



Titre de l'application : Password Manager

Auteurs : HAIDARALY Rémy, DARRAS Noémie

Résumé :

Application permettant de stocker ses identifiants et de générer des mots de passe.
Elle nécessite une connexion/inscription qui se fait avec un email/mot de passe ou avec son compte Google.

Logiciel et API utilisés :

Réalisée sous Android Studio, en Java, avec Firebase pour la base de données et Google Play services pour l'authentification avec Google.

Maquettes et captures d'écrans :

(Également disponibles dans le dossier « Fichiers externes » sur notre Git)



Avec le mode sombre
du téléphone

Avec le mode clair
du téléphone

Fonctionnement de l'application :

Au démarrage, elle emmène sur la page de connexion. Celle-ci permet soit de se connecter, soit redirige vers une activité permettant de s'inscrire, soit de récupérer son mot de passe via l'envoi d'un mail. L'inscription n'est possible que lorsque tous les champs sont correctement remplis, sinon des messages d'erreurs s'affichent.

Une fois connecté, il est possible de voir la liste des sites précédemment enregistré, d'en rajouter de nouveaux ou de se déconnecter.

Lorsque l'on ajoute un site, il est possible de faire générer un mot de passe selon plusieurs critères : sa taille (entre 8 et 30) et ce qui le compose (uniquement des chiffres ou des lettres majuscules, minuscules, des caractères spéciaux et des chiffres).

Appuyer sur un site de cette liste permet de le modifier ou de le supprimer. Depuis la page d'accueil, il est possible de se déconnecter en appuyant sur le bouton prévu à cet effet, mais également en appuyant deux fois sur le bouton retour. Pour quitter l'application également il est nécessaire d'appuyer deux fois sur le bouton retour du téléphone.

Choix du design :

Le design de l'application est volontairement extrêmement basique afin de la rendre la plus simple d'utilisation possible, mais également de conserver ses modes clair et sombre qui dépendent du mode du téléphone lui-même.

Compte ayant permis de faire la plupart des tests :

Identifiant : nono3@gmail.com

Mot de passe : Nonoo%%2

Les tests ont été réalisés en testant le projet via un simulateur et un appareil physique, en essayant de faire planter l'application.

Difficultés rencontrées :

La plus grosse difficulté concernait Firebase et la manipulation de la base de données, mais nous tenions à l'utiliser afin de rendre l'application accessible via plusieurs appareils, voire sur PC à travers une application qui pourrait être créée par la suite, tout en conservant ses données. Nous familiariser avec, la comprendre et comprendre comment faire ce que nous voulions s'est révélé compliqué, surtout concernant la récupération et l'affichage de données provenant de la base.

Amélioration possible :

L'application est ce que nous avons imaginé au début, par rapport à ses fonctionnalités, mais nous envisageons de continuer à y apporter des modifications, et principalement de créer des règles de sécurité sur Firebase, ce qui a été un gros souci lors du développement de l'application et nous menait à des plantages permanents. De plus, nous aimerions hacher les mots de passe stockés dans la base de données, relatifs aux sites web entrés par l'utilisateur.