

Travail de fin de session (15 %)

Développer une application de tourisme destinée à un téléphone Android

Ce travail de fin de session consistera à développer une application Android permettant de faire découvrir aux usagers une ville selon 2 axes : les hôtels et les restaurants. Ce travail permettra de passer en revue ce qu'on a développé jusqu'à présent soit :

- Les Activités
- Les Intentions
- La base de données SQLite
- Les images
- Les listes (ListView)
- L'accès à GoogleMaps

Ce travail doit se faire seul, et s'exécuter avec un portable Google API niveau 16 . Suivez les indications suivantes afin de pouvoir cumuler un maximum de points pour le développement de votre application

1. Choix de la ville

À tour de rôle, choisissez une ville parmi les suivantes, chaque étudiant aura une ville différente :

Halifax, Canada	
Chicago, USA	
Tampa Bay, USA	
Seattle, USA	
Buenos Aires, Argentine	
Sao Paulo, Brésil	
Rio de Janeiro, Brésil	
Melbourne, Australie	
Perth, Australie	
Wellington, Nouvelle-Zélande	
Istanbul, Turquie	
Hong Kong, Chine	
Singapour, Singapour	
Vienne, Autriche	
Berlin, Allemagne	
Innsbruck, Autriche	
Nice, France	
Florence, Italie	
Venise, Italie	
Barcelone, Espagne	
Stockholm, Suède	

Zurich, Suisse	
Bruxelles, Belgique	
Munich, Allemagne	
St-Petersbourg, Russie	

2. Page d'accueil (15%)

Cette première Activité doit comprendre une photo de la ville, un titre et un lien vers deux activités : Hôtels, Restos. Ces liens peuvent être ou non composés d'icônes et / ou de texte.

3. Listes (20%)

Sans avoir recours à des tables SQLite, affichez des activités constituées principalement de listes et présentant 3 hôtels ou 3 restos selon ce que l'utilisateur a choisi au #2. La liste doit comprendre le nom des 3 hôtels ou celui des 3 restos. Le menu que vous avez fait au #2 doit être accessible dans ces activités-listes. Ces listes doivent comprendre le nom de l'hôtel ou du resto et une photo le représentant.

4. Développement SQLite (15%)

Tel que vu en classe, développez 2 tables qui contiendront les renseignements sur les 2 types de lieux à présenter.

Par exemple, ma table Hôtels contient comme champ :

- Le nom
- L'adresse
- Le numéro de téléphone
- Le coût moyen d'une chambre
- Une description

Faites de même pour l'autre table

5. Activités – Détails (20%)

Lorsqu'un usager sélectionne un élément d'une des trois listes, on doit afficher dans une activité les détails de cet élément **à partir de la table SQLite correspondante** (pour un hôtel, ce sont les différents champs de la table ci-haut) Présentez les informations de manière conviviale. La même activité devrait être utilisée pour tous les choix d'un même type (1 seule Activité « DétailsHotels » peut importe l'hôtel choisi.

6. Carte pour se rendre à l'hôtel (10 %)

Dans les Activités – Détails de tantôt, utilisez une intention externe afin d'afficher la carte où se trouve l'élément sélectionné

BONUS : Permettre à l'utilisateur d'ajouter ses propres découvertes dans la base de données à l'aide d'une activité-formulaire (+ 10%)

7. 20% restants

- a. Tout le design des activités doit être fait à l'aide des fichiers de positionnement .xml. L'organisation des widgets doit être d'un niveau acceptable
- b. Commentaires pertinents
- c. Fonctionnalité de tous les liens présents
- d. Bonne recherche
- e. Apparence générale, orthographe

Remise

L'ensemble du projet : **Lundi le 22 avril** – il est important de vous assurer que vous n'avez rien oublié dans votre remise étant donné que nous n'aurons plus de plage horaire pour se rencontrer.