



Project Week : TakeOver

CHARLES VALLET

SILIA GOUCHENE

JEREMY TOURBILLON

HAMZA IKEZBI

LEGENDRE ROMAIN

CHRISTOPHE PLOUJOUX

Plan

- ▶ TakeOver: l'application
- ▶ Les technologies utilisées
- ▶ Fonctionnalités

L'application

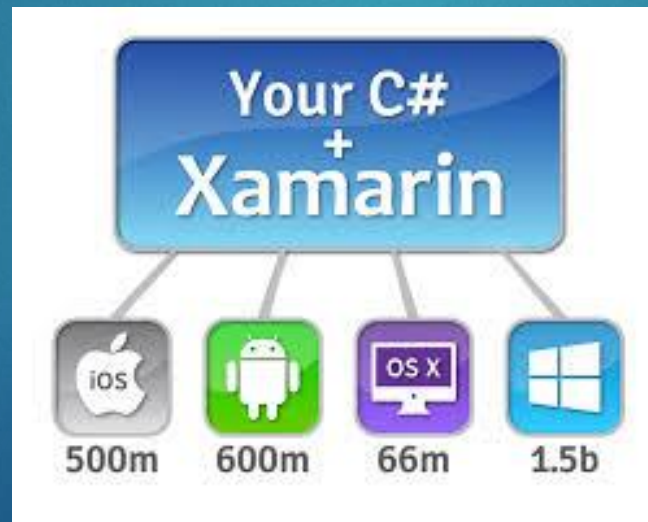
- ▶ Take Over permet de laisser le choix des projets immobiliers à la communauté grâce à une application où les habitants pourrait voter facilement pour les projets qui les passionne.
- ▶ Cela permettrait ainsi de sonder les habitants du quartier rapidement et d'avoir un retour sur les projets réalisés.
- ▶ Utilisation simple qui viserait les personnes entre 25 ans et 45 ans qui n'ont pas le temps de s'investir dans leur quartier en allant au réunion municipale.
- ▶ On prendrait un modèle à la tinder où il suffirait de slider pour voter

Les technologies utilisées

- ▶ Xamarin: C#
- ▶ Géolocalisation
- ▶ SQLite

Xamarin: C#

- Xamarin est un outils qui permet de développer nativement sur iOS, Android et Windows Phone en C#. Xamarin permet une minimisation des coûts combinés à une bonne expérience utilisateur.



Géolocalisation

- Pour la géolocalisation on utilisera les outils proposés par Android et iOS qui sont respectivement: LocationManager et CoreLocation. Le système de géolocalisation nous permettra de savoir si la personne appartient réellement au quartier et ainsi de limiter la présence de personnes qui n'en font pas partie.



SQLite

- ▶ SQLite est une bibliothèque écrite en C qui propose un moteur de base de données relationnelle accessible par le langage SQL. SQLite est directement intégrée aux programmes. Cela nous permettra de stocker les informations de l'utilisateur et les différents projets proposés.



Fonctionnalités

- Sur les différentes images, on peut distinguer les différentes fonctionnalités de l'application:
 - La plateforme → Choix des différentes catégories qui nous intéressent, mécanisme de slide pour indiquer si l'on est pour le projet ou contre et pour finir le système de points
 - Gestion utilisateurs → La connexion, l'inscription et la modification des informations

