

Etat d'avancement



Table des matières

I. Rappel	3
I.1. Planning prévisionnel mis à jour	3
II Avancement	3
II.1. Firebase	3
II.1.a. Connexion	3
II.1.b. Inscription	3
II.2. Design	4
II.2.a. Components et styles	4
II.2.b. Header	4
II.2.b. Aperçus pages	4
III. Mise à jour planning prévisionnel	5
IV. Etat exigences fonctionnelles	5
V. A venir	6

I. Rappel

I.1. Planning prévisionnel mis à jour

	03/02-09/02	10/02-16/02	17/02-23/02	24/02-01/03	02/03-08/03	09/03-15/03	16/03-22/03	23/03-29/03
	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D
Rédaction CDC								
Système d'authentification et création de compte	Authentification et compte							
Création des jeux				med'mory	med'mory			
Système de création des médicaments						solitaire		
Création des différentes pages								Création différentes
page d'accueil								Accueil
page profil								
page d'ordonnance								
Rendu final								

09/03-15/03	16/03-22/03	23/03-29/03	30/03-05/04	06/04-12/04	13/04-19/04	16/12 - 22/12
L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D
● RDV avancement						
solitaire						
		Création différentes pages appli (design)				
		Accueil				
			Profil + ordonnance			
				● Rendu projet		
					● Soutenance finale projet	

II Avancement

II.1. Firebase

II.1.a. Connexion

Au lancement de l'application, l'utilisateur arrive sur une page de connexion. Celle-ci lui permet, s'il s'est déjà inscrit, de rentrer son email et son mot de passe afin de pouvoir atteindre la page d'accueil.

La connexion est réalisée grâce à firebase qui gère la base de données d'utilisateurs ainsi que leurs données associées.

J'ai fais le choix d'utiliser l'API firebase et non pas la méthode mobile, puisqu'elle se limite à un type d'OS.

Ainsi, après initialisation de firebase, une fonction `firebase.auth().signInWithEmailAndPassword()` est lancée permettant la connexion de l'utilisateur.

Une fonction `_passagePageAccueil()` a permis de vérifier l'authentification de l'utilisateur et de l'emmener vers la page d'accueil si l'authentification est réussie.

En cas d'échec de connexion, firebase envoie un message d'erreur sur la page spécifiant l'erreur commise par l'utilisateur.

II.1.b. Inscription

Si l'utilisateur ne s'est jamais inscrit sur l'application, il peut cliquer sur le bouton "S'inscrire" qui l'emmène directement vers la page d'inscription.

Celle-ci demande le remplissage d'un formulaire comportant le nom, le prénom, l'adresse mail et le mot de passe de l'utilisateur.

Ici on utilise la fonction `firebase.auth().createUserWithEmailAndPassword()` permettant de créer l'utilisateur et on enregistre les données annexes (nom et prénom) avec une fonction

_enregistrementDonnees() qui utilise les fonctions firebase permettant de mettre à jour des données suivant un utilisateur donné.

Ces données seront ensuite récupérées et utilisées dans la page de profil de l'utilisateur.

II.2. Design

II.2.a. Components et styles

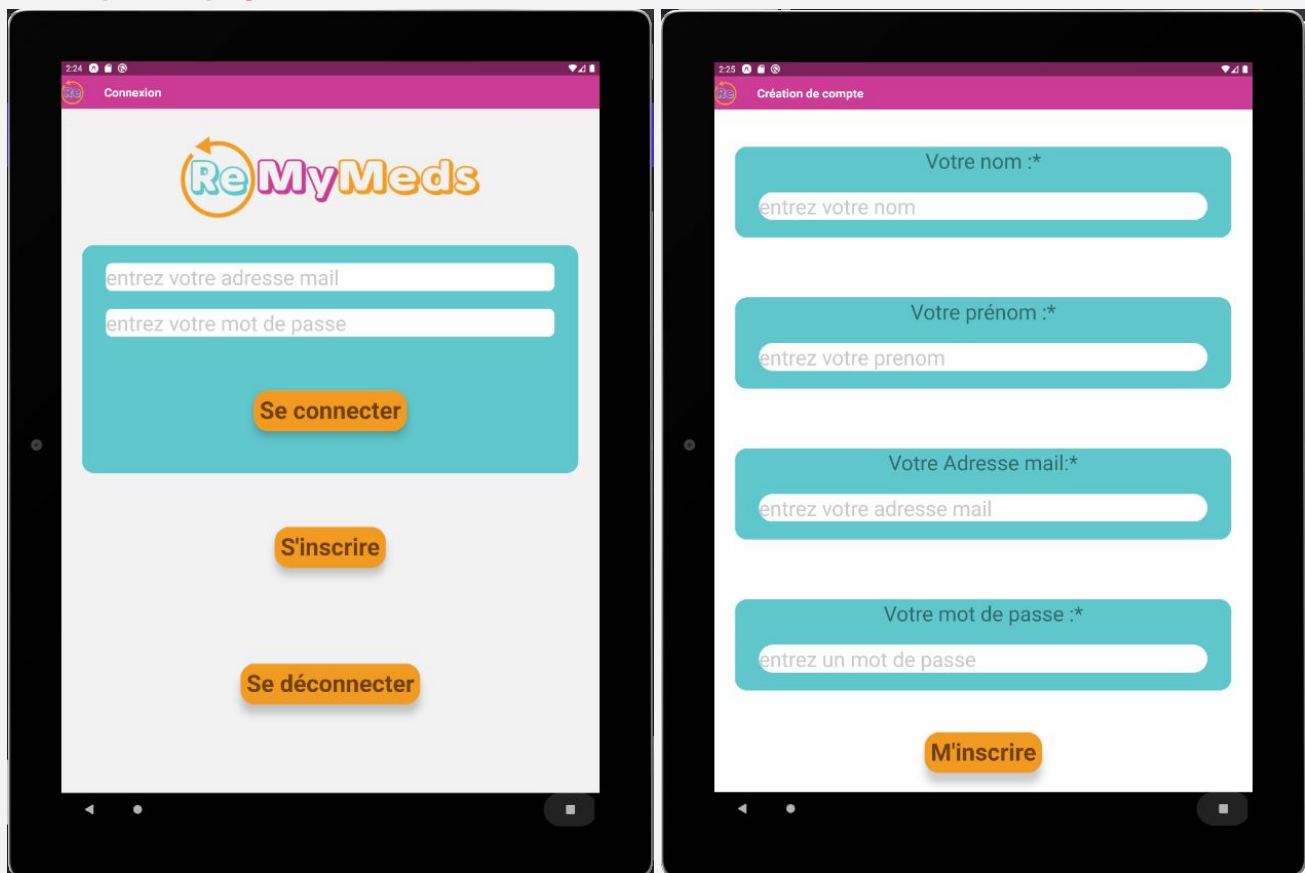
Lors de la première phase du projet qui a été la création et le test du design de l'interface utilisateur, il est apparu important que chaque composant de l'application soient identiques sur toutes les pages. Ainsi, la création du composant "Bouton" permet l'utilisation d'un même design pour tous les boutons de l'application, les styles "tile", "textInputStyle", "touchableOpacityStyle" permettent de garder une cohérence dans l'utilisation de l'application.

II.2.b. Header

Le header de l'application, suivant les maquettes, devait être spécifique avec la possibilité d'ajouter un bouton de chaque côté.

Il a été créé sur chacune des pages et les boutons spécifiques associés y ont été ajoutés.

II.2.b. Aperçus pages



le bouton de déconnexion sera supprimé par la suite, il permet juste, en l'état actuel des choses, de tester la connexion aux différents comptes utilisateurs.

III. Mise à jour planning prévisionnel

	03/02-09/02	10/02-16/02	17/02-23/02	24/02-01/03	02/03-08/03	09/03-15/03	16/03-22/03	23/03-29/03
	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D
Rédaction CDC								
Système d'authentification et création de compte	Authentification et compte							
Création des jeux						● RDV avancement solitaire + med'mory		
Système de création des médicaments								
Création des différentes pages								Création différentes
page d'accueil								Accueil
page profil								
page d'ordonnance								
Rendu final								

16/03-22/03	23/03-29/03	30/03-05/04	06/04-12/04	13/04-19/04	16/12 - 22/12
L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D
avancement + med'mory					
	Création différentes pages appli (design)				
	Accueil				
		Profil + ordonnance			
			● Rendu projet		
				● Soutenance finale projet	

IV. Etat exigences fonctionnelles

Exigences Fonctionnelles		
EF_01	l'application doit permettre à l'utilisateur de créer un compte	
EF_02	l'application doit permettre à l'utilisateur de se connecter à son compte une fois créé	
EF_03	l'application doit permettre à l'utilisateur de créer des médicaments sous forme de cartes	
EF_04	l'application doit permettre à l'utilisateur de modifier ses informations personnelles	
EF_05	l'application doit permettre à l'utilisateur de gérer sa liste d'amis (ajout/suppression)	
EF_06	l'application doit permettre à l'utilisateur de jouer au deux mini-jeux	
EF_07	l'application doit permettre à l'utilisateur d'avoir accès à ses meilleurs scores et ses statistiques par mini-jeu	
EF_08	l'application doit permettre à l'utilisateur d'avoir accès aux tutoriels de jeu et de création de médicament.	
EF_09	l'application doit lancer un tutoriel automatiquement lors de la création du premier médicament et lors du premier lancement de chaque jeu	

Exigence écartée du projet suite au premier rendez-vous avec le tuteur

Exigence non remplie

Exigence en cours d'implémentation

Exigence remplie

V. A venir

La création de médicaments par l'utilisateur est en cours d'implémentation. Cette étape va comprendre la mise en forme des médicaments sous forme de cartes ainsi que l'implémentation dans la base de données des informations sur chaque médicaments de l'utilisateur. Enfin, il restera à implémenter les différents jeux (med'mory et posolitaire).