



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: 11 Mars 2021

Université d'Ottawa

Table des matières

Table des matières. 1

Liste de figures. 2

Introduction. 3

1 Aperçu. 3

1.1 Conventions. 5

1.2 Mises en garde et avertissements. 6

2 Pour commencer. 6

2.1 Considérations pour l'accès des utilisateurs. 15

2.2 Accéder au système. 15

2.3 Organisation du système & navigation. 15

2.4 Quitter le système. 16

3 Dépannage & assistance. 16

3.1 Messages ou comportements d'erreur 16

3.2 Entretien. 18

3.3 Assistance. 18

4 Documentation du produit. 19

4.1 LDM (Liste des Matériaux). 20

4.2 Essais & validation. 20

5 Conclusions et recommandations pour les travaux futurs. 21

Liste de figures

#FIGURE	TITRE	PAGE
Figure 1.1	Écran d'accueil pour application Pursue	4
Figure 1.2	Graphique détaillé expliquant les fonctionnalités de l'application	5
Figure 2.1	Ecran SignUp de l'application Pursue	6
Figure 2.2	Ecran Login de l'application Pursue	7
Figure 2.3	Écran pour réinitialiser le mot de passe de l'application Pursue	7
Figure 2.4	Email pour réinitialiser le mot de passe de la part de l'application Pursue	8
Figure 2.5	Barre navigatrice de l'application Pursue	8
Figure 2.6	Barre navigatrice de l'application <i>Pursue</i>	9
Figure 2.7	Écran To-Do utilisé avec <i>Pursue</i>	10
Figure 2.8	Écran messagerie utilisé avec <i>Pursue</i>	11
Figure 2.9	Écran messagerie privée utilisé avec <i>Pursue</i>	11
Figure 2.10	Section Explore utilisée avec <i>Pursue</i>	12
Figure 2.11	Écran Profil Utilisateur utilisé avec <i>Pursue</i>	13
Figure 2.12	Écran Profile utilisé avec <i>Pursue</i>	14
Figure 2.13	Écran Edit Profile utilisé avec <i>Pursue</i>	14
Figure 2.14	Code QR pour accéder à l'application Pursue	15
Figure 2.15	Icône de sortie pour réussir une déconnexion	16
Figure 3.1	Message d'erreur affiché lorsqu'un faux e-mail est reconnu	17
Figure 3.2	Message d'erreur affiché lorsqu'une tâche n'est pas reconnue	18
Figure 4.1	Login Screen avec Thinkable (Prototype 1)	19
Figure 4.2	Base de données de notre application	20
Figure 4.3	Statistiques de notre application	21

Introduction

Le manque de motivation est un défi que les gens atteints du TDAH et plusieurs autres doivent surmonter à chaque jour. Sachant ceci, comme équipe nous avons développé une application de base To-Do nommé *Pursue*, permettant à ces gens de se créer une liste de tâche, se communiquer entre les gens de la communauté et aussi partager ce que l'utilisateur a accompli depuis avoir joint la communauté Pursue sous forme de photos et descriptions d'images courtes.

De plus, tout ce qui a été mentionné dans le paragraphe précédent est exécuté derrière une barrière de sécurité Log-In. Ce système implémenté assure non seulement la sécurité de l'utilisateur et ses informations, mais permet aussi à ce dernier de conserver toute l'information ajoutée par nos utilisateurs dans l'application. Ceci éviterait l'utilisateur d'avoir besoin de recommencer son progrès chaque fois qu'il ou elle redémarre l'application.

Lors de la lecture de ce manuel se trouvera des informations pertinentes qui s'appliquent directement au produit comme un aperçu du problème et son importance à la société, comment accéder et utiliser l'application, l'accessibilité au service d'entretien pour les utilisateurs et dernièrement une section d'où nous discuterons les modifications futurs qui seront apportées à l'application. Ce manuel d'utilisation et de produit (MUP) fournit les informations nécessaires aux gens atteints du TDAH et toute autre personne en besoin d'inspiration pour utiliser efficacement l'application Pursue et pour la documentation du prototype.

1 Aperçu

Le problème que nous avons tenté de résoudre avec cette application est d'assister les gens atteints du TDAH à ne pas perdre de motivation et de toujours rendre l'utilisateur conscient de ses tâches qu'il a à accomplir dès les prochaines 24 heures. Les gens atteints de cette maladie possèdent un déséquilibre de produit chimique dans leurs cerveaux, ce qui les force à se sentir souvent bouleversés résultant d'une accumulation de stress au point qu'il est difficile à se concentrer. Pour atténuer ce processus chimique complexe, nous avons développé plusieurs fonctionnalités sur un design d'application moderne, permettant à l'utilisateur d'accomplir ces tâches toujours en utilisant une application attrayante et fonctionnelle. Ces fonctionnalités ont comme objectifs d'atteindre les besoins fondamentaux de l'utilisateur tel que l'accès à la communication avec la communauté Pursue 24/7, un écran d'accueil qui résume formellement les tâches qui doivent s'accomplir d'ici les prochaines 24 heures et comporte aussi une page sociale, permettant aux utilisateurs de partager leurs accomplissements quotidiens avec les autres gens de la communauté. L'implication de ces fonctionnalités permet à l'utilisateur de ne jamais se sentir comme s'il utilise l'application seul, sachant qu'une communauté entière de gens cherchant à atteindre les mêmes buts sont tous à un coup de téléphone. Ce qui différencie notre produit des autres revient toujours à l'emphase placée sur la communauté. Le réconfort d'avoir

accès à la communication avec d'autres gens partageant les mêmes difficultés permettra aux utilisateurs de vouloir accomplir leurs tâches, sachant que l'assistance rapide n'est pas distante. De plus, l'écran social permet à nos utilisateurs de se motiver en s'inspirant des travaux accomplis par les autres membres de *Pursue* ce qui rend ce projet unique comparé aux autres applications sur le marché.

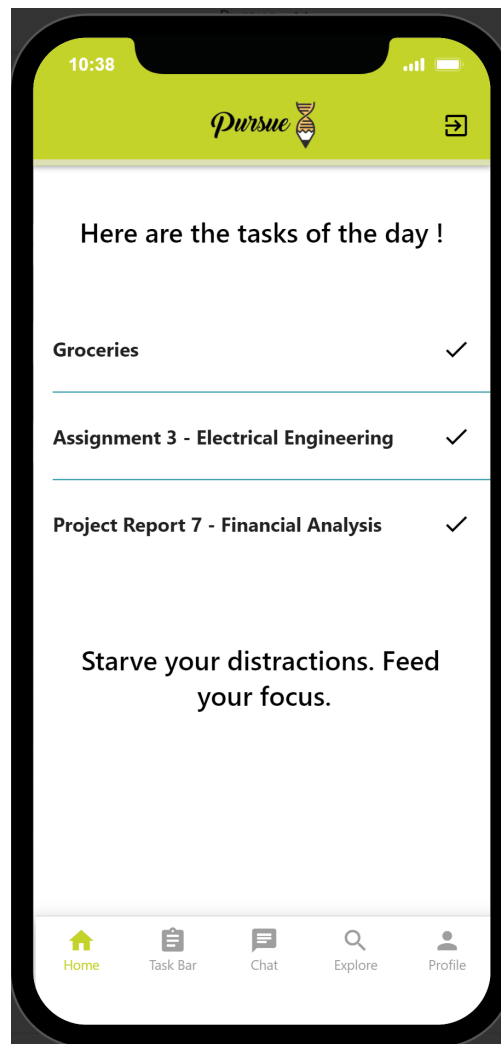


Figure 1.1 Écran d'accueil pour application Pursue

Pour mieux appuyer l'application et démontrer ses fonctionnalités, la figure sur la page suivante devraient être utile:

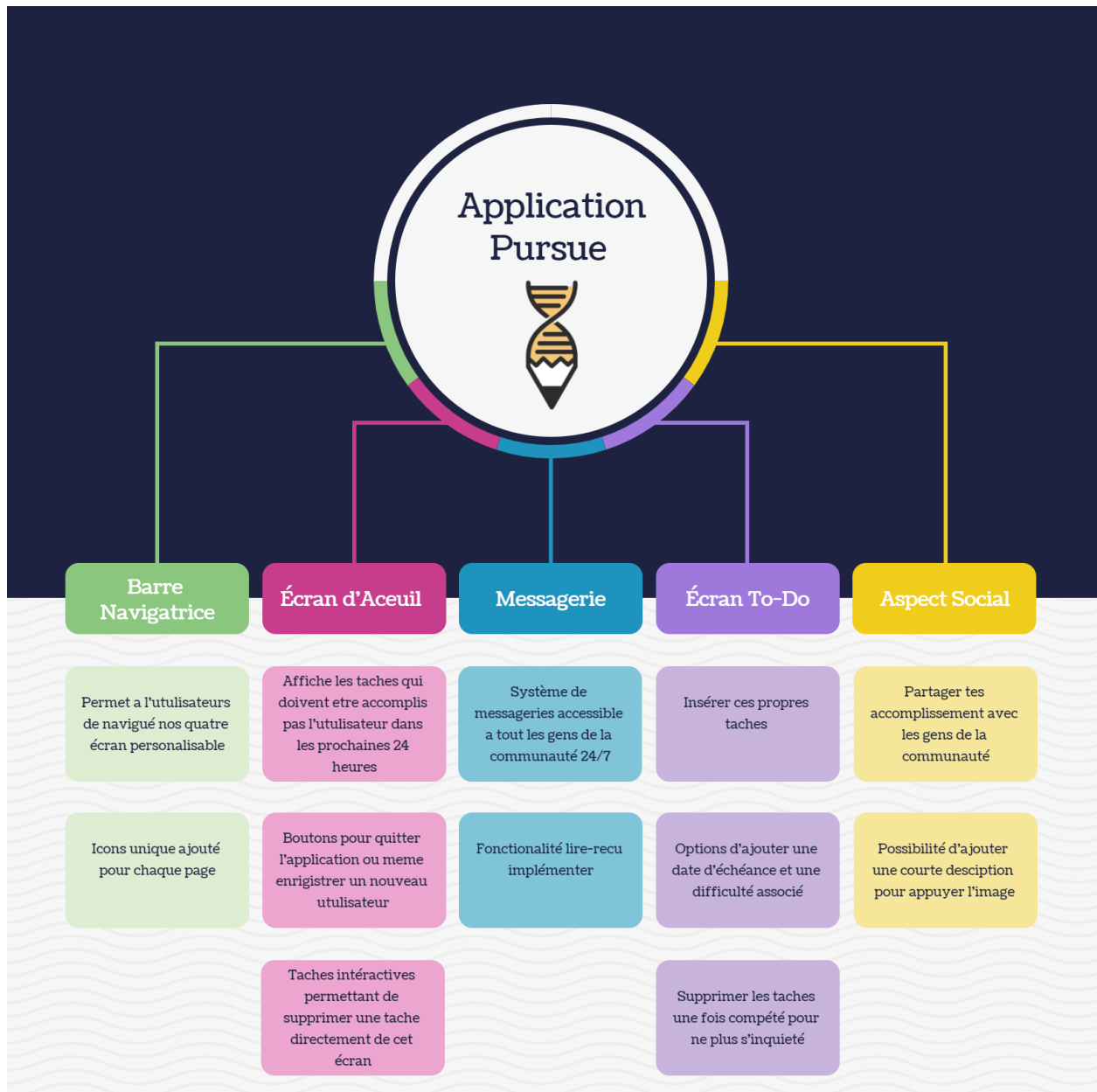


Figure 1.2 Graphique détaillé expliquant les fonctionnalité de l'application

1.1 Conventions

Ci-dessous se présente une liste de conventions utilisée au travers du manuel d'utilisation et de produit pour clarifier tout concept pour le lecteur.

- **Pursue** (Application) est le nom de l'application dont on parle au travers du manuel.
- **Nom d'écran** peut se retrouver écrit en italique (e.g. *Écran d'accueil*)

1.2 Mises en garde et avertissements

L'application Pursue a été développée pour être sécuritaire et efficace. Ce guide a comme intention d' assister l'utilisateur à plus facilement naviguer l'application. Cette application n'est pas désignée à être utilisée dans des situations à risques élevés. Si ceci est choisi d'être ignoré par le lecteur, l'application peut être utilisée à votre propre risque.

2 Pour commencer

Tout d'abord, pour assurer une bonne sécurité au niveau de notre application, l'implémentation d'un écran pour s'identifier est cruciale. Ainsi, nous avons conçu un écran SignUp pour les nouveaux utilisateurs. Ils devront entrer leur e-mail, mot de passe et leur nom d'utilisateur. Pour ceux qui ont déjà un compte, ils devront cliquer sur le bouton *Already have an account* qui mène vers l'écran Login pour insérer leur e-mail et mot de passe.

Signup

Email

Password

Full Name

SIGNUP

ALREADY HAVE AN ACCOUNT?




Figure 2.1 Ecran SignUp de l'application Pursue

Login

Email

Password

LOGIN

FORGOT PASSWORD?

SIGNUP




Figure 2.2 Ecran Login de l'application Pursue

Si jamais l'utilisateur a oublié son mot de passe, il n'a qu'à cliquer sur Forgot Password. Cette action le mènera vers une autre page ou il lui sera demandé d'insérer son e-mail afin de recevoir un mail de la part de Pursue.

Password Reset

Enter your email address and we'll send you instructions on how to reset your password.

Email

SUBMIT

CANCEL

Figure 2.3 Écran pour réinitialiser le mot de passe de l'application Pursue

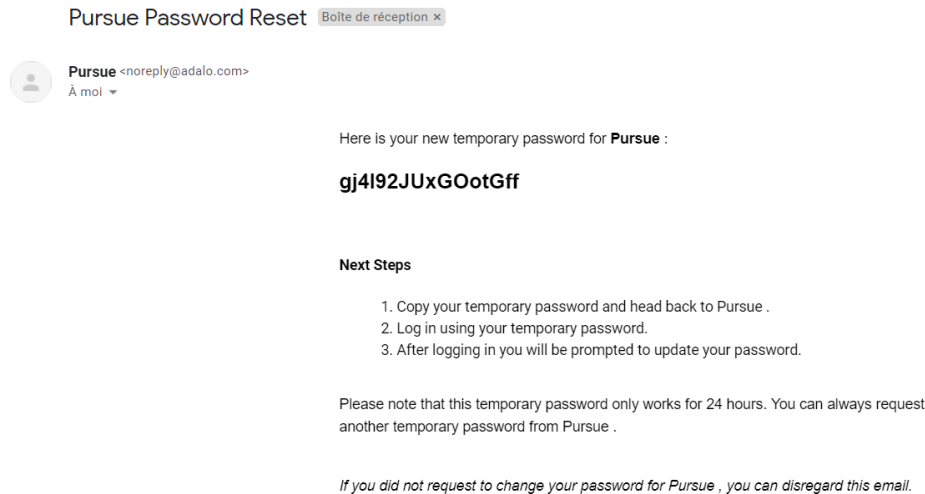


Figure 2.4 Email pour réinitialiser le mot de passe de la part de l'application Pursue

Nous avons conceptualisé l'application pour avoir comme but de rassembler une application traditionnelle, permettant à l'utilisateur de facilement naviguer Pursue comme il ou elle le fera avec n'importe quelle autre alternative. La fonctionnalité principale pour permettre ceci a été l'ajout d'une barre navigatrice qui se trouve au fond de l'écran une fois avoir enregistré un profil.

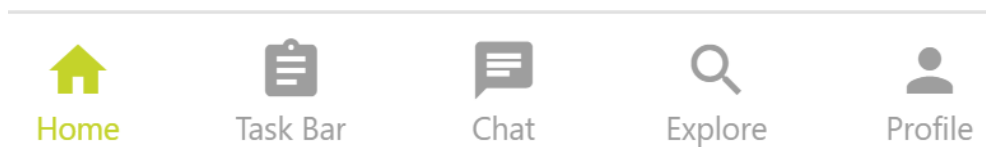


Figure 2.5 Barre navigatrice de l'application Pursue

Regardant à la figure ci-dessus, on retrouve la barre navigatrice réelle utilisée pour permettre à l'utilisateur de changer sa destination lorsqu' il a accédé à *Pursue*. Comme on peut voir sur cette même figure, le lecteur aura la possibilité de naviguer sur cinq écrans conceptualisés par notre équipe qui ont tous une utilité unique. Le lecteur sera conscient de la page qu'il est dessus grâce au changement de couleur de l'icône comme on voit avec l'icône «Home». Cette page affiche toutes les tâches ayant des dates d'échéance à l'intérieur des prochaines 24 heures pour permettre au lecteur de rapidement identifier ses tâches les plus pressantes. En appuyant sur le crochet comme le démontre dans la figure ci-dessous encadré en rouge, le système reconnaît ceci comme la complétion de la tâche et la suppression de l'écran home et l'écran To-Do.

Here are the tasks of the day !

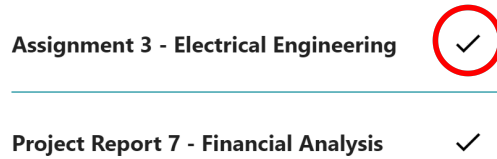


Figure 2.6 Barre navigatrice de l'application *Pursue*

En appuyant sur l'icône «Task Bar» comme le démontre Figure 2.1, on s'attend à recevoir une page avec trois locations de textes vides et une liste située au bas de la page. Cette liste est une liste de tâches à accomplir, alors aucune tâche ne s'affiche si ceci n'a pas été ajouté par l'utilisateur. Pour ajouter une tâche, le lecteur peut tout simplement insérer du texte dans les boîtes de textes en appuyant sur une de ces boîtes et ajoutant l'information correspondante. Par exemple, la première boîte a le titre «Task» d'où l'utilisateur doit inscrire le nom de la tâche qu'il cherche à accomplir. La boîte suivante indiquée comme «Due Date» permet d'ajouter une date d'échéance associée à la tâche nommée dans l'étape précédente. La dernière boîte est facultative et permet d'ajouter une difficulté associée à la tâche nommée au début de ces étapes. Ceci donne à l'utilisateur une fonctionnalité additionnelle lui permettant de mieux gérer son temps et comment prioriser ses tâches. Cet écran sera très semblable à la figure qui précède:

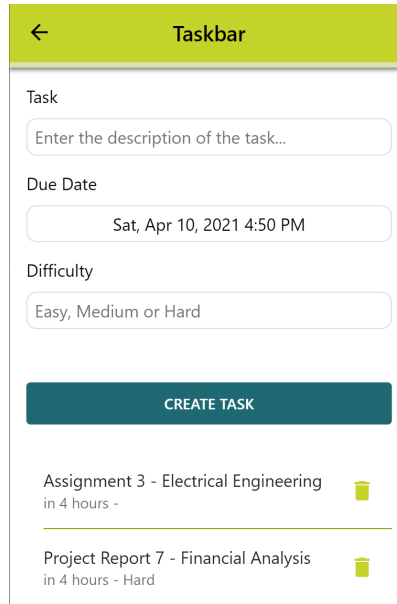


Figure 2.7 Écran To-Do utilisé avec *Pursue*

En appuyant sur l'icône «Chat» on reçoit un écran vide avec un bouton en bas à droite de l'écran. Ce bouton aura un icône d'un signe positif à l'intérieur. En appuyant sur le bouton, l'utilisateur sera dirigé vers une nouvelle page qui permet de choisir avec qui communiquer. Pour parler à un membre de la communauté Pursue au hasard, naviguer au travers des gens en glissant votre doigt vers le haut de l'écran. Si l'utilisateur veut parler à une personne spécifique, en appuyant sur la barre «Search», la possibilité de filtrer les options en cherchant leurs nom d'utilisateur est disponible. Voici ce que sera l'apparence de l'écran une fois avoir appuyer sur le bouton avec le signe positif:

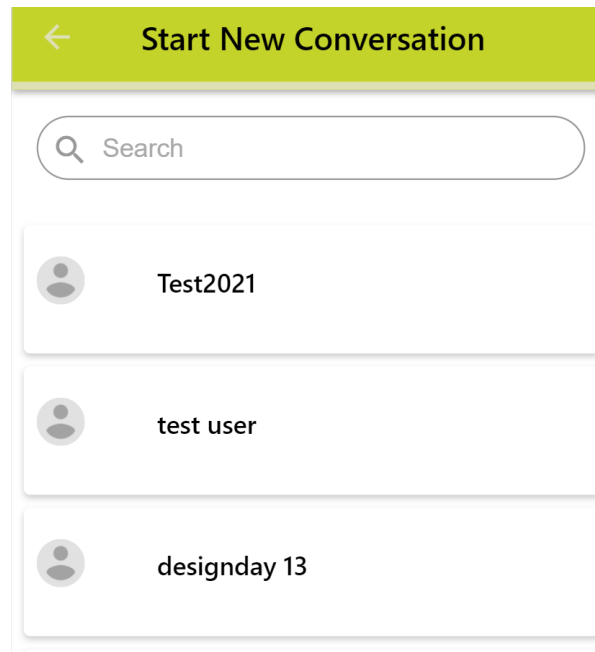


Figure 2.8 Écran messagerie utilisé avec *Pursue*

Une fois que la personne a choisi avec qui parler, cette dernière est dirigée vers l'écran des conversations privées.

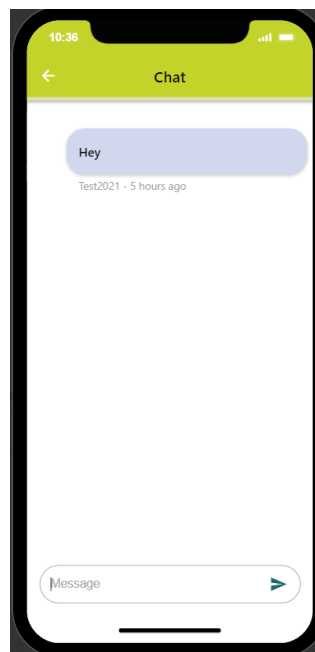


Figure 2.9 Écran messagerie privée utilisé avec *Pursue*

Comme le montre l'image ci-dessus, on peut taper notre message dans l'espace tout en bas et ainsi l'envoyer grâce au bouton inférieur à droite. Lorsque le message est envoyé, le nom de celui qui l'a envoyé ainsi que l'instant de l'envoi est indiqué en bas du message.

Au-delà de ces fonctionnalités, nous avons aussi implémenté une page «Explore». Cette section permet spécialement de naviguer à travers les différentes publications des utilisateurs qui montrent leurs activités et leurs avancements comme le montre la figure ci-dessous:

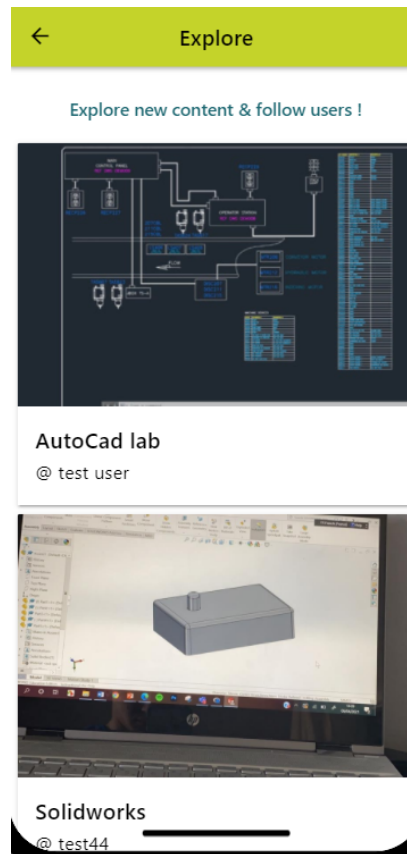


Figure 2.10 Section Explore utilisée avec *Pursue*

On peut naviguer sur la section Explore en glissant votre doigt vers le haut de l'écran. Si on est intéressé par une publication, on peut cliquer dessus et ainsi se diriger vers le profil de celui qui a posté la photo de son activité. La photo ci-dessous montre un exemple l'écran profil des autres utilisateurs:

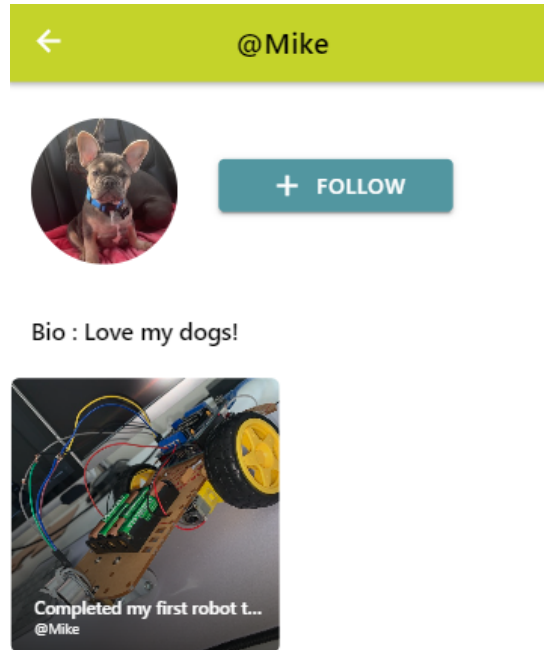


Figure 2.11 Écran Profil Utilisateur utilisé avec *Pursue*

Comme l'image le montre, le nom de l'utilisateur, sa photo de profil, sa biographie et ses publications sont toutes affichées. L'option de le suivre "*Follow*" ou ne plus le suivre "*Unfollow*" est aussi disponible. On peut revenir vers la section explore grâce au bouton en haut à gauche sous forme de flèche.

Finalement, la section Profile est la dernière section de l'application. Elle permet tout simplement de voir les informations du propriétaire du compte en cours d'utilisation. Encore une fois, les informations affichées sont le nom d'utilisateur, la photo de profil, la biographie et les publications.

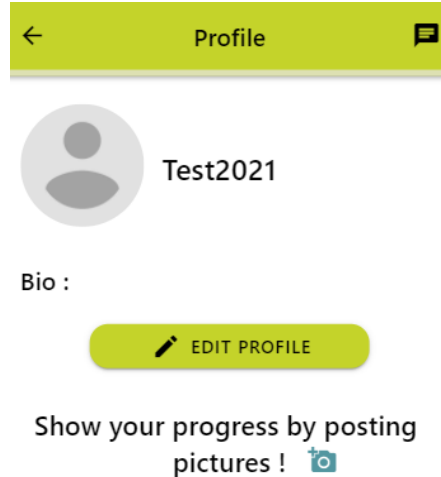


Figure 2.12 Écran Profile utilisé avec *Pursue*

Comme le montre l'image ci-dessus, on peut modifier notre profil en cliquant sur le bouton *Edit Profile*. L'ajout de publications est possible grâce à l'icône sous-forme d'appareil photo. On peut aussi se diriger directement vers le Chat grâce au bouton supérieur à droite. Voici l'écran qui s'affiche en cliquant sur ce dernier:

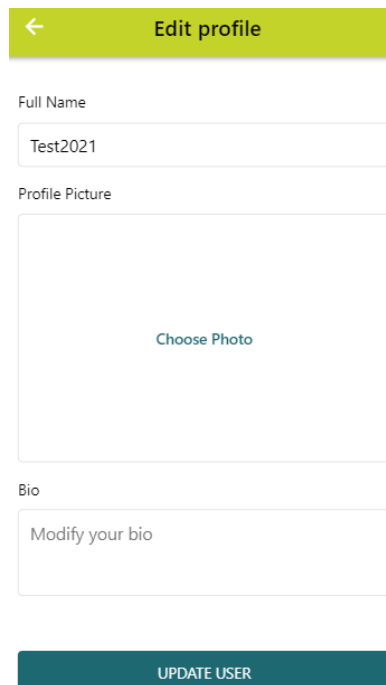


Figure 2.13 Écran Edit Profile utilisé avec *Pursue*

2.1 Considérations pour l'accès des utilisateurs

La grande majorité de nos utilisateurs seront les gens d'âge 14-40 en besoin de motivation. La seule restriction pour nos utilisateurs sera pour ceux aveuglés puisque la fonction Text to Voice qui permet à l'appareil de l'utilisateur de lire le texte sur l'écran, n'est pas présentement accessible.

2.2 Accéder au système

Puisque le coût d'ajout aux magasins publics tel que Apple Store et Microsoft Store on été hors de notre budget, l'application peut présentement seulement être accédée en utilisant l'appareil de votre choix pour scanner le code QR suivant:



Figure 2.14 Code QR pour accéder à l'application Pursue

Pour les besoins d'aide de connexion et de création de compte, s.v.p visiter la **Section 2** du document.

2.3 Organisation du système & navigation

Lors de la formation de la base des données de notre application, nous avons formé une variété de collections qui nous a permis de créer toutes les fonctionnalités que nous avons présentement implémenter dans Pursue. Ces collections contiennent toute l'information requise pour recevoir les données de l'utilisateur et ensuite le convertir en langage programmatique, permettant à l'utilisateur de créer une liste de tâches, envoyer des messages et même faire les publications

sociales. Grâce à Adalo, nous avons été capable de programmer chaque composante ajoutée à l'écran a une fonctionnalité requise. Par exemple, si nous voulons ajouter un bouton pour permettre à l'utilisateur d'accéder à une nouvelle page, cette information doit être partagée avec l'application sous forme de langage programmatique. Donc, la possibilité de pouvoir programmer chaque composante individuelle nous permet de facilement exprimer à l'ordinateur l'utilité de ce bouton et comment ce dernier sera lié avec la base de données. Plusieurs fonctionnalités d'Adalo s'adaptent automatiquement à l'appareil de l'utilisateur tel que l'utilisation de son clavier personnel et l'accessibilité au dossier de photo de l'application.

Les modifications esthétiques telles que l'implémentation de notre logo personnel, les changements de couleurs de texte et la grosseur des composantes affichées sur l'écran peuvent tout se faire avec l'utilisation du logiciel aussi.

2.4 Quitter le système

Afin de quitter le système, le lecteur doit rechercher l'icône démontrée dans la figure suivante:



Figure 2.15 Icône de sortie pour réussir une déconnexion

Celle-ci peut se retrouver en haut à droite de l'écran lorsque l'utilisateur se situe à la page Home. Une fois avoir appuyé sur le bouton, la déconnexion va se compléter avec succès.

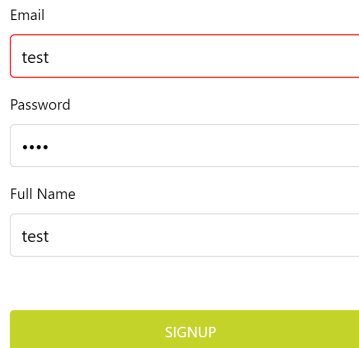
3 Dépannage & assistance

3.1 Messages ou comportements d'erreur

Sachant que notre application a été conceptualisée pour être simple à utiliser, on espère que la majorité des messages d'erreur exprimés permet à l'utilisateur de résoudre le problème sans avoir besoin de consulter ce document. Ayant mentionné ceci, il est aussi parfois difficile de comprendre ou voir l'erreur commise. Ainsi, ce document va expliquer toutes les possibilités d'erreur que le lecteur peut recevoir.

1. Adresse Email introuvable

Lors de la création d'un nouveau compte, ce message d'erreur sera affiché sous forme de boîte rouge qui ressemblerait à ce qui se démontre dans la figure suivante:



The image shows a registration form with three input fields and a button. The 'Email' field contains the text 'test' and has a red border, indicating an error. The 'Password' field contains four dots. The 'Full Name' field contains the text 'test'. Below the fields is a green button labeled 'SIGNUP'.

Figure 3.1 Message d'erreur affiché lorsqu'un faux e-mail est reconnue

Si vous avez reçu cette erreur, essayer de vérifier les composantes suivantes:

- E-mail est associé à un compte véritable
- Vérifier que le nom du compte est bien écrit
- Assurer que le symbole @ est inclus

Noter que si ce message s'affiche sur l'écran Log-in vérifier les même composantes mentionnées à la page suivante et vérifier que le code associé au compte a été proprement inséré dans la boîte de texte

2. Tâche improprement ajouté

Ce message d'erreur s'affiche de la même façon que l'adresse email introuvable (Sous forme de boîte rouge). Une courte ligne de texte devrait s'afficher aussi d'où «This field is required» sera affichée comme message d'erreur avec la boîte rouge. Voir la figure ci-dessous pour un exemple de combinaison des deux messages d'erreur:

Task

This field is required.

Due Date

Difficulty

Figure 3.2 Message d'erreur affiché lorsqu'une tâche n'est pas reconnue

Si vous avez reçu cette erreur, essayer de vérifier les composantes suivantes:

- Le nom d'une tâche est inséré dans la boîte de texte
- Des caractères inconnus ne sont pas inséré dans la boîte (e.g. &, *, \$ etc.)

3.2 Entretien

Afin de conserver notre application et pour qu'elle soit constamment interactive, moderne et avec le moins de bugs possibles, notre équipe veillera à ce que Pursue soit mise à jour régulièrement. Cela permettra non seulement d'éviter toute défaillance mais aussi d'ajouter les nouveautés qu'Adalo propose chaque mois au niveau du design et des fonctionnalités.

3.3 Assistance

En cas de problème avec l'application, veuillez d'abord fermer l'application et la redémarrer. Si cela ne marche pas, veuillez redémarrer votre téléphone. Si l'application ne répond toujours pas, veuillez contacter notre service d'assistance à l'adresse email suivante: hamzajidi2020@gmail.com. L'utilisateur ayant le problème peut envoyer une description détaillée de celui-ci. Notre équipe veille à répondre à nos clients dans les plus brefs délais (1 jour maximum pour un problème simple).

4 Documentation du produit

La conception de notre solution a été basée principalement sur les besoins de notre client ainsi que sur les autres applications sur le marché. Ces deux éléments nous ont permis d’avoir une idée primitive de notre solution (fonctionnalités, sections, sécurité ...). Ensuite, il fallait trouver un logiciel servant à concevoir des applications et qui pourrait réaliser tous les besoins du client. Ainsi, nos recherches nous ont mené vers le logiciel *Thunkable* qui est un AppBuilder avec la programmation par code. Le logiciel était bon mais ne nous permettait pas d’obtenir les visuels attrayants qu’on avait comme objectif.

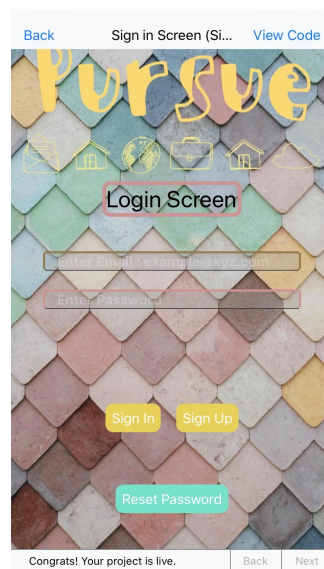


Figure 4.1 Login Screen avec Thunkable (Prototype 1)

Après le premier prototype, nous avons fait de nouvelles recherches de logiciels et nous avons trouvé Adalo qui, à notre avis, était meilleur que Thunkable car les visuels étaient attrayants, il n’y avait pas de programmation et des fonctionnalités étaient automatisées.

La deuxième et troisième réunion avec notre client nous a permis de savoir les fonctionnalités les plus cruciales qu’il voulait au niveau de l’application. Nous avons aussi pu avoir une brève rétroaction de sa part qui était vraiment positive.

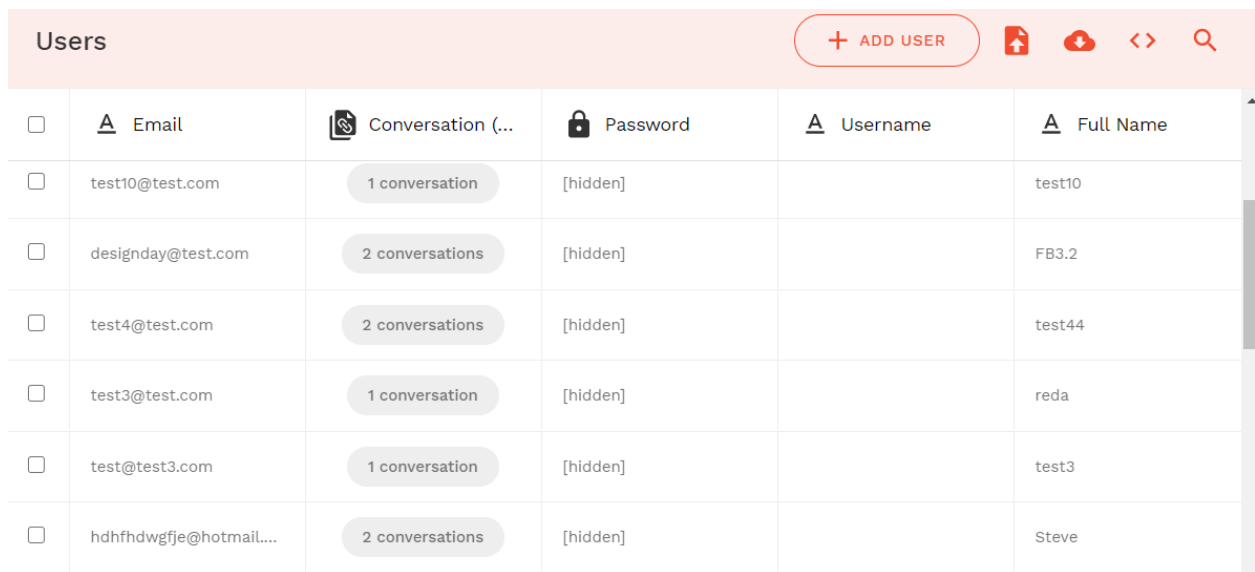
Il faut aussi noter que le choix d’Adalo était aussi dû à la communauté de ce logiciel qui était plus large que celle de Thunkable. Ainsi, il était plus facile de trouver une solution en cas de bug en consultant des vidéos YouTube ou en posant des questions sur le site d’Adalo.

4.1 LDM (Liste des Matériaux)

Nous n'avons pas dépensé d'argent pour concevoir notre application puisqu'elle n'est pas disponible sur le store d'Android ou iOS et l'utilisation d'Adalo est gratuite. Pour l'instant, notre application est joignable grâce au QR Code un peu plus haut dans le rapport (section 2.2).

4.2 Essais & validation

Notre équipe a réalisé une multitude de tests afin de s'assurer que notre produit est fonctionnel. La base de données en particulier était d'une grande importance pour vérifier nos tests.



The screenshot shows a web interface for a user database. At the top, there is a header bar with the title "Users" on the left and a "+ ADD USER" button on the right, along with several utility icons. Below the header is a table with the following columns: "Email", "Conversation (...)", "Password", "Username", and "Full Name". The table contains seven rows of user data. Each row has a checkbox on the left. The "Conversation" column uses pill-shaped buttons to display the count. The "Password" column shows "[hidden]".

<input type="checkbox"/>	Email	Conversation (...)	Password	Username	Full Name
<input type="checkbox"/>	test10@test.com	1 conversation	[hidden]		test10
<input type="checkbox"/>	designday@test.com	2 conversations	[hidden]		FB3.2
<input type="checkbox"/>	test4@test.com	2 conversations	[hidden]		test44
<input type="checkbox"/>	test3@test.com	1 conversation	[hidden]		reda
<input type="checkbox"/>	test@test3.com	1 conversation	[hidden]		test3
<input type="checkbox"/>	hdhfhdwgfje@hotmail....	2 conversations	[hidden]		Steve

Figure 4.2 Base de données de notre application

Comme le montre l'image ci-dessus, l'accès à la base de données permet de s'assurer que nos utilisateurs se sont inscrits en toute sécurité et que leurs informations sont bien protégées. Adalo donne aussi accès à des statistiques concernant nos utilisateurs tel que le nombre de connexions, leur localisation ce qui permet d'avoir une idée sur le niveau de satisfaction de nos clients.

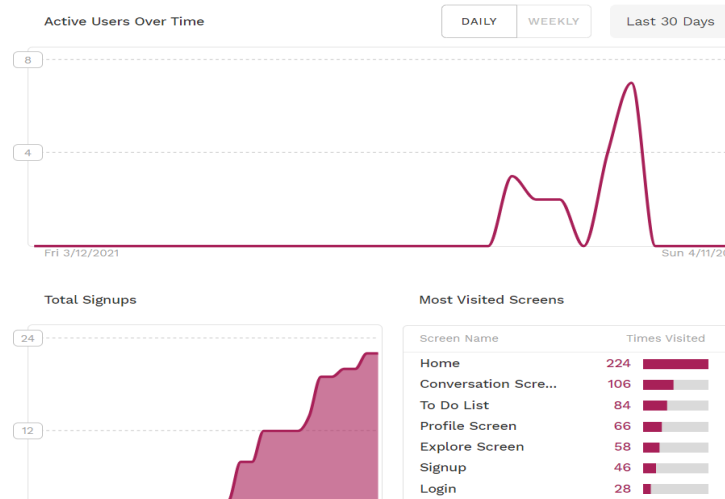


Figure 4.3 Statistiques de notre application

5 Conclusions et recommandations pour les travaux futurs

En conclusion, le progrès accompli par notre équipe le long du semestre pour notre client comme but de conceptualiser une application principalement visée pour les gens atteints du TDAH nous a tous pris par surprise. Nous étions conscients du gros défi associé à ce problème dès le début du projet sachant que nos compétences en programmation étaient très faibles. Par contre, grâce à Adalo, nous avons été capable de programmer une base de données fonctionnelle que nous avons reliée à chaque grande composante du système, nous permettant de créer une application interactive et compatible avec une variété d'appareils tels que les Iphones, Ipad, Samsung, etc. Une des plus grandes leçons retenues de ce projet de responsabilité est qu'avec de la planification suffisante, une bonne éthique de travail et un bon processus, tout peut s'accomplir.

Les fonctionnalités que nous avons vraiment voulu ajouter à notre application étaient la page de progrès et un système de récompense. Le système de récompense ajouterait une autre composante motivante à notre application en espérant pouvoir encourager nos utilisateurs à vouloir accomplir plus de tâches. Ceci pourra s'incorporer très bien avec la fonctionnalité de difficulté déjà présente dans l'application. Un système de pointage pourrait s'associer à ces valeurs d'un point de vue logique, permettant aux utilisateurs de recevoir plus de points pour accomplir les tâches qu'ils trouvent les plus difficiles.

L'implémentation de la page de progrès nous allouera la possibilité de communiquer plus d'informations avec nos utilisateurs. Ces informations pourraient contenir des statistiques telles que le pourcentage de tâches restantes, les journées dont l'utilisateur se trouve le plus productifs, l'ajout d'un calendrier et plusieurs autres possibilités. Ceci est malheureusement une des fonctionnalités que nous avons essayé d'ajouter mais on a été obligé d'abandonner puisqu'on a rencontré trop de difficultés avec l'implémentation de ce dernier.