

Programmation des Interfaces Interactives Avancées

Projet Groupe 3 – Configurateur Cuisine 2D

Il vous est demandé de créer une application permettant de dessiner le plan d'une cuisine en 2 dimensions. Cette application vous est commandée par une entreprise spécialisée dans l'habitat qui souhaite fournir un outil à ses clients pour les aider à planifier leur cuisine avec ses équipements. Cette application est destinée à de particuliers, mais ne leur permet d'équiper leur cuisine qu'avec des équipements fournis par l'entreprise. Ces équipements peuvent être des meubles de cuisine, des éviers, des cuisinières, des réfrigérateurs...

Caractérisation :

- Les dimensions des équipements sont déterminées par l'entreprise et ne peuvent donc pas être changées par les utilisateurs.
- La taille de la cuisine est définie par l'utilisateur. Pour simplifier, on considérera que la cuisine forme un rectangle.
- La hauteur des équipements n'est pas prise en compte dans l'application, puisqu'elle se borne à créer un plan en 2D horizontal.

Fonctionnalités minimales attendues :

- L'utilisateur doit pouvoir spécifier les dimensions de sa cuisine.
- L'utilisateur doit pouvoir ajouter des équipements fournis par l'entreprise.
- L'utilisateur doit pouvoir déplacer ces équipements dans sa cuisine.
- L'utilisateur doit pouvoir supprimer un équipement de la cuisine.
- Les équipements ne doivent pas dépasser les limites de la cuisine.
- Les équipements ne doivent pas se chevaucher.

Vous êtes encouragés à ajouter toute fonctionnalité supplémentaire nécessaire à assurer une bonne utilisabilité et expérience utilisateur.

Si votre application fonctionne correctement avec les fonctionnalités minimales citées ci-dessus, vous pouvez ajouter de nouvelles fonctionnalités, comme par exemple :

- Permettre des formes de cuisine autres que rectangulaires (e.g. cuisine en L)
- Ajouter des portes et fenêtres dans le plan de la cuisine
- Sauvegarder le plan pour pouvoir le modifier lors d'une nouvelle utilisation de l'application

Vous trouverez un exemple de configurateur de cuisine sur le site des magasins Leroy Merlin (www.leroymerlin.fr).

Veillez à respecter les recommandations vues en cours et concevoir une interface utile, adaptée et qui satisfasse les utilisateurs (une fonctionnalité ne sert à rien si elle n'est jamais utilisée, même si elle est techniquement remarquable).

Le rendu se décline selon 3 phases :

- 1) Pour le 28 mars : Rendre un rapport préalable de 10 pages maximum, tout compris (y compris les éventuelles annexes). Ce rapport devra présenter l'application que vous projetez de créer avec un(des) persona(s)/scénario(s), un storyboard et un cahier des charges. Le cahier des charges détaillera les fonctionnalités attendues. Dans le rapport, il faudra justifier vos choix d'interface.
- 2) Pour le 18 avril : Un rapport final (10 pages maximum, tout compris) décrivant l'implémentation effective et le code source, ainsi qu'une grille listant les fonctionnalités de l'application. Pour chaque fonctionnalité prévue dans le cahier des charges, la grille devra spécifier si cette fonctionnalité a pu être réalisée.
- 3) Le 18 avril : une soutenance où il vous sera demandé de faire une démonstration de votre application au regard de la grille des fonctionnalités rendue précédemment.

Ce projet est à réaliser en binôme.