



HOME ALONE

Spécifications fonctionnelles



Informations Projet Application mobile	
Nom du Projet	Home Alone
Groupe	Stéphanie Guillo / Mohamad Al Rifai / Robert Delaoutre MEB1
Destinataire	Alban Oujagir

Table des matières

1	INTRODUCTION	4
1.1	Objectif.....	4
1.2	Description générale	4
2	APERÇU DE L'APPLICATION	5
2.1	Workflow de navigation.....	5
2.2	Wireframes	6
2.2.1	Parcours nouvel utilisateur	6
2.2.2	Parcours utilisateur existant	6
3	FONCTIONNALITES DE L'APPLICATION HOME ALONE	7
3.1	Création du compte utilisateur	7
3.2	Page Démo de l'application	9
3.3	Choix de la Box.....	10
3.4	Sélection des appareils	11
3.5	Configuration de la maison.....	12
3.6	Page de contrôle des appareils connectés.....	14
3.7	Configuration de scénarios.....	16
3.8	Création de scenarios	18
3.9	Programmation scenarios.....	20
3.10	Scenarios existants	22
3.11	Menu burger ouvert	24
3.12	Connexion utilisateur enregistré	26

1 INTRODUCTION

1.1 OBJECTIF

Ce document dresse les spécifications fonctionnelles de l'application Home Alone.

Son objectif est de décrire les fonctionnalités de l'application de manière détaillée et compréhensible pour servir de référence au développement de l'application.

Les wireframes de ce document visent à permettre une meilleure compréhension du fonctionnement de l'application et pourront être amenés à évoluer.

1.2 DESCRIPTION GENERALE

L'application « Home Alone » est destinée au contrôle à distance de certains équipements électriques du domicile de l'utilisateur où qu'il se trouve.

« Home Alone » permet de sécuriser et de contrôler un domicile à distance.

L'application « Home Alone » répond à plusieurs besoins :

- Confort
- Sécurité
- Économie d'énergie

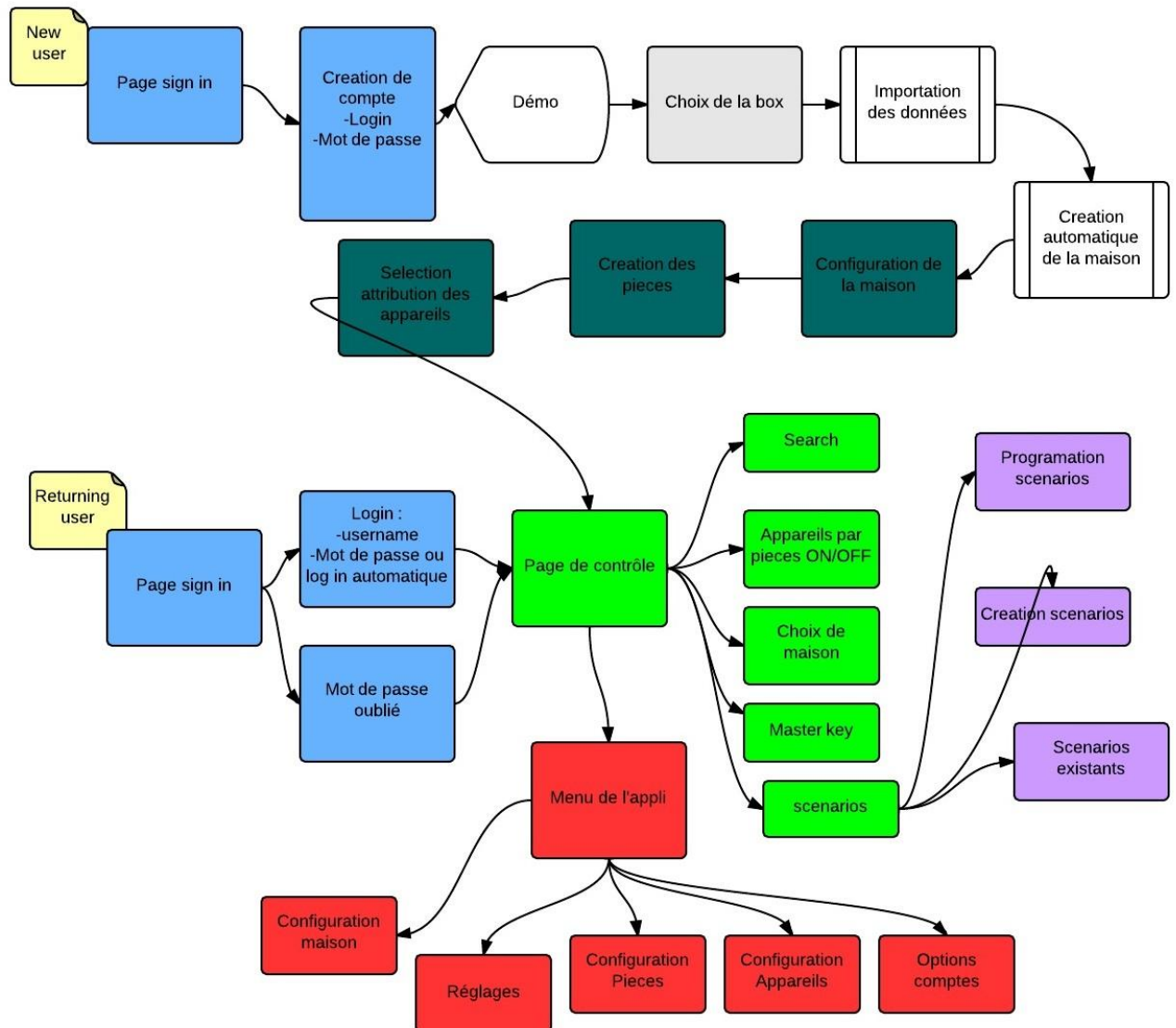
L'application est compatible avec le système d'exploitation IOS pour tous les produits connectés.

L'application « Home Alone » doit permettre :

- Une vision globale et synthétique de la maison,
- La configuration et la synchronisation des objets connectés via le Smartphone de l'utilisateur,
- L'activation / désactivation des appareils connectés,
- La programmation d'une fonction d'urgence « KEYMASTER » qui permet de verrouiller le domicile,
- La programmation de scénarios

2 APERÇU DE L'APPLICATION

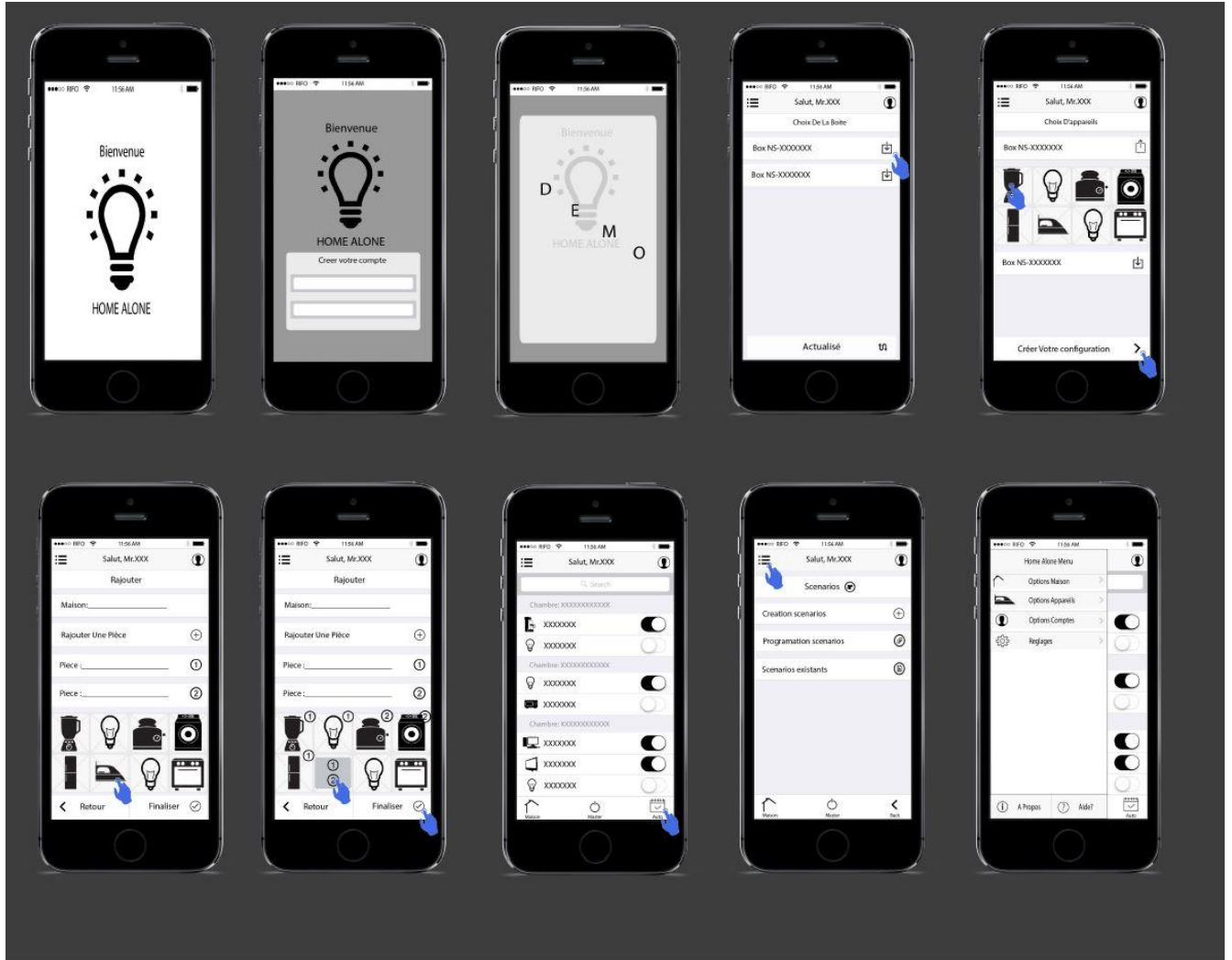
2.1 WORKFLOW DE NAVIGATION



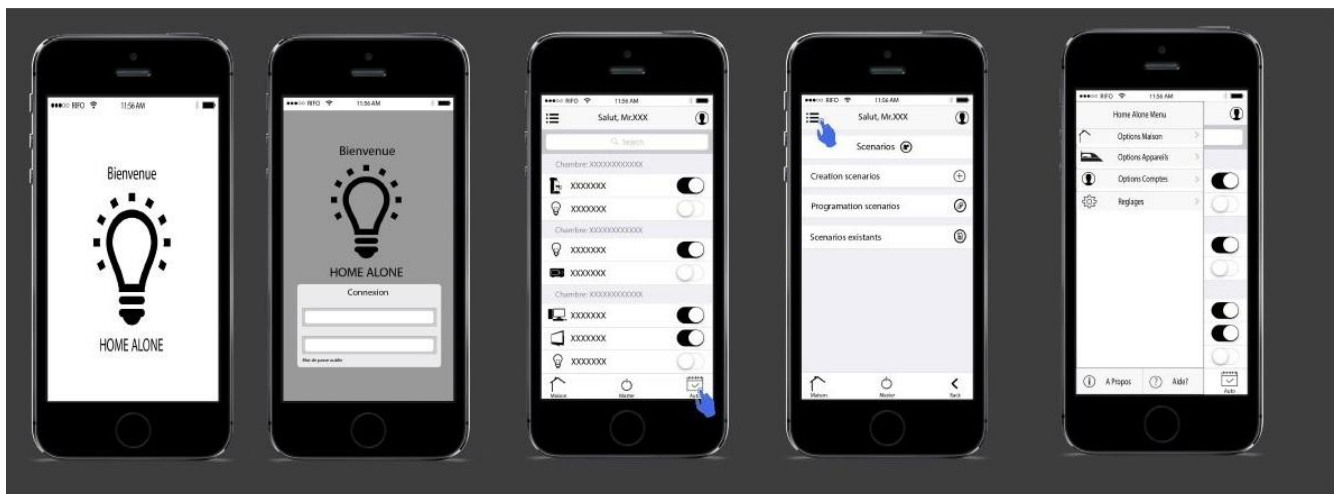
Le workflow ci-dessus décrit l'application Home Alone et la navigation de l'utilisateur dans l'application. Chaque écran représente une fonctionnalité qui est décrite dans la partie 3 « Fonctionnalités de l'application Home Alone ».

2.2 WIREFRAMES

2.2.1 Parcours nouvel utilisateur



2.2.2 Parcours utilisateur existant



3 FONCTIONNALITES DE L'APPLICATION HOME ALONE

3.1 CREATION DU COMPTE UTILISATEUR



ID	Type	Règles d'affichage	Description	Interactions	Destination
1	Champ texte	Toujours affiché	L'utilisateur saisit son adresse mail	Ouverture du clavier virtuel par défaut	
2	Champ texte	Toujours affiché	L'utilisateur saisit son mot de passe	Ouverture du clavier virtuel par défaut	
3	Bouton	Toujours affiché	Connexion	Le clic sur le bouton valide la demande de création du compte utilisateur. Sur clic, les erreurs suivantes peuvent se produire : ✓ E-mail déjà	3.2 Page Démo de l'application

				enregistré ✓ Ouverture du clavier par défaut connexion réseau. Veuillez vérifier votre connexion Internet. ✓ Saisir un mot de passe valide Sur clic, si la création du compte est réussie, l'utilisateur est connecté et envoyé à la page de démonstration de l'application.
4	Case à cocher	Toujours affiché	Enregistre le log in et le mot de passe	Sur clic, enregistre automatiquement le mail et le mot de passe de l'utilisateur

La création du compte se fait le plus simplement possible, en saisissant une adresse email et un mot de passe à l'aide d'un clavier virtuel qui s'affiche lorsque l'utilisateur clique sur le champ mail ou mot de passe.

L'utilisateur a la possibilité de demander à rester connecté pour être automatiquement reconnu lors de la prochaine ouverture de l'application.

3.2 PAGE DEMO DE L'APPLICATION



La Page de démo est la première page que l'utilisateur voit après la création de son compte. L'application affiche une vidéo de bienvenue et de démo.

3.3 CHOIX DE LA BOX



ID	Type	Règles d'affichage	Description	Interactions	Destination
1	Bouton	Toujours affiché	Menu Burger pour accéder aux options et aux réglages de l'application	Sur clic, ouvre le Menu de l'application	3.11 Menu Application ouvert
2	Bouton	Toujours affiché dans l'interface d'importation d'appareils	Cette fonctionnalité permet d'importer les appareils connectés à la box	Sur clic, valide l'importation des objets (appareils) connectés à la box et les affiche.	3.4 Sélection des appareils
3	Bouton	Toujours affiché	Cette fonctionnalité permet l'actualisation des boxes disponibles	Sur clic, met à jour les boxes connectées	

L'application affiche le profil de l'utilisateur et les boxes disponibles pour cet utilisateur.

3.4 SELECTION DES APPAREILS



ID	Type	Règles d'affichage	Description	Interactions	Destination
1	Bouton	Toujours affiché	Menu Burger pour accéder aux options et aux réglages de l'application	Sur clic, ouvre le Menu de l'application	3.11 Menu Application ouvert
2	Bouton (exemple objet mixeur)	Toujours affiché dans l'interface de sélection d'appareils	Affiche les appareils connectés à la box après importation	Appui long (2 secondes) pour sélectionner l'appareil	
3	Bouton	Toujours affiché dans l'interface de sélection d'appareils	Permet d'accéder à la configuration des pièces de la maison	Sur clic, va à la page configuration de la maison	3.5 Configuration de la maison

3.5 CONFIGURATION DE LA MAISON



ID	Type	Règles d'affichage	Description	Interactions	Destination
1	Bouton	Toujours affiché	Menu Burger pour accéder aux options et aux réglages de l'application	Sur clic, ouvre le Menu de l'application	3.11 Menu Application ouvert
2	Zone de texte	Toujours affiché dans l'interface de configuration maison	Permet de nommer la maison	Ouverture du clavier virtuel par défaut	
3	Bouton	Toujours affiché dans l'interface de	Permet d'ajouter une pièce	Sur clic, rajoute une pièce à	

configuration maison			nommer		
4	Zone de texte	Visible que dans l'interface de configuration maison après clic sur 3	Permet de nommer la pièce	Ouverture du clavier virtuel par défaut	
4-a	Bouton	Visible que dans l'interface de configuration maison	Permet de supprimer une pièce	Ouverture du clavier virtuel par défaut	
5	Bouton	Visible que dans l'interface de configuration de la maison	Permet de sélectionner l'appareil pour l'attribuer à une pièce	Sur clic, affiche des chiffres correspondant aux pièces	
6	Bouton	S'affiche après avoir sélectionné l'appareil à attribuer à une pièce	Permet d'attribuer un numéro de pièce pour l'appareil sélectionné	Après 5 permet d'attribuer un numéro à l'appareil sélectionné	
7	Bouton	Toujours affiché	Permet de revenir à la sélection des appareils	Sur clic, revient à la page sélection des appareils	3.4 Sélection des appareils
8	Bouton	Toujours affiché	Permet de valider la configuration de la maison	Sur clic, valide la sélection et création du choix de l'utilisateur	

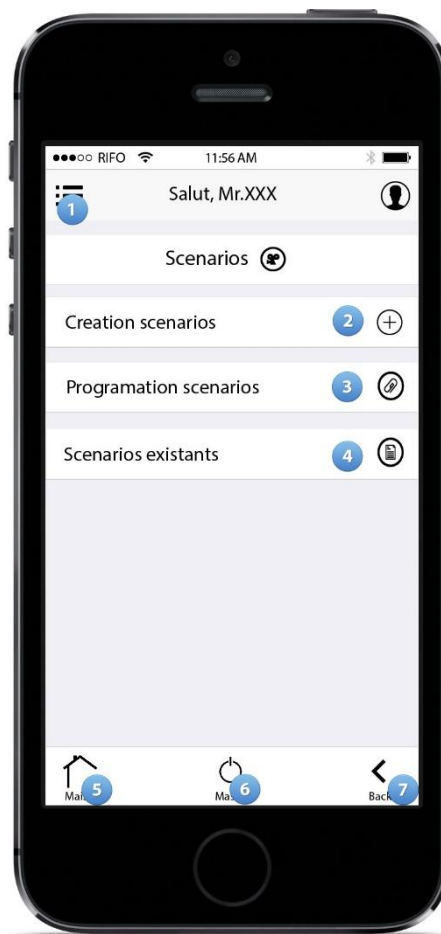
3.6 PAGE DE CONTROLE DES APPAREILS CONNECTES



ID	Type	Règles d'affichage	Description	Interactions	Destination
1	Bouton	Toujours affiché	Menu Burger pour accéder aux options et aux réglages de l'application	Sur clic, ouvre le Menu de l'application	3.11 Menu Application ouvert
2	Zone de saisie	Toujours affiché dans la page de contrôle	Permet de rechercher une pièce	Sur saisie, affiche la pièce recherchée et/ou les appareils attribués à cette pièce	
3	Image	Toujours affiché dans la page de contrôle	Permet de visualiser les pièces et les appareils configurés	Ouverture du clavier par défaut	

4	Bouton bascule	Toujours affiché	Permet d'activer ou de désactiver l'appareil	Sur bascule à droite, permet de mettre l'appareil hors tension Sur bascule à gauche, permet d'allumer l'appareil	
5	Bouton	Toujours affiché	Permet de revenir à la Configuration de la maison	Sur clic, revient à la configuration de la maison	3.5 Configuration de la maison
6	Bouton	Toujours affiché	Permet de mettre hors tension tous les appareils de la maison	Sur clic, éteint tous les appareils connectés de la maison	
7	Bouton	Toujours affiché	Permet d'accéder au menu scénario	Sur clic, va à la page scénario	3.7 Configuration de scénarios

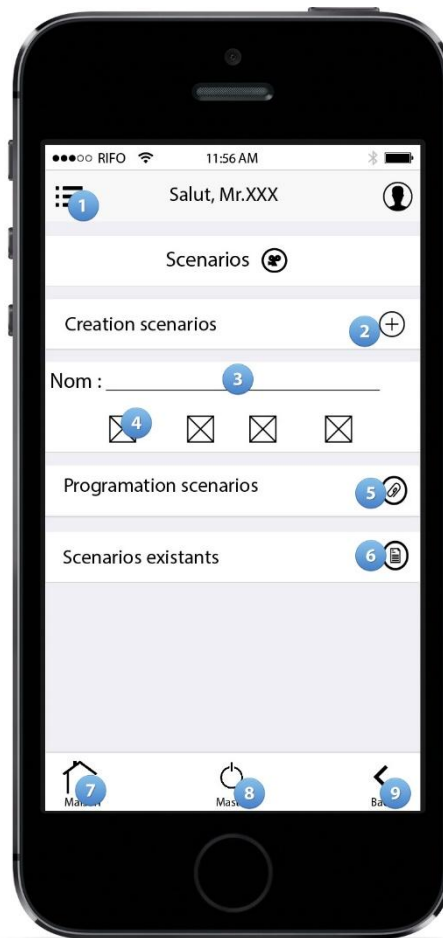
3.7 CONFIGURATION DE SCENARIOS



ID	Type	Règles d'affichage	Description	Interactions	Destination
1	Bouton	Toujours affiché	Menu Burger pour accéder aux options et aux réglages de l'application	Sur clic, ouvre le Menu de l'application	3.11 Menu Application ouvert
2	Bouton	Toujours affiché	Permet de créer des scénarios	Sur clic, ouvre création de scénarios	3.8 Création de scénarios
3	Bouton	Toujours affiché	Permet de programmer des scénarios	Sur clic, ouvre la programmation de scénarios	3.9 Programmation de scénarios
4	Bouton	Toujours affiché	Permet de sélectionner un	Sur clic, ouvre la liste des scénarios	3.10 Scénarios existants

			scénario existant	existants	
5	Bouton	Toujours affiché	Permet de revenir à la Configuration de la maison	Sur clic, revient à la configuration de la maison	3.5 Configuration de la maison
6	Bouton	Toujours affiché	Permet de mettre hors tension tous les appareils de la maison	Sur clic, éteint tous les appareils connectés de la maison	
7	Bouton	Toujours affiché	Permet le retour vers la page de contrôle	Sur clic, revient à la page de contrôle	3.6 Page de contrôle des appareils connectés

3.8 CREATION DE SCENARIOS



ID	Type	Règles d'affichage	Description	Interactions	Destination
1	Bouton	Toujours affiché	Menu Burger pour accéder aux options et aux réglages de l'application	Sur clic, ouvre le Menu de l'application	3.11 Menu Application ouvert
2	Bouton	Affiché que dans la page de Scénarios	Permet de rajouter des scénarios	Sur clic, rajoute un scenario	
3	Zone de texte	Affiché que dans la page de Scénarios après clic sur 2	Permet de nommer le scénario créé	Ouverture du clavier par défaut	
4	Bouton	Affiché que dans la	Permet de rajouter des	Sur clic, ouvre une liste avec	

		page de Scénarios	appareils	des appareils connectés à sélectionner. L'appui sur l'appareil valide le scénario.	
5	Bouton	Visible que dans la page de Scénarios	Permet de programmer des scénarios	Sur clic, ouvre la page programmation de scénarios	3.9 Programmation de scénarios
6	Bouton	Visible que dans la page de Scénarios	Permet de sélectionner un scénario existant	Sur clic, ouvre la page scénarios existants	3.10 Scénarios existants
7	Bouton	Toujours affiché	Permet de revenir à la Configuration de la maison	Sur clic, revient à la configuration de la maison	3.5 Configuration de la maison
8	Bouton	Toujours affiché	Permet de mettre hors tension tous les appareils de la maison	Sur clic, éteint tous les appareils connectés de la maison	
9	Bouton	Toujours affiché	Permet le retour vers la page de contrôle	Sur clic, revient à la page de contrôle	3.6 Page de contrôle des appareils connectés

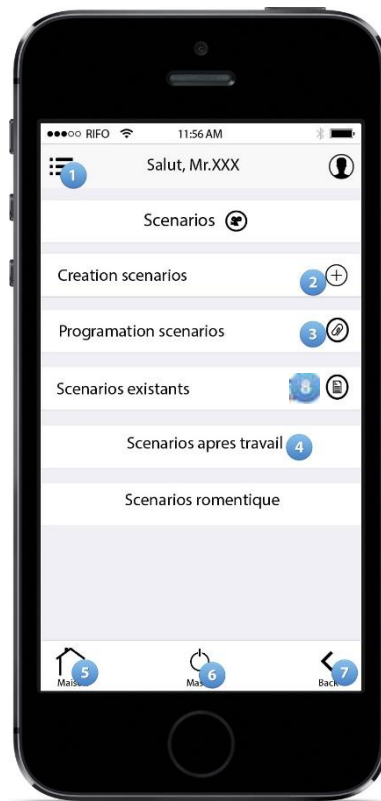
3.9 PROGRAMMATION SCENARIOS



ID	Type	Règles d'affichage	Description	Interactions	Destination
1	Bouton	Toujours affiché	Menu Burger pour accéder aux options et aux réglages de l'application	Sur clic, ouvre le Menu de l'application	3.11 Menu Application ouvert
2	Bouton	Toujours affiché dans la page de Scénarios	Permet de créer des scénarios	Sur clic, ouvre la création de scénarios	3.8 Création de scénarios
3	Bouton	Affiché après clic sur 7	Permet de choisir une date pour un scénario	Sur clic, enregistre la date sélectionnée	
4	Bouton	Toujours affiché	Permet de revenir à la Configuration de la maison	Sur clic, revient à la configuration de la maison	3.5 Configuration de la maison
5	Bouton	Toujours affiché	Permet de mettre hors tension tous les	Sur clic, éteint tous les appareils	

			appareils de la maison	connectés de la maison	
6	Bouton	Toujours affiché	Permet le retour vers la page de contrôle	Sur clic, revient à la page de contrôle	3.6 Page de contrôle des appareils connectés
7	Bouton	Toujours affiché	Permet de programmer des scénarios créés ou des scénarios existants	Sur clic, ouvre 3	

3.10 SCENARIOS EXISTANTS



ID	Type	Règles d'affichage	Description	Interactions	Destination
1	Bouton	Toujours affiché	Menu Burger pour accéder aux options et aux réglages de l'application	Sur clic, ouvre le Menu de l'application	3.11 Menu Application ouvert
2	Bouton	Toujours affiché dans la page de Scénarios	Permet de créer des scénarios	Sur clic, ouvre la création de scénarios	3.8 Création de scénarios
3	Bouton	Toujours affiché dans la page de Scénarios	Permet de programmer des scénarios	Sur clic, ouvre la programmation de scénarios	3.9 Programmation de scénarios
4	Bouton	S'affiche après clic sur 8	Permet de sélectionner un scénario existant	Sur clic, ouvre les détails du scénario choisi	
5	Bouton	Toujours affiché	Permet de revenir à la Configuration de la maison	Sur clic, revient à la configuration de la maison	3.5 Configuration de la maison

6	Bouton	Toujours affiché	Permet de mettre hors tension tous les appareils de la maison	Sur clic, éteint tous les appareils connectés de la maison	
7	Bouton	Toujours affiché	Permet le retour vers la page de contrôle	Sur clic, revient à la page de contrôle	3.6 Page de contrôle des appareils connectés
8	Bouton	Toujours affiché	Permet de visualiser les scénarios existants pré-configurés	Sur clic, affiche les scénarios existants	

3.11 MENU BURGER OUVERT

Ce menu est affiché après clic sur la barre de type Burger ☰.



ID	Type	Règles d'affichage	Description	Interactions	Destination
1	Menu déroulant	Toujours affiché	Permet de configurer les Options l'application Home Alone	Sur clic, ouvre le Menu des options de la maison	3.5 Configuration de la maison
2	Menu déroulant	Toujours affiché	Permet de configurer les appareils	Sur clic, ouvre le menu de sélection des appareils	3.4 Sélection des appareils
3	Menu déroulant	Toujours affiché	Permet de configurer ou de modifier les options du	Sur clic, ouvre le menu Configuration du compte	Configuration du compte utilisateur

			compte utilisateur	utilisateurs	
4	Menu déroulant	Toujours affiché	Permet d'accéder aux réglages techniques de l'application	Sur clic, ouvre la page de réglages	Page de réglages
5	Bouton	Toujours affiché	Permet de consulter des informations sur l'application	Sur clic, ouvre la page informations de l'application / Affiche la version de l'application	Informations de l'application
6	Bouton	Toujours affiché	Permet de consulter l'aide de l'application	Sur clic, ouvre la page Aide de l'application	Aide de l'application

3.12 CONNEXION UTILISATEUR ENREGISTRE



Option 1 Connexion manuelle :

L'utilisateur n'a pas demandé à rester connecté lors de sa première connexion et doit s'identifier manuellement en saisissant son mail et son mot de passe.

ID	Type	Règles d'affichage	Description	Interactions	Destination
1	Champ texte	Toujours affiché	Permet à l'utilisateur de saisir son mail	Ouverture du clavier virtuel par défaut	
2	Champ texte	Toujours affiché	Permet à l'utilisateur de saisir son mot de passe	Ouverture du clavier virtuel par défaut	

3	Bouton	Toujours affiché	Permet de demander un nouveau mot de passe	Sur clic, envoi d'un nouveau mot de passe à l'utilisateur par mail	Envoi du mail sur la boîte mail de l'utilisateur déjà inscrit
4	Bouton	Toujours affiché	Connexion	Sur clic, les erreurs suivantes peuvent se produire : ✓ Ouverture du clavier par défaut connexion réseau. Veuillez vérifier votre connexion Internet. ✓ Saisir un e-mail valide ✓ Mot de passe erroné Sur clic, si l'identification est réussie, valide la connexion.	

Option 2 Connexion automatique :

L'utilisateur a demandé à rester connecté lors de sa première connexion.
L'application reconnaît l'utilisateur connecté.