s'affiche, alors elle doit être collée en haut à droite.
- Étant donné que ce sont des boutons de navigations, quand l'utilisateur clique sur un bouton, alors la page affichée change pour celle dictée par le bouton.
- Étant donné que l'utilisateur peut modifier son profil, quand il clique sur le bouton profil en haut à droite, alors l'application affiche la page de modification de profil.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite accéder aux paramètres de l'application, quand il clique sur le bouton paramètres en haut à droite, alors l'application affiche la page des paramètres.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite accéder à l'accueil, quand il clique sur le bouton maison, alors l'application affiche la page d'accueil.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite accéder à ses moments marquants, quand il clique sur le bouton étoile, alors l'application affiche la page des moments marquants.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite accéder à ses souvenirs triés, quand il clique sur le bouton catégorie, alors l'application affiche la page des souvenirs triés par catégorie.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite accéder à la carte de ses souvenirs, quand il clique sur le bouton carte, alors l'application affiche la page de la carte.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite accéder à ses contacts, quand il clique sur le bouton contact, alors l'application affiche la page des contacts.

Complexité :

L

Effort estimé :

4h30

Pourcentage réalisation :

95%

Personne ayant réalisé la tâche :

Antoine & Jonathan

## US-3 : Profil

*En tant qu'utilisateur, je souhaite accéder aux attributs de mon compte, afin de changer les caractéristiques de mon profil.*

Description:

- Se présente sous forme d'un menu. (I.e. formulaire)
- Possibilité de modifier ses informations. (Nom, prénom, intérêt, etc.)
- Possibilité de personnaliser son profil (photo de profil)
- Possibilité de partager son profil (QR code)

Critères d'acceptance :

- Étant donné que les champs sont soumis à des limitations de longueur de caractères, quand l'utilisateur rentre une donnée trop longue, alors l'application l'invite à raccourcir le texte qu'il a entré.

- Étant donné que les champs sont soumis à des règles d'entrées (pas de caractères autre qu'alphanumérique par exemple), quand l'utilisateur entre une donnée non conforme, alors l'application l'invite à changer le texte entré.
- Étant donné que l'utilisateur veut modifier ses informations, quand il sélectionne le champs correspondant, alors il peut modifier le contenu. (Le texte)
- Étant donné que l'utilisateur veut modifier sa photo de profil et qu'il a le droit d'avoir accès au stockage, quand il sélectionne son ancienne photo, alors il est invité à en choisir une de son téléphone.
- Étant donné que l'utilisateur veut modifier sa photo de profil et qu'il a droit d'avoir accès à la caméra, quand il sélectionne son ancienne photo, alors il est invité à en prendre une avec sa caméra.
- Etant donné que l'utilisateur clique sur le bouton profil à partir de la page d'accueil, quand il clique sur le bouton retour, alors l'application affiche la page d'accueil.

Complexité :

M

Effort estimé :

3h

Pourcentage réalisation :

0%

Personne ayant réalisé la tâche :

/

## US-4 : Paramètres

*En tant qu'utilisateur, je souhaite accéder aux options, afin de personnaliser mon application (changer la couleur de fond), changer les noms des événements et des groupes d'amis.*

Description :

- Possibilité de changer de thème
- Permet de sélectionner un thème de couleurs et de polices s'appliquant à toute l'application (ex : Light, Night, Colorful, Hand-written, etc.)
- Possibilité de « supprimer son compte » (compte et données associées)

Critères d'acceptance :

- Étant donné que l'utilisateur souhaite changer de thème, quand il scroll dans la liste des thèmes disponibles et qu'il en sélectionne un, alors l'application change les couleurs de fond, les couleurs de boutons, et les polices d'écritures.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite supprimer son compte et ses données, quand il clique sur le bouton correspondant, alors l'application supprime les données liées au compte.
- Etant donné que l'utilisateur clique sur le bouton paramètres à partir de la page d'accueil, quand il clique sur le bouton retour, alors l'application affiche la page d'accueil.

Complexité :

M

Effort estimé :

3h

Pourcentage réalisation :

20%

Personne ayant réalisé la tâche :

Antoine & Jonathan

## US-5 : Accueil

*En tant qu'utilisateur, je souhaite voir mes souvenirs du plus récent au plus ancien, afin de gérer mes souvenirs plus efficacement.*

Description :

- Se présente sous la forme d'une liste verticale triée chronologiquement.
- Souvenirs composés de différents médias. (Vidéo, photo, son, texte, etc.)
- Bouton + permet d'ajouter un souvenir.
- Possibilité de modifier le souvenirs en cliquant sur sa ligne.
- Possibilité de partager le souvenir sur une autre plateforme.

Critères d'acceptance :

- Étant donné que les souvenirs sont en grand nombre, quand je veux voir plus de souvenirs que mon écran peut afficher, alors je peux faire défiler vers le haut pour en afficher plus.
- Étant donné que l'utilisateur veut ajouter un souvenir à la liste, quand il clique sur le bouton +, alors l'application charge la page d'ajout.
- Étant donné que l'utilisateur peut modifier un souvenir déjà existant, quand il clique sur un souvenir, alors l'application charge le menu de modification.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite partager un souvenir, quand il clique sur le bouton partage, alors l'onglet de partage s'ouvre.
- Étant donné que l'utilisateur n'a pas de souvenir enregistrés, quand il ouvre la première fois l'application, alors l'application affiche un texte du type « 404 : Pas de souvenirs trouvés ».

Complexité :

S

Effort estimé :

1h30

Pourcentage réalisation :

90%

Personne ayant réalisé la tâche :

Antoine & Jonathan

## US-5.1 : Ajout souvenir

*En tant qu'utilisateur, je souhaite ajouter un souvenir à l'application, afin de le sauvegarder.*

Description :

- En appuyant sur le bouton +, je peux créer un nouveau souvenirs.
- Possibilité de le catégoriser, avec catégorie existante.



- Un souvenir peut avoir plusieurs catégories.
- Possibilité d'ajouter du texte, et des tags.
- Possibilité de placer l'endroit du souvenir, en utilisant le GPS ou en texte.
- Possibilité d'utiliser la caméra plutôt que la galerie de photo.
- Possibilité d'ajouter différents types de média.

#### Critères d'acceptance :

- Étant donné que les champs sont soumis à des limitations de longueur de caractères, quand l'utilisateur rentre une donnée trop longue, alors l'application l'invite à raccourcir le texte qu'il a entré.
- Étant donné que les champs sont soumis à des règles d'entrées (pas de caractères autre qu'alphanumérique par exemple), quand l'utilisateur entre une donnée non conforme, alors l'application l'invite à changer le texte entré.
- Étant donné que l'utilisateur peut sélectionner une ou plusieurs catégories, quand la liste des catégories est vide, alors l'application propose de créer une catégorie.
- Étant donné que l'utilisateur sélectionne une catégorie, quand la catégorie existe, alors elle est ajoutée à la liste des catégories affectées au souvenir.
- Étant donné que l'application a les droits d'accéder au GPS et que l'utilisateur a demandé un positionnement GPS, quand l'utilisateur ajoute un souvenirs, alors la position GPS est enregistrée avec le souvenir associé.
- Étant donné que l'application a les droits d'accéder au GPS et que l'utilisateur ne demande pas de positionnement GPS, quand l'utilisateur ajoute un souvenir, alors l'application propose d'entrer le positionnement par texte.
- Étant donné que l'utilisateur a les droits d'accéder à l'appareil photo et qu'il sélectionne l'option caméra, quand il ajoute un souvenir, alors cela ouvre l'application caméra.
- Etant donné que l'utilisateur clique sur le bouton paramètres à partir de la page d'accueil, quand il clique sur le bouton retour, alors l'application affiche la page d'accueil.
- Étant donné que l'utilisateur veut modifier sa photo de profil et qu'il a accès au stockage de son téléphone, quand il sélectionne son ancienne photo, alors il est invité à en choisir une de son téléphone.
- Étant donné que l'utilisateur veut modifier sa photo de profil et qu'il a les droits d'accès de la caméra, quand il sélectionne son ancienne photo, alors il est invité à en prendre une avec sa caméra.

#### Complexité :

L

#### Effort estimé :

4h30

#### Pourcentage réalisation :

80%

#### Personne ayant réalisé la tâche :

Antoine & Jonathan

## US-5.2 : Recherche

*En tant qu'utilisateur, je souhaite accéder à un moteur de recherche, afin de retrouver des souvenirs, catégories, tags selon des critères précis.*

Description :

- Barre de recherche sur la page d'accueil.
- Possibilité de rechercher des catégories spécifiques, ou des tags.

Critères d'acceptance :

- Étant donné que les champs sont soumis à des limitations de longueur de caractères, quand l'utilisateur rentre une donnée trop longue, alors l'application l'invite à raccourcir le texte qu'il a entré.
- Étant donné que les champs sont soumis à des règles d'entrées (pas de caractères autre qu'alphanumérique par exemple), quand l'utilisateur entre une donnée non conforme, alors l'application l'invite à changer le texte entré.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite rechercher un tag, quand il entre une chaîne de caractères précédée du #, alors l'application recherche tous les souvenirs correspondants au tag entré.

Complexité :

S

Effort estimé :

1h30

Pourcentage réalisation :

0%

Personne ayant réalisé la tâche :

/

## US-6 : Moment marquant

*En tant qu'utilisateur, je souhaite accéder à mes moments les plus marquants, afin de me remémorer mes souvenirs importants sous forme de montages et sélections.*

Description :

- Se présente sous la forme d'une liste verticale triée chronologiquement.
- L'app ou l'utilisateur sélectionne des souvenirs marquants dans les catégories.
- L'app fait des montages des plusieurs souvenirs photos pour l'afficher.
- Peut être sous la forme d'un album de souvenirs aléatoirement sélectionnés ou sélectionnés par l'utilisateur.
- Ne pas confondre avec les catégories, un moment marquant est une sélection automatique de souvenirs selon des critères précis.
- Possibilité de partager le moment marquant sur une autre plateforme.

Critères d'acceptance :

- Étant donné que les moments marquants sont en grand nombre, quand je veux voir plus de moments marquants que mon écran peut afficher, alors je peux faire défiler vers le haut pour en afficher plus.

- Étant donné que l'utilisateur veut ajouter un moment marquant à la liste, quand il clique sur le bouton +, alors l'application charge le menu d'ajout.
- Étant donné que l'application ne contient pas de souvenirs, quand l'application veut générer un montage, alors elle attend qu'il y ait au moins un souvenir dans la catégorie correspondante.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite partager un moment marquant, quand il clique sur le bouton partage, alors l'onglet de partage s'ouvre.
- Étant donné que l'utilisateur n'a pas de moments marquants disponibles, quand il démarre pour la première fois l'application, alors l'application affiche un texte du type « 404 : pas de moments marquants disponible »

Complexité :

M

Effort estimé :

3h

Pourcentage réalisation :

0%

Personne ayant réalisé la tâche :

/

## US-7 : Catégorie

*En tant qu'utilisateur, je souhaite organiser mes souvenirs sous formes de catégories, afin de regrouper mes souvenirs par événements, dates, ou groupe de personnes.*

Description :

- Se présente sous la forme d'une liste verticale triée chronologiquement.
- Peut-être triée chronologiquement ou alphabétiquement.
- Le bouton + permet de créer une catégorie à l'aide d'une date importante, un événement ou un groupe de personne.
- Possibilité de modifier la catégorie en cliquant sur sa ligne.

Critères d'acceptance :

- Étant donné que les catégories sont en grand nombre, quand je veux voir plus de catégories que mon écran peut afficher, alors je peux faire défiler vers le haut pour en afficher plus.
- Étant donné que l'utilisateur veut retrouver une catégorie plus facilement, quand il veut trier l'affichage, alors il peut cliquer sur le bouton trier pour changer entre le mode d'affichage par date ou par nom.
- Étant donné que l'utilisateur veut ajouter une catégorie à la liste, quand il clique sur le bouton +, alors l'application charge le menu d'ajout.
- Étant donné que l'utilisateur peut modifier une catégorie déjà existante, quand il clique sur une catégorie, alors l'application charge le menu de modification.

Complexité :

S

Effort estimé :

1h30

Pourcentage réalisation :

95%

Personne ayant réalisé la tâche :

Antoine & Jonathan

## US-7.1 : Ajout catégorie

*En tant qu'utilisateur, je souhaite ajouter des catégories à mon application, afin de pouvoir les appliquer à mes souvenirs.*

Description :

- Possibilité d'ajouter un titre.
- Possibilité d'ajouter une date de début et de fin.
- Possibilité de rendre la date de début facultative grâce à un bouton à cocher.
- Possibilité de sélectionner un ou plusieurs amis concernés grâce à un bouton d'ajout.
- Possibilité d'affecter une couleur à la catégorie grâce à des boutons radio.
- En appuyant sur le bouton +, je peux créer une nouvelle catégorie.

Critères d'acceptance :

- Étant donné que les champs sont soumis à des limitations de longueur de caractères, quand l'utilisateur rentre une donnée trop longue, alors l'application l'invite à raccourcir le texte qu'il a entré.
- Étant donné que les champs sont soumis à des règles d'entrées (pas de caractères autres qu'alphanumérique par exemple), quand l'utilisateur entre une donnée non conforme, alors l'application l'invite à changer le texte entré.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite revenir en arrière, quand il clique sur le bouton retour, alors l'application affiche la page catégorie.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite ajouter des amis à sa catégorie, quand il appuie sur le bouton d'ajout d'amis, alors l'application ouvre l'onglet des amis où il peut sélectionner ses amis.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite ajouter une date de début et de fin, quand il appuie sur les champs de date, alors l'application ouvre l'onglet de date.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite définir la date de début comme facultative, quand il appuie sur la case à cocher, alors l'application lui signale qu'elle considère bien la date de début comme facultative en cochant la case.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite attribuer une couleur à la catégorie, quand il appuie sur un des couleurs, alors l'application lui signale qu'elle a bien attribué cette couleur à la catégorie en la surlignant, et en désélectionnant la couleur précédemment sélectionnée.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite entrer des dates, quand la date entrée n'est pas valide, alors l'application informe l'utilisateur et lui demande d'entrer une date valide.

Complexité :

M

Effort estimé :

3h

Pourcentage réalisation :

75%

Personne ayant réalisé la tâche :

Antoine & Jonathan

## US-8 : Carte

*En tant qu'utilisateur, je souhaite accéder à une carte de mes souvenirs, afin de replacer géographiquement mes souvenirs.*

Description :

- Se présente sous forme de carte interactive.
- Les souvenirs sont placés au bon endroit sur la carte.
- Barre de recherche permettant de chercher un lieu.
- Possibilité de sélectionner un souvenir en cliquant sur sa bulle.

Critères d'acceptance :

- Étant donné le nombre important de souvenirs sur la carte, quand l'utilisateur veut en afficher plus, alors il peut pincer/déplacer la carte pour ajuster l'affichage.
- Étant donné que l'utilisateur veut trouver un endroit connu sur la carte, quand il entre le nom de l'endroit dans l'encarts de recherche, alors la carte focus sur l'endroit recherché et l'application demandera l'accès à l'API.
- Étant donné que l'utilisateur veut sélectionner un souvenir, quand il clique sur la bulle associée sur la carte, alors l'application ouvre un menu contextuel affichant son contenu.
- Étant donné que l'utilisateur veut fermer le menu contextuel, quand il clique sur la croix en haut en droite du menu, alors le menu se ferme.

Complexité :

L

Effort estimé :

4h30

Pourcentage réalisation :

0%

Personne ayant réalisé la tâche :

/

## US-9 : Amis

*En tant qu'utilisateur, je souhaite avoir une liste de mes amis, afin de les identifier dans certains souvenirs/catégories qui les concernent.*

Description :

- Se présente sous forme d'une liste verticale triée alphabétiquement.
- Le bouton + permet d'ajouter un ami, soit en entrant les coordonnées en texte, soit en important un contact, soit en scannant un QR code.
- Possibilité de modifier l'ami en cliquant sur sa ligne.

Critères d'acceptance :

- Étant donné que les amis sont en grand nombre, quand je veux voir plus d'amis que mon écran peut afficher, alors je peux faire défiler vers le haut pour en afficher plus.

- Étant donné que l'utilisateur veut ajouter un ami à la liste, quand il clique sur le bouton +, alors l'application charge le menu d'ajout/modification.
- Étant donné que l'utilisateur peut modifier un ami déjà existant, quand il clique sur un ami, alors l'application charge le menu de ajout/modification.
- Étant donné que l'utilisateur n'a pas d'amis, quand il démarre pour la première fois l'application, alors l'application affiche un texte du type « 404 : pas d'amis trouvés »

Complexité :

S

Effort estimé :

1h30

Pourcentage réalisation :

95%

Personne ayant réalisé la tâche :

Antoine & Jonathan

## US-9.1 : Ajout amis

*En tant qu'utilisateur, je souhaite ajouter des amis à mon application, afin de pouvoir les appliquer à mes catégories et souvenirs.*

Description :

- Possibilité d'ajouter un nom.
- Possibilité d'ajouter un prénom.
- Possibilité d'ajouter une date de naissance.
- En appuyant sur le bouton +, je peux créer une nouvelle catégorie.
- Possibilité d'importer un contact.
- Possibilité de scanner le QR code généré par le profil d'un autre compte.

Critères d'acceptance :

- Étant donné que l'utilisateur souhaite entrer sa date de naissance, quand la date entrée n'est pas valide, alors l'application informe l'utilisateur et lui demande d'entrer une date valide.
- Étant donné que les champs sont soumis à des limitations de longueur de caractères, quand l'utilisateur rentre une donnée trop longue, alors l'application l'invite à raccourcir le texte qu'il a entré.
- Étant donné que les champs sont soumis à des règles d'entrées (pas de caractères autres qu'alphanumérique par exemple), quand l'utilisateur entre une donnée non conforme, alors l'application l'invite à changer le texte entré.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite ajouter une date de naissance, quand il appuie sur le champ de date, alors l'application ouvre l'onglet calendrier.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite importer un contact et que l'utilisateur a les droits d'accès aux contacts, quand il appuie sur le bouton d'importation, alors le menu des contacts s'ouvre
- Étant donné que l'utilisateur souhaite importer un contact, quand le menu des contacts est ouvert, alors il sélectionne un contact, et l'application importe ses informations.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite revenir en arrière, quand il clique sur le bouton retour, alors l'application affiche la page amis.

- Étant donné que l'utilisateur souhaite ajouter un contact grâce à un QR code et que l'utilisateur a les droits d'accès à la caméra, quand il appuie sur le bouton QR, alors la caméra s'ouvre et permet à l'utilisateur de scanner un QR code valide.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite ajouter un contact grâce à un QR code, quand le QR code a été capturé et qu'il est valide, alors les données du QR code s'importe dans l'application.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite ajouter un contact grâce à un QR code, quand le QR code a été capturé et qu'il est invalide, alors les données du QR code ne s'importe pas dans l'application et un message d'erreur est affiché à l'utilisateur.
- 

Complexité :

L

Effort estimé :

4h30

Pourcentage réalisation :

50%

Personne ayant réalisé la tâche :

Antoine & Jonathan

## US-10 : Swipe Caméra

*En tant qu'utilisateur, je souhaite accéder à l'appareil photo, afin de capturer des photos ou vidéos.*

Description :

- Ce menu s'ouvre quand l'utilisateur sélectionne la caméra lors de l'ajout d'un souvenir.
- Ce menu s'ouvre également lorsque l'utilisateur swipe à gauche sur l'accueil.
- Permet de photographier ou enregistrer à l'aide de la caméra.
- Quand contenu enregistré, le menu d'ajout de souvenirs s'ouvre automatiquement.

Critères d'acceptance :

- Étant donné que l'utilisateur veut prendre une photo ou une vidéo et que l'utilisateur a les droits d'accès à la caméra, quand il enregistre du contenu, alors l'application enregistre le contenu sur le téléphone et lui propose le menu d'ajout de souvenirs.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite revenir en arrière, quand il appuyé sur le bouton retour, alors l'application lui affiche la page d'accueil.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite prendre une vidéo, quand il appuyé sur le bouton vidéo/photo, alors l'application switch de mode de capture.
- Étant donné que l'utilisateur souhaite zoomer, quand il fait défiler un curseur, alors l'appareil photo zoom.

Complexité :

M

Effort estimé :

3h

Pourcentage réalisation :

0%

Personne ayant réalisé la tâche :

/

## US-11 : Notification

*En tant qu'utilisateur, je souhaite recevoir une notification aux dates importantes, afin de me remémorer les souvenirs en question.*

Description :

- Lorsqu'un nouveau moment marquant est disponible, une notification est envoyée au smartphone.

Critères d'acceptance :

- Étant donné que l'application génère un moment marquant (pour une date ou une catégorie), quand l'application est fermée, alors une notification apparaît notifiant l'utilisateur qu'un moment marquant est disponible.

Complexité :

S

Effort estimé :

1h30

Pourcentage réalisation :

0%

Personne ayant réalisé la tâche :

/



## Aspects techniques

### Librairies

(QR code : <https://github.com/yuriy-budiyev/code-scanner>)

(Map : <https://github.com/osmdroid/osmdroid>)

(GPS : <https://developer.android.com/reference/android/location/Location>)

(Swipe : <https://developer.android.com/guide/navigation/navigation-swipe-view>)

(Image Loading : <https://github.com/bumptech/glide>)

(Image Loading : <https://github.com/square/picasso>)

(Contact : <https://developer.android.com/training/contacts-provider/retrieve-names>)

(Caméra : <https://github.com/florent37/CameraFragment>)

Calendrier : <https://developer.android.com/reference/kotlin/android/widget/CalendarView>

(Partage : <https://developer.android.com/training/sharing/send>)

(Stockage : <https://docs.mongodb.com/realm/sdk/kotlin/install/#std-label-kotlin-install>)

Unit tests : <https://developer.android.com/training/testing/unit-testing/local-unit-tests>

Interface tests : <https://developer.android.com/training/testing/espresso/setup>

Stockage : Room

Images : ContentProvider

### Architecture : MVVM

*Raisons :*

- Architecture plus modulaire que le MVC.
- Permet une isolation des données (Model) par rapport à l'interface. (View)
- Force la vue et le modèle à dialoguer avec le ViewModel.
- Plus adapté pour le développement Android. (Car utilisation d'un viewModel)
- Plus facile à automatiser que le MVP. (Car bidirectionnel, avec l'utilisation des événements)
- Architecture reconnue par l'industrie pour les applications mobiles.

## Explication Concernant les différences par rapport au rapport initial

Durant le développement, nous nous sommes assez vite rendu compte que nous n'aurions pas assez de temps pour faire l'application, telle que décrite dans le cahier des charges, dans le temps imparti.

En effet, par manque d'expérience, nous avons mal jugé nos compétences, le travail à fournir et notre efficacité.

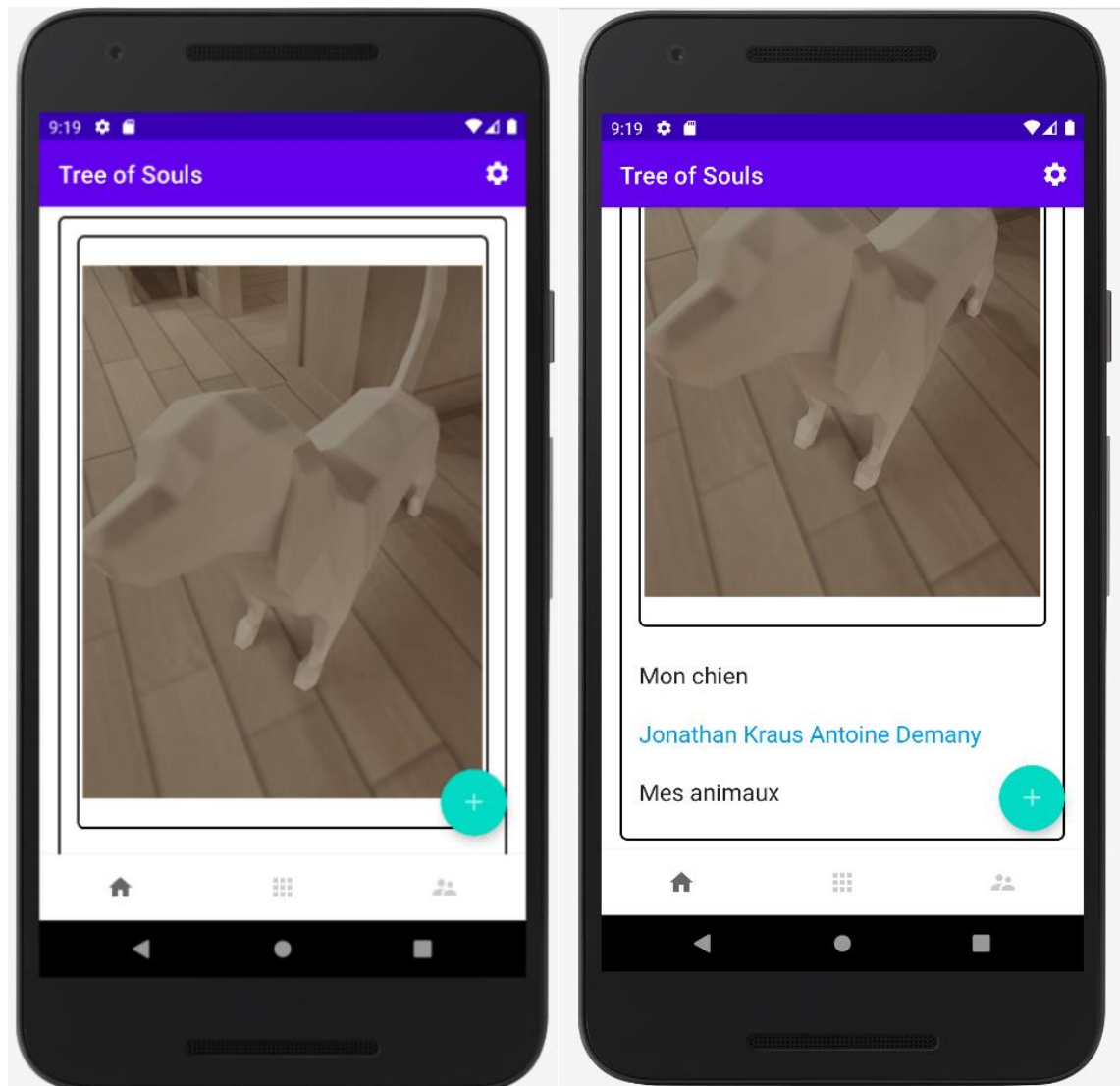
Nous avons donc fait le choix de retirer et/ou limiter certaines User Stories afin de terminer dans les temps. (I.e. Faire une application fonctionnelle)

Les User Stories impactées sont : création profil, profil, recherche, carte, moments marquants, swipe caméra et notifications.

## Capture d'écran

### Accueil

Page d'accueil composée des souvenirs ajoutés (composés de sa photo, sa description, les amis concernés, et la catégorie), d'une navigation composées de boutons qui redirigent vers les autres pages, d'un bouton paramètres et d'un bouton « + » permettant d'ajouter un souvenir



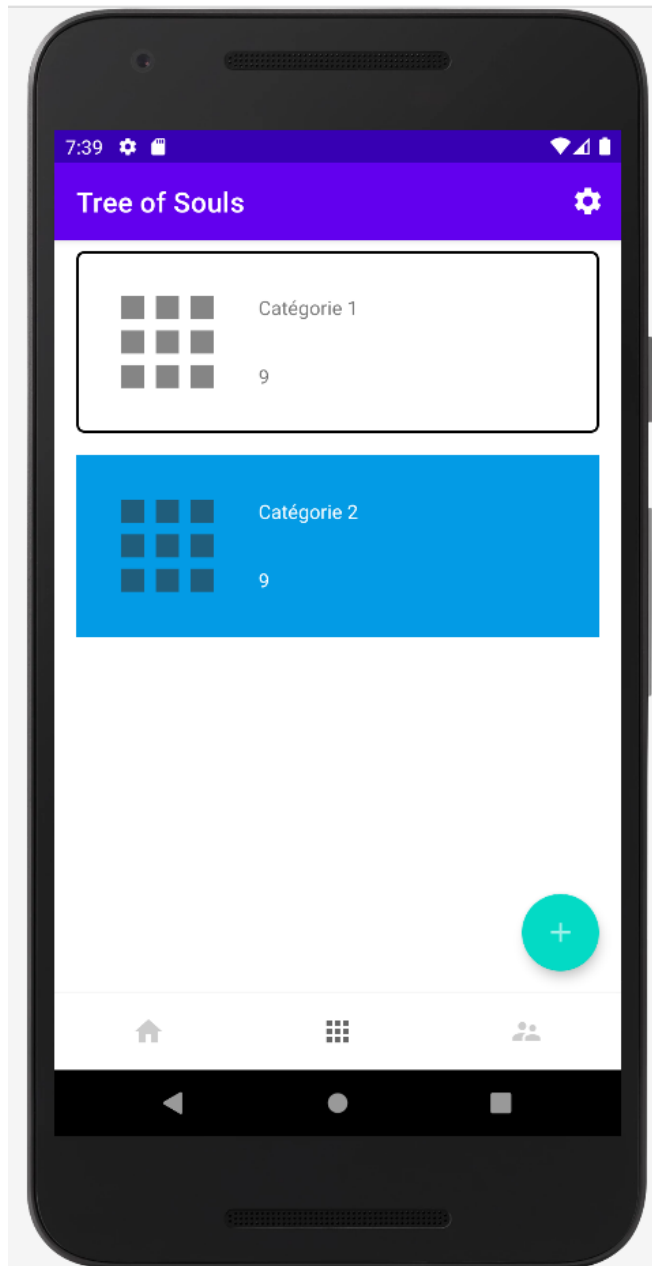
## Ajout souvenir

Page d'ajout d'un souvenir, composé d'un formulaire, permettant d'ajouter une photo de sa caméra ou de son stockage, d'écrire une description et de sélectionner une catégorie. Le bouton en haut à droite permet de valider le formulaire. Dans le cas d'une modification d'un souvenir, les champs sont préremplis. Dans le cas où un champs est erroné, le champ sera bordé de rouge pour indiquer à l'utilisateur qu'il doit faire une modification. Le bouton supprimer permet de supprimer le souvenir sélectionné.



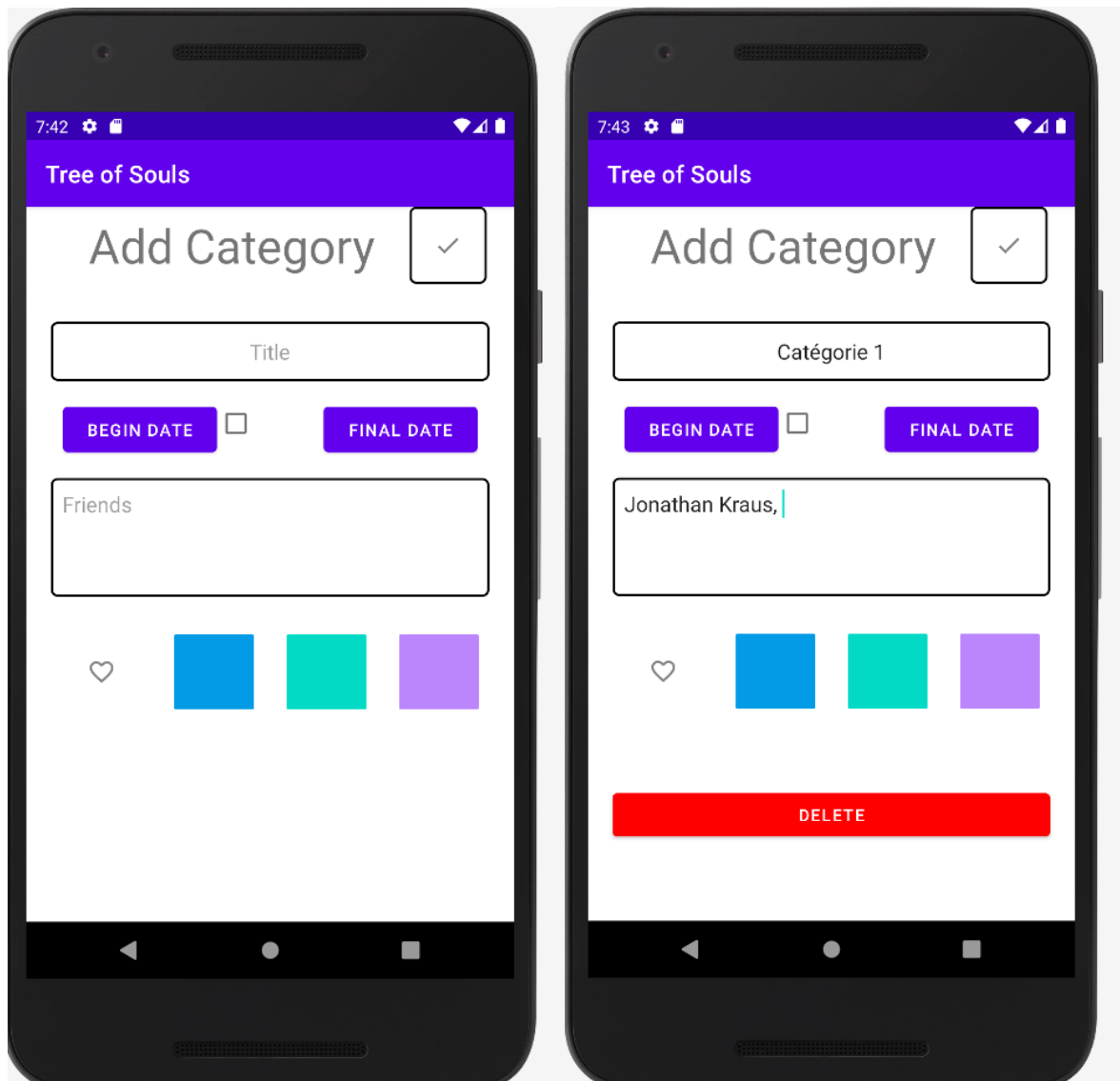
## Catégories

Page des catégories composée des catégories ajoutées (composés de son icône, son nom et son nombre de souvenirs associés), d'une navigation composées de boutons qui redirigent vers les autres pages, d'un bouton paramètres et d'un bouton « + » permettant d'ajouter une catégorie



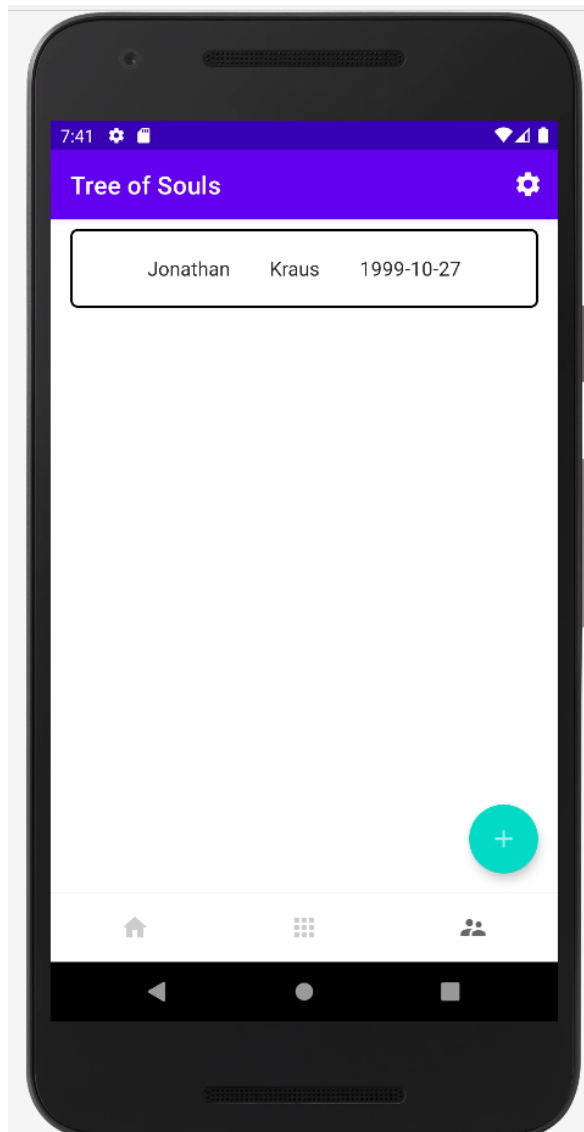
## Ajout catégorie

Page d'ajout d'une catégorie, composé d'un formulaire, permettant d'ajouter un titre, ajouter une date de début et une date de fin (possibilité de spécifier si la date de début est valable), ajouter des amis qui sont concernés par la catégorie et une couleur de fond. Le bouton en haut à droite permet de valider le formulaire. Dans le cas d'une modification d'une catégorie, les champs sont préremplis. Dans le cas où un champs est erroné, le champ sera bordé de rouge pour indiquer à l'utilisateur qu'il doit faire une modification. Le bouton supprimer permet de supprimer la catégorie sélectionnée.



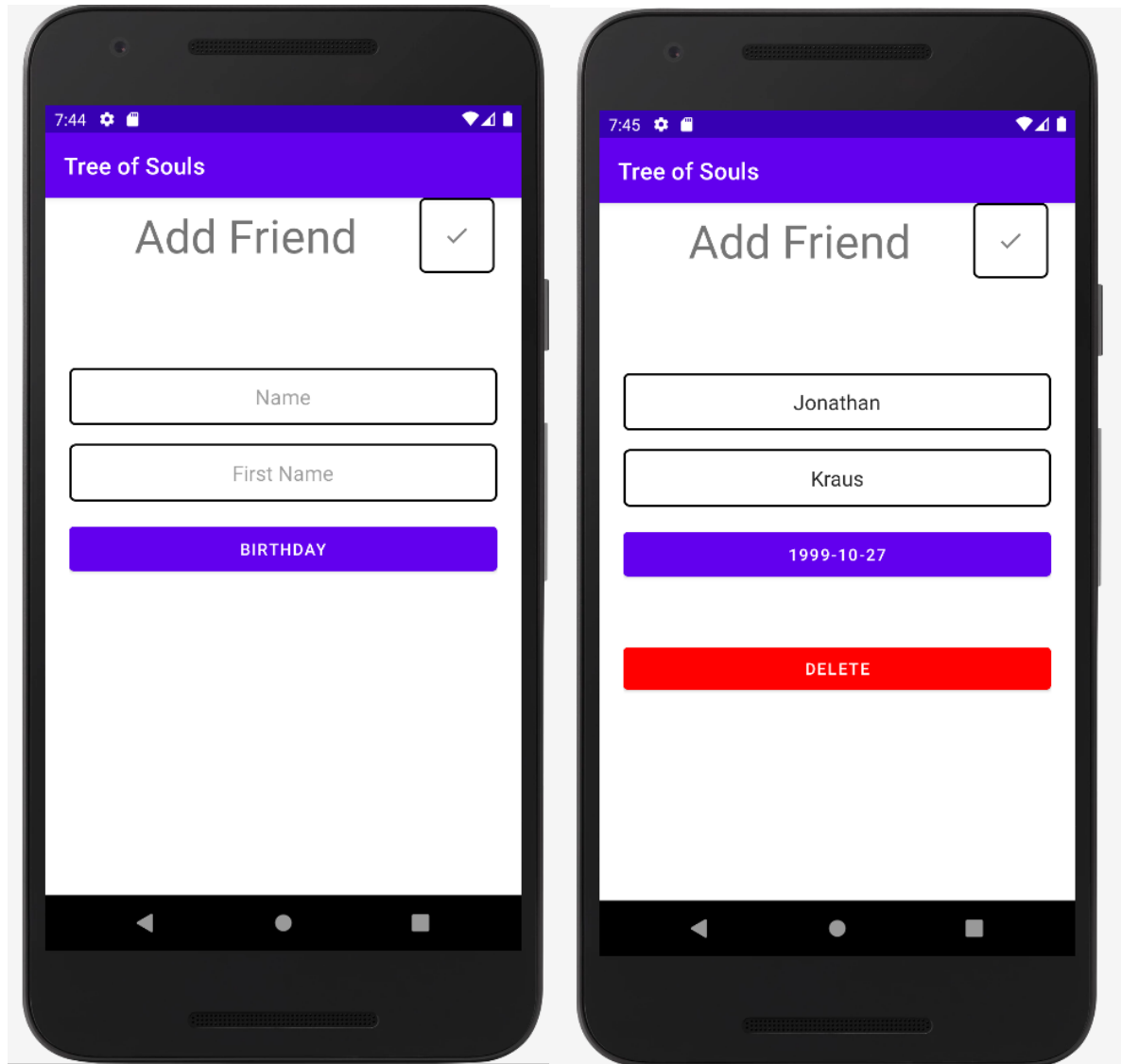
## Amis

Page des amis composée des amis ajoutés (composés d'un nom, prénom et d'une date de naissance), d'une navigation composées de boutons qui redirigent vers les autres pages, d'un bouton paramètres et d'un bouton « + » permettant d'ajouter un ami



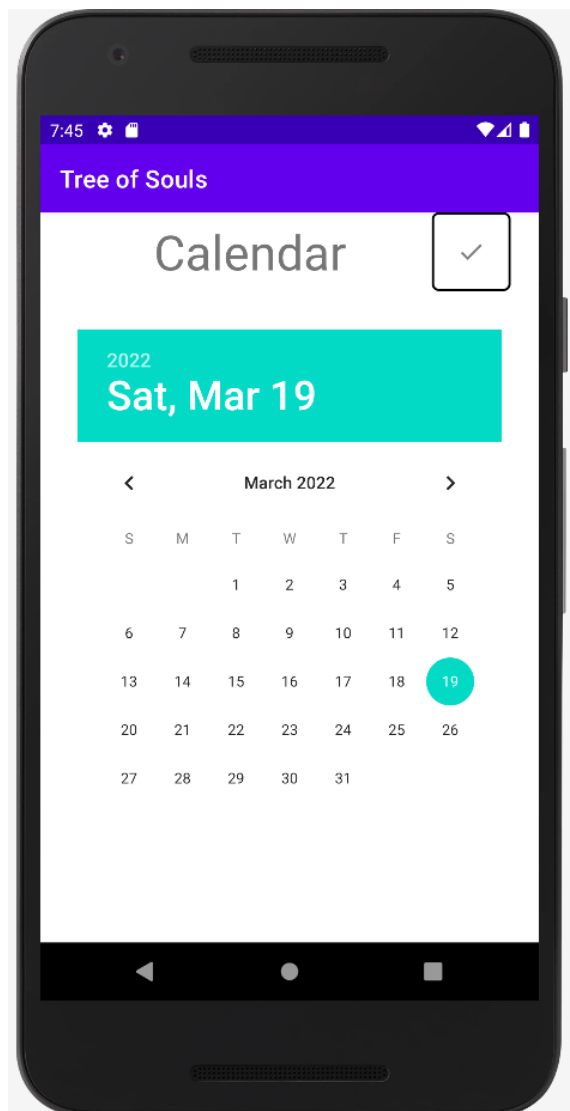
## Ajout amis

Page d'ajout d'un ami, composé d'un formulaire, permettant d'ajouter un nom, un prénom et une date de naissance. Le bouton en haut à droite permet de valider le formulaire. Dans le cas d'une modification d'un ami, les champs sont préremplis. Dans le cas où un champs est erroné, le champ sera bordé de rouge pour indiquer à l'utilisateur qu'il doit faire une modification. Le bouton supprimer permet de supprimer l'ami sélectionné.



## Calendrier

Page contextuelle composée d'un calendrier interactif permettant de sélectionner une date (une année, un mois et un jour). Le bouton en haut à droite permet de valider la date sélectionnée.





## Paramètres

Page des paramètres, composée d'un bouton « Tout supprimer » pour réinitialiser les données utilisateurs, et d'un bouton valider afin de sauvegarder les changements.

