QWIKPIK

Table des matières

[ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES 3](#_Toc40944326)

[Votre application doit avoir une interface graphique fonctionnelle. 3](#_Toc40944327)

[Votre application doit contenir des contrôles de base tels que les boutons, les boites de texte… 4](#_Toc40944328)

[Votre application doit utiliser au minimum une boîte de dialogues. 5](#_Toc40944329)

[Votre application doit utiliser au moins 1 intent pour changer d’activité. 6](#_Toc40944330)

[Votre application doit utiliser des couleurs personnalisées.(À faire dans le sprint1) 7](#_Toc40944331)

[Votre application doit contenir au moins une animation. 8](#_Toc40944332)

[Votre application doit utiliser les listenners comme dans la méthode vue en classe. 9](#_Toc40944333)

[ÉLÉMENTS OPTIONNELS 10](#_Toc40944334)

[Utilisation de la caméra et des photos. Les photos doivent être sauvegardées dans l’application (4 points) 10](#_Toc40944335)

[Utilisation du GPS (2 points) 11](#_Toc40944336)

[Utilisation de recycleView (3 points) 12](#_Toc40944337)

[Création de notification (3 points) 13](#_Toc40944338)

[Éléments de votre crue et préapprouvés par moi (Nombre de points à déterminer). 14](#_Toc40944339)

[Service (1 point) 14](#_Toc40944340)

# ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES

## Votre application doit avoir une interface graphique fonctionnelle.

Cet élément est présent dans tous les fichiers de code.

Pour la visualiser il suffit de seulement démarrer l’application.

## Votre application doit contenir des contrôles de base tels que les boutons, les boîtes de texte…

Les boutons sont présents dans le menu ainsi que dans la galerie, la prise de photo et dans la fenêtre de dialogue. Pour visualiser les boutons il suffit de démarrer l’application, car nous arriverons au menu après l’animation de départ.

La boîte de texte est visible dans la boîte de dialogue. Pour visualiser la boite de texte il suffit de cliquer sur un item de la galerie afin de la renommer.

## Votre application doit utiliser au minimum une boîte de dialogues.

La boite de dialogue est utilisée pour entrer un nom à la photo lorsque l’usager souhaite nommer ou renommer une photo. Le code est présent dans le fichier « GalleryRecyclerView.java » et « CameraActivity.java » dans la racine du répertoire contenant les fichiers de code Java. Il est possible de visualiser la boite de dialogue en cliquant sur un item de la galerie afin de la renommer.

## Votre application doit utiliser au moins 1 intent pour changer d’activité.

Les intents servent à ce que l’utilisateur visualisent lorsqu’il change de fonctionnalité dans l’application. Le code est présent dans le fichier « MainActivity.java », « Menu.java », « CameraActivity.java » et « GalleryActivity.java » dans la racine du répertoire contenant les fichiers de code Java. Pour visualiser les intents il suffit de démarrer l’application.

## Votre application doit utiliser des couleurs personnalisées. (À faire dans le sprint1)

Les couleurs personnalisées servent à ce que l’utilisateur visualisent magnifiquement l’application. Le code est présent dans le fichier « Colors.xml » dans la racine du répertoire contenant les fichiers de values. Pour visualiser les couleurs personnalisées il suffit de démarrer l’application.

## Votre application doit contenir au moins une animation.

L’animation sert à avertir l’utilisateur que l’application fonctionne même si l’application est en cour de chargement. Le code est présent dans le fichier « animation\_startup.xml », « MainActivity.java » dans la racine du répertoire contenant les fichiers de « drawable » et les fichiers de code. Pour visualiser l’animation il suffit de démarrer l’application.

## Votre application doit utiliser les listenners comme dans la méthode vue en classe.

Les listenners servent à exécuté des fonctions après certaines actions effectuer par l’utilisateur. Ex : Le clic d’un bouton. Le code est présent dans le fichier « MainActivity.java », « Menu.java », « CameraActivity.java », « GalleryActivity.java » et « GalleryRecyclerView.java » dans la racine du répertoire contenant les fichiers de code Java.

# ÉLÉMENTS OPTIONNELS

## Utilisation de la caméra et des photos. Les photos doivent être sauvegardées dans l’application (4 points)

La caméra est utilisée pour la prise de photo lorsque l’usager souhaite prendre une photo. Le code est présent dans le fichier « CameraActivity.java » dans la racine du répertoire contenant les fichiers de code Java. Il est possible de d’Effectuer la prise de photo en appuyant sur le bouton « TAKE A PIK! » de la page menu, ensuite sur le bouton « Take Picture ».

## Utilisation du GPS (2 points)

Le GPS est utilisé pour avertir les utilisateurs lorsqu’ils arrivent près d’un endroit à partir duquel il a déjà pris une photo. Le code est présent dans le fichier « NotificationService.java » dans le répertoire « notification » et « Menu.java » dans la racine du répertoire contenant les fichiers de code Java.

## Utilisation de recycleView (3 points)

Le recycleView est utilisé pour visionner les photos dans la galerie. Le code est présent dans le fichier « GalleryRecyclerView.java » dans la racine du répertoire contenant les fichiers de code Java. Il est possible de visualiser le recycleView en cliquant sur bouton « GALLERY » dans le menu.

## Création de notification (3 points)

Les notifications sont utilisées pour dire à l’utilisateur qu’il a déjà pris une photo proche de l’endroit où il se trouve. Le code est présent dans le fichier « NotificationService.java » et « NotificationCreator.java » dans le dossier « notification » dans la racine du répertoire contenant les fichiers de code Java. Il est possible de visualiser les notifications en utilisant la fonction de prise de photo puis en restant près de cette location pendant approximativement 20 secondes.

## Éléments de votre crue et préapprouvés par moi (Nombre de points à déterminer).

### Service (1 point)

Le service foreground est utilisée afin d’avertir l’utilisateur que QwikPik est toujours entrain de scanner sa position GPS et nous permet aussi de choisir le taux de rafraichissement de la localisation GPS. Le code est présent dans le fichier « NotificationService.java » dans le dossier « notification » dans la racine du répertoire contenant les fichiers de code Java. Il est possible de visualiser le service en démarrant l’application.