

Rapport final

Groupe : ETTAYEB Nour et MANSOURI Nihed

Procédure de connexion :

Erreur : Impossible de traiter le fichier ... car il se trouve dans la zone Internet ou Restreinte ou il contient Mark of the web

Si cette erreur est présenter à l'exécution il faut taper dans le terminal la commande suivante :

Get-ChildItem -Filter *.resx -Recurse | Unblock-File

1. Implémentation effective et code source :

a. Organisation générale

Nous avons organisé notre application avec trois grandes étapes : Un système de connexion avec la possibilité de créer un compte si cela n'a pas été déjà fait , choix de créer un nouveau plan ou de modifier un déjà sauvegardé et enfin personnaliser le plan de sa cuisine avec des équipements fournis.

Pour implémenter cette organisation, nous avons fait le choix de créer un windows form pour la fenêtre de connexion , un autre pour la fenêtre de création de compte et un dernier pour le tableau de bord dans lesquels on utilise différents UserControl pour naviguer dans l'application.

Notez bien que les trois windows form créés sont configurés en mode modal.

b. Système de connexion + mot de passe oublié

Concernant le système de connexion (fichier MyCouzina.cs) nous avons fait le choix de faire un design assez simple et intuitif avec une demande de saisie d'un email et un mot de passe dans des textBox. Une fois que les informations sont saisies, l'utilisateur doit cliquer sur le bouton se connecter ce qui engendre la création du windows form tableau de bord (fichier DashBoard.cs).

Pour s'adapter à l'utilisateur , nous avons mis en place un système de mot de passe oublié en cas de besoin. L'utilisateur doit spécifier l'email avec lequel il a créé son compte. Après avoir vérifié qu'un compte existe avec cet e-mail , on envoie à l'utilisateur un mail avec un code qu'il doit saisir. Ensuite , il pourra définir un nouveau mot de passe.

Notez bien qu'on informe l'utilisateur de l'état du système soit en lui indiquant via l'affichage d'un message. Exemple de message : "Un code vous été envoyé par mail" ou bien en activant/désactivant des widgets.

c. Système d'inscription (création de compte)

Si l'utilisateur n'a pas un compte, il a la possibilité d'en créer un en cliquant sur s'inscrire. Par conséquent, un nouveau windows form est créé et contient toutes les informations qu'il doit saisir pour s'inscrire.

En effet, nous avons organisé cette fenêtre sous forme de formulaire simple avec les champs suivants : nom , prénom , email , mot de passe et confirmation du mot de passe. Une fois que l'utilisateur saisit toutes ces informations il doit cliquer sur valider pour confirmer la création de son compte. Il sera ensuite redirigé vers la fenêtre de connexion.

d. Gestion de la visibilité du mot de passe

Pour accentuer la sécurité de la saisie des données , nous avons fait le choix de cacher la saisie du mot de passe dans le formulaire de connexion ainsi que dans le formulaire d'inscription. Cependant, pour que notre interface soit flexible et donne des feedback sur la saisie , nous avons ajouté un bouton de visibilité du mot de passe. Sur ce bouton nous avons ajouté un icône d'œil barré ou non en fonction de la situation pour rendre la fonctionnalité plus intuitive et aider l'utilisateur à reconnaître assez rapidement la fonction de ce bouton.

e. Changement de langue

Pour rendre notre interface plus flexible et adaptée à l'utilisateur, nous avons décidé d'ajouter la possibilité de changer la langue de l'application. Cela est possible grâce à un bouton toujours en haut à gauche de chaque fenêtre. Nous avons fait le choix de mettre uniquement deux langues possibles : Anglais et Français. Si

l'utilisateur veut changer la langue , il doit appuyer sur ce bouton, sur lequel il y a un drapeau représentant la langue vers laquelle la page va être traduite.

f. Gestion des erreurs

Nous avons également pris en compte la possibilité que l'utilisateur puisse faire des erreurs lors de la saisie d'information. En effet, nous avons fait le choix de vérifier le format de l'email grâce à une expression régulière, la confirmation de saisie du mot de passe lors de l'inscription. Nous avons également vérifié que l'email n'existait pas déjà dans la base de données. Enfin , lors de la connexion nous avons aussi vérifier si l'email saisi n'est pas attribué à un compte ou si le mot de passe est incorrect. Notez que toutes ces erreurs sont indiquées en rouge dans un label spécifique pour que l'utilisateur comprenne quel est le problème.

g. Possibilité de déconnexion et de changement des informations liées au compte ou sa suppression

Etant donné qu'on a choisis de réaliser un système de création de compte , nous avons ajouté la possibilité de se déconnecter ainsi que gérer son compte. Pour aider l'utilisateur à trouver faciliter comment réaliser ces actions , nous les avons représentés par des icônes explicites. L'utilisateur peut modifier son compte ou le supprimer en accédant à son profil.

Notez que pour prévenir les erreurs de l'utilisateur , nous avons fait le choix de demander la confirmation de déconnexion ainsi que de suppression du compte via un MessageBox.

h. Création d'un plan avec spécification des dimensions :

Lorsque l'utilisateur clique sur Créer, on fait apparaître le contrôle de dimensions qui lui demande de saisir le nom du projet ainsi que la largeur et la hauteur en mètres. Ces valeurs sont ensuite transmises au constructeur de Plan, qui les enregistre dans ses propriétés internes, met à jour le libellé du bandeau supérieur pour afficher le nom du projet et ses dimensions, puis calcule les coefficients de conversion pixels-par-mètre afin d'ajuster la taille de la zone de dessin. Enfin, la

grille de fond est tracée à cette nouvelle échelle pour guider le placement des meubles.

i. Interactions avec les équipements

Pour rendre l'ajout et le positionnement d'équipements intuitifs, chaque icône du menu lance un drag-&-drop qui transporte simplement sa « clé » (le nom de l'objet). Au survol du canevas, on calcule en permanence un rectangle de prévisualisation, dessiné en pointillés, qui suit le curseur et montre exactement où l'équipement sera placé. Si l'on lâche la souris, on vérifie d'abord que la zone n'est pas hors des limites du plan et qu'il n'y a pas de chevauchement avec d'autres meubles ; en cas d'erreur, un message bloque l'opération, sinon on instancie une nouvelle vignette (PictureBox) à cet emplacement, avec son image et son infobulle. Lorsqu'on clique sur un meuble déjà posé, deux icônes flottantes apparaissent au-dessus : une corbeille pour le supprimer et une flèche pour le faire pivoter de 90 degrés. Ces boutons sont plus grands pour être facilement manipulables et disparaissent dès que l'on clique en dehors de l'objet sélectionné.

j. Sauvegarde du plan

Pour éviter toute perte de travail, un minuteur interne déclenche automatiquement la fonction de sauvegarde toutes les 30 secondes. Celle-ci enregistre d'abord les dimensions du plan (largeur, hauteur et nom du projet) dans la table PlanDimensions, puis vide la table PlanItems pour y réinsérer l'état actuel : pour chaque meuble sur le canevas, on convertit ses coordonnées en centimètres, on récupère ses dimensions réelles depuis les détails de l'objet, et on les stocke dans PlanItems. Ainsi, à tout moment, la base contient une image fidèle et à jour de la cuisine conçue.

k. Modification d'un projet déjà sauvegardé :

Lorsque l'utilisateur clique sur Modifier dans le tableau de bord, on interroge d'abord la table PlanDimensions. Si aucun plan n'existe, un message l'en informe. Sinon, on récupère la largeur, la hauteur et le nom du projet, et on recrée le contrôle PLAN avec ces valeurs : il se

réinitialise alors automatiquement en chargeant toutes les vignettes précédemment sauvegardées à leurs positions, avec leurs images, leurs infobulles et le bandeau supérieur affichant le nom et les dimensions du projet

2. Fonctionnalités principales

Fonctionnalités	Réalisation ?
Système de connexion avec un email et mot de passe + possibilité de récupération du mot de passe	✓
Système d'inscription avec un formulaire à remplir	✓
Gestion de la visibilité du mot de passe	✓
Changement de langue	✓
Gestion des erreurs liés à la connexion/inscription	✓
Système de déconnexion	✓
Éditer le profil/compte(changement de mot de passe) + suppression du compte	✓
Créer un nouveau plan	✓
Spécifier les dimensions	✓
Ajouter les équipements fourni dans la cuisine	✓
Déplacer les équipements dans la cuisine	✓
Les équipements ne dépassent pas les limites de la cuisine	✓
Les équipements ne se chevauchent pas	✓

Supprimer des équipements (un par un)	✓
Implémenter un chatbot pour aider l'utilisateur lors de l'utilisation de l'application	✗
Enregistrement automatique d'un plan	✓
Modifier un projet déjà enregistré	✓
Ajout d'un filtre aux équipements	✗

3. Capture d'écran : résultat final

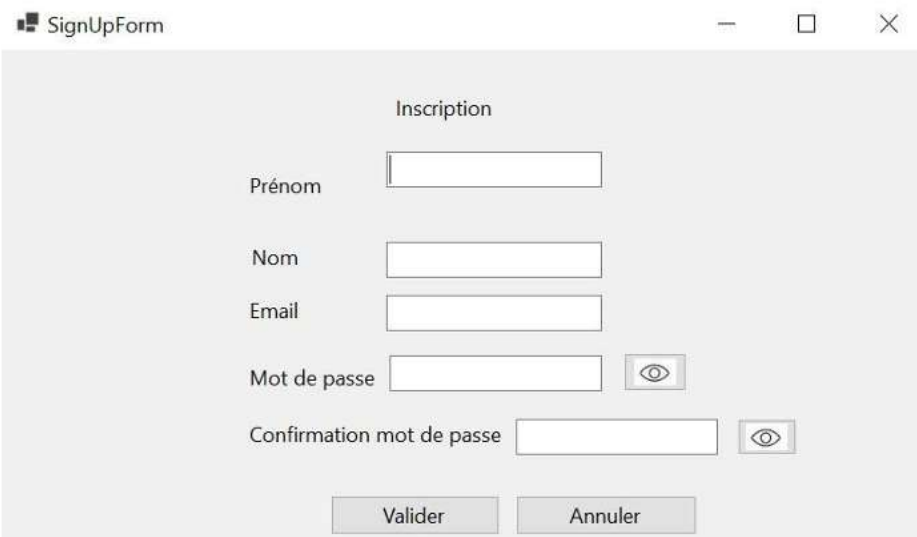
Système de connexion :



The screenshot shows a web browser window titled "My Couzina". The interface includes a UK flag icon, the text "MY COUZINA", and a login form with the following elements:

- Email:
- Mot de passe: (with a toggle icon)
- Buttons: "se connecter" and "s'inscrire"
- Link: [mot de passe oublié ?](#)

Système d'inscription :



The screenshot shows a web browser window titled "SignUpForm". The interface is titled "Inscription" and contains a registration form with the following elements:

- Prénom:
- Nom:
- Email:
- Mot de passe: (with a toggle icon)
- Confirmation mot de passe: (with a toggle icon)
- Buttons: "Valider" and "Annuler"

Mot de passe oublié :

My Couzina

Mot de passe oublié ?

Email

Code

Nouveau mot de passe :

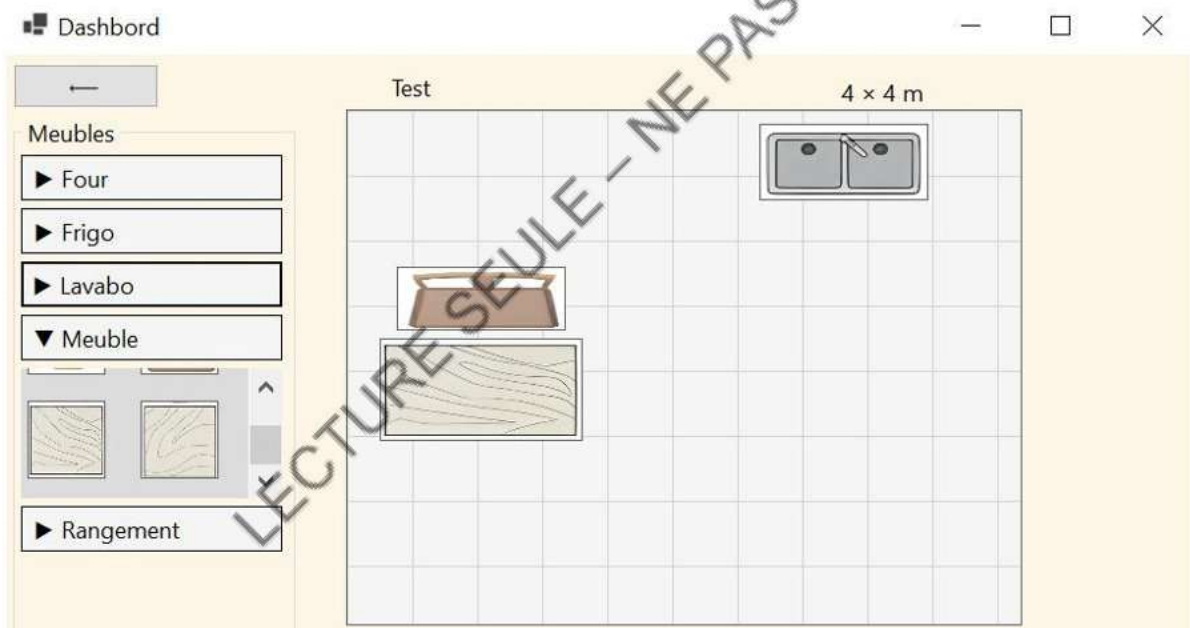
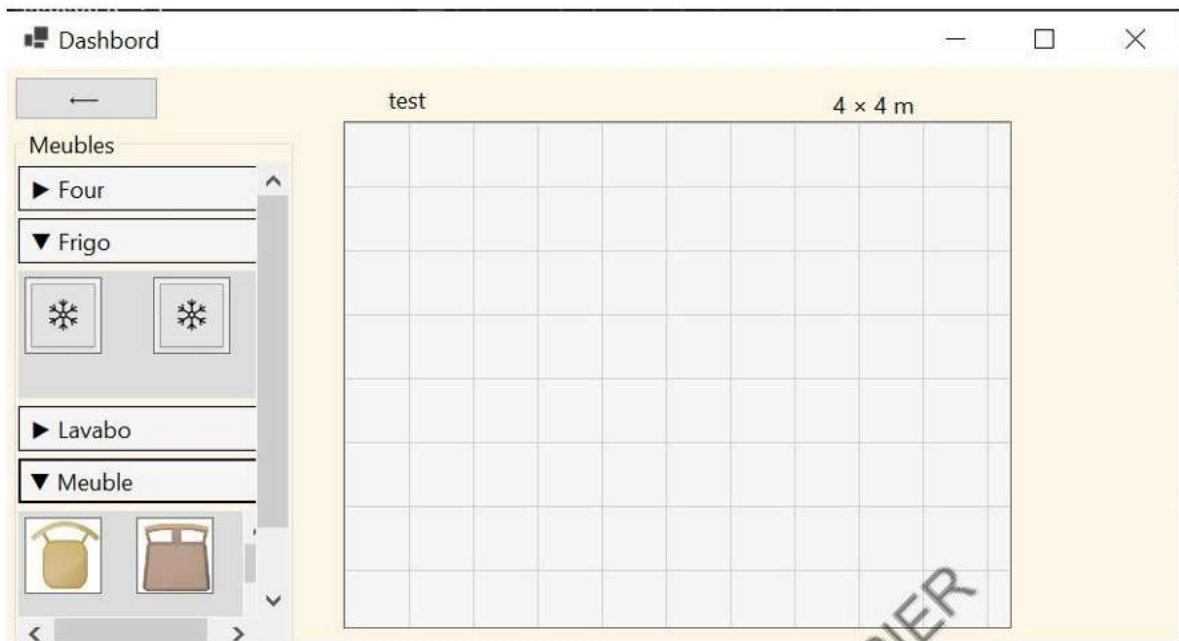
Tableau de bord :



Spécification des dimensions :

A screenshot of a form window titled 'Dashbord'. The window has a title bar with the text 'Dashbord' and standard minimize, maximize, and close buttons. The main content area has a light yellow background. The form is titled 'Spécifiez les dimensions du plan et nom du proj'. It contains three input fields: 'Largeur' followed by 'm', 'Hauteur' followed by 'm', and 'Nom du projet'. Below the input fields are two buttons: a green 'OK' button and a red 'Annuler' button. A large, diagonal watermark reading 'LECTURE SEULE - NE PAS COPIER' is overlaid across the form.

Création du plan :



Editer le profil :

Votre profil

Prénom

Nom

Email

Mot de passe 

Nouveau mot de passe 

Valider

Annuler

LECTURE SEULE – NE PAS COPIER