A30 – Concevoir et développer des applications mobiles

Rapport personnel

Version 1 du 16 février 2023

Guillaume Dougoud

|  |  |
| --- | --- |
| S:\EMF\CPROF\Identite_EMF\2015-Identites\Logos des sections COULEURS\Logo_EMF-Informatique_FR_RVB_25.jpg | Module du 15.05.2023 au xx.xx.xxxx |

Table des matières

[1 Introduction 1](#_Toc135061408)

[2 Choix du projet 1](#_Toc135061409)

[2.1 Contexte 1](#_Toc135061410)

[2.2 Description 2](#_Toc135061411)

[2.3 Choix de technologie 2](#_Toc135061412)

[2.4 Schémas UML 2](#_Toc135061413)

[2.4.1 UseCase 3](#_Toc135061414)

[2.4.2 Maquette 3](#_Toc135061415)

[2.4.3 Entité relation 3](#_Toc135061416)

[2.4.4 Séquences Interactions 4](#_Toc135061417)

[2.5 Test Technologique 4](#_Toc135061418)

[3 Conclusion 4](#_Toc135061419)

# Introduction

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, nombre

Description générée automatiquement

# Choix du projet

## Contexte

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

## Description

Une application de gestion de bibliothèque qui permet d’accéder aux livres qui nous appartiennent (d’en ajouter, retirer et modifier), de voir les bibliothèques des autres utilisateurs et de faire des prêts de livres avec d’autres utilisateurs.

Une image contenant transport, texte, plein air, véhicule

Description générée automatiquement

## Choix de technologie

Liens utiles :

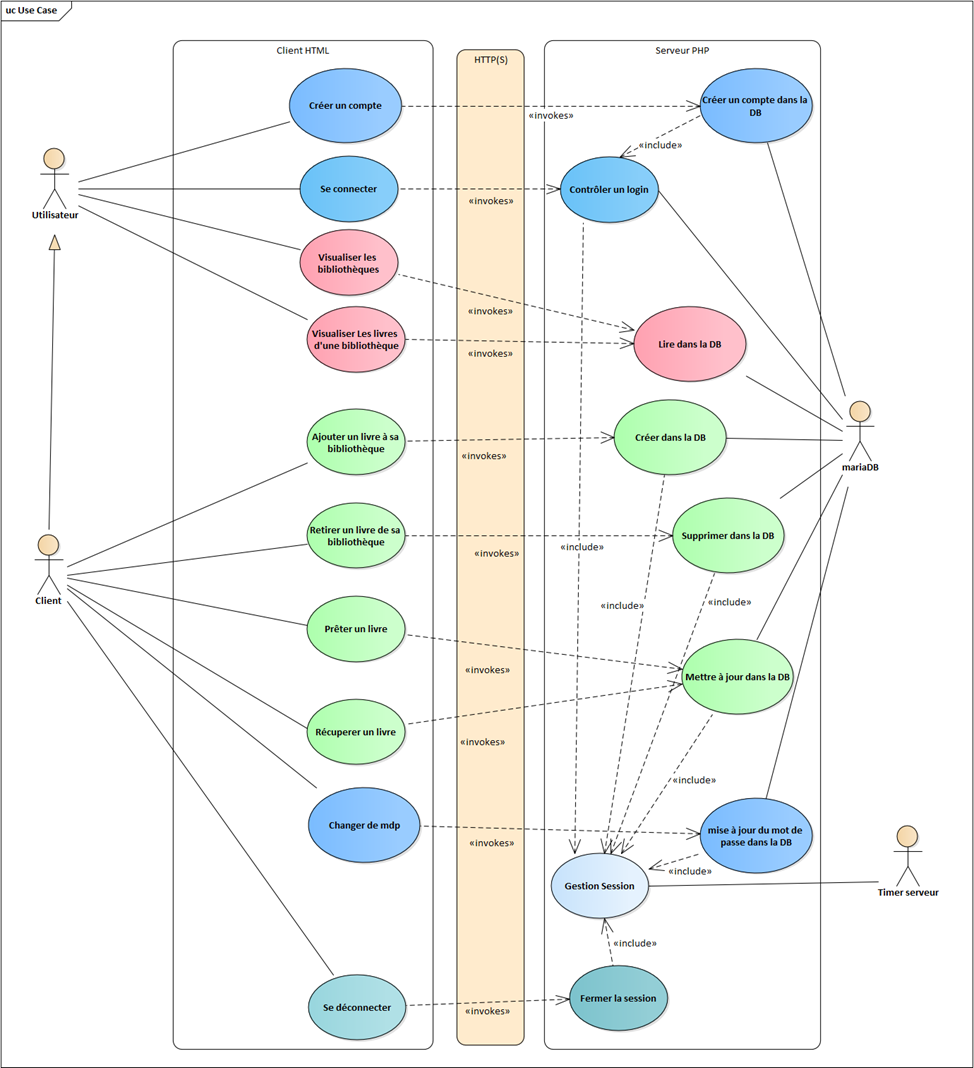
<https://openclassrooms.com/fr/courses/4517166-developpez-votre-premiere-application-android>

L’IDE **Android Studio** me permettra de faire la partie Client. La partie Server est déjà faite en php lors du projet du module 151 mais des adaptations vont être faites.

Pour les deux matériels du smartphone on peut utiliser l’appareil photo (ou la galerie) pour mettre une illustration du livre et une notification pour la demande d’emprunt.

## Schémas UML

### UseCase



### Maquette

### Entité relation



### Séquences Interactions

## Test Technologique

# Conclusion