

Adaptations des interfaces

Application de séance de cinéma

04/10/2016

Groupe de projet

ALLENA Johann

- Email perso : johann.allena@hotmail.fr
- Email université : aj103907@etu.unice.fr
- Techno : **ELECTRON** : Cross platform desktop application.
 - Lien : <http://electron.atom.io/>
 - Description : Électron est un framework qui permet de créer des application "desktop" avec des technologie du web (Html, Js, Css) et donc de faire du cross platform entre desktop et web.

DRAVET Jean Baptiste

- Email perso : dravet1@hotmail.fr
- Email université : dj103059@etu.unice.fr
- Techno : **Bootstrap** : Framework CSS
 - Lien : <http://getbootstrap.com/>
 - Description : BootStrap est un framework qui associe HTML ,JS et CSS pour créer des interfaces dynamiques et responsives.

NAIT OUSLIMANE Sofiane

- Email perso : so.asura@gmail.com
- Email université : ns103896@etu.unice.fr
- Techno : **ionic 2** : Cross platform hybrid application.
 - Lien : <http://ionic.io/2>
 - Description : Ionic 2 est un framework permettant de developper des applications hybrides. Ce framework se concentre principalement sur l'UI puisqu'il repose en effet sur Cordova (Ou Phonegap), celui-ci impose l'utilisation d'Angular 2.

LALLEMAND Cédric (Chargé de rendu)

- Email perso : cedricl.fr@gmail.com
- Email université : cedric.lallemand@etu.unice.fr
- Techno : **Angular 2**
 - Lien : <https://angular.io/>
 - Description : Angular 2 est un framework permettant de construire des applications en HTML et Javascript (ou TypeScript), et s'appuie notamment sur les composants web.

Description de l'application

Nous avons décidé de réaliser cette application dans l'optique d'inspirer, fidéliser et inciter l'utilisateur à partager ses avis dans le monde du cinéma.

Fonctionnalités & Tâches

Notre application répondra aux fonctionnalités suivantes :

Afficher les films projetés dans les cinémas à proximité

La fonctionnalité principale disponible depuis la page d'accueil est l'affichage des films dont une séance est disponible dans un cinéma à proximité

Détails sur le film et les différentes séances disponibles

L'utilisateur peut accéder au détail du film et, par exemple, visionner la bande annonce du film, lire le résumé, voir les différentes heures de projection ainsi que les autres salles projetant ce film.

Avis sur le film

A la sortie du cinéma, l'utilisateur reçoit un rappel pour lui demander de donner son avis sur le film qu'il a vu moyennant des points de fidélité.

Réservation ou achat de billet pour une séance

Une fois que l'utilisateur a trouvé le film qu'il souhaite visionner, il lui est possible de réserver une place sans pour autant payer ou de directement payer via l'application.

E-ticket

Une fois le ticket acheté via le site web, l'utilisateur peut utiliser un e-ticket plutôt que d'être obligé d'imprimer un ticket sur papier.

Recherche de films et cinéma

Un outil de recherche permet à l'utilisateur de trouver un film ou un cinéma précis dans le cas où il souhaite non pas découvrir les films projetés aux alentours mais de voir un film en particulier.

Liens entre l'application et l'adaptation

Dans cette partie nous verrons quelles adaptations de l'application nous avons voulu mettre en valeur et comment grâce à nos technologies respectives nous avons tenté de résoudre leurs problèmes.

Adaptation multi-platforms

L'une des premières adaptations qu'il nous faudra mettre en oeuvre est l'adaptation de notre projet sur plusieurs platforms différentes (**SmartPhone, Desktop, Terminal**).

Cela permet de toucher le plus d'utilisateurs différents mais aussi de fournir à un même utilisateur un vaste choix d'outils.

Exemple : il pourra regarder les séances près de chez lui sur son ordinateur en faire une présélection puis après les finaliser avec ses amis directement depuis son smartphone.

Technologie : **Electron**

Electron nous permettra de viser un marché très grand avec pour cible tout utilisateur de **Windows, MacOS, Linux et navigateurs**. Sans oublier que le code sera du Html, Css et Js ce qui pourra éventuellement être mixé avec d'autres technologies.

Technologie : **Ionic 2**

Contrairement à Electron, Ionic 2 nous permettra de cibler les utilisateurs de smartphone, phablet et tablet peu importe l'OS qu'ils possèdent, dans l'optique de proposer une expérience utilisateur fluide et continue.

Adaptation multi-sizes

Dans un second temps, nous allons nous charger d'adapter l'interface pour tous les types de device (Smartphone, phablet, tablet, desktop, terminal). L'intérêt est de faciliter le parcours et l'utilisation de l'application.

Technologie : **Bootstrap**

Grâce aux média query , Bootstrap permet d'adapter l'interface en fonction de la taille du device. Le système de grille à 12 colonnes de bootstrap va faciliter et permettre de coder plus rapidement une interface qui s'adapte et afficher les informations importantes en fonction de l'espace d'affichage .

Adaptation réutilisabilité

La réutilisabilité permet d'optimiser la quantité de code nécessaire par l'utilisation de module réutilisable à différent endroit de l'application.

Technologie : **Angular 2**

Angular 2 est un framework orioenté composant. Avec l'architecture Angular, l'application est séparé en composants qui, tous ensemble, forment l'application. Peu importe l'appareil utilisé pour accéder à l'application, les composants utilisés peuvent rester les mêmes et il n'est alors nécessaire que de changer le style appliqués aux composants.

Adaptation localisation

Une autre adaptation à résoudre est la géolocalisation de l'utilisateur, et, en fonction de sa position, lui soumettre les résultats les plus adéquates.

Technologie : **Electron**

Electron nous permettra d'utiliser les fonctionnalités de l'OS pour connaître la localisation de l'utilisateur.

Technologie : **Ionic 2**

Ionic 2 reposant sur Cordova (Ou Phonegap) nous permettra d'accéder à certaines fonctionnalités des OS dédiés au développement mobile, notamment la géolocalisation.

Adaptation notification

La communication avec l'utilisateur est un élément primordiale pour notre application. En effet, afin d'inspirer l'utilisateur, l'application communiquera grâce au moyen de notification et d'alerte.

Technologie : **Electron**

Grâce à Electron nous allons pouvoir communiquer grâce au volet de notification du système avec l'utilisateur.

Exemple : Le centre de notification à droite dans windows 10.

Technologie : **Ionic 2**

Comme dit précédemment, l'intérêt de Ionic 2 est de donner accès aux différentes fonctionnalités qu'un OS propose, notamment le système de notification.

Technologie : **Bootstrap**

Bootstrap permet de créer des alertes directement dans l'application.

Technologie : **Angular 2**

Les notifications système, par exemple sur smartphone, ne sont pas accessible via Angular mais peuvent être remplacé par un composant qui affiche des notifications in-app.