

# Fourmia

L'application qui recense les fourmis



# Sommaire

1. Introduction	3
2. L'application	3
2.1.Différentes manières de trouver la fourmi que vous recherchez	3
2.2.La gestion des profils	3
2.3.La carte	4
2.4.Le design	4
3. Mode d'emploi	4
4. Architecture de l'application	5
5. Schéma de conception	6
6. Perspective : et si j'avais du temps ?	7

## 1. Introduction

Au XXI<sup>e</sup> siècle, l'avancée de l'homme sur la planète est indéniable. Nouvelles technologies, surproduction, consommation, tout se développe de façon exponentielle. Malgré toutes ces avancées, un peuple composé de 10 millions de milliards d'individus résiste encore et toujours à l'envahisseur : les fourmis. Humains que nous sommes les oublions souvent, peu d'entre nous savent qu'il en existe des milliers d'espèces différentes. Nous avons donc décidé de joindre nouvelles technologies et peuple résistant en développant une application mobile permettant de recenser toutes les fourmis qu'il peut exister, avec un système de commentaires pour pouvoir discuter autour de ces insectes fabuleux que l'on oublie trop souvent.

## 2. L'application

### 2.1. Différentes manières de trouver la fourmi que vous recherchez

L'écran d'accueil de l'application (voir schéma plus bas) rassemble les façons de rechercher des fourmis :

- Consulter toutes les fourmis disponibles sur la base de données sous forme de liste
- Un outil de recherche avancée (grâce à LINQ) :
  - rechercher les fourmis dont le nom contient...
  - rechercher les fourmis dont la taille est supérieure/inférieure à tant...
  - rechercher les fourmis qui se trouvent dans le pays dont chaîne de caractère est...
  - rechercher les fourmis dont un commentaire contient...
- Consulter les fourmis marquées comme *Favoris*
- Consulter une carte indiquant les zones où les différentes espèces de fourmis se trouvent
- Consulter une espèce aléatoire

### 2.2. La gestion des profils

L'application aura un système de profils utilisateurs. Cela permettra entre autres à un utilisateur d'avoir une liste de *Favoris*, une liste de fourmis *Déjà Vues*, de poster des commentaires sur n'importe quelle fourmi...

Un profil est constitué d'un nom, d'une date de naissance, d'un mail, et d'une image (voir diagramme de classe).

### 2.3.La carte

Une carte sera disponible et permettra de voir où se trouvent les différentes espèces de fourmis dans le monde. Un clic sur l'une d'elles renverra sur la page de l'espèce en question.

Deux types de *Lieux* seront possibles, un type classique « point » qui ciblera un point particulier de la carte, et un type « radius » qui ciblera une zone de la carte. Le clic sur une zone pourra renvoyer sur une fourmi ou bien une liste de fourmis si plusieurs espèces se trouvent dans la zone.

### 2.4.Le design

Concernant le design interne de l'application, nous utiliserons le système de tuiles de Microsoft, ainsi que l'interface « métro » pour le détail d'une fourmi.

## 3. Mode d'emploi

**Ce qu'il faut faire :** utiliser la tuile « Toutes les fourmis »

**Ce qui marche :**

- Affichage de la liste des fourmis
- Affichage du détail d'une fourmi

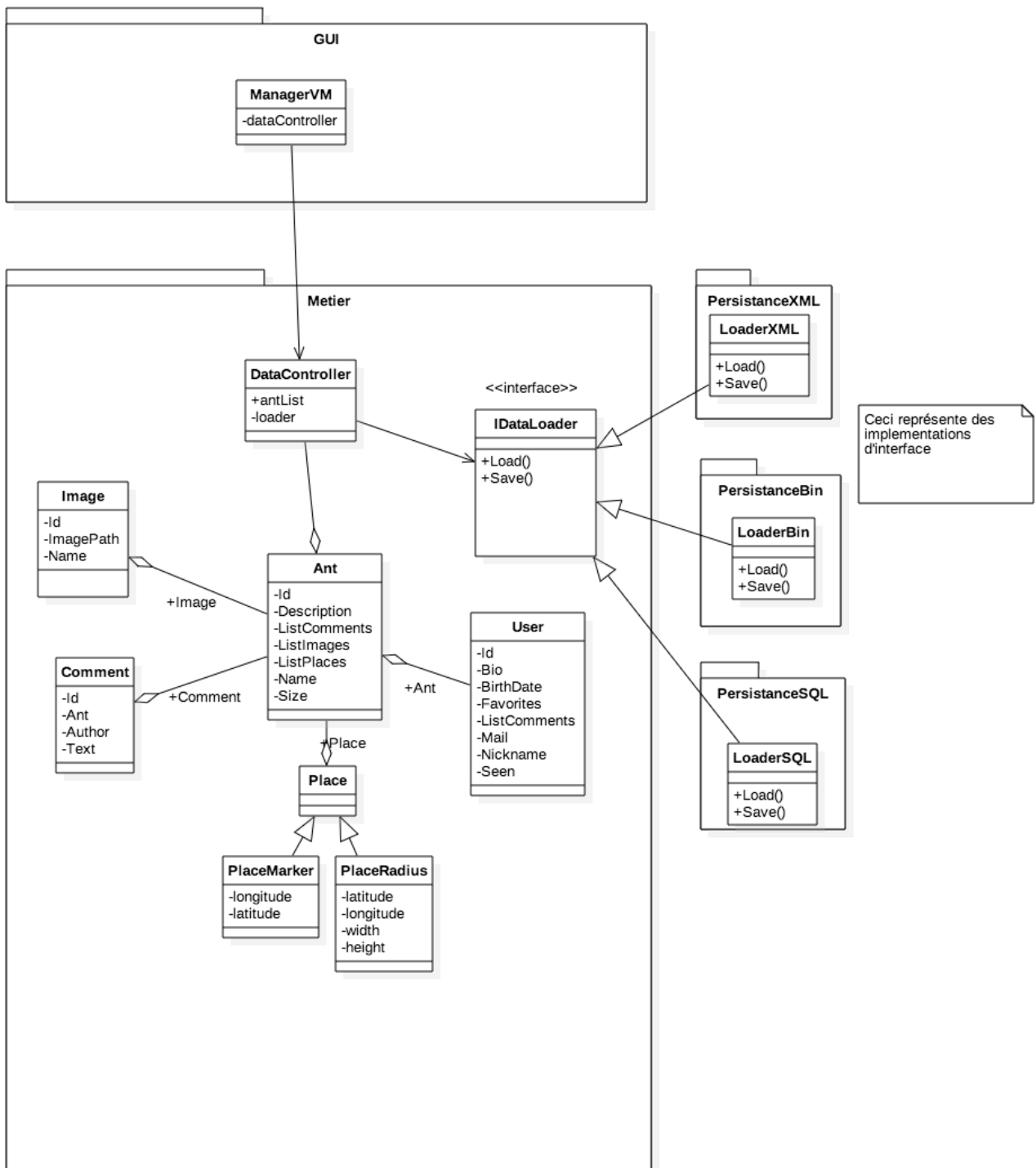
**Ce qui ne marche pas :**

- La récupération de la fourmi sélectionnée

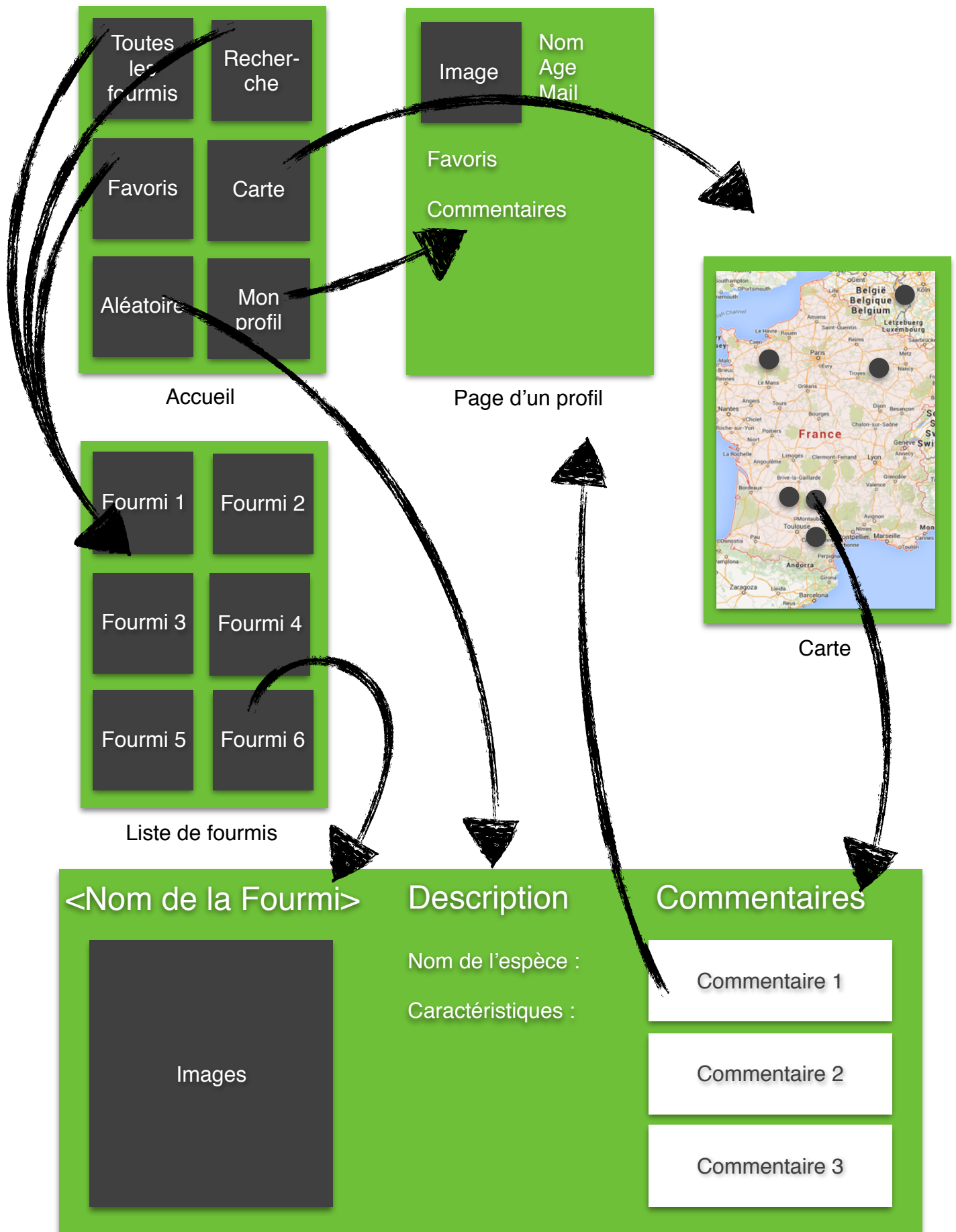
**Ce qui n'a pas été implémenté :**

- La carte
- La recherche
- Les favoris
- La gestion d'utilisateur

## 4. Architecture de l'application



## 5. Schéma de conception



## 6. Perspective : et si j'avais du temps ?

Finir d'implémenter toutes les fonctionnalités.

Mettre la carte dans un *PivotItem* du détail d'une fourmi.

Utiliser l'appareil photo pour enregistrer une image de fourmi.