



GNG 2501 :Livrable F

Soumis par: Hamza Jidi

Groupe FB3.2 - Projet de Responsabilité B3

Hamza Jidi (300140885)

Damon Demontigny (300061504)

Souleymane Kouyaté (300112860)

Ian K. Kabengele (7468974)

Date: 7 Mars 2021

Université d'Ottawa

Table des matières

Table des matières.....	1
Liste des figures.....	2
Liste des tableaux.....	3
Introduction.....	4
1 Rétroaction du client.....	4
2 Prototype 2.....	5
3 Essais	11
5 Prototype/Spécifications cibles.....	16
4 Plan de projet.....	18
5 Conclusion.....	19

Liste des figures:

# Figure	Titre de la figure	#Page
Figure 1	Ecran SignUp	6
Figure 2	Page Login	7
Figure 3	Section <i>Taskbar</i>	8
Figure 4	Section <i>Taskbar</i>	9
Figure 5	Page de conversations	10
Figure 6	Fenêtre de messagerie	10
Figure 7	Fenêtre de messagerie	11
Figure 8	Essai base de données	12
Figure 9	Essai base de données	12
Figure 10	Essai 1 taskbar	13

Figure 11	Essai 2 taskbar	14
Figure 12	Essai système de messagerie	15

Liste des tableaux:

# Tableau	Titre du tableau	# Page
Tableau 1	Résultats des essais	15
Tableau 2	Spécifications cibles (Livvable B)	16
Tableau 3	Comparaison de valeurs marginales vs. obtenues	18

Introduction:

L'objectif majeur de ce livrable est de créer un deuxième prototype qui sera un prototype compréhensif qui nous mènera vers le produit final et nous aidera à s'assurer du bon fonctionnement de notre concept. Celui-ci va aussi nous permettre de faire des essais et d'analyser les résultats par rapport aux spécifications cibles établies auparavant. Il faut bien noter que, suite aux présentations de toutes les équipes il y a quelques semaines, nous avons découvert que *Adalo* serait une meilleure option pour développer notre application comparée à *Thunkable* (premier prototype). En effet, *Adalo* offre plus de fonctionnalités ainsi que des designs plus captivants visuellement ce qui est un critère important pour notre client.

Dans ce livrable, nous allons tout d'abord faire un bilan sur la rétroaction du client, et décider de ce qui doit être modifié et amélioré par rapport à notre concept. Par la suite, nous allons développer un prototype compréhensif qui englobe la majorité des fonctionnalités de base ainsi que les exigences du client tout en clarifiant son but et son fonctionnement.

Ensuite, ce prototype passera par plusieurs essais afin de s'assurer que toutes les fonctionnalités marchent bien. Le plan de projet mis à jour sera lui aussi inséré vers la fin du livrable.

Rétroaction du client (modifications et améliorations):

Communiquer régulièrement avec notre client nous permet d'établir une empathisation interpersonnelle, ce qui nous permet d'obtenir une rétroaction authentique comme voulue. Sachant que notre application est entièrement basée sur la première rétroaction reçue du client, il n'y a aucune surprise que ses rétroactions futures, incluant celle-ci, semblent plus à être des mots de réconfort. Après avoir démontré à notre client les nouveaux ajouts faits lors des deux dernières semaines, tel que le système de messagerie semi-fonctionnelle, la barre de sous-page qui permet à l'utilisateur de naviguer l'application ainsi que tous les autres ajouts minimes et corrections de bogues, nous avons reçu son appui. Malheureusement, notre client était très fatigué durant la réunion ce qui fait qu'on devait la faire le plus vite possible. Ainsi, la seule rétroaction constructive était d'ajouter les tâches du jour dans l'écran d'accueil (Home).

En plus de ceci, notre client a dit que notre application avait de bonnes esthétiques et était facile à utiliser ce qui lui plaisait beaucoup.

Après lui avoir partagé nos idées futures pour l'application, encore une fois nous avons reçu seulement son appui. Ceci nous réconfort comme équipe mais, démontre aussi qu'en développant le produit en se basant sur les spécifications cibles initiaux du client, très peu de commentaires provenant du client sortent de nos conversations en raison de ceci.

Prototype 2:

But du prototype:

Le but majeur de ce prototype est de créer un prototype qui englobe plusieurs fonctionnalités importantes: Un menu avec plusieurs sections (Home, TaskBar, Chat, Progress, More, Sign Out), une barre des tâches interactive et simple à utiliser et un système de messagerie attrayant. Tout ceci est fait afin de pouvoir présenter notre résultat et avoir une rétroaction concrète de la part du client. Puisque nous avons fait une transition de Thunkable a Adalo, nous avons aussi dû concevoir de nouveau une page Login. L'un des autres buts est de s'assurer que toutes les informations sont stockées dans une base de données. C'est pour cette raison que plusieurs essais vont être faits dans la suite de ce livrable.

Prototype 2 (documentation) et son fonctionnement:

Pour le fonctionnement du prototype, nous aimerions ajouter des images (documentation) de notre prototype et de les commenter afin que cela soit plus compréhensible et interactif pour les lecteurs de ce livrable.

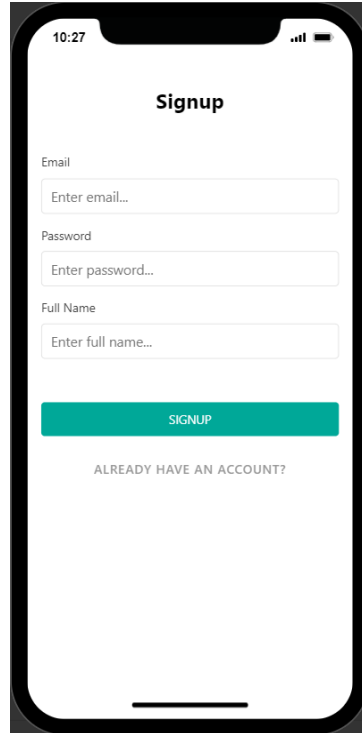


Figure 1: Ecran SignUp

Une fois qu'on entre dans l'application, l'utilisateur verra une page de connexion où il lui sera possible d'entrer son Email, mot de passe et son nom d'utilisateur et puis cliquer sur le bouton SignUp. Si l'utilisateur a déjà un compte, il n'a qu'à cliquer sur *Already have an account* et la page ci-dessous va s'afficher.

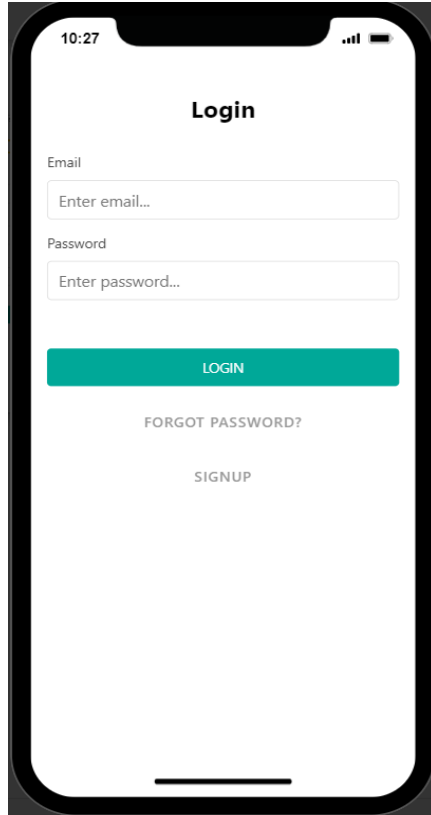


Figure 2: Page Login

Pour ceux qui sont déjà inscrits, ils n'ont qu'à entrer leur email et leur mot de passe et puis cliquer sur Login. L'option pour changer le mot de passe est aussi disponible.

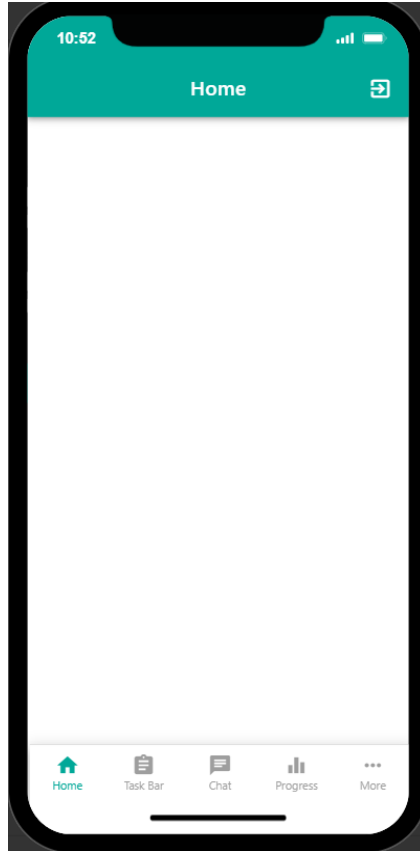


Figure 3: Page d'accueil

Une fois la connexion faite, l'utilisateur est dirigé vers la page d'accueil *Home* ou il pourra choisir entre plusieurs fonctionnalités tel que:

Taskbar: Cette section permet à l'utilisateur de créer des tâches en choisissant la date d'échéance et le niveau de difficulté. L'option de supprimer la tâche est aussi disponible.

Chat: Cette section est dédiée aux utilisateurs qui veulent avoir une conversation avec d'autres utilisateurs. Plus de détails sur le fonctionnement de cette section vont suivre.

Progrès: Pour l'instant, cette section est encore vide, mais elle permettra éventuellement aux utilisateurs de voir leur progression en fonction des tâches qu'ils ont réalisées et leurs niveaux de difficulté.

More: Nous avons pas encore commencé cette section, celle-ci contiendra le profil de l'utilisateur ou bien des réglages pour l'application.

Veillez noter que le bouton tout en haut à droite permet de se déconnecter du compte. Maintenant que toutes les sections ont été présentées, nous allons montrer plus en détail le fonctionnement du *Taskbar* et *Chat*.

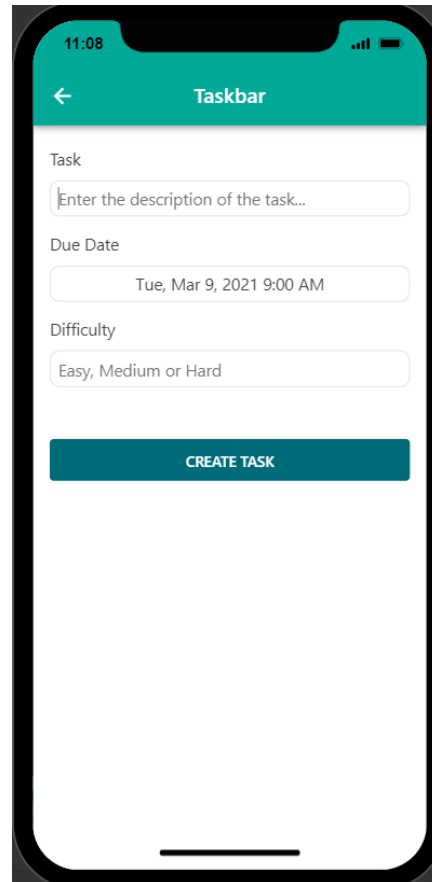


Figure 4: Section *Taskbar*

En cliquant sur Taskbar dans la page d'accueil, cette page s'affiche. Comme mentionné auparavant, on peut entrer la description de la tâche, sa date d'échéance et le niveau de difficulté. Veillez noter que seul le champ Task est obligatoire, c'est à dire que c'est possible pour l'utilisateur de ne pas entrer l'information sur la date d'échéance et la difficulté.

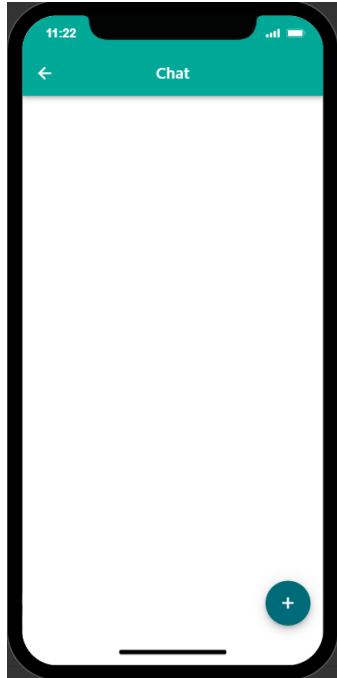


Figure 5: Page de conversations

En cliquant sur *Chat* dans l'accueil, c'est cette page qui s'affiche. Cette page contient toutes les conversations de l'utilisateur. Vous pouvez cliquer sur le bouton en bas à droite pour chercher de nouvelles personnes.

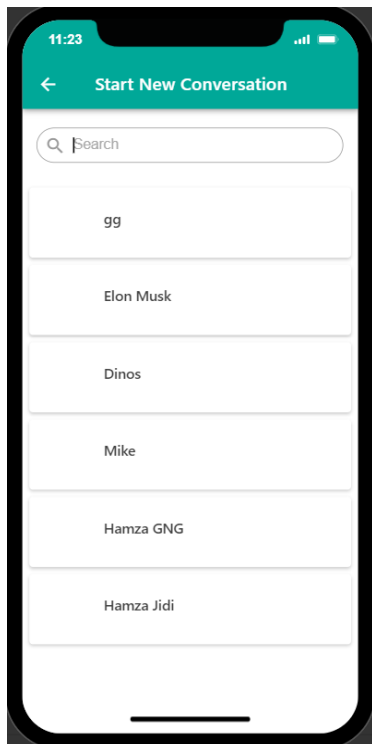


Figure 6: Page de recherche de nouvelles conversations

L'image ci-dessus montre tous les utilisateurs qui ont déjà un compte et qu'on peut commencer une conversation avec.

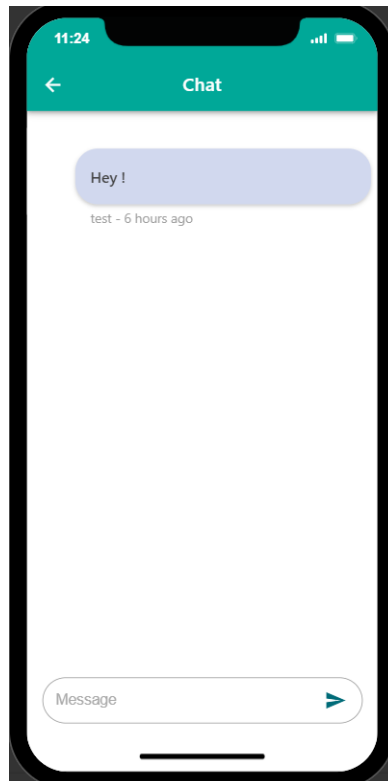


Figure 7: Fenêtre de messagerie

Après avoir choisi avec qui on veut parler, l'utilisateur est dirigé vers l'interface de messagerie et peut alors envoyer son message.

Essais:

Les images qui vont suivre montrent que toutes les informations (Emails, Mots de passe, conversations, noms, date de création du compte ..) des utilisateurs sont stockées dans une base de données. Ainsi, le stockage de données est totalement fonctionnel.

Users						+ ADD USER				
<input type="checkbox"/>	Email	Conversation (...)	Conversation (...)	Password	Username					
<input type="checkbox"/>	test@test.com	1 conversation	1 conversation	[hidden]						
<input type="checkbox"/>	ggg@gg.com		1 conversation	[hidden]						
<input type="checkbox"/>	Elon2020@gmail.com			[hidden]						
<input type="checkbox"/>	Dinos2020@gmail.com	1 conversation	1 conversation	[hidden]						
<input type="checkbox"/>	mike@example.com	1 conversation	2 conversations	[hidden]						
<input type="checkbox"/>	hjidi2@gmail.com	1 conversation	4 conversations	[hidden]						
<input type="checkbox"/>	hamzajidi2020@gmail...	3 conversations	5 conversations	[hidden]						

Figure 8: Essai base de données (1)

Users						+ ADD USER				
Full Name	Profile Picture	Messages (Sen...	Read Statuses	Tasks						
test		1 message	3 read statuses		21					
ggg					21					
Elon Musk					14					
Dinos		1 message	10 read statuses		14					
Mike		2 messages	5 read statuses		14					
Hamza GNG		3 messages	10 read statuses		14					
Hamza Jidi		12 messages	73 read statuses		18					

Figure 9: Essai base de données (2)

Pour la suite des tests, nous nous sommes aussi assurés que la tâche peut être créée sans aucun bug.

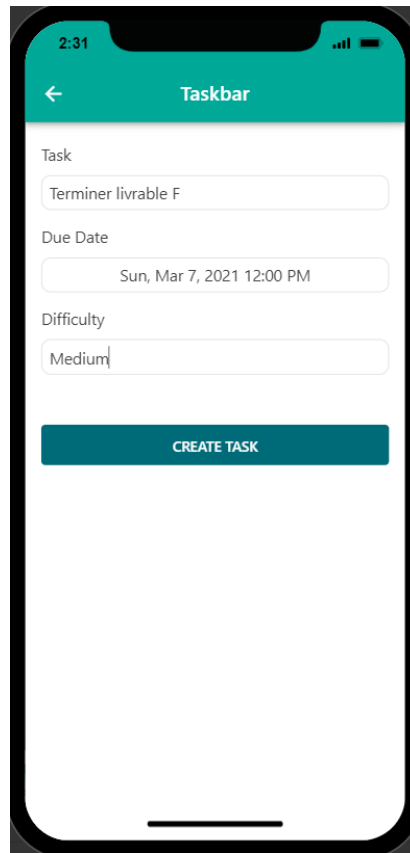


Figure 10: Essai 1 taskbar

Voici un exemple de ce qu'un utilisateur peut entrer pour créer une tâche.

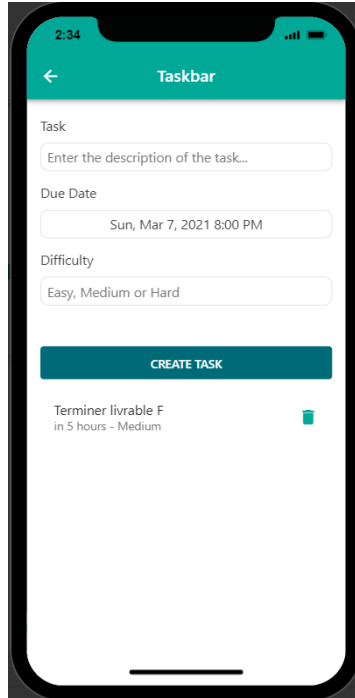


Figure 11: Essai 2 taskbar

On voit très bien que la tâche a bien été créée sans aucun bug. Le bouton à droite de la tâche permet de la supprimer une fois terminée.

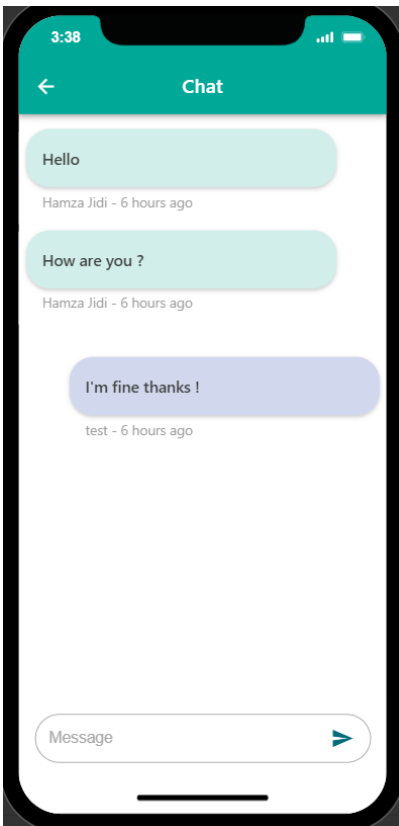


Figure 12: Essai système de messagerie

Voici un test qui prouve le fonctionnement du système de messagerie.

Pour résumer:

Fonctionnalité à vérifier	Résultat de l'essai
Stockage de données	Fonctionnel
Création d'un compte / Ouverture d'une session	Fonctionnel
Accès aux différentes sections de l'application	Fonctionnel
Création d'une tâche	Fonctionnel
Suppression d'une tâche	Fonctionnel
Accès aux conversations	Semi-Fonctionnel
Rechercher d'autres utilisateurs pour envoyer un message	Fonctionnel

Fenêtre de messagerie et capacité d'envoyer/recevoir un message	Fonctionnel
Deconnexion	Fonctionnel
Temps d'exécution d'une tâche	Favorable
Bugs	En amélioration continue

Tableau 1: Résultats des essais

Prototype / Spécifications cibles:

Comme nous pouvons le voir ci-dessus, notre deuxième prototype a eu comme objectif de mettre une grande emphase sur le système de messagerie. Depuis notre première rencontre de client, comme groupe, nous reconnaissons l'importance du système de messageries basée sur la rétroaction continue de notre client. Sans oublier la barre des tâches qui permettra aux utilisateurs de se concentrer et de rester à l'affût. On se rappelle des spécifications cible établie lors du livrable B:

No. Métrique	Métrique	Unité	Valeur Marginale	Valeur idéale
1	Nombre d'étapes pour atteindre une rubrique spécifique sur l'application.	-	1-3	2
2	Durabilité de l'application	ans	>1	>2
3	Rétention de concentration de l'application	h	1-3	3
4	Coût d'installation de l'application	\$	Gratuit	Gratuit
5	Taille de l'application	Mo	<100	<60
6	Temps d'exécution d'une tâche	s	<1s	<0.25
7	Réparabilité en cas de non-fonctionnalité	s	10s<x<60s	10s<x<30s
8	Consommation de batterie	%	<8%	<5%

Tableau 2: Spécifications cibles (Livrable B)

Bien que la majorité des spécifications cibles ne peuvent pas être déterminées avant la complétion de l'application, certaines comme le nombre d'étape requis, le coût et le temps d'exécution de certaines commandes peuvent être déterminées grâce aux fonctionnalités d'Adalo. Sachant que le prix est choisi par nous, nous offrons cette application gratuitement indéfiniment puisque le but est d'offrir notre service pour aider les gens atteints de la TDAH et toutes autres personnes manquant de motivation pour accomplir leurs tâches régulières.

Adalo a été notre programme de choix pour nous aider à conceptualiser cette application. Ce programme requiert aucune compétence de syntaxe en programmation mais plutôt une compréhension du programme lui-même, ce qui nous permet de progresser bien plus rapidement. Une des fonctionnalités d'Adalo nous permet d'apercevoir l'application du point de vue de l'utilisateur, ce qui nous permet d'évaluer la performance du temps d'exécution d'une tâche. Jusqu'à date, nous reconnaissons que le temps d'exécution est comparable aux applications déjà sur le marché. Par contre, ce temps est non seulement en fonction de l'application mais aussi de la performance de l'appareil de l'utilisateur. Sachant ceci, on peut déduire que le temps d'exécutions varierait beaucoup pour chaque utilisateur, dépendant de l'efficacité de l'appareil.

Nous avons aussi apporté une grande importance à la simplicité de l'application comme indiqué par le client lors de notre première rencontre. Pour cette raison, nous avons ajouté une barre de sous-tâches à la base de l'écran, permettant à l'utilisateur de facilement et efficacement naviguer les diverses pages ajoutées par notre groupe. Présentement, nos deux pages principales navigables sont la liste de tâches et le système de messagerie, deux fonctionnalités fortement recommandées par le client. Dans le futur, nous cherchons à ajouter une page de récompense (progress) pour permettre à l'utilisateur de recevoir des récompenses après avoir complété une ou plusieurs tâches.

Une comparaison des spécifications cibles versus les spécifications atteintes peuvent être trouvées ci-dessus.

No. Métrique	Métrique Mesurables	Unité	Valeur Marginale	Valeurs Obtenues
1	Nombre d'étapes pour atteindre une rubrique spécifique sur l'application.	-	1-3	1-2

2	Coût d'installation de l'application	\$	Gratuit	Gratuit
3	Temps d'exécution d'une tâche	s	<1s	<0.5

Tableau 3: Comparaison de valeurs marginales vs. obtenues

On peut ajouter à cela quelques objectifs qui ne figurent pas dans les spécifications cibles mais qui restent des piliers pour la réussite de notre projet, tel que:

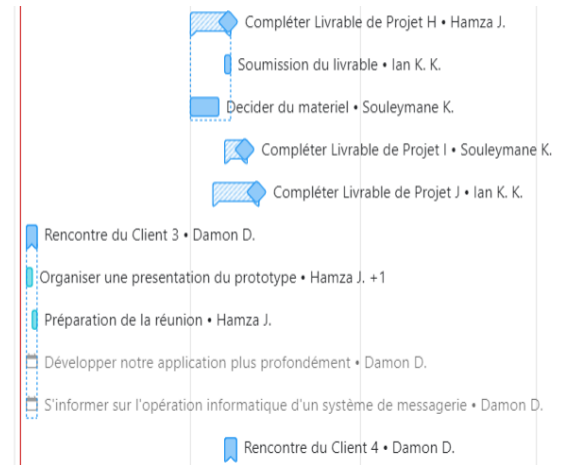
- Facilité pour la création d'un compte → Résultat Favorable
- Facilité de la compréhension de l'application → Résultat Favorable
- Interface simple et attrayante → Résultat Favorable
- Nombre de pages sur l'application → Nombre très raisonnable.

Plan de projet:

Projet de Responsabilité (B3) • Damon D.				
1	Projet de Responsabilité...	11/01/2021	30/04/2021	
2	Compléter Livrable d...		06/03/2021	
3	Bilan sur la rétro...	03/03/2021	03/03/2021	
4	Prototype 2	01/03/2021	06/03/2021	
5	Design de la ...	01/03/2021	02/03/2021	
6	Design de la ...	02/03/2021	03/03/2021	
7	Amelioration...	04/03/2021	05/03/2021	
8	Documentati...	05/03/2021	05/03/2021	
9	Essais	06/03/2021	06/03/2021	4SS
10	Compléter Livrable d...		20/03/2021	
11	Modèle d'affaires	09/03/2021	15/03/2021	
12	Rapport d'econo...	16/03/2021	20/03/2021	
13	Compléter Livrable d...		07/04/2021	
14	Soumission du li...	07/04/2021	07/04/2021	
⋮	Decider du mate...	01/04/2021	05/04/2021	

Projet de Responsabilité (B3) • Damon D.	
Compléter Livrable de Projet F • Ian K. K.	
Bilan sur la rétroaction du client • Damon D.	
Prototype 2 • Hamza J.	
Design de la page d'accueil • Ian K. K.	
Design de la barre des taches • Hamza J.	
Amelioration du systeme de messagerie • Damon D.	
Documentation • Souleymane K.	
Essais • Damon D.	
Compléter Livrable de Projet G • Damon D.	
Modèle d'affaires • Souleymane K.	
Rapport d'economie • Ian K. K.	
Compléter Livrable de Projet H • Hamza J.	
Soumission du livrable • Ian K. K.	
Decider du materiel • Souleymane K.	

⋮	Compléter Livrable d...		07/04/2021	
14	Soumission du li...	07/04/2021	07/04/2021	
15	Decider du mate...	01/04/2021	05/04/2021	
16	> Compléter Livrable d...		10/04/2021	
19	> Compléter Livrable d...		12/04/2021	
21	▼ Rencontre du Client 3	03/03/2021	04/03/2021	
22	Organiser une pr...	03/03/2021	03/03/2021	
23	Préparation de la...	04/03/2021	04/03/2021	
24	▼ Développer notr...			
25	S'informer su...			
26	> Rencontre du Client 4	07/04/2021	08/04/2021	



Notez que les modifications apportée à notre gestionnaires électronique peuvent se retrouver en utilisant le lien suivant:

<https://www.wrike.com/workspace.htm?acc=4358300&wr=16#path=folder&id=624785629&c=1ist&vid=17353454&a=4358300&so=11&bso=10&sd=0&st=space-624784998>

Conclusion:

Comme vu précédemment, la majorité des essais ont été favorables et prouvent que les fonctionnalités implémentées dans ce prototype marchent bien comme prévu.

Ainsi, nous savons qu'on est dans la bonne voie vers la réalisation d'un produit final qui pourra répondre à la totalité des besoins du client. Pour les jours à venir, nous avons pour objectif de terminer la section *Home* et *Progrès* ce qui nous rapprochera du prototype final.