

find-Me!



2



3



***find-Me!* permet d'envoyer un e-mail de manière automatisée.**

Le message comprend deux parties :

- une partie pré-déterminée par l'utilisateur (=> "settings").
- Une partie ajoutée par ***find-Me!*** qui permet de déterminer la position de l'utilisateur au moment de l'envoi :
 - o des coordonnées géographiques suivant 2 formats : dd (degrés décimaux) et dms (degrés, minutes, secondes) ainsi que la précision en mètres .
 - o un lien vers le plan Google Maps centré sur la position.

Les principaux utilisateurs de *find-Me!* sont :

- Des promeneurs et randonneurs en difficulté qui peuvent ainsi transmettre leur position de manière aisée.
- Des randonneurs qui veulent noter de manière simple des points de passage (waypoints) qui jalonnent leur parcours.
- Des particuliers qui veulent se donner rendez-vous de manière mystérieuse et amusante.

- ***find-Me!*** fonctionne avec les versions **iPhone OS 3.0** et ultérieures.
 - l'utilisateur doit avoir configuré son iPhone pour envoyer des e-mails

Mise en oeuvre de *find-Me!* :

- 1- **A la première utilisation**, l'écran 4 (settings) est présenté. Cela permet d'initialiser la ou les adresses des destinataires ainsi que la partie fixe du message.

Attention, l'application fait tous les contrôles de forme possibles mais il est recommandé d'être particulièrement attentif à la validité des adresses (prévoir un message d'essai par exemple).

Il est possible de modifier ces informations à tout moment en appuyant sur le bouton « new settings » de l'écran 2.

2- A l'activation de l'application :

- l'écran 1 puis l'écran 2 apparaissent pendant 5 secondes
- puis l'écran 3 qui permet l'envoi effectif du message est affiché. Il comprend :
 - les différents destinataires (1 ou 2).
 - le texte « fixe » du message
 - les données de géo-localisation
- l'utilisateur peut alors :
 - modifier le message s'il le souhaite.
 - envoyer le message (bouton « send »).
 - **ou** annuler l'envoi (bouton « cancel »).

- 3- Une fois le message envoyé ou annulé, l'écran 2 est à nouveau affiché.

L'utilisateur peut :

- soit terminer l'application (« home »).
- soit faire un nouvel envoi (bouton « retry »)