

GNG 1503  
Équipe FC14  
2023/03/12

**Projet de conception d'application Mobile**  
**Livrable G**

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 I	p.4-5
4. Création et rapport du Prototype II	p.5-9
5. Mise à jour des Spécifications et de notre NDM	p.10
6. Plan d'essai du prototype III	p.11
7. Conclusion	p.11

# 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 F, nous avons maintenant terminé notre premier prototype, ainsi qu'avont reçu d'autres rétroactions du client. Dans ce livrable, nous allons donc décrire les rétroactions du client, nous allons ajouter à notre prototype I, allons concevoir ainsi que faire un rapport en fonction de notre prototype II, et allons faire un plan pour notre dernier prototype, Prototype III. Ce livrable met l'accent sur l'ajout de quelques détails de l'écran d'identification, ainsi que la création de l'écran du gestionnaire et du locataire.

## 2. Rétroaction du client

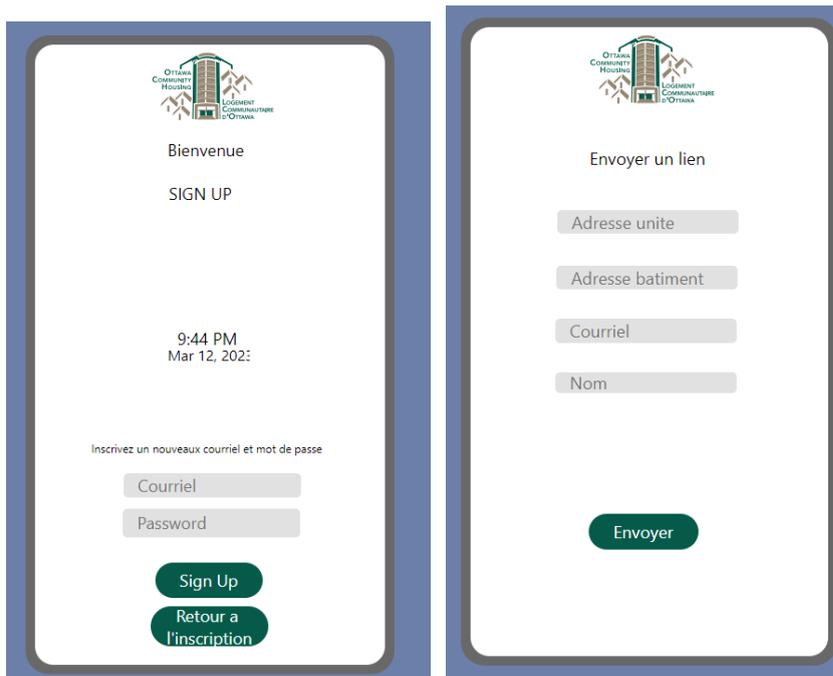
Lors de la première rétroaction avec le client, il nous a fait part de ses remarques concernant les concepts que nous avons réalisés. Il nous a fait savoir qu'il aimerait que nous mettions un système de notification en fonction de l'importance sélectionnée par le gestionnaire lors de son envoi du message. Par la suite, il nous a aussi fait savoir qu'il aimerait bien que les messages soient classés en fonction de leur urgence ainsi que l'ajout d'un processus de création de compte en d'autres termes

l'inscription du locataire sur l'application. Ces deux critères seront utilisés dans le prochain prototype, soit l'interface de messages. De plus, 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. Dans ce livrable, nous avons pu répondre à cette rétroaction en ajoutant à l'interface d'identification. Finalement, nous devons aussi éliminer la fonction de gestion de compte puisque ceci n'était pas nécessaire, que nous avons déjà appliqué.

Dans la seconde rétroaction, nous devons distinguer la messagerie du locataire ainsi que le gestionnaire. Ceci étant dit, nous sommes présentement en train de développer ces deux interfaces, qui seront utilisées dans le prochain prototype.

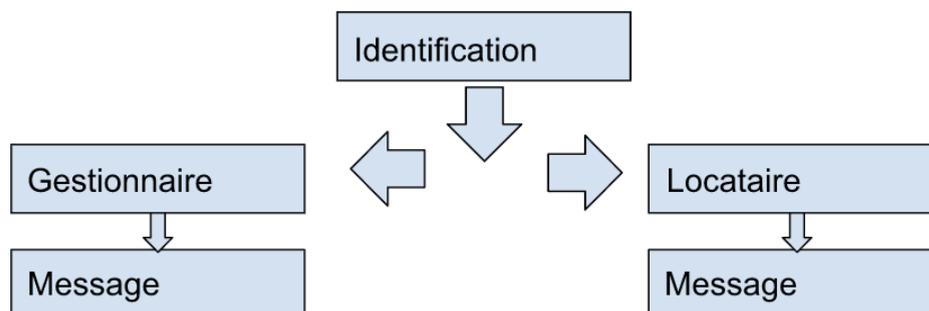
### **3. Développement et ajout du Prototype I**

Dans cette section, nous allons démontrer l'amélioration faite à partir du prototype 1. Un problème auquel nous avons fait face après le premier prototype est que nous n'avons pas eu de méthode qui vérifie l'identité des locataires. Tous les utilisateurs qui accèdent à l'application ont l'habileté de créer un compte. Pour éviter aux utilisateurs inconnus de créer un compte et de maximiser la sécurité de la database, nous évoquons un système de facteur double. Le gérant aura un écran sur son côté de gestionnaire sur l'application pour envoyer un lien d'inscription au courriel du nouveau locataire. Ceci assure la sécurité. Le lien contiendra l'information de la salle, adresse, etc... et permettra aux clients de s'inscrire à leur compte avec simplicité. Le système fonctionne à travers de firebase mais est accessible à travers de l'application.



## 4. Création et rapport du Prototype II

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



Les interfaces ont des rôles clés. D'abord, ils doivent permettre à l'utilisateur de modifier les informations personnels tels que sont le: prénom, nom, adresse courriel, numéro de téléphone, mot de passe, numéro de l'édifice, l'étage et finalement l'orientation de la location. Le prénom et nom sont utilisés pour l'identification dans les messages, l'adresse et

le mot de passe sont les informations requises dans l'identification, et finalement le numéro, l'étage et l'orientation de la résidence sont utilisés afin que le locataire puisse facilement inclure les membres requis dans un message. Notez bien que les gestionnaires ont aussi cette fonction pour pouvoir entre autres modifier leur information d'identification et aussi être présent dans un chat.

Une autre fonction de l'interface est l'aide. Si un utilisateur a un problème, celui-ci peut avoir accès à un contact afin de recevoir de l'aide. De plus, afin de pouvoir vérifier qu'un locataire est bel et bien un membre de la LCO, celui-ci doit entrer un code de vérification afin de confirmer ceci. Hélas, l'interface du gestionnaire a l'option de pouvoir envoyer un courriel via outlook ou gmail afin d'envoyer ce code de vérification au nouveau locataire. Donc, l'interface d'accueil possède un bouton nouveau compte afin d'envoyer ce code au nouveau locataire.

Finalement, l'option de message. Le but primordial de cette application est la communication entre gestionnaire et locataire faisant cette option primordiale. Celle-ci permet au locataire ou au gestionnaire d'avoir accès à la messagerie. Un locataire aura seulement l'option de recevoir des messages et d'interagir avec le gestionnaire tandis que les fonctions de la messagerie sont plus vastes. Notez bien que les messages peuvent être placés en fonction de leur importance. Le gestionnaire peut sélectionner les membres présents dans le message en fonction de leur édifices, étages, orientation, etc. Chaque message peut aussi avoir un niveau d'importance ce qui varie l'alerte. Ce système doit aussi inclure un système de notification.

Voici l'interface de ce prototype:

Type	Interface	Description
------	-----------	-------------

## Écran d'accueil



Ceci est le premier interface  
auquelle l'utilisateur est  
introduit suite à  
l'identification:

### **Bouton présent:**

Messagerie: Aller à la  
messagerie.

Mon compte: Aller voir les  
détails du compte.

Support: Communiquer afin  
de recevoir de l'aide.

Nouveau compte: L'option  
d'envoyer un courriel pour  
envoyer le code  
d'identification au nouveau .

## Écran de support



Ceci est l'interface si le  
bouton support de l'écran  
d'accueil est appuyé. Ceci  
permet à l'utilisateur de  
contacter quelqu'un s'il y a  
un problème.

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

Compte inexistant

Mar 6, 2023 Logement Communautaire d'Ottawa 7:57 PM

Vos informations personnelles

Adresse courriel: non-existant

Mot de Passe: .....

Votre mot de passe est incorrect

Login

Essayer encore

Retourne

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.

Compte existant

Mar 6, 2023 Logement Communautaire d'Ottawa 7:57 PM

Vos informations personnelles

Modifié mon compte

Prénom: Zachary

Nom: Levesque

Numéro de téléphone: 6131231234

Adresse courriel: vraicompte

Mot de passe: 11111111

Étage: 2

Orientation: Sud

Emplacement: 150

Retourne

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.

## Modification du compte

Logement Communautaire d'Ottawa  
Mar 6, 2023 7:57 PM

Modification de vos informations Enregistrer

Prénom: Alexandre  
Nom: Dubuc  
Numéro de téléphone: 6139879876  
Adresse de courriel: nouveau@gmail.com  
Mot de Passe: 12345678  
Orientation: Sud  
Étage: 3  
Emplacement: 298

Retourne

Si le bouton modifier mon compte de l'interface du compte existant est appuyé, l'interface suivante est présente.

Ici, l'utilisateur peut entrer les nouvelles informations voulues afin de modifier le compte.

Lorsque le bouton Enregistrer, l'information entrée est enregistrée et l'utilisateur retourne à l'écran d'accueil.

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

## Nouveau compte



L'interface suivante apparaît lorsque le bouton nouveau compte est appuyé dans l'écran d'accueil.

Lorsque l'utilisateur appuie sur le logo de outlook ou de gmail, le site web respectif sera ouvert.

L'option retour est aussi présente afin de retourner à l'écran d'accueil.

## 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\$	<a href="https://www.meteomatics.com/en/">https://www.meteomatics.com/en/</a>
Microsoft Excel	Pour contenir la base de données	Unité	1	0\$	0\$	<a href="https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/excel">https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/excel</a>
Firebase	Permet de créer un système sécuritaire pour la gestion de comptes.	Unité	1	0\$	0\$	<a href="https://firebase.google.com/docs/auth">https://firebase.google.com/docs/auth</a>
Thunkable	Pour créer notre application	Unité	1	0\$	0\$	<a href="https://x.thunkable.com/login">https://x.thunkable.com/login</a>

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. Plan d'essai du prototype 23

n°	Type	Objectif	Fidélité	Rétroaction	Objectifs	Résultats	Durée
1	Ciblé	Vérifier que l'écran de messagerie s'affiche correctement	Moyenne	Aucune rétroaction du client	Vérifier la que l'interface de messagerie est opérationnelle des deux côtés et qu'il n'y a pas de bugs	Si l'interface de messagerie fonctionne correctement à la suite des différentes manipulations d'essais alors c'est un succès dans le cas contraire il faudra corriger les erreurs et apporter les modifications nécessaires	2h-6h
2	ciblé	Tester la fonctionnalité de messagerie du gestionnaire et du locataire	Moyenne	Aucune rétroaction du client	Vérifier la que le les utilisateurs peuvent communiquer de manière fluide les uns avec les autres et effectuer diverses manipulations	Si l'interface de messagerie du locataire et du gestionnaire fonctionne correctement à la suite des différentes manipulations d'essais alors c'est un succès dans le cas contraire il faudra corriger les erreurs et apporter les modifications nécessaires	2h-6h

## 7. Conclusion

En somme, en temps que société, nous devons prendre charge de notre relâche élevé de gaz à effet de serre. En somme, 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 pus d'abord ajouté à notre premier prototype de l'identification. Suite à la rétroaction du client, nous avons ajouté un mécanisme de détection afin d'assurer les utilisateurs qui peuvent avoir l'application. De plus, nous avons créé l'écran du gestionnaire et du locataire, soit le prototype II. Cette interface est clé pour permettre à l'interface de messages à être reliée à la section d'identification. Finalement, nous avons formulé un plan pour le prochain prototype. Dans ce prototype, nous allons finir l'application avec l'interface des messages pour le gestionnaire et le locataire. La rétroaction du client nous à suggéré d' avoir une interface différente pour les deux types de comptes et nous allons donc appliquer ceci dans le prochain prototype.