

---

UE Projet

# Documentation utilisateur

## BADHOC



# badhoc

**Réalisé par :**

Marie AMARU

Mouncef NAJI

Roumaissa SOUKEHAL

**Encadré par :**

Abderrezak RACHEDI

Aurélien CHAMBON

---

---

|   |          |
|---|----------|
| <b>Récupération de l'application Badhoc</b> | <b>2</b> |
| <b>Démarrer Badhoc</b>                      | <b>3</b> |
| Avant l'utilisation                         | 3        |
| Démarrage de l'application                  | 3        |
| Utilisation                                 | 3        |
| Onglet 1 : Around me                        | 3        |
| Onglet 2 : Broadcast                        | 5        |
| Onglet 3 : Notifications                    | 6        |

---

## Récupération de l'application Badhoc

Le projet peut être récupéré sur le dépôt GitHub :  
<https://github.com/marieamaru/badhoc>

Une fois récupéré, il existe plusieurs moyens de récupérer le fichier apk de Bahdoc :

- **Depuis Android-Studio**

Il suffit de sélectionner dans le menu : Build → Build Bundle(s) / APK(s) → Build APK(s)

Le fichier APK se situera ensuite dans le répertoire **app/build/outputs/debug** du projet.

- **Depuis une console**

Il suffit d'exécuter la commande suivante depuis la racine du projet :

- Sous Unix : **./gradlew assembleDebug**
- Sous Window : **gradlew.bat assembleDebug**

Vous pourrez ensuite retrouver l'APK dans le répertoire **app/build/outputs/apk/debug** du projet.

---

# Démarrer Badhoc

## Avant l'utilisation

Afin de pouvoir utiliser badhoc, il est obligatoire d'activer la géolocalisation et le Bluetooth de votre appareil, sans quoi l'application ne pourra pas initialiser le client Bridgefy et ainsi détecter les autres appareils aux alentours.

## Démarrage de l'application

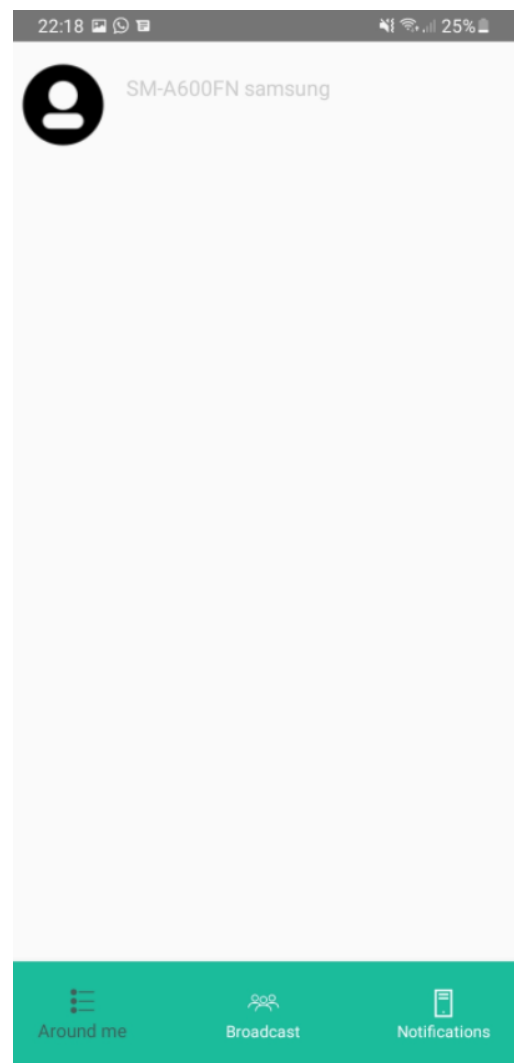
Lors du démarrage de l'application, Badhoc vous demandera de pouvoir accéder à votre géolocalisation, dans le cas où vous refuseriez, il sera toujours possible de l'autoriser depuis le gestionnaire d'application de votre appareil.

## Utilisation

L'application est composée de trois onglets :

### Onglet 1 : Around me

Le premier onglet sur lequel s'ouvre l'application liste les appareils auxquels vous vous êtes connecté récemment avec leur nom et une icône de couleur. Si l'icône est de couleur verte, cela signifie que vous êtes connecté avec cet appareil, sinon, si elle est noire, c'est que la connexion avec l'appareil a été perdue.

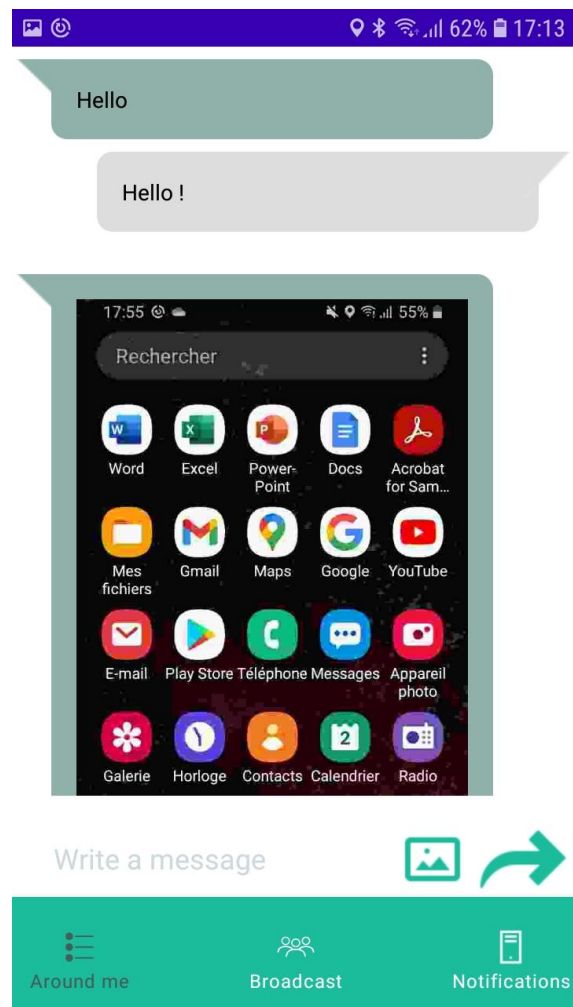


Lorsque l'icône est de couleur verte, vous pouvez cliquer sur l'utilisateur et commencer une discussion privée avec ce dernier.

Lorsque l'icône est de couleur sombre, il est toujours possible de visualiser l'historique de la conversation durant la session, mais les messages envoyés ne seront pas reçus par le destinataire, car il est déconnecté.

---

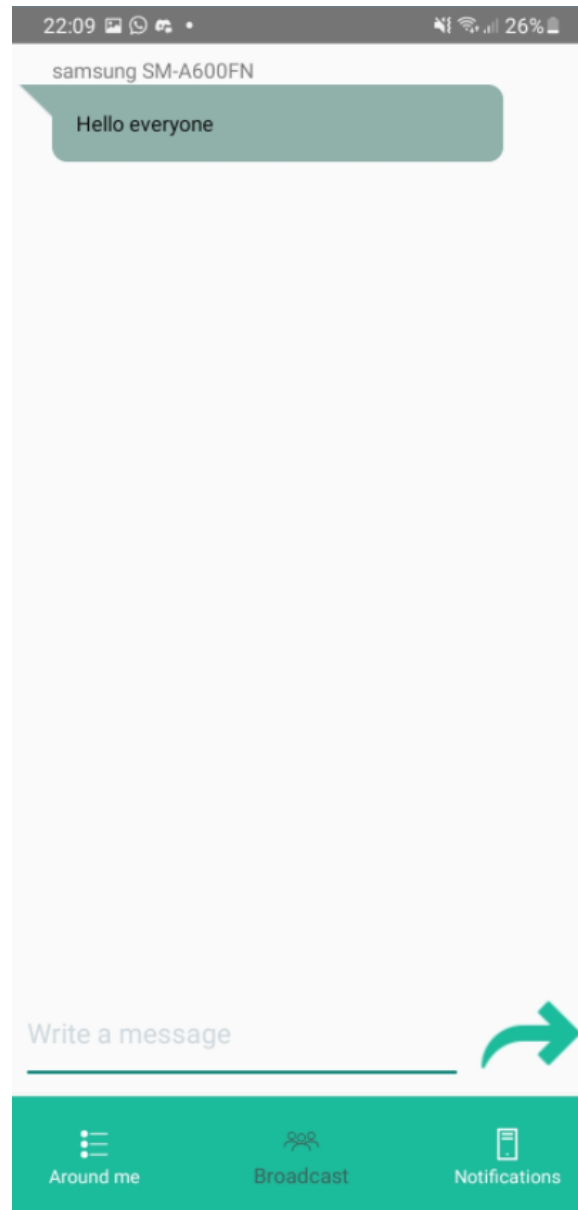
Il est possible d'envoyer des messages de type texte ou image. Pour l'envoi d'images, il est conseillé d'envoyer des images de taille peu volumineuse. Une barre de progression apparaît en haut de l'interface pour renseigner sur l'avancement de l'envoi du message.



---

## Onglet 2 : Broadcast

Le deuxième onglet est un système de chat public pour tous les utilisateurs connectés entre eux. Chaque message envoyé ici sera reçu par tous les utilisateurs connectés autour de vous.

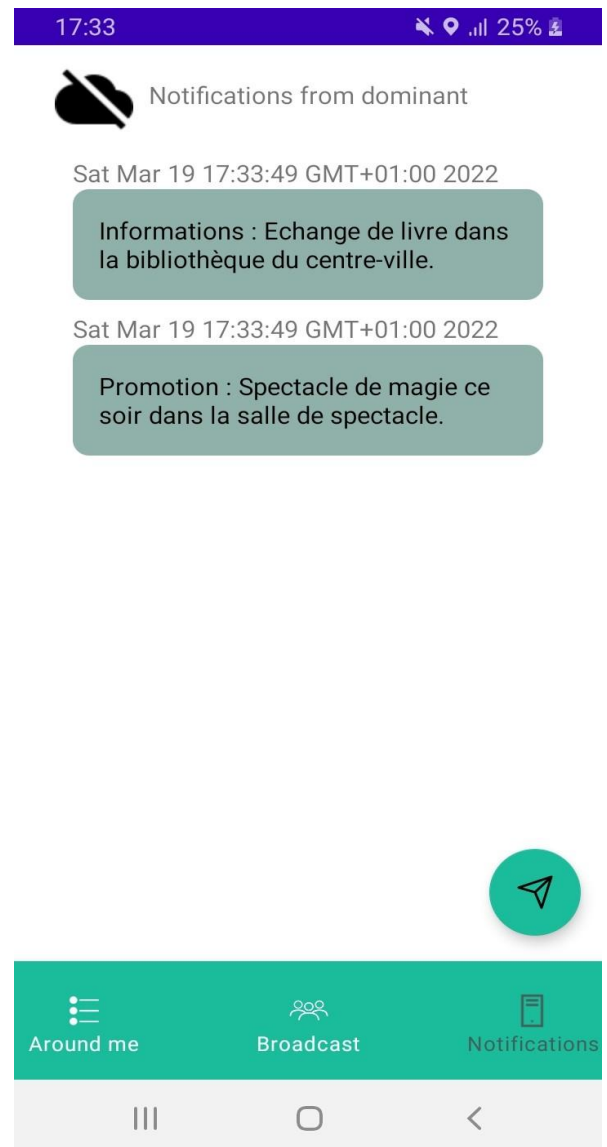
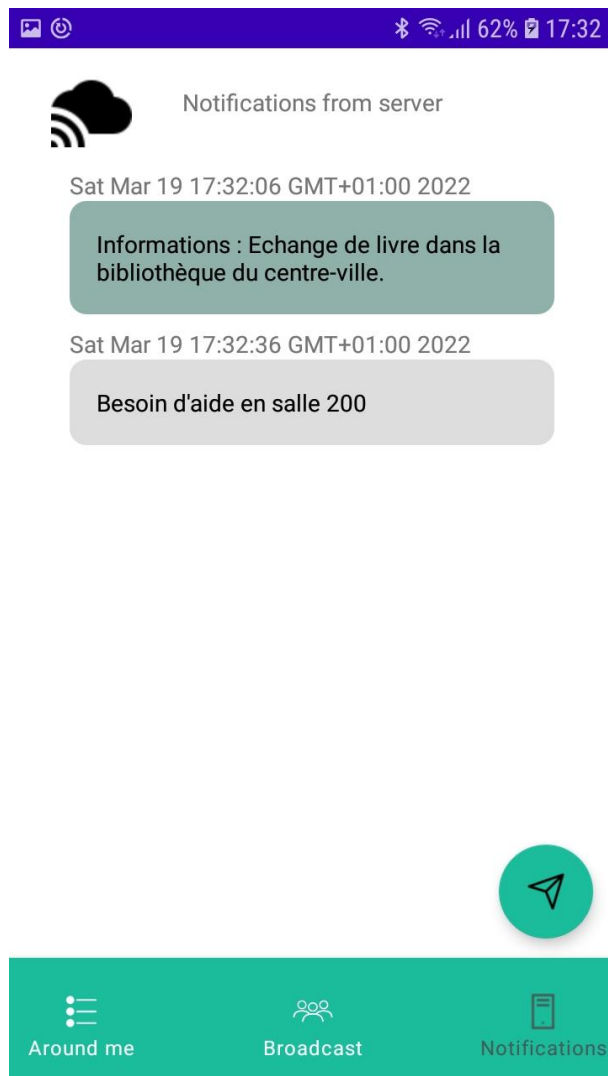


---

## Onglet 3 : Notifications

Le troisième onglet contient la liste des notifications reçues par le serveur.

En haut de l'écran, un message indique si vous êtes un nœud dominant du réseau autour de vous : "Notification from server", ou si vous êtes un nœud dominé : "Notification from dominant".





---

Il est possible d'envoyer des messages au serveur, que l'on soit dominé ou dominant, tant qu'un nœud dominant est présent dans le réseau.

