



uOttawa

GNG2501-A00

PROTOTYPE 2

Soumis par :
Hicham Mazouzi

Groupe FA 3.5:

Niamé Ibrahima Diawara (30004943)

Basma Kaanane (300142701)

Hicham Mazouzi (300145076)

Olympe Miguel Karimbi (300143756)

Université d'Ottawa

Table de matières :

Liste des tableaux	2
Liste des figures	2
Objectif	2
Introduction	3
Rétroaction du client, modifications et améliorations du concept préliminaire (Rencontre #3)	3
Création du prototype 2	5
Description du prototype 2 : But et fonctionnement	10
3.1 But du second prototype	11
3.2 Fonctionnement	11
Essai sur le prototype, analyse et comparaison entre les résultats attendus et les résultats réels	12
4.1 Essai sur le prototype	12
4.2 Résultats comparatifs entre les objectifs attendus et les objectifs réels	13
Conclusion	14

Liste des tableaux

Tableau 1 : Tableau résumant les améliorations et modifications à faire selon la rétroaction du client

Tableau 2: Résultats des essais

Tableau 3: Tableau comparatif des résultats attendus et réels

Liste des figures

Figure 1: Diagramme du fonctionnement de l'application

Objectif

L'objectif de ce rapport est de développer un deuxième prototype qui va se rapprocher petit à petit du produit final. Ce prototype sera utilisé pour faire des essais et des vérifications par rapport aux nouvelles fonctionnalités implémentées.

Introduction

Lors de notre 3ème rencontre avec le client, nous avons pu recevoir de lui une rétroaction par rapport au concept final de l'application 20-Q. Ainsi, dans ce livrable, nous mettrons en évidence cette rétroaction et énoncerons ce qui doit être amélioré ou changé. Ensuite, nous développerons un prototype avancé par rapport au premier; nous décrirons son fonctionnement et les nouvelles fonctionnalités mises en place.

Ce prototype sera aussi documenté avec des diagrammes et sera utilisé pour faire des essais afin de s'assurer du bon fonctionnement de l'application et vérifier si nous nous acheminons vraiment vers le produit final désiré.

1. Rétroaction du client, modifications et améliorations du concept préliminaire (Rencontre #3)

Au cours de cette rencontre avec notre client, nous lui avons présenté les progrès dans le développement de l'application. Ceux-ci sont entre autre l'implémentation d'un menu avec les options de choix : blog, jeux, progrès, profil.

Nous lui avons présenté la page de profil de l'utilisateur et son contenu ainsi qu'une page sur laquelle est affichée les différentes entreprises et organisations auxquelles les utilisateurs pourront avoir accès. En général, le client a été satisfait des avancements faits jusqu'à présent dans le développement de l'application.

Cependant, il a aussi suggéré des idées par rapport à des modifications et ajouts à faire dans certaines parties du concept de l'application. Le tableau suivant classera ces idées

et identifiera les avantages et désavantages des idées de concept auxquelles il faut apporter des modifications.

Idées de concept	Avantages	Inconvénients	Améliorations/modifications
1. L'implémentation d'une page de progrès	- L'utilisateur pourra voir sa progression dans son état mental et son bien-être.	- L'organisation principale pourrait avoir accès à des informations confidentielles de l'utilisateur sans que celui-ci ne le veuille vraiment.	<p>- La page de progrès sera une sorte de journal intime pour l'utilisateur et non un moyen d'interaction avec l'organisation principale.</p> <p>- L'organisation principale ou l'admin n'a pas à gérer le progrès de l'utilisateur.</p> <p>- A côté de l'emoji description de son humeur, l'utilisateur aura un emplacement de texte où il pourra expliquer ou parler de son état mental.</p>
2. Les jeux interactifs	- aident les utilisateurs à se détendre.	Aucun inconvénient	- Les types de jeux à implémenter dans l'application seraient par exemple : jouer avec des images sur l'écran (les modifier,...), cliquer sur les bulles qui défilent sur l'écran, trouver les erreurs dans les images, trouver les images qui se ressemblent.
3. L'interaction avec les autres entreprises	- Cette option permet d'offrir des opportunités d'emploi aux utilisateurs.	- L'interaction peut être difficile pour les entreprises (appels qui durent longtemps, toutes sortes de questions,...)	<p>- La relation entre utilisateur et entreprise serait plus une relation par "petites annonces" : l'entreprise poste une opportunité, l'utilisateur répond et envoie son CV s'il est intéressé (une sorte de limitation entre l'utilisateur et l'entreprise pour faciliter l'interaction).</p> <p>- Les entreprises auront leur propre section à elles dans l'application pour pouvoir y poster les opportunités d'emploi.</p>

			- La barre de recherche servira à trouver des utilisateurs et aussi à faire des recherches à travers le blog et les opportunités.
--	--	--	---

Tableau 1 : Tableau résumant les améliorations et modifications à faire selon la rétroaction du client

2. Création du prototype 2

Notre prototype 1 est basé sur l'implémentation de la page de connexion et de création d'un compte, pour notre prototype 2 nous avons amélioré l'interface de connexion et implémenter d'autres fonctions comme la page d'accueil pouvant mener à d'autres fonctionnalités de l'application comme le forum de discussion, la page pour permettre à l'utilisateur de percevoir son progrès, les jeux ou encore son profil.

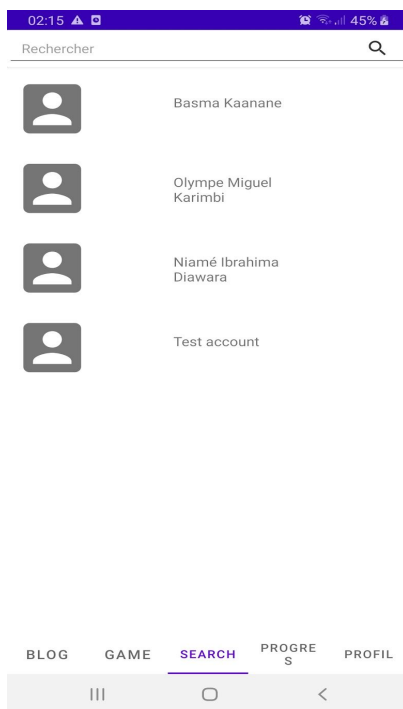


Figure 1 : Fonctionnalité de recherche des utilisateurs

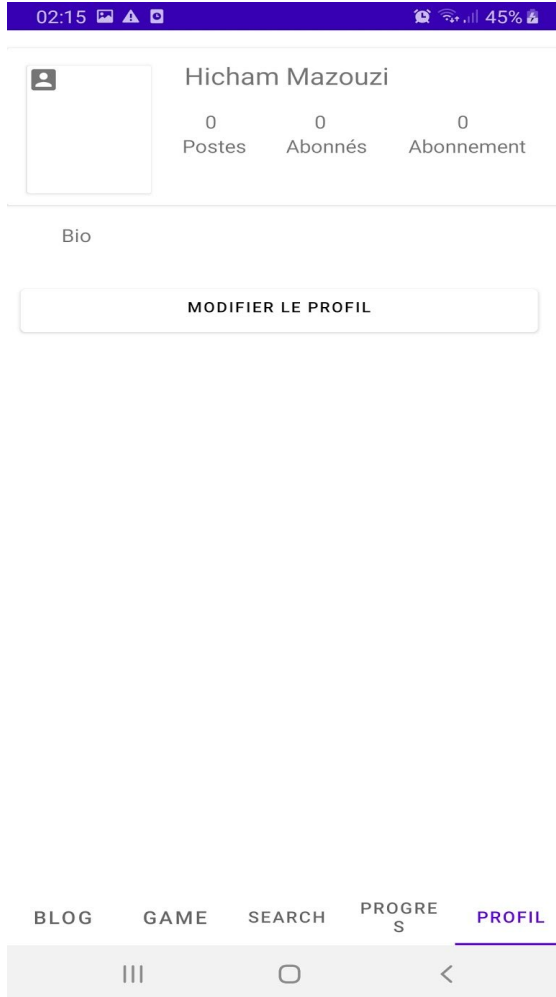


Figure 2 : Page du Profil de l'Utilisateur

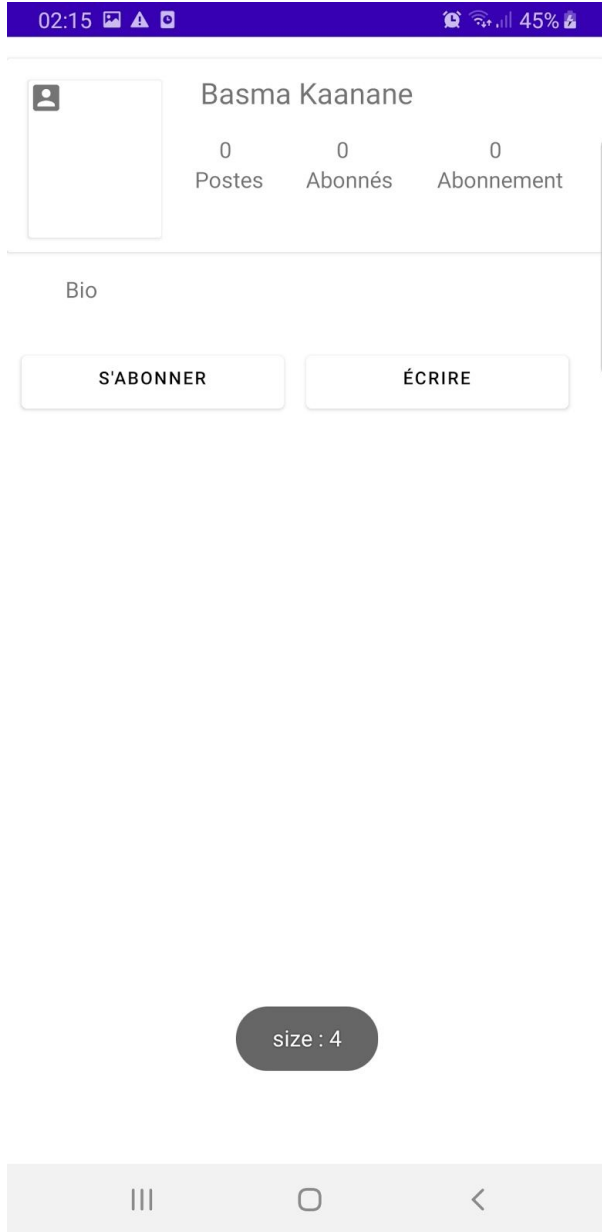


Figure 3 : Visite de la page de l'utilisateur Basma Kaanane



Figure 4 : Fenêtre de messagerie avec l'utilisateur Basma Kaane



BLOG GAME SEARCH PROGRES
S PROFIL

Figure 5 : Menu de Navigation

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_home);
    tableLayout = findViewById(R.id.tabLayout);
    viewPager = findViewById(R.id.viewPager);

    ViewPagerAdapter viewPagerAdapter = new ViewPagerAdapter(getSupportFragmentManager());

    viewPagerAdapter.addFragment(new BlogFragment(), title: "Blog");
    viewPagerAdapter.addFragment(new GameFragment(), title: "Game");
    viewPagerAdapter.addFragment(new RechercherFragment(), title: "Search");
    viewPagerAdapter.addFragment(new ProgresFragment(), title: "Progres");
    viewPagerAdapter.addFragment(new ProfilFragment(), title: "Profil");

    viewPager.setAdapter(viewPagerAdapter);
    tableLayout.setupWithViewPager(viewPager);
}
```

Figure 6 : Code de la création du Menu de Navigation

```
public void getUsers(){
    final FirebaseUser firebaseUser = FirebaseAuth.getInstance().getCurrentUser();
    FirebaseDatabase.getInstance().getReference().child("MyUsers")
        .addListenerForSingleValueEvent(new ValueEventListener() {
            @Override
            public void onDataChange(DataSnapshot dataSnapshot) {
                for (DataSnapshot snapshot : dataSnapshot.getChildren()) {
                    User user = snapshot.getValue(User.class);
                    if(!firebaseUser.getUid().equals(user.getUserID())) {
                        usersList.add(user);
                    }
                }

                Toast.makeText(getContext(), text: "+usersList.size()", Toast.LENGTH_LONG).show();
                SearchAdapter searchAdapter = new SearchAdapter(getContext());
                searchAdapter.setlistUser(usersList);
                VerticalSpaceItemDecoration verticalSpaceItemDecoration = new VerticalSpaceItemDecoration( verticalSpaceHeight: 0);

                recyclerView.setAdapter(searchAdapter);
                recyclerView.addItemDecoration(verticalSpaceItemDecoration);
                recyclerView.setLayoutManager(new LinearLayoutManager(getContext()));
            }
        })
}
```

Figure 7 : Méthode pour récupérer les Utilisateurs de la base de données

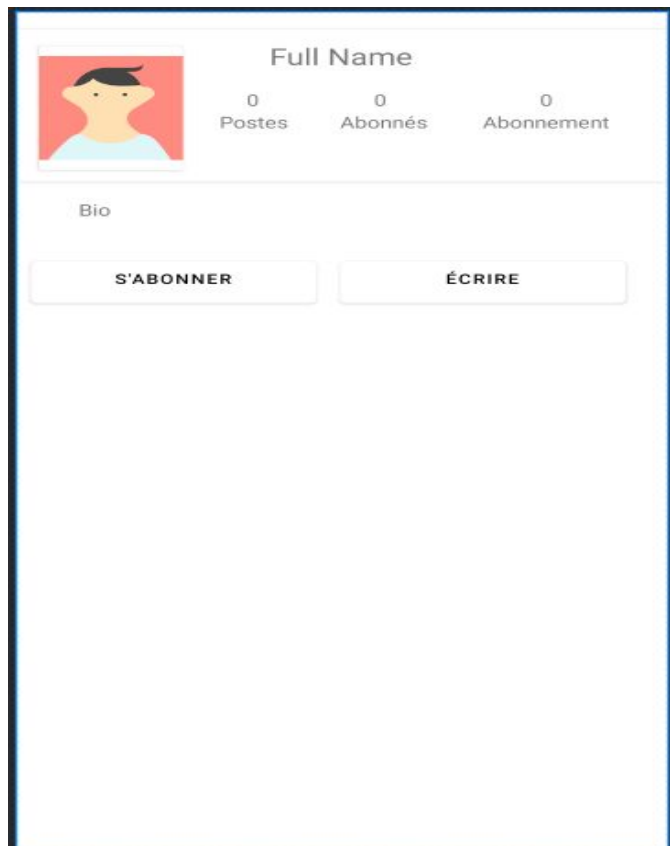


Figure 8 : Design de la page d'un autre Utilisateur

3. Description du prototype 2 : But et fonctionnement

3.1 But du second prototype

Notre second prototype avait pour but de développer un prototype visible par l'utilisateur en présentant une page de connexion, une page d'accueil avec plusieurs options: blog, jeux, progrès, profil. Notre but était aussi de présenter une page sur laquelle l'utilisateur aura accès aux différentes organisations après l'implémentation. Le but principal étant de montrer l'avancement de notre conception de l'application au client afin d'obtenir une rétroaction et de s'assurer qu'on répond à ses attentes. Ainsi, le prototype nous a permis de faire des essais pour vérifier le fonctionnement des différentes fonctions nouvellement mises en place dans ce prototype. Ces essais seront documentés un peu plus bas.

3.2 Fonctionnement

Notre application a pour but d'aider les personnes souffrant de problèmes de santé mentale en les aidant à se sentir mieux avec des jeux, en les encourageant avec des messages de motivation, et en les mettant en contact avec des organismes spécialisés ou d'autres personnes avec les mêmes problèmes qu'eux. Le schéma fonctionnel de notre application est le suivant:

- Une fois mis en marche, l'utilisateur verra la page de connexion où il lui sera possible d'entrer ses identifiants pour se connecter ou de créer un profil s'il n'a pas de compte.
- Une fois la connexion faite, il sera dirigé sur une la page d'accueille où il pourra choisir entre certaines options:
 - JEUX: cette fenêtre sera composé de différents jeux pour permettre à l'utilisateur de se détendre et de moins stresser ;
 - PROFIL: cette page permettra à l'utilisateur de modifier certains paramètres(nom, mot de passe...),de se déconnecter ou supprimer son compte, il pourra aussi revoir les postes qu'il aura fait ou simplement se servir de cette page comme d'un journal intime.
 - MON ÉVOLUTION: elle permettra à l'utilisateur de voir l'évolution de sa santé mentale à mesure de temps
 - FORUM: où l'utilisateur pourra discuter avec ses amis
 - ÉVÉNEMENT : où l'utilisateur aura la possibilité de voir les évènements à proximité
 - ORGANISATION: où être mis en relation avec des différentes organisations.

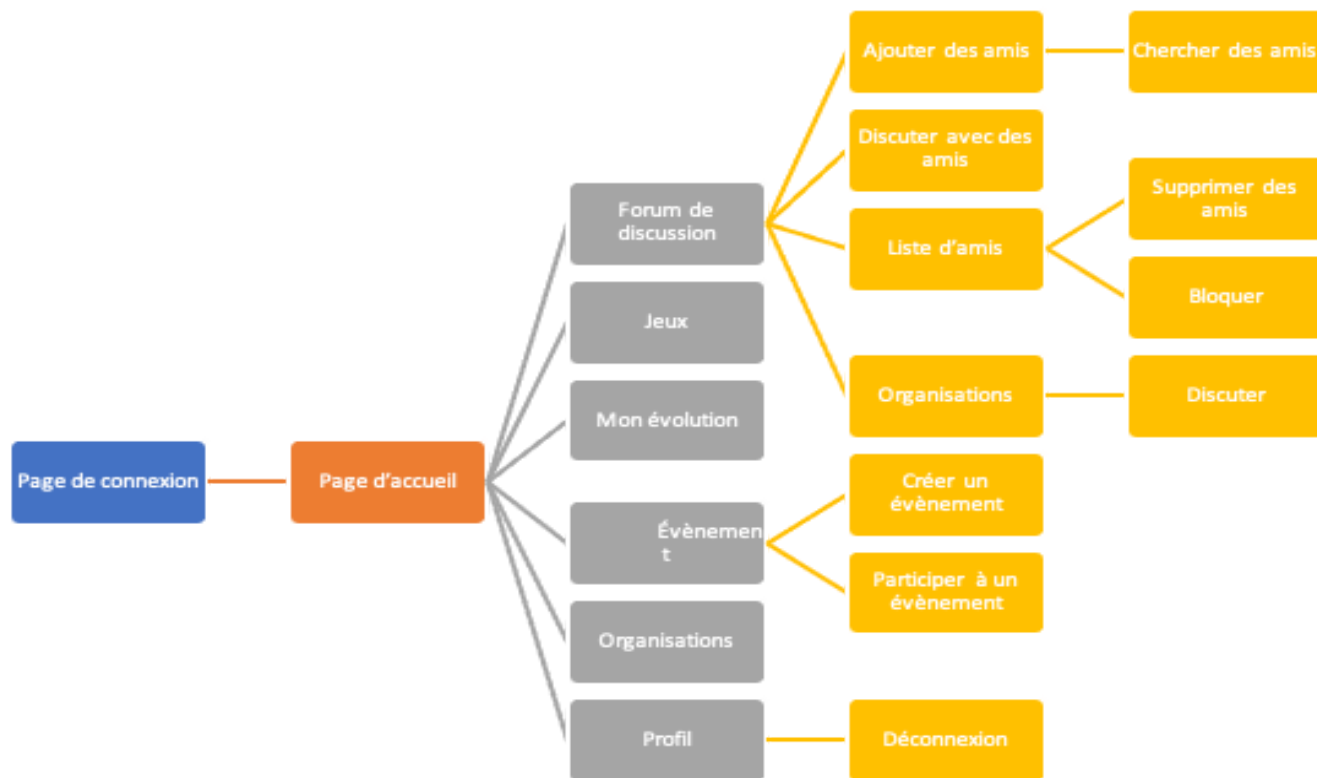


Figure 9: Diagramme du fonctionnement de l'application

4. **Essai sur le prototype, analyse et comparaison entre les résultats attendus et les résultats réels**

4.1 **Essai sur le prototype**

La mise en place de ce prototype nous permet de tester l'interface visuel et le bon fonctionnement de notre application, elle sera testée en suivant le plan d'essai suivant:

Fonctionnalité à vérifier	Résultat de l'essai sur la fonctionnalité
Création de compte ou ouverture d'une session sur l'application	fonctionnel
Page de connexion et d'inscription	fonctionnel
Accès à son profil	fonctionnel
Rechercher un autre Utilisateur	fonctionnel
Visiter Profil d'un autre Utilisateur	fonctionnel

Fenêtre de chat avec cet Utilisateur	fonctionnel
Supprimer son compte	fonctionnel
Déconnexion	fonctionnel
Temps d'exécution d'une tâche	favorable
Bug logiciel	En amelioration

Tableau 2: Résultats des essais

4.2 Résultats comparatifs entre les objectifs attendus et les objectifs réels

Le tableau suivant présente une étude comparative entre les résultats attendus et les résultats réels, ces résultats sont pour la plupart favorable même s'il y a encore quelques points à améliorer.

Objectifs fixés	Résultats attendus	Résultats réels
Facilité pour la création d'un compte	La page de création d'un compte à été conçue le plus simplement possible	Résultat favorable
Facilité de compréhension du système de l'application	L'application ne requiert pas une très grande connaissance en technologie	Résultat favorable
Interface simple et soignée	Une interface attrayante	L'interface de l'application à une esthétique convenable mais sera éventuellement améliorer
Consommation de la mémoire	Notre application va occuper entre 20 et 50 mb en terme de memoire	Résultat favorable car l'espace de mémoire occupé est de 21,7 mb
Nombre d'étapes pour accomplir une tâche spécifique	L'application présente un nombre réduit de fonctionnalités pour faciliter l'expérience de l'utilisateur	Résultat favorable
Nombre de page sur l'application	L'application présente 5 page au maximum	Résultat favorable

Tableau 3: Tableau comparatif des résultats attendus et réels

Conclusion

Dans ce livrable nous avons exposé le résumé sur la rencontre avec notre client Monsieur Blanchard, les améliorations à faire à partir du prototype 2. Nous avons aussi rappelé le concept général de l'application et nous avons mis en évidence le plan et les résultats d'essai sur le prototype et l'explication du fonctionnement de notre application.

Les résultats de l'essai ont été favorables et les fonctionnalités implémentées dans ce prototype fonctionnent donc bien comme prévu.