

GNG 1503
Équipe FC14
2023/03/26

Projet de conception d'application Mobile
Livrable H

Présenté à
Professeur E. Bouendeu

Soumis par
Zachary Levesque 300333923
Aleksa Zarin 300290560
Anne-Kelly Mambé 300267962
Yann Umba 300290370

Table des matières

1. Introduction	p.3
2. Rétroaction du client	p.3-4
3. Développement et rapport du Prototype III	p.4-8
3.1 Messagerie du gestionnaire	p.5-7
3.2 Messagerie du locataire	p.8
4. Modifications des autres prototypes	p.9-12
5. Mise à jour des Spécifications et de notre NDM	p.12-13
6. Conclusion	p.13

1. Introduction

Dû au coût très élevé ainsi que la grande quantité de gaz à effet de serre relâché par les édifices, LCO est en train de changer l'industrie. Ceci étant, plusieurs nouveaux bâtiments à haute performance sont en construction et donnent lieu à une rénovation énergétique profonde dans les bâtiments existants. Ceux-ci fonctionnent très différemment et donc c'est pourquoi la communication entre locataire et gestionnaire est primordiale.

Ainsi, la LCO cherche une application mobile de messagerie afin de pouvoir communiquer facilement et rapidement avec les locataires. Cette application peut répondre à plusieurs détails et caractéristiques afin d'assurer l'efficacité des ces bâtiments modernes.

Suite au livrable H, nous avons maintenant terminé notre premier, ainsi que deuxième prototype. Dans ce livrable, nous allons donc décrire les rétroactions du client que nous avons appliqué, nous allons ajouter à notre second prototype, allons concevoir ainsi que faire un rapport en fonction de notre prototype III, et allons faire une analyse générale de notre produit. Ce livrable met l'accent sur l'écran des messages. Nous allons finir le développement de ceux-ci, ce qui va donc mettre fin a notre prototype.

2. Rétroaction du client

Lors de la première rétroaction avec le client, il nous a fait part de ses remarques concernant les concepts que nous avons réalisés. Il nous a fait savoir qu'il aimerait que nous mettions un système de notification en fonction de l'importance sélectionnée par le gestionnaire lors de son envoi du message. Dans ce livrable, nous allons concevoir ceci. Par la suite, nous avons besoin de concevoir

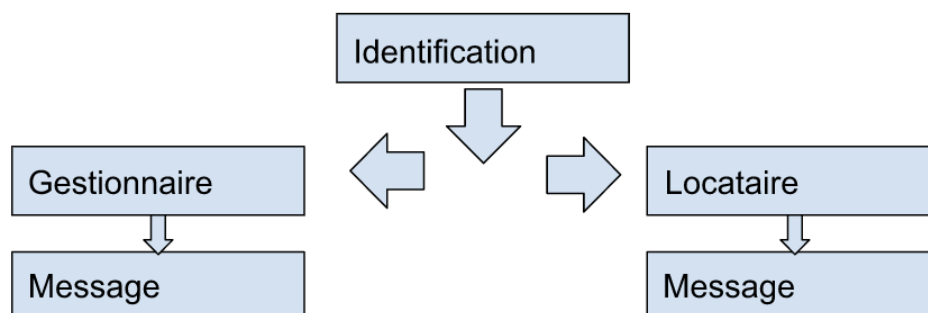
une façon afin que l'étape d'identification puisse avoir une méthode de test si les membres font bel et bien partie d'un des établissements. Cette piste d'amélioration fut appliquée dans le prototype II. Le point le plus important cité par le client est qu'il aimerait bien que les messages soient classés en fonction de leur urgence. Ceci étant dit, nous allons appliquer cette rétroaction dans le cadre de l'écran de message du locataire.

Dans la seconde rétroaction, nous devons distinguer la messagerie du locataire ainsi que le gestionnaire. Ceci étant dit, dans ce livrable, nous sommes en pleine création de ces deux interfaces. Certains besoins sont précis à l'écran spécifique et cette distinction va rendre l'application beaucoup plus simple et efficace.

En somme, suite au deux rétroaction du client, nous avons appris davantage sur les buts du client ainsi que les priorités. Ceci étant le prototype final va comprendre tous les ajouts que nous avons fait ainsi que notre produit final.

3. Création et rapport du Prototype III


Dans ce prototype, nous faisons la conception de l'interface de l'écran de messagerie du gestionnaire ainsi que celui du locataire. Ces deux interfaces viennent après l'identification, et sont suivis de la messagerie, tout comme représenté dans la figure ci-dessous.

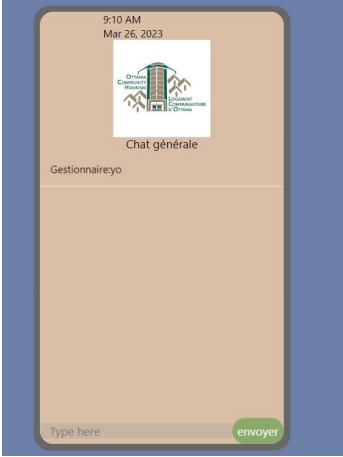



Nous allons commencer par décrire l'écran de messagerie au niveau du gestionnaire. L'écran de messagerie du gestionnaire est l'ensemble des étapes qui vont permettre au gestionnaire d'envoyer des messages dans différents groupes bien déterminés. Nous avons choisi de nous focaliser sur trois types de messagerie différentes, la première interface de messagerie sur laquelle nous nous focaliser est l'interface de messagerie générale. Dans cette interface que l'on a nommée "Chat Générale" le gestionnaire a la possibilité de pouvoir envoyer un message et que tous les utilisateurs de l'application reçoivent le message sans pour autant avoir besoin de répondre. Ensuite la deuxième interface est celle de la messagerie ciblée, pour pouvoir cibler nous avons pris comme caractéristique les différents points cardinaux c'est à dire Nord, Sud, Est et l'Ouest. La logique utilisée est que le gestionnaire choisira tout simplement le secteur auquel il souhaite envoyer et un 'groupe' va se créer pour qu'il puisse envoyer son message. Enfin pour finir avec le côté du gestionnaire, nous avons conçu un interface permettant d'envoyer des messages privés à des locataires. Le gestionnaire aura la possibilité de créer une nouvelle discussion privée ou de continuer une discussion.

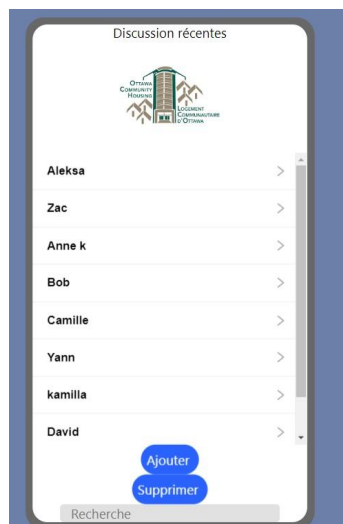
3.1 Messagerie du gestionnaire

Voici les interfaces pour la messagerie du gestionnaire :

Type	Interface	Description
Écran de gestion des différentes options		<p>Ceci est la première interface que le gestionnaire possède lorsqu'il entre dans le menu message. Il a la possibilité de choisir les différentes options suivantes :</p> <p>Sélectionner</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Chat générale 2. Chat de la Section d'orientation Nord 3. Chat de la section d'orientation Sud

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Chat de la section d'orientation Est 5. Chat de la section d'orientation Ouest 6. Chat Privée existant
<p>Écran de conversation générale</p>	 <p>The screenshot shows a mobile chat interface. At the top, it displays the time '9:10 AM' and the date 'Mar 26, 2023'. Below this is a header with a logo and the text 'Chat générale'. The main area is a large, empty text input field with the placeholder text 'Gestionnaire:yo'. At the bottom, there is a text input field with the placeholder 'Type here' and a green button labeled 'envoyer'.</p>	<p>Lorsque dans l'écran gestion, le gestionnaire sélectionne 'Chat générale' il sera rédigé vers cette interface qui lui permettra d'envoyer un message à tous les utilisateurs qui sont dans la conversation.</p>
<p>Écran de conversation section Nord, Sud, Est, Ouest</p>	 <p>The screenshot shows a mobile chat interface. At the top, it displays the time '9:11 AM' and the date 'Mar 26, 2023'. Below this is a header with a logo and the text 'Nord'. The main area is a large, empty text input field with the placeholder text 'Gestionnaire:yo'. At the bottom, there is a text input field with the placeholder 'Type here' and a green button labeled 'Envoyer'.</p>	<p>Lorsque dans l'écran gestion, le gestionnaire sélectionne un des secteurs il sera redirigé vers un interface comme celui-ci (pour celui-la nous avons pris l'exemple du secteur Nord) et un message sera envoyé à ceux de la section Nord.</p>

Écran de sélection des discussion



Lorsque dans l'écran gestion, le gestionnaire sélectionne 'Chat privée existant' il sera redirigé vers cette page qui lui permettra de voir les personnes avec qui il a déjà parlé et lorsqu'il cliquera dessus il pourra accéder à une conversation privée.

Les bouton présents:

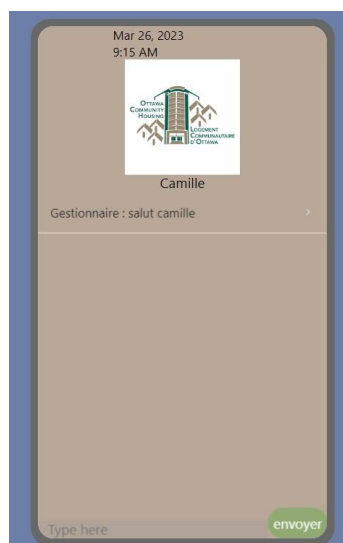
Lorsqu'il veut commencer une nouvelle discussion avec un locataire qui n'est pas là :

1. Dans la barre de recherche il écrit le nom du locataire suivi du bouton ajouter pour le mettre dans la liste.

Lorsqu'il veut supprimer une personne :


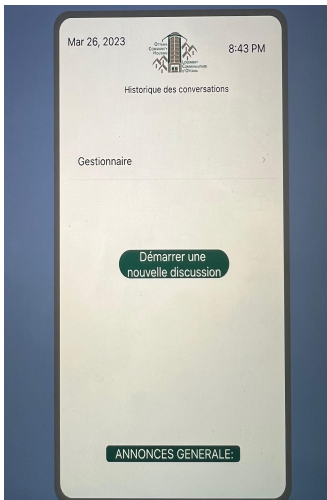
1. Il écrit son nom suivi du bouton supprimer.

Écran de messagerie privée

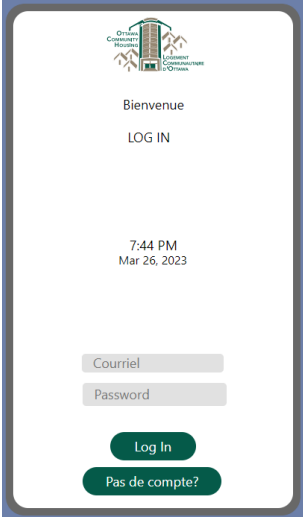
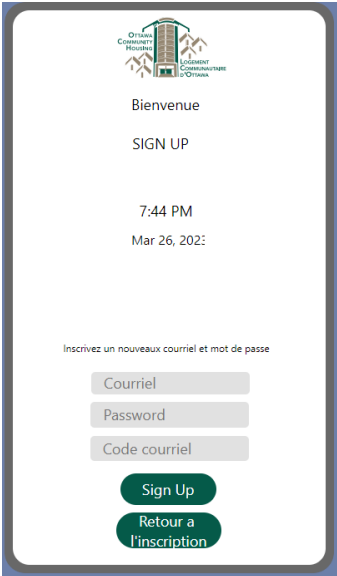


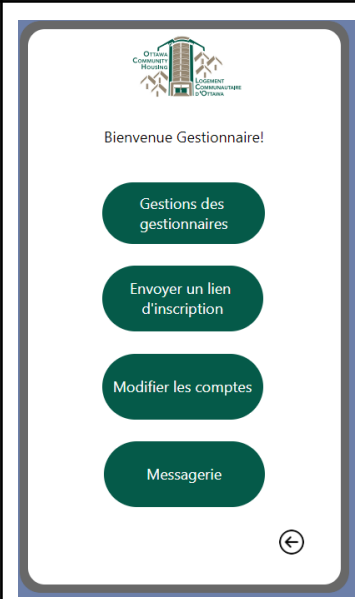
Lorsque dans l'écran de sélection, le gestionnaire choisit une personne qui est présente dans la liste. Il sera redirigé vers une conversation privée avec la personne choisie.

3.2 Messagerie du locataire

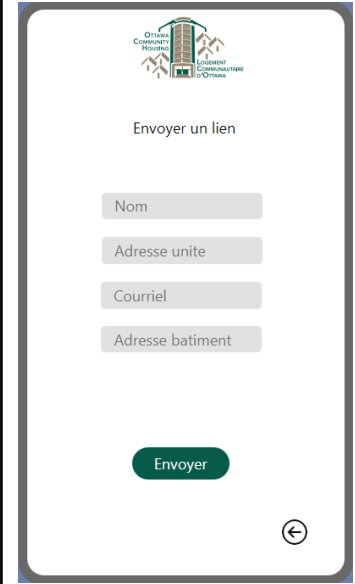
Type	Interface	Description
Ecran de conversation générale		Cette écran représente la page de discussion ou de messagerie, en ayant auparavant sélectionner la personne à qui est destiné le message, le locataire peut s'atteler à discuter avec son gestionnaire dans un chat général
Ecran principale / menu		Lorsque le locataire ouvre l'application, après s'être identifié il est automatiquement dirigé vers cette page qui lui permettra de recevoir les différentes notifications et avoir accès aux annonces principales du gestionnaire. C'est là qu'il pourra aussi commencer des discussions.

4. Modification des autres prototypes

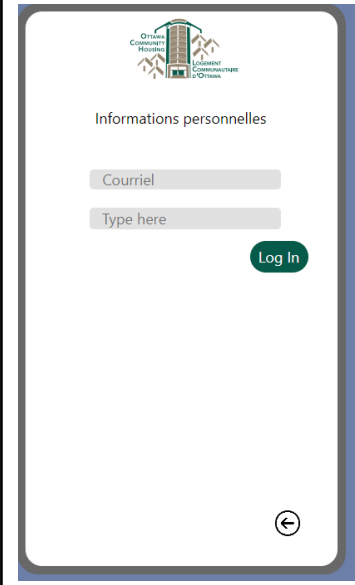
	<p>Ceci est le premier écran montré lorsque l'utilisateur ouvre l'application. D'après cet écran, l'utilisateur peut soit s'inscrire à son compte ou se diriger vers un écran de création de compte. La vérification des crédits du compte est faite par firebase par google.</p>
	<p>Ceci est l'écran de création de compte. A partir de cet écran, l'utilisateur s'inscrit à l'aide d'un courriel, mot de passe et code de vérification qu'il obtiendra par courriel. Une fois inscrit, l'utilisateur est dirigé vers l'écran d'accueil du locataire.</p>



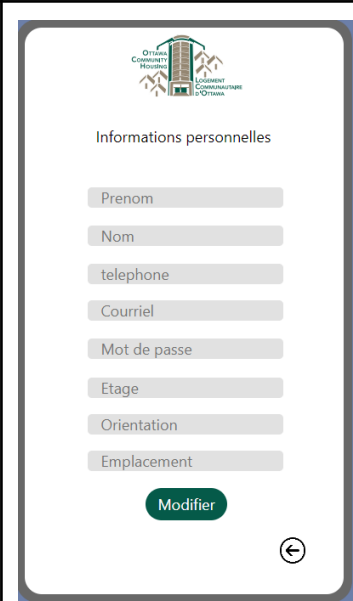
Ceci est l'écran d'accueil du gestionnaire. A partir de cet écran, le gestionnaire peut choisir quelle fonction il veut utiliser. L'option retourne est présente afin de permettre l'utilisateur de revenir à l'écran principal



Ceci est l'écran d'envoi de courriel de code de vérification pour la création d'un compte. Seuls les gestionnaires ont accès à cet écran. Ceci est fait à travers de firebase. L'option retourne est présente afin de permettre l'utilisateur de revenir à l'écran principal



Ceci est l'interface lorsque le bouton Mon compte de l'écran d'accueil est appuyé. Afin de pouvoir voir l'information, l'utilisateur doit entrer son information afin d'assurer la sécurité. Si le courriel et le mot de passe sont incorrects, l'interface suivante est présente. L'option retourne est présente afin de permettre l'utilisateur de revenir à l'écran principal.

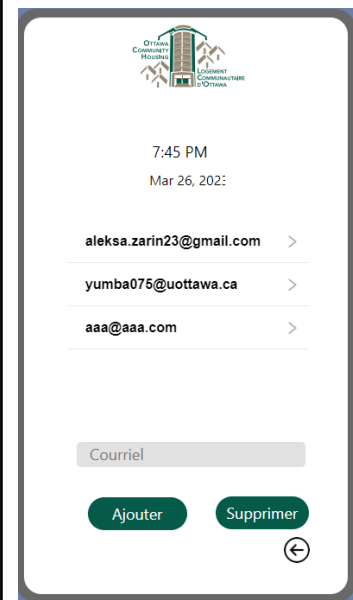


Ceci est l'interface lorsque le bouton Mon compte de l'écran d'accueil est appuyé.

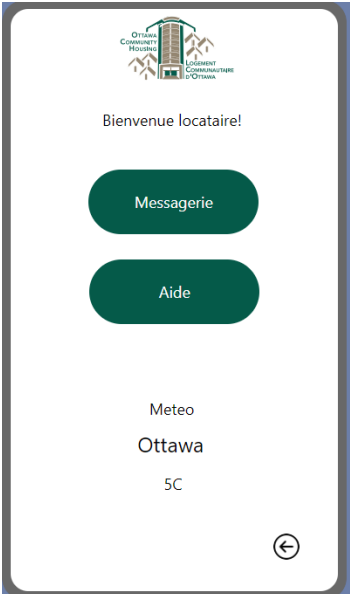
Afin de pouvoir voir l'information, l'utilisateur doit entrer son information afin d'assurer la sécurité.

Si le courriel et le mot de passe sont corrects, l'information du compte est présente.

L'option retourne est présente afin de permettre l'utilisateur de revenir à l'écran principal



Ceci est l'écran de gestion des gestionnaires. Seuls les gestionnaires ont accès à cet écran. Ceci est fait à travers Google Sheets. Cet écran permet de promouvoir un compte en tant que gestionnaire. Le contraire est aussi possible. L'option retourne est présente afin de permettre l'utilisateur de revenir à l'écran principal

	<p>Ceci est l'écran d'accueil du locataire. A partir de cet écran, le locataire a accès à la météo, la messagerie et un centre d'aide. L'option retourne est présente afin de permettre l'utilisateur de revenir à l'écran principal</p>
---	--

5. Mise à jour des Spécifications et de notre NDM

Tableau 1 - Nomenclature des matériaux

Nom de l'item	Description	Unité de mesure	Quantité	Coût unitaire	Coût étendu	Lien
meteomatics API	Transfert des données de météo dans l'application	Unité	1	0\$	0\$	https://www.meteomatics.com/en/
Microsoft Excel	Pour contenir la base de données	Unité	1	0\$	0\$	https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/excel
Firebase	Permet de créer un système sécuritaire pour la gestion de comptes.	Unité	1	0\$	0\$	https://firebase.google.com/docs/auth
Thunkable	Pour créer notre	Unité	1	0\$	0\$	https://x.thunkable.com/lo

	application					gin
--	-------------	--	--	--	--	---------------------

Coût total du produit	0\$
-----------------------	-----

Tableau 2 - Une liste de l'équipement

Nom de l'item	Description	Type	# du prototype	Source
Telephone Intelligent	Sert à tester notre produit	Appareil	1, 2 et 3	Nos membres d'équipe
Ordinateur	Permet de conceptualiser le produit	Appareil	1, 2 et 3	Nos membres d'équipe

6. Conclusion

En somme, en temps que société, nous devons prendre charge de notre relâche élevé de gaz à effet de serre. L'initiative de la LCO avec la productions de bâtiments à haute performance joue un rôle clef dans la chasse à une empreinte net 0. Dû aux nombreuses complications et différences provenant de cette innovation, la communication ainsi que le travail d'équipe est primordial. Cette application va donc devoir répondre à plusieurs exigences afin de combler les demandes requises, pour le succès de ces bâtiments.

Dans ce livrable, nous avons donc pu terminer nos prototypes. En utilisant les rétroactions du client afin de pouvoir répondre aux besoins le mieux que possible, afin de produire une application fonctionnelle et efficace. Notre but était de produire une application simple efficace et qui permet une communication rapide entre locataire et gestionnaire. Bref, suite à plusieurs modifications, plusieurs différents essais et raffinement, nous avons maintenant complété les prototypes et sommes prêts à présenter ce produit au client, et à tout utilisateur du futur.