

Groupe 38

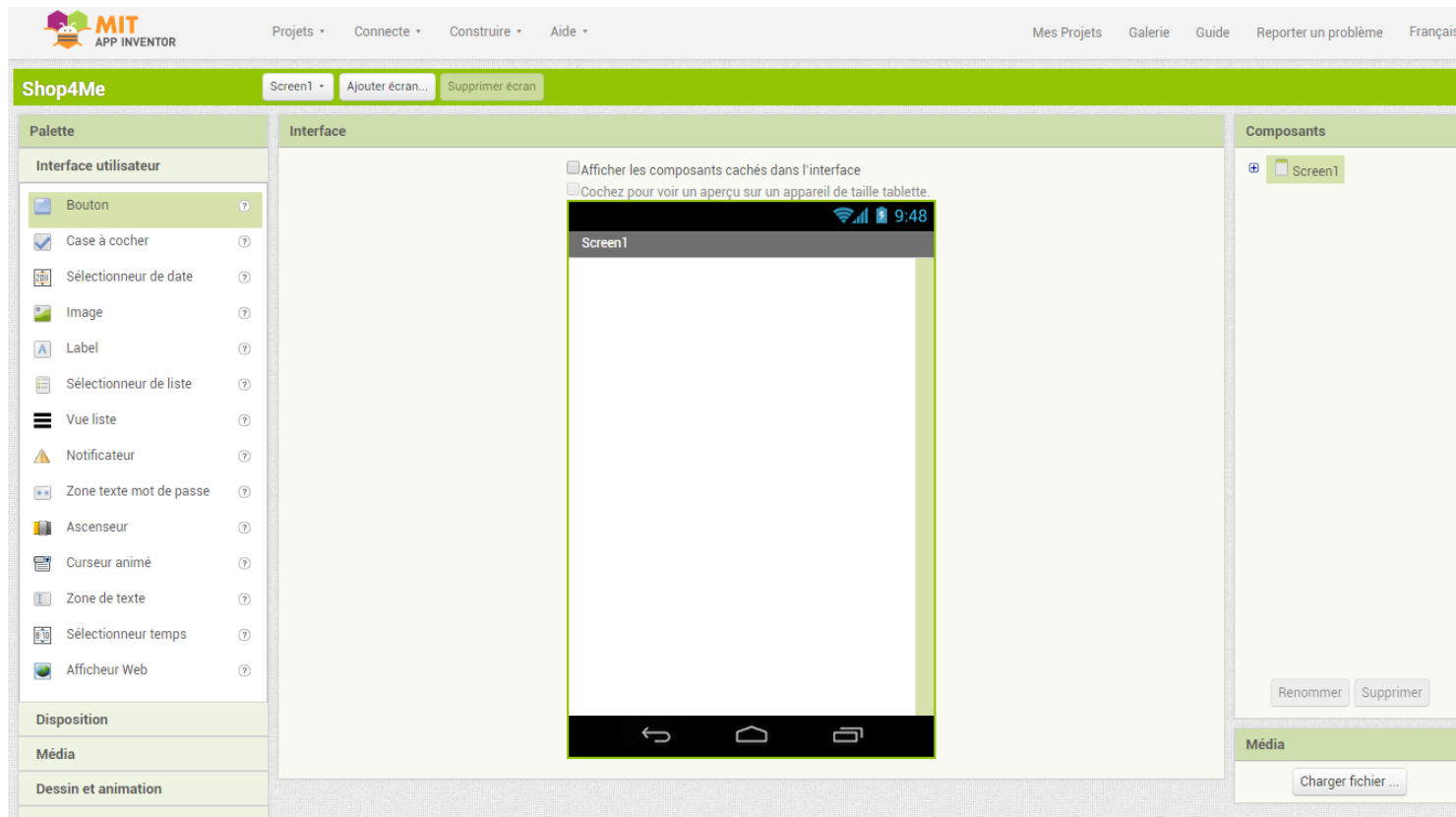
Présentation de l'illustration du projet

Applications MIT App Inventor2



Création d'applications avec MIT App Inventor 2

Pour illustrer notre projet nous avons choisi de réaliser deux applications à l'aide du site MIT App Inventor 2 qui permet de créer des petites applications mobile.

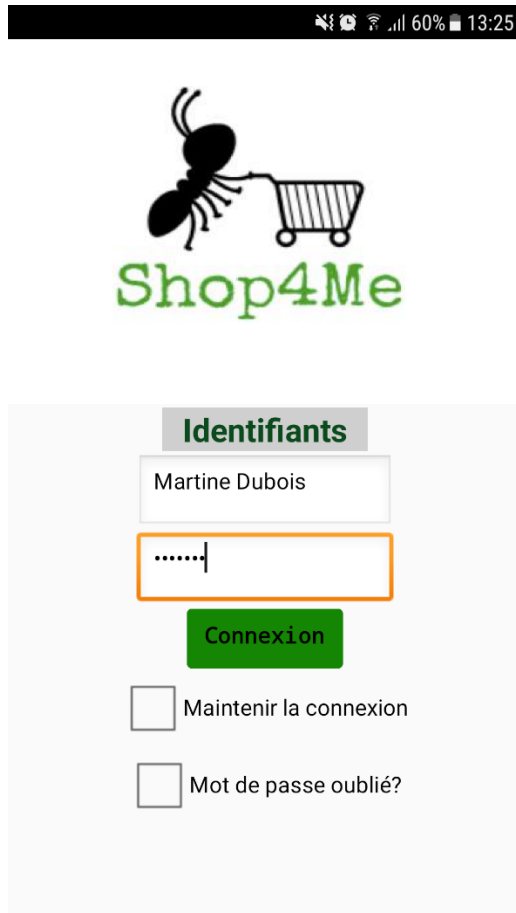


- Le site se présente comme ceci :
- Au centre, on trouve l'écran sur lequel on viendra placer les différents éléments dont on a besoin.
- Les éléments sont disponibles dans l'onglet sur la gauche, et on peut les personnaliser grâce à l'onglet de droite.

•

Première application : Utilisateur « non-valide »

Lorsque l'utilisateur non-valide ouvre l'application, il arrive sur la fenêtre suivante :



Identifiants

Martine Dubois

.....

Connexion

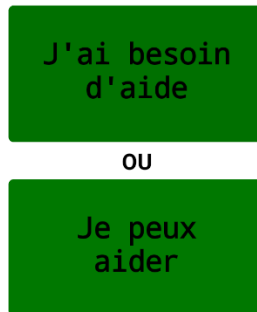
☐ Maintenir la connexion

☐ Mot de passe oublié?

- La première page, commune à tous les utilisateurs, est donc utilisée pour s'identifier :
-
- Ici, nous avons utilisé de simples zones de texte vides dans lesquelles on écrit le nom de l'utilisateur ainsi qu'un mot de passe.
-
- Ensuite, lorsque l'on clique sur le bouton « Connexion », l'application nous mène sur une deuxième page.
-

Première application : Utilisateur « non-valide »

Après avoir cliqué sur le bouton « Connexion », on arrive sur la page ci-après :



- Cette seconde page est, elle aussi, commune à tous les utilisateurs, elle permet de s'identifier en tant que personne dans le besoin, ou personne voulant apporter de l'aide.
-
- Cette page n'utilise que 2 simples boutons, dans ce cas-ci, on cliquera sur le bouton « J'ai besoin d'aide » puisque l'on se place dans le cas d'une personne non-valide.
-

Première application : Utilisateur « non-valide »

Une fois que l'on a cliqué sur le bouton « J'ai besoin d'aide », la page suivante apparaît :



Articles disponibles



Sel



Choco
lat



Beurre



Pâtes



Gâtea
ux

Afficher plus d'articles

Ecrire un commentaire

- Cette troisième page permet de sélectionner les différents articles dont on a besoin.
-
- Nous avons donc mis plusieurs cases que l'on peut cocher ou non, afin de simuler la sélection de produits.
-
- Enfin, on clique sur le bouton « Ecrire un commentaire » pour préciser la quantité ou la marque des produits que l'on souhaite avoir, puis on peut valider.
-

Première application : Utilisateur « non-valide »

On apparait ensuite sur la page qui récapitule la liste des articles que l'on a sélectionnés



- La page « panier » indique les articles qui ont été sélectionnés par l'utilisateur.
-
- Nous avons mis des zones de textes, ici aussi, qui correspondent aux articles cochés sur la page précédente.
-
- Ensuite il y a deux boutons fonctionnels, le bouton « Poursuivre mes achats » permet de revenir sur la page précédente, et le bouton « Terminer » qui permet sur la page de paiement.
-

Première application : Utilisateur « non-valide »

Cette page est donc utilisée pour pouvoir effectuer le règlement des différents articles :



Numéro de carte

Date d'expiration

Cryptogramme visuel

Valider Annuler



- Pour simuler le paiement nous avons mis 3 zones de textes que l'on peut remplir pour indiquer les diverses informations sur la carte de paiement.
-
- Enfin, il y a là aussi 2 boutons, le bouton « Annuler » qui permet de revenir sur la page du « Panier », et le bouton « Valider » qui permet de confirmer la commande.
-

Première application : Utilisateur « non-valide »

Après avoir valider la commande nous arrivons sur cette page :



C'est OK!

Votre liste de courses a été envoyé aux
utilisateurs connectés avec succès !

Shop4Me vous remercie de votre
confiance

OK

- Une fois que nous sommes sur cette page, cette première application envoie un SMS au téléphone sur lequel est installée la deuxième application pour simuler la personne valide.
-
- Ensuite, l'utilisateur non-valide peut cliquer sur « ok » pour revenir au menu (Page juste après la connexion).
-

Deuxième application : Utilisateur « valide »

L'utilisateur « valide » reçoit donc un SMS sur son téléphone lui indiquant qu'une personne à proximité à besoin d'aide pour ses courses.



Identifiants

Nicolas Pichard

.....

Connexion

☐ Maintenir la connexion

☐ Mot de passe oublié?

- Après avoir reçu le SMS, l'utilisateur se connecte à l'application exactement de la même façon que la personne « non-valide »

-
- Cependant, il clique ensuite sur le bouton « Je peux aider » qui le mène sur une autre page.

-



J'ai besoin d'aide

ou

Je peux aider

Deuxième application : Utilisateur « valide »

Cet utilisateur arrive sur la page suivante :



- Cette page indique les différentes personnes à proximités qui ont besoin d'aide.
-
- Nous avons donc inscrit 3 personnes, dont « Martine Dubois » qui est ici la personne « non-valide » qui a utilisé la première application présentée précédemment.
-
- L'utilisateur clique sur le bouton « choisir » en fonction de la personne qu'il veut aider (dans ce cas ce sera Martine Dubois).

Deuxième application : Utilisateur « valide »

Après avoir cliquer sur « choisir » on arrive sur cette page :



The screenshot shows a mobile application interface. At the top, there is a status bar with icons for signal, battery (56%), and time (13:37). Below the status bar, the text "Liste de courses" is displayed in green, followed by a shopping cart icon. Below this, there is a table with two columns: item name and price. The table contains four rows: "Sel Cérébos 500g" (1,70€), "Beurre Président 500g" (1,20€), "Chocolat Lindt" (3,50€), and "Total:" (6,40€). At the bottom of the table, there are two green buttons: "Valider" and "Refuser".

Sel Cérébos 500g	1,70€
Beurre Président 500g	1,20€
Chocolat Lindt	3,50€
Total:	6,40€

Valider **Refuser**

- Ici, on a un récapitulatif de la liste de course de la personne sélectionnée.
-
- L'utilisateur proposant son aide choisi donc de valider cette commande ou de la refuser.
-
- Si il clique sur le bouton « refuser », il retourne sur la page précédente.
-
- Si il clique sur « valider », un SMS est envoyé à la personne ayant fait la demande, lui indiquant que sa commande a été acceptée par un utilisateur.

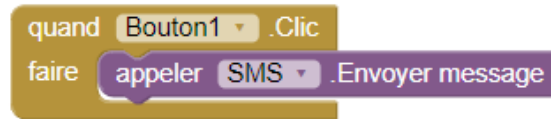
Code des applications

Le code de ces deux applications est très simple, il se fait à l'aide de blocks.



- Ici on a le code qui permet de passer d'une page à l'autre dans une application.
-
- Sur la droite on a un ensemble de blocks qui permet de créer une fonction « ChmtEcran », cette fonction dit que si on l'appelle alors elle ouvre un autre écran qui porte le nom qu'on lui indique.
-
- Les blocks à gauche indiquent que si l'on clique sur le bouton qui s'appelle « Button1 » alors on appelle la fonction « ChmtEcran » qui ouvre l'écran appelé « Screen2 ».
-

Code des applications



- Ensuite, pour l'envoi de SMS, il suffit d'appeler la fonction SMS qui est déjà disponible sur le site MIT App Inventor 2.
-
- Lorsque l'on va cliquer sur le « Bouton1 » un SMS sera envoyé au numéro de téléphone que l'on a, au préalable, enregistré dans le block SMS.
-
- Pour les deux applications, nous utilisons en majorité des changements d'écrans et des envoies de SMS.
-