



Rapport d'équipe

Livrable F : Prototype I et rétroaction de clients

	Membre de l'équipe	Numéro étudiant
1	Samir Abou-Serhal	300293467
2	Skander Belhaj	300330564
3	Mouad Chams Eddine	300229059
4	Mohamed Haitam Chfiri	300322135
5	Emmanuel Doumbia	300251091
6	Moustapha Mahamat	300149332
7	Chloé Mwehu	300311341

Date de soumission : 18 février 2023

Introduction

Lors de ce livrable, notre équipe a poursuivi avec le développement du produit en avançant à la quatrième étape du processus de conception en génie, le prototypage. À l'aide des concepts du dernier livrable, nous avons développé un prototype fonctionnel simulant des sous-systèmes ciblés pour pouvoir suivre le plan d'essai élaboré auparavant.

On va commencer par énoncer la rétroaction du client lors de notre deuxième rencontre et expliquer comment on a implémenté ses commentaires. Le produit final sera plus complexe et élaboré, mais ce premier prototype permettra de vérifier plusieurs fonctionnalités clés pour pouvoir avancer le développement. Cela sera suivi par une analyse simple des systèmes du prototype. Pour assurer la réussite du produit, on va aussi rédiger le plan d'essai pour le prochain prototype.

Rétroaction du client

Pour commencer, le client a exprimé son contentement avec notre concept préliminaire. Il nous a félicité pour l'utilisation des couleurs officielles de la LCO. La disposition et la définition des sous-systèmes furent décrites comme intuitives et optimales pour l'application et les besoins principaux du produit furent atteints. En revanche, on nous a suggéré quelques changements afin d'améliorer notre produit.

Pour élaborer, le client aimerait que la page de login soit simplifiée. Pour atteindre ce but, il a suggéré d'éliminer le choix du type d'utilisateur et de plutôt développer un sous-système qui peut reconnaître le type d'utilisateur basé sur les identifiants entrés. Cela permettra de distinguer les locataires des gestionnaires, sans ajouter des options encombrantes.

Pour continuer, le client souhaiterait avoir un système de filtration plus rigoureux pour le centre de messages des locataires. Le centre de message doit pouvoir être organisé et filtré de façon à mettre l'emphasis sur les différents types de messages ainsi que leurs priorités. Pour accomplir cette requête, il faudra simplement ajouter des options de filtres plus détaillées.

De plus, il veut que l'onglet de paramètres, initialement placé dans le centre des gestionnaires, soit dans le centre de messages des locataires. Cela est accompli en incluant l'onglet dans la conception et les prototypes.

Comme dernier commentaire, le client aimerait avoir une page ou une fonctionnalité qui permettra aux gestionnaires de regrouper des locataires basés sur divers critères, tel que les édifices et les unités, pour faciliter l'envoi de message public. Cela sous-entend une fenêtre ou une fonction capable de sauvegarder des groupes et de leurs assigner des messages.

Pour conclure, le client veut ajouter ces différentes fonctionnalités ainsi qu'un accès au produit sur des ordinateurs. Il faut aussi assurer une sécurisation des données de la manière de notre choix.

Prototype

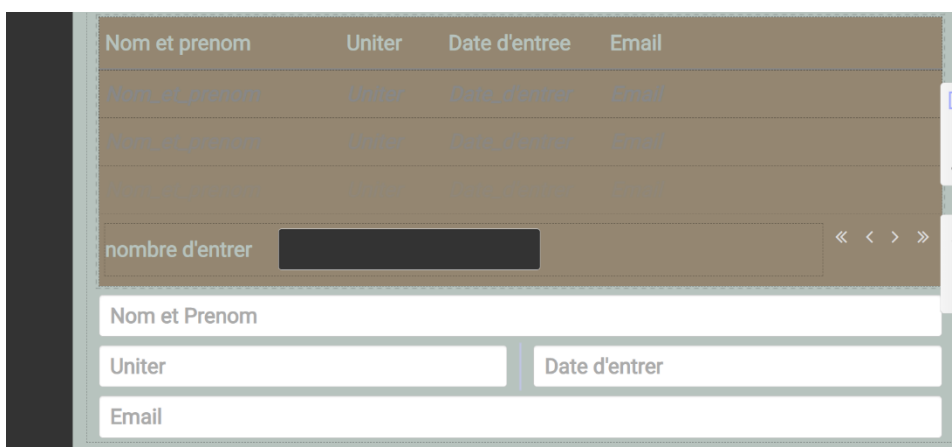
- **Page de gestion des comptes (1)**



▫ **Page de gestion des comptes (2)**



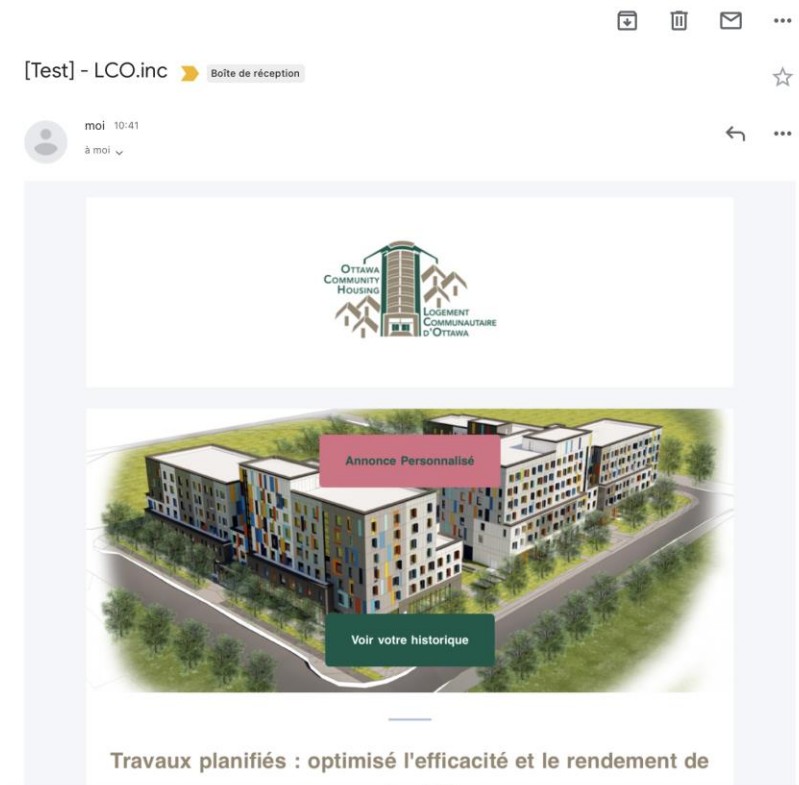
▫ **Page de gestion des comptes (3)**



▫ Page des annonces



▫ Réception d'un message de la LCO



Analyse des composantes

Courriel

E-mail est un moyen efficace de communiquer avec les utilisateurs, car il est largement utilisé et accessible à la plupart des utilisateurs. Les gestionnaires peuvent envoyer des e-mails à un groupe d'utilisateurs pour communiquer des informations importantes.

Code utilisé

Anvil est une plateforme de développement web qui permet de créer des applications web complètes à l'aide d'un éditeur visuel et d'un langage de programmation Python. Il propose un environnement de développement visuel, qui permet de créer des applications web en faisant glisser et déposer ce qui est moins complexe que l'utilisation des codes uniquement disponible sur la fenêtre tutoriels.

Les fonctions utilisées

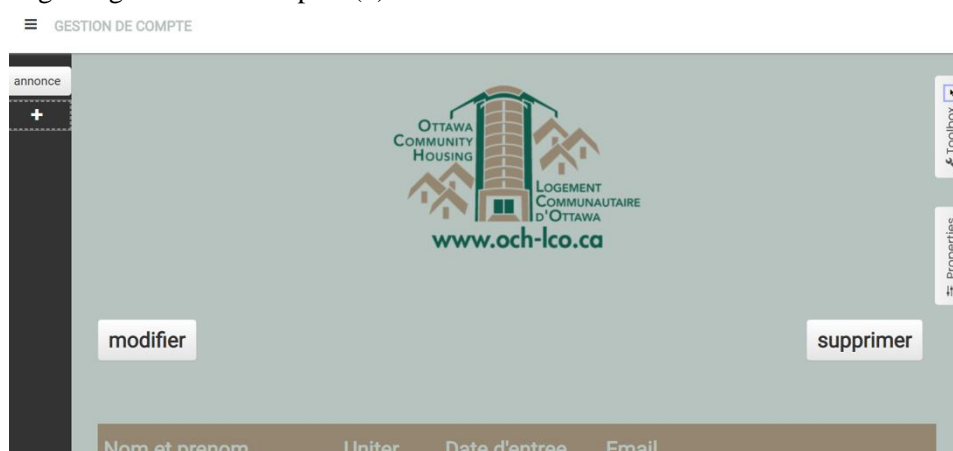
- `anvil.users.login_with_form()` : Affiche un formulaire de connexion pour l'utilisateur.
- `login_with_form()` : Affiche automatiquement le formulaire de connexion lors du chargement de la page.
- `get_employees()` : Retourne les résultats de la recherche dans la table "employees"
- `self.repeating_panel_teams.items = anvil.server.call('get_teams')`: Regroupe les utilisateurs en équipes

- `employees = anvil.server.call('get_employees')` : Récupère une liste à partir d'une base de données.
- `parse_employee_name(employee_name)`: Ajoute des utilisateurs et toutes leurs informations.
- `button_edit_click(self, **event_args)`: Modifie les informations des utilisateurs.
- `delete_employee(employee)` : Supprime les informations des utilisateurs.

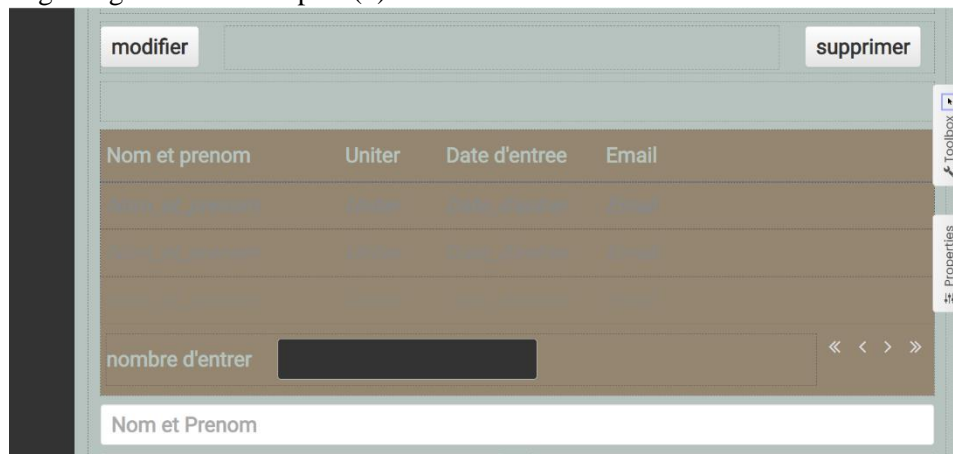
Plan d'essai (documenté)

Images

- Page de gestion des comptes (1)



- Page de gestion des comptes (2)



- Page de gestion des comptes (3)

Nom et prenom	Uniter	Date d'entree	Email
Nom_et_prenom	Uniter	Date_d'entree	Email
Nom_et_prenom	Uniter	Date_d'entree	Email
Nom_et_prenom	Uniter	Date_d'entree	Email

nombre d'entrer

Nom et Prenom

Uniter Date d'entree

Email

- Page des annonces

gestion de compte

ANNONCE

OTTAWA COMMUNITY HOUSING
LOGEMENT COMMUNAUTAIRE D'OTTAWA
www.och-lco.ca

Gabarit 1 Gabarit 2 Gabarit 3 Gabarit 4 Gabarit 5

Gabarit 7

Annonce a envoyer

☐ Groupe 1 ☐ Groupe 2 ☐ Groupe 3 ☐ Groupe 4 ☐ Groupe 5 ☐ Groupe 6

- Connexion à l'aide d'un courriel

Log In

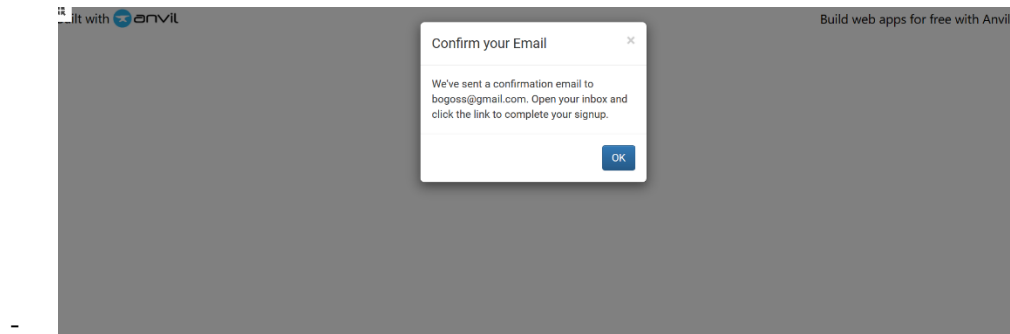
Email:

Password:

[Forgot your password?](#)

[Sign up for a new account](#)

- Confirmation de mail



Analyse des résultats

Contrairement à ce que nous avons fait sur Thunkable, la plateforme Anvil, qui nous permet donc de faire un site, nous a donné plus de boutons; on a donc plusieurs boutons qui nécessitent des tests. Avec succès, on a pu s'inscrire ainsi que se connecter. On l'a vérifié à l'aide de nos courriels.

Pour le gestionnaire, il y a deux pages principales, la gestion des comptes ainsi que la gestion des annonces. Pour passer d'une page à l'autre nous avons un bouton qui permet de faire ce changement en un clic, cela a également été vérifié. Il y a l'option d'ajouter un locataire, d'en supprimer et modifier des informations clés d'un locataire est également une des fonctionnalités que nous avons essayées.

Sur la page des annonces, il y a différents gabarits qui correspondent aux différents types de messages que le gestionnaire peut envoyer. Les groupes sont là afin de faire la sélection de plusieurs bâtiments, une fois le groupe choisi, il suffit de faire le choix du gabarit et envoyer le message.

Le site est fonctionnel, nous avons besoin des futurs commentaires du client pour faire d'éventuels modifications.

Rétroaction de client/utilisateurs potentiel

Utilisateur potentiel 1 :

Le site et les mails vont à l'essentiel, il n'y a pas trop d'informations inutiles. Le choix des couleurs restent à désirer, car manque de dynamique et d'icônes pour les gestionnaires. S'inscrire à l'aide d'un courriel est simple et pratique car nous regardons nos mails quotidiennement.

Choix de conception dans le futur:

Nous pouvons utiliser plusieurs icônes afin d'éviter la lecture pour les gestionnaires/locataires, nous avons aussi une plus grande range de couleur que nous pouvons utiliser pour rendre le site plus agréable à utiliser.

Utilisateur potentiel 2 :

Les couleurs sont harmonieuses et bien structurées, la plateforme est facile à comprendre. Le fait d'avoir des courriels en guise de moyen de communication permet de garder un bon contact avec les locataires.

Choix de conception dans le futur:

Garder les couleurs du site pour avoir un rendu simple et épuré.

Utilisateur potentiel 3 :

Le design n'est pas trop chargé, la partie des gestionnaires est simple et pas trop chargée. On s'y retrouve facilement. La préférence entre une messagerie et une application se dirige vers l'application car pas tout le monde a envie d'installer une nouvelle application, il y a souvent des défauts d'espace dans les téléphones; ce qui n'est pas très efficace.

Choix de conception dans le futur:

Garder le moyen de communication par courriel est une bonne idée afin de satisfaire aux différents besoins des utilisateurs.

SPÉCIFICATIONS CIBLES (DÉTAILLÉES)

N°	Spécifications cibles	Relations (=, < ou >)	Valeurs	Métriques (unités)
1	Un système de vérification et d'authentification des données pour assurer la sécurité	=	Procédure permettant pour un système informatique de vérifier l'identité d'une personne ou d'un ordinateur et d'autoriser l'accès	S.O
2	Utilisation des couleurs et logo officiel de la LCO/Esthétique	=	Logo : (0.5*0.5) Couleurs : marron, vert et blanc selon les spécifications du client	Logo : en cm Couleur : Vert : #055A49 Marron : #948671

3	Des gabarits de messages réutilisables pour économiser le plus de temps possible	=	3 gabarits par défauts et la possibilité d'en créer d'autres par la suite	S.O
4	Un système de priorisation des messages	=	2 niveaux de priorité seront attribués aux annonces, désignations utilisées pour classer les messages	S.O
5	Des alertes visuels et sonores	=	- Alertes visuels dépendantes des paramètres de l'appareil - Permettre à l'utilisateur d'activer les alertes sonores et de modifier le volume	S.O
6	Des messages simples pour éviter la barrière de langage de certain locataire	=	Courtes phrases de 1 à 3 lignes	S.O
7	Réception des emails	=	3 comptes associés à l'unité	S.O
8	Budget du développement	<	200	\$

Plan d'essai pour le prototype n°2

Nos observations seront basées sur les critères ci-dessous :

Une réussite :

- Bouton/fonction : Quand celui-ci s'anime et affiche correctement son rôle attribué.
- Interface : Lorsque chacune des interfaces affiche tous les boutons intégrés, les textes ainsi que les couleurs.

Un échec :

- Bouton/fonction : Si le bouton ne s'anime pas ou aucune action ne se produit.

- Interface : Dans le cas où, la disposition du design change; les couleurs attribuées ne donnent plus le ton demandé; mauvais affichage des textes, mauvaise ou aucune interaction entre les interfaces

Plan d'essai

Numéro d'étapes	Type de prototype	Objectifs	Fidélité	Résultats	Durée
1	Analytique	Tester le bon fonctionnement d'interaction entre un utilisateur et l'application pour voir dans quelle mesure l'application peut effectuer toutes les tâches commandées et voir si un problème peut survenir.	Grande	Les résultats devraient être que lorsque les tâches sont ordonnées, elles sont exécutées directement	10 minutes (05-03-23)

2	Analytique	Tester les boutons des applications et obtenir des données comme le temps de réponse, la bonne redirection vers les fonctions, la fonctionnalité des différents attributs de l'application une fois choisie, etc.	Grande	Les résultats devraient montrer qu'une fois que les boutons sont touchés, il y a un temps de réponse spécifique qui s'accompagne d'une redirection correcte des différentes fonctions avec les boutons devant effectuer les différents attributs de l'application.	10 minutes (05-03-23)
---	------------	---	--------	--	------------------------------

3	Analytique	Vérifier l'envoi des annonces: Tous modèles comme la météo, le travail/avertissement, les alertes et d'autres types d'information seront testés avec les différentes annonces comme les annonces personnalisées. Cette fonctionnalité est aussi composée de sous-systèmes, offrant aux gestionnaires un large éventail d'options tels que l'utilisation de modèles d'ensemble et l'ajout du nombre d'unités.	Grande	Tous les boutons avec leurs redirections respectives doivent avoir leurs fonctions résultant d'une pression sur un bouton, couplée avec la vérification que la fonctionnalité des sous-systèmes est bien effectuée à travers les différents tests à travers de multiples avenues.	10 minutes (05-03-23)
---	------------	--	--------	---	------------------------------

-

4	Analytique	Essayer l'enregistrement des nouveaux comptes qui est vérifié en utilisant la fonction de connexion	Moyenne	Grace aux fonctionnalités de connexion, une fois effectuées, les résultats devraient être que de nouveaux comptes soient enregistrés.	10 minutes (05-03-23)
---	------------	---	---------	---	--------------------------

5	Analytique	Vérifier l'interaction entre le site et l'application mobile	Grande	S'assurer que l'interaction entre le site et l'application mobile s'effectue sans problème affectant la possibilité des fonctionnalités de l'application	10 minutes (05-03-23)
---	------------	--	--------	--	------------------------------

Conclusion

En conclusion, les tests effectués nous serviront de guide afin d'améliorer nos prototypes avec comme but ultime de développer le meilleur produit final. L'information recueillie lors de ce livrable est cruciale pour estimer la durée totale du projet et d'atteindre les objectifs du client.

La prochaine étape (voir le livrable G) aura comme objectif de développer d'avantage notre prototype I à l'aide de la rétroaction du client lors de la rencontre de client n°3 pour produire le prototype II.