

Documentation utilisateur

Petility



Table des matières

I - Introduction	2
II - Connexion	2
A - Créer un compte	2
B - Se connecter	2
C - Se déconnecter	3
III - Page d'accueil	3
IV - Gestion des animaux	4
A - Ajouter un animal	4
B - Modifier un animal	4
C - Supprimer un animal	5
D - Ajouter des informations relative à un animal	5
V - Autres	6
A - Messages d'erreurs liés à la connexion	6
A - Bugs relatifs aux données	6

I - Introduction

Voici un guide d'utilisation de l'application de gestion et au suivi de la santé de vos animaux : Petility.

La première version publique de l'application est disponible ci-dessous :

https://github.com/CoentiniJacquier/Petility_Public/releases

II - Connexion

Les étapes suivantes montrent les démarches à effectuer pour se connecter à la l'application en se créant un nouveau compte.

A - Créer un compte

Pour créer un compte, cliquer sur "**Créer un compte ici**" au bas de la page de connexion. Ensuite vous arriverez sur la page ci-contre :

Ici, vous pouvez entrer vos futurs identifiants : un **mail** et un **mot de passe fort** afin qu'aucune personne autre que vous n'ait accès à votre compte.

Quand vos identifiants sont écrits, cliquez sur "**Créer**" afin de finaliser la création de votre compte.

Puis passer à l'étape suivante pour vous connecter, en cliquant sur "**Connectez-vous ici**" en bas.

B - Se connecter

Pour se connecter rien de plus simple, **entrez vos identifiants** sur la page de connexion puis cliquez sur "**Se connecter**".

Si vous rencontrez des erreurs, rendez-vous au dernier chapitre de ce guide.



Créer un compte

Céer

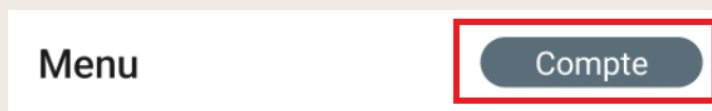
Vous avez déjà un compte? [Connectez-vous ici](#)

Connexion

Se connecter

C - Se déconnecter

Une fois connecté à votre compte et arrivé sur la page d'accueil, vous pouvez vous rendre dans l'espace de gestion de votre compte en appuyant sur le bouton compte en haut à droite de la page d'accueil :



Application Petility

Ensuite dans la page de gestion de votre compte un bouton en haut à droite en rouge vous permettra de déconnecter votre compte de l'application.

A red rounded rectangular button with the text 'Se déconnecter' in white.

Aussi, l'utilisateur peut supprimer son compte ou contacter le développeur.

III - Page d'accueil

Sur la page d'accueil de votre compte vous avez accès en haut à droite à la page de gestion de compte en appuyant sur "Compte", le gros bouton central permet d'ajouter vos animaux (voir chapitre IV-A).

On observe aussi la liste de vos animaux et leurs prochaine date de rendez-vous, cliquez sur les cases avec le nom de vos animaux afin de voir le détail.

Enfin au bas de la page, on trouve un bouton rond "Aide" qui permet d'afficher des conseils et les vétérinaires autour de votre position (via Google Maps).

A dark grey circular button with the word 'Aide' in white text.

IV - Gestion des animaux

Nous allons montrer les étapes à suivre pour ajouter un animal à l'application et ses informations détaillées.

A - Ajouter un animal

Pour ajouter un animal, connectez-vous et allez sur la page d'accueil de l'application, puis cliquez sur "**Ajouter un animal**". Ensuite une nouvelle page s'ouvre :

Vous pouvez alors renseigner le nom de votre animal, son type (chat, chien...) et le numéro du jour mensuel de son rendez-vous chez le vétérinaire.

Puis appuyez sur "**Enregistrer**" pour sauvegarder les données sur votre compte.

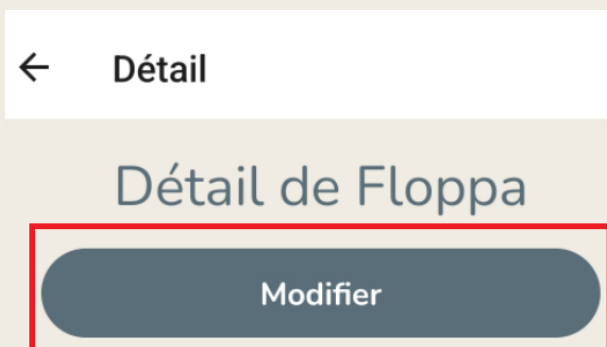


The screenshot shows a mobile application interface for adding a new animal. At the top, there is a white header bar with a back arrow and the text 'Ajouter'. Below this, the title 'Ajouter un animal' is displayed in a large, dark blue font. There are three light brown rounded rectangular input fields stacked vertically, labeled 'Nom de votre animal', 'Type', and 'Date mensuelle rdv véto'. At the bottom of the form is a dark blue rounded rectangular button with the text 'Enregistrer' in white.

B - Modifier un animal

Voici comment éditer les données précédemment remplies de l'un de vos animaux enregistrés dans l'application Petility.

D'abord cliquez sur l'animal désiré afin d'afficher sa page de détail, sur la page du détail de l'animal cliquez sur "**Modifier**".



The screenshot shows the 'Détail de Floppa' page in the application. At the top, there is a white header bar with a back arrow and the text 'Détail'. Below this, the title 'Détail de Floppa' is displayed in a large, dark blue font. At the bottom of the page is a dark blue rounded rectangular button with the text 'Modifier' in white. This button is highlighted with a red rectangular border.

Ensuite, vous pouvez entrer de nouvelles information concernant l'animal :

← Modifier Supprimer

Modifier Floppa

Floppa

Nouveaux type

Nouvelle date rdv

Enregistrer les modifications

Puis appuyez sur "Enregistrer les modifications", afin d'appliquer vos changements souhaités.

C - Supprimer un animal

Suivant la même démarche que l'**étape précédente**, sur la page de modification de l'animal vous pouvez choisir de le supprimer en cliquant sur "**Supprimer**" sur le bouton rouge en haut à droite.

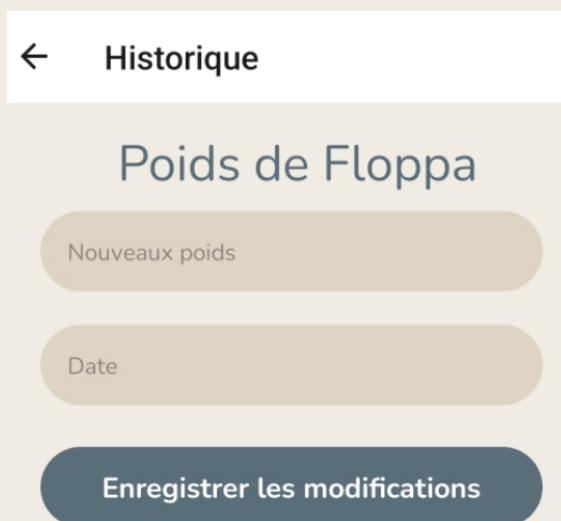
D - Ajouter des informations relative à un animal

Sur les différentes courbes relatives au détail de vos animaux vous devez insérer un minimum de deux valeurs afin d'afficher les données. Voici comment en ajouter.

Sur la page du détail de votre animal, il y a deux graphiques qui concernent le poids et la nourriture. Pour ajouter des informations, relatives à l'une de ces catégories, il faut appuyer sur les boutons "**Ajouter**" respectifs à droite des noms de chaque tableau.



Ensuite, vous pouvez ajouter les données souhaitées en fonction d'une date (XX/XX) au détail du suivi de votre animal :



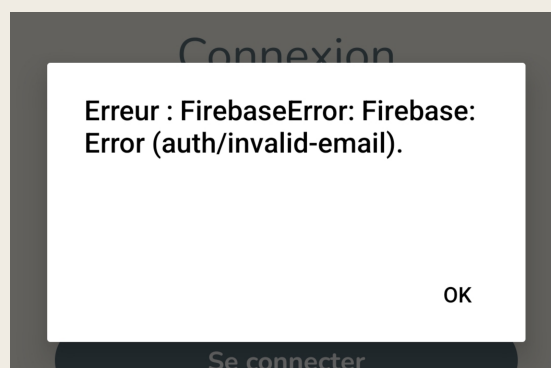
Veuillez bien respecter le type de données entrées. Ainsi, ces informations seront affichées sur les différentes courbes.

V - Autres

A - Messages d'erreurs liés à la connexion

Le message ci-contre vous informe que vos identifiants sont incorrects, veuillez alors vérifier les données entrées.

Attention les champs sont sensibles aux majuscules et minuscules !



A - Bugs relatifs aux données

BETA : Possibles crash de l'application si les données du détails des animaux entrées ne sont pas des nombres.