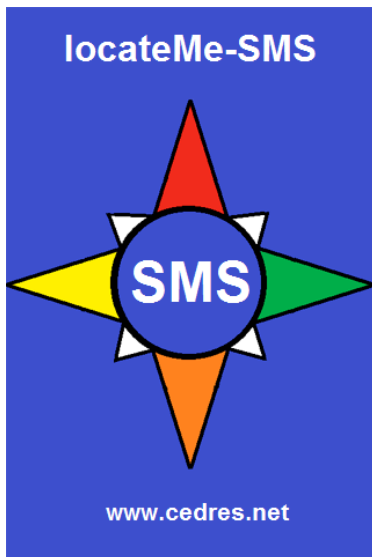


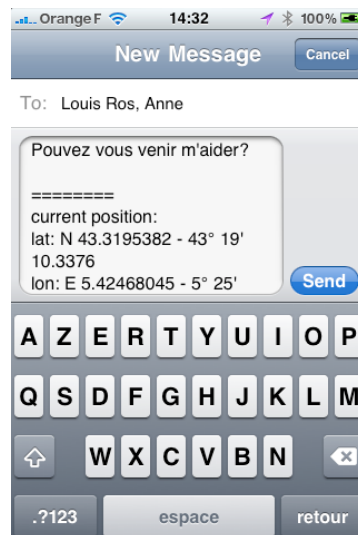
# locateMe-SMS



2



3



## ***locateMe-SMS*** permet d'envoyer un sms de manière automatisée.

### **Le message comprend deux parties :**

- une partie pré-déterminée par l'utilisateur (=> "settings").
- Une partie ajoutée par ***locateMe-SMS*** 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 *locateMe-SMS* 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.

- ***locateMe-SMS*** fonctionne avec les versions **iPhone OS 4.0** et ultérieures.

- l'utilisateur doit avoir configuré son iPhone pour envoyer des sms

## Mise en oeuvre de *locateMe-SMS* :

- 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 »)