

Ouai

Arquillière Mathieu - Zangla Jérémy

24 février 2020

Table des matières

1	Prise en main de l'application	2
1.1	Organisation de l'application	2
1.2	Onglet "Nouveau Trajet"	2
1.3	Onglet "Historique"	3
1.4	Page "Trajet"	3
2	Analyse du problème	4
2.1	Le problème	4
2.2	Proposition d'une solution	4
2.2.1	Fonctionnalités principales	4
2.2.2	Fonctionnalités bonus	4
3	Organisation	4
3.1	Arborescence	4
A	Manuel d'utilisation	5

Table des figures

1	Capture d'écran du menu de navigation	2
2	Multiples captures d'écrans lors d'un nouveau trajet	2
3	Capture d'écran de l'historique	3
4	Capture d'écran d'une page d'un trajet	3

1 Prise en main de l'application

1.1 Organisation de l'application

L'application se rapproche beaucoup d'une application android standard. Elle possède une page d'accueil vide à notre stade de développement mais elle est censée contenir à terme les derniers trajets effectués et partagés par nos amis dans l'application.

Un menu de navigation est accessible depuis le bouton en haut à gauche de l'écran ou en faisant glisser le doigt de gauche à droite de l'écran. Ce menu permet d'accéder aux différentes fonctionnalités de logiciel. Ce menu devait également afficher notre nom d'utilisateur et possiblement un icône pour nous représenter.

Les onglets effectifs sont les onglets "Nouveau Trajet" et "Historique". Les autres n'ont pas pu être développés.

1.2 Onglet "Nouveau Trajet"

Cet onglet est la partie principale de l'application. Il contient une carte dynamique (google map) et un bouton. Lorsqu'on clique sur ce bouton, on lance alors la création d'un nouveau trajet. Cela se remarque grâce au bouton qui a changé de texte et de fonction, il permet alors d'indiquer la fin du trajet, et de la carte qui affiche maintenant un point nous représentant sur la carte. Dès lors, lorsqu'on bouge le gps le détecte et transmet un nouveau point à la carte. Notre position change donc et la suite de ces points affiche un chemin visible sur la carte.

Une fois le trajet voulu réalisé, on clique sur le bouton en bas de l'écran pour le terminer. Ceci a pour effet de faire apparaître une petite fenêtre en superposition de la carte. Ce "pop-up" contient une zone de texte et un bouton et nous permet de rentrer un nom pour le trajet que l'on vient d'effectuer. Une fois ce nom rentré, le trajet s'enregistre sur le téléphone et on peut de nouveau créer un autre trajet.

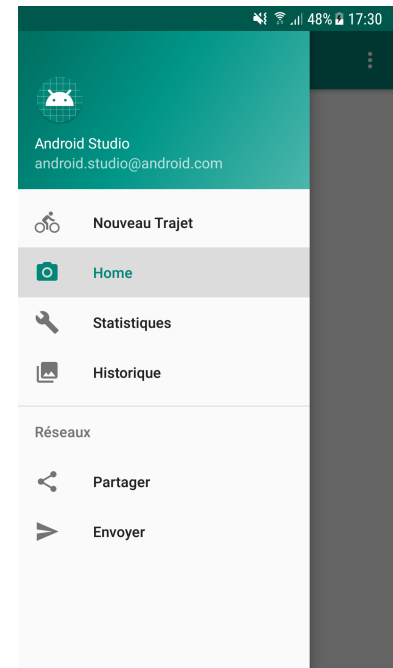


FIGURE 1 – Capture d'écran du menu de navigation

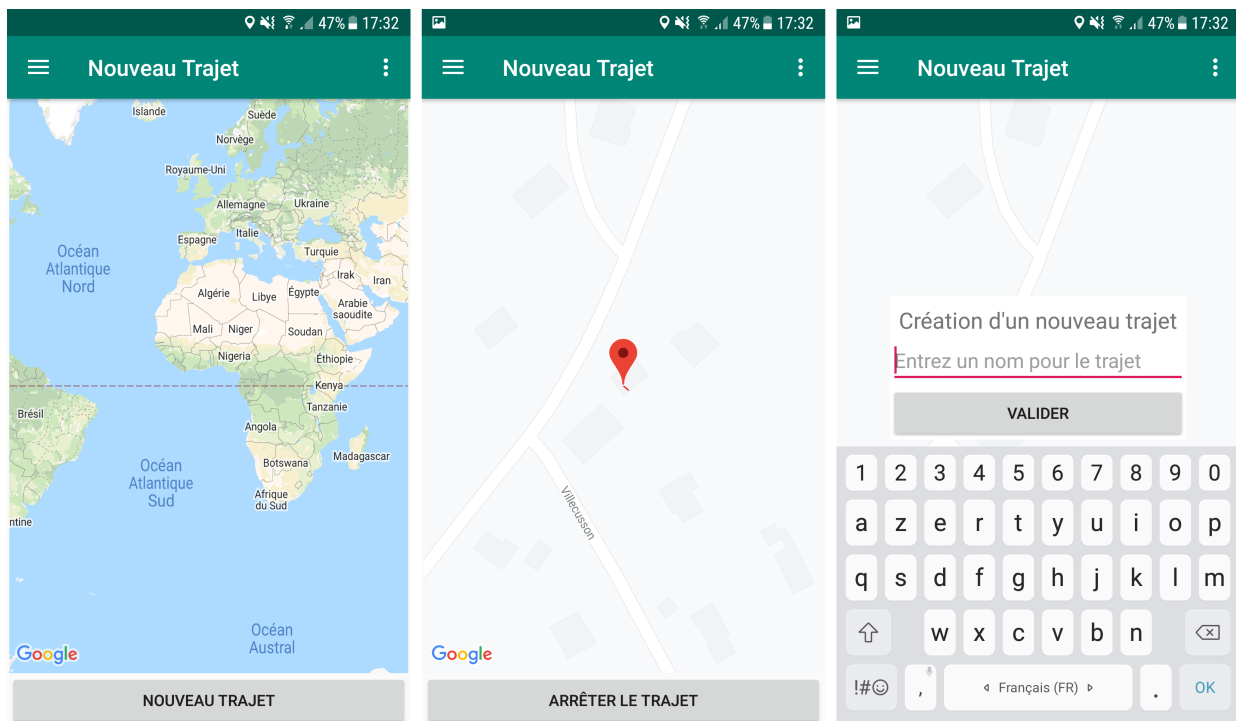


FIGURE 2 – Multiples captures d'écrans lors d'un nouveau trajet

1.3 Onglet "Historique"

Cet onglet contient l'ensemble des trajets effectués et enregistrés. Ils s'affichent du plus récent au plus vieux. Chaque trajet est représenté par une "card", un conteneur composé du nom du trajet, de sa date de création, de sa durée et d'une capture d'écran de la carte prise au moment de sa création. Si il y a trop de trajets et qu'ils ne rentrent pas tous dans l'écran, on peut les faire défiler grâce à une barre de défilement en faisant glisser son doigt de bas en haut. Chaque "card" est cliquable et amène vers une page dédié au trajet.

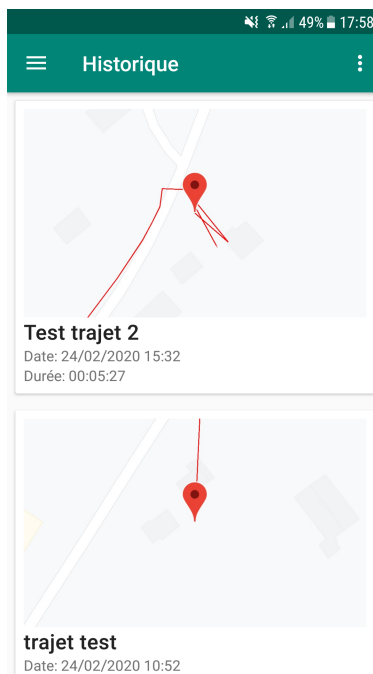


FIGURE 3 – Capture d'écran de l'historique

1.4 Page "Trajet"

Une page de trajet s'affiche lorsqu'on clique sur l'un dans l'historique. Cette page détaille le trajet avec son nom, sa date de création et sa durée mais créer aussi une nouvelle carte (google map) sur laquelle est retracée le chemin effectué lors de la création du trajet.

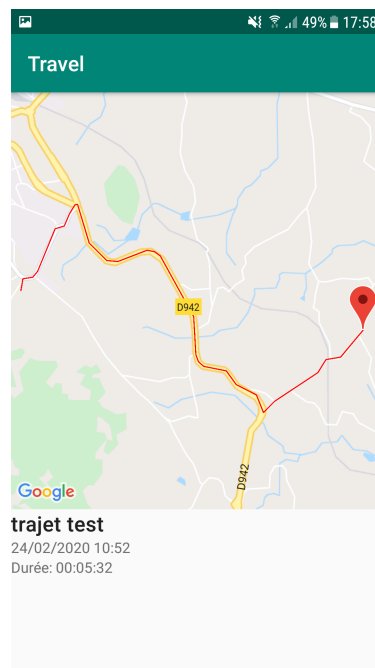


FIGURE 4 – Capture d'écran d'une page d'un trajet

2 Analyse du problème

2.1 Le problème

La problématique de ce projet est comment aider un cycliste à réaliser des trajets qui ne sont pas répertoriés sur des cartes. L'idée est qu'un cycliste, en particulier ceux qui pratiquent le vélo tout terrain, n'a pas à sa disposition des cartes précises des chemins possibles. En effet, lorsqu'on s'éloigne des routes pour utiliser des chemins (à travers des forêts par exemple) les cartes papiers ou électroniques ne sont pas très exhaustives. La solution serait donc de fournir un outil permettant aux cyclistes de réaliser leur propres trajets dans ces chemins et de pouvoir les partager à d'autres cyclistes qui souhaiteraient effectuer ces trajets.

2.2 Proposition d'une solution

L'outil qui permettrait de résoudre ce problème serait donc utilisable par un cycliste afin de sauvegarder son trajet. La solution la plus évidente est d'utiliser un smartphone, qui possède un GPS, une interface et une connexion internet. La réponse au problème serait donc une application smartphone.

2.2.1 Fonctionnalités principales

1. L'objectif principal est de capturer via un GPS les coordonnées du trajet effectué par l'utilisateur afin de tracer celui-ci sur une carte électronique.
2. Il faut également pouvoir sauvegarder ce trajet pour que l'on puisse le consulter ultérieurement et s'en servir pour refaire le trajet. Dans l'idéal cette fonctionnalité ressemblera au fonctionnement d'un GPS classique indiquant à la fois notre position et notre progression dans le tracé.
3. Enfin, les trajets pourront être partagés et utilisés par d'autres utilisateurs de l'application.

2.2.2 Fonctionnalités bonus

1. Les trajets faits ne sont pas forcément ce qu'on aurait voulu tracer et sauvegarder dans l'application. Une solution pourrait être de rendre possible la modification d'un trajet afin de le re-dessiner.
2. Pour rendre l'application plus attractive et moins limitée aux amateurs de cyclisme, elle pourrait adopter le comportement d'un réseau social, avec plus d'interaction entre les utilisateurs (fil d'actualité, messages privés) et plus de sport utilisant ce principe (course à pied, moto).

3 Organisation

3.1 Arborescence

A Manuel d'utilisation