
Rapport de projet

Retouche d'images sur Android

TODO noms
L3 Informatique

Projet technologique

2020



Table des matières

1	Introduction :	2
2	L'application :	3
2.1	Lancement :	3
2.2	Utilisation :	3
3	Effets :	4
4	Structure du projet :	5
4.1	Classe Image :	5
4.2	Package util :	5
5	Performances :	6
5.1	Temps d'exécution :	6
5.2	Mémoire :	6
6	Remarques et améliorations :	7
6.1	Remarques sur le code	7
6.2	Remarques sur les librairies Android	7
6.3	Améliorations à court terme :	7
7	Conclusion :	8
8	Annexes :	8

1 Introduction :

TODO

2 L'application :

2.1 Lancement :

TODO

2.2 Utilisation :

TODO

3 Effets :

TODO

4 Structure du projet :

4.1 Classe Image :

Cette classe a été conçue comme une alternative à l'utilisation directe de la classe **Bitmap** fournie par Android.

Le coeur de la classe est évidemment une instance de **Bitmap**, qu'il est possible de récupérer à tout moment. Par ailleurs la classe offre des fonctionnalités supplémentaires, parmi celle ci notamment la possibilité de restaurer l'image à son état au moment de sa création ou de son chargement, via la méthode **reset()**.

La structure actuelle du projet ne rend pas complètement indépendante cette classe du reste de l'application, en effet indirectement via **BitmapIO** cette classe a besoin de la référence d'une **Activité** qui sert de contexte au chargement de l'image. Il est nécessaire de placer la référence de l'activité dans le singleton prévu à cet effet. Ce singleton pourrait à l'avenir être remplacé par un attribut dédié dans chaque image. Dans toutes ces solutions il restera nécessaire aux images de connaître leur activité contexte.

4.2 Package util :

Ce package contient de nombreuses classes contenant des méthodes statiques permettant une meilleur factorisation du code.

La classe **Utils** offre par exemple des méthodes pour récupérer la taille de l'écran ou pour calculer un ratio de redimensionnement.

La classe **BitmapIO** permet d'effectuer le chargement de **Bitmap** de plusieurs manières, que se soit depuis les ressources, la galerie utilisateur ou l'appareil photo.

5 Performances :

5.1 Temps d'exécution :

TODO

5.2 Mémoire :

TODO

6 Remarques et améliorations :

6.1 Remarques sur le code

TODO Remarques poids mémoire de la copie originale des Images.

6.2 Remarques sur les librairies Android

TODO Remarques sur l'utilisation obligatoire d'une activité contexte pour charger une Bitmap.

6.3 Améliorations à court terme :

TODO

7 Conclusion :

TODO

8 Annexes :

TODO