



Promotion : 3^{ème} Année licence en Informatique(SI)

Module: Applications mobiles

Projet finale

Buts de projet :

- Création d'une application Android.
- L'utilisation des composants principaux d'une application mobile (activités et ressources).
- L'utilisation des interfaces graphiques et widgets.
- L'utilisation des menus et boîtes de dialogues.
- L'utilisation des bases de données avec SQLite.

Matériels nécessaire :

- Un ordinateur avec un environnement de programmation Android studio.
- Un appareil Android ou un émulateur pour tester l'application.
- Une connaissance de base du langage de programmation Java et du développement d'applications Android.

Travail demandé:

Dans ce travail, l'application demandée à l'étudiant est de créer une application de la gestion des produits cosmétiques d'un magasin.

Cette application doit contenir les fonctionnalités principales suivantes :

1. Chaque produit contient un code barre, un nom, un type, une marque et un prix.
2. L'utilisateur peut demander ou réserver un produit par le code barre.
3. L'application doit permettre à l'admin de gérer ses produits en les ajoutant, les modifiant, les archivant ou les supprimant.
4. L'application peut avoir une fonction de sauvegarde des réservations (par de bouton pour confirmer la réservation).
5. Les données sont stockées dans une base de données.
6. Les produits peuvent présenter ou organiser en catégories comme une liste ou un tableau en utilisant des photos, des vidéos ou des textes.

7. L'application doit avoir une fonction de recherche pour permettre à l'utilisateur de rechercher des produits par prix ou type.
8. L'application notifiera l'utilisateur lorsque la réservation est bien gérée par une alarme.
9. L'admin peut envoyer la confirmation de la réservation via des applications de messagerie (email).
10. L'application doit avoir un système d'authentification pour permettre à l'utilisateur de se connecter avec un compte (numéro de téléphone et un mot de passe) et de créer un compte dans la première utilisation de l'application.

Remarque:

- Ce TP fait en binôme.
- La date limite de consultation pour le projet est la dernière semaine d'Avril.
- Les participants seront évalués sur la base des critères suivants :
L'application fonctionne-t-elle comme prévu (éviter les erreurs), la qualité du code, et la créativité.
- Attention :
 - Les participants qui ne se présentent pas à l'évaluation et qui envoient le projet par e-mail, ils recevront la note zéro.
 - Les participants qui n'envoient pas l'évaluation le jour même, leur travail ne sera pas comptabilisé et ils ne recevront aucun point pour cette évaluation. Cela permet de s'assurer que les participants comprennent l'importance de la ponctualité et du respect du temps.
 - Si 2 étudiants rendent la même application, vous aurez 0.