

Compte-rendu TP de Prog Mobile en Swift - ITC44

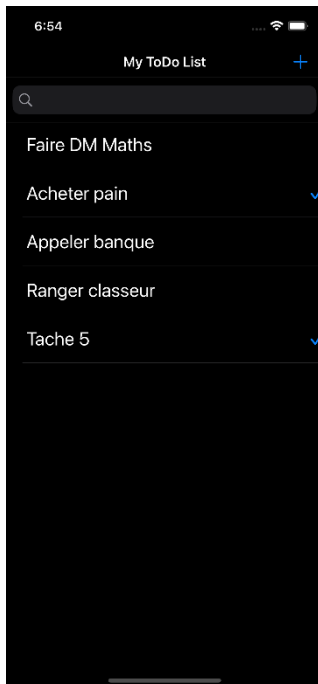


Figure 1 - Vue principale



Figure 2 - Vue Détail de la tâche



Figure 3 - Vue Edit de la tâche

Sur la figure 1, nous pouvons observer la première vue affichant toutes les tâches, cette vue affiche un *TableView* contenant chacune des tâches dans des cellules et les affiche. De plus, depuis cette vue nous pouvons, si un grand nombre de tâches est présente, effectuer une recherche depuis la barre de recherche (Figure 5 - Barre de recherche). Le bouton + en haut à droite permet d'ouvrir une nouvelle vue permettant d'ajouter une nouvelle tâche à cette liste (Figure 6 - Vue Ajouter une tâche). Le statut d'une tâche est affiché sur sa droite par l'apparence d'une checkmark indiquant si elle a été faite ou non. Il est possible de supprimer une tâche en la glissant vers la gauche, un bouton Delete apparaîtra (Figure 4 - Supprimer une tâche).

La figure 2 est la vue s'ouvrant lorsqu'on clique sur une tâche affichant ainsi ses données tel que le nom, la description, la priorité... Depuis cette vue on peut seulement modifier le statut avec le bouton Switch, si l'on souhaite modifier la tâche en question, il suffit de cliquer sur le bouton Edit. J'ai opté pour le choix d'un Navigation Controller donc à chaque vue nous auront une Navigation Bar permettant de naviguer entre elles.

Une fois sur la vue d'Edit de la tâche (Figure 3 - Vue Edit de la tâche), nous pouvons modifier toutes les données possibles comme la date de réalisation avec un *DatePicker* hormis le statut directement modifiable depuis la vue précédente. En revanche, lors de la sauvegarde en appuyant sur le bouton Save, ce dernier ne nous renvoie pas sur la vue principale mais sur la vue Détail.

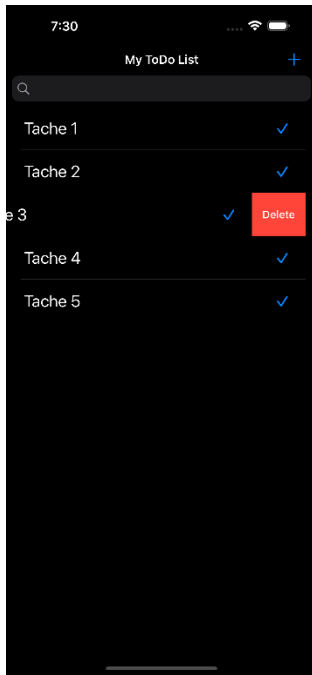


Figure 4 - Supprimer une tâche

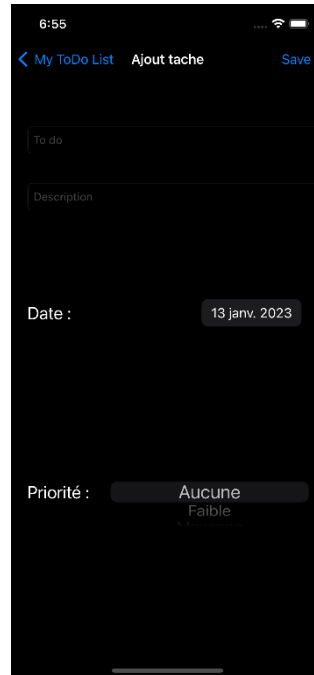


Figure 6 - Vue Ajouter une tâche



Figure 5 - Barre de recherche

Enfin, la dernière vue (figure 6) est celle nous permettant d'ajouter une tâche, nous pouvons y remplir tout type d'informations notamment la priorité à l'aide d'un *PickerView* puis enregistrer tout ceci grâce au bouton Save nous renvoyant sur la vue principale avec la tâche que nous venons de créer afficher dans notre liste.

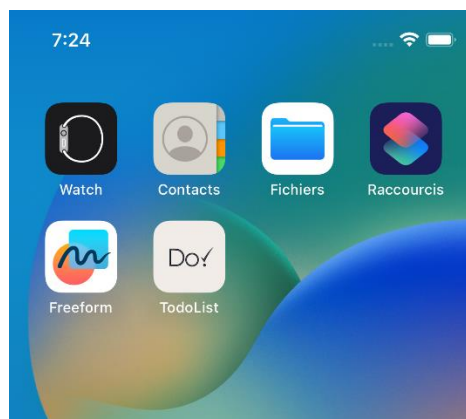


Figure 7 - Icône de l'application

Je me suis également permis d'ajouter une icône à mon application que j'ai importé directement dans mon fichier assets à des normes strictes 120pts en largeur et hauteur pour la 2x et 180pts en largeur et hauteur également pour la 3x, ceci sont les dimensions uniquement pour afficher l'icône de l'application sur l'écran d'accueil iPhone, selon les appareils et utilisations spécifiques (notification, affichage dans les paramètres...) les dimensions varient.

Finalement, toutes les fonctionnalités présentes fonctionnent sans bug notable. Malheureusement, je n'ai pas pu ajouter le tri des tâches par ordre croissant des dates ni même les catégories.