



CODING WEEK

PROJET DE CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT



TelecomNancy
Hiking

Rapport de projet :

Réalisation d'un application de randonnée

Auteurs :

Joannès GUICHON

Quentin JACQMIN

Adrien MORLOT

Evan WEISSE

Encadrant :

Gerald OSTER

Table des matières

1	Introduction	1
1.1	Description du projet	1
1.2	Principales Fonctionnalités	1
1.3	Contraintes d'utilisation	2
2	Présentation de l'application obtenue en fin de semaine	3
2.1	Fonctionnalités principales	3
2.2	Visuels principaux	4
2.3	Compte rendu global de la semaine	6
2.3.1	Points positifs de ce projet	6
2.3.2	Points négatifs de ce projet	6
Annexe 1 : Gestion de projet		7
1	Matrices SWOT	7
2	WBS (work breakdown structure)	8
Annexe 2 : Compte rendu des réunions		9

Chapitre 1

Introduction

Ce projet est un projet d'application de gestion de chemins de randonnée en local réalisé pour la Coding Week 2020 de 2A dans le cadre du Projet de Conception et Développement.

1.1 Description du projet

L'objectif de ce projet est de proposer à l'utilisateur une application nommée TelecomNancy Hiking. Elle permet de gérer différents parcours de randonnées en nous présentant leur carte et leurs informations générale.

1.2 Principales Fonctionnalités

Le système présenté permet à l'utilisateur de consulter une petite base de donnée de randonnée fournies de base dans l'application. Il a aussi la possibilité d'ajouter des randonnées, pour cela l'utilisateur pourra soit importer un fichier GPX habituel avec une track ou une route qui représente le parcours en lui même et présente une partie des informations. L'application va calculer elle même la distance et la durée estimée de marche, ainsi l'utilisateur n'aura qu'à ajouter ou changer le nom, la description et ajouter des mots-clés et des images à sa randonnée.

Les mots-clés seront utiles car lorsque l'utilisateur voudra faire une recherche dans les parcours proposés, il pourra choisir entre le faire par son titre ou bien à l'aide des mots-clés. L'utilisateur à donc accès de ce fait à une liste de tous les parcours.

L'application propose aussi d'ajouter des parcours dans la liste de favoris ce qui permet à l'utili-

sateur d'y avoir un accès plus rapide.

Les randonnées sont modifiables ce qui permet à l'utilisateur de revenir sur une randonnée, lui ajouter d'autres images, améliorer sa description, etc.

1.3 Contraintes d'utilisation

L'application est utilisable sur tout système d'ordinateur tant que celui-ci permet d'exécuter les fichiers .jar et qu'il possède javafx sur l'ordinateur et que les chemins sont bien configurés comme précisé dans le guide d'exécution présenté plus loin ou dans le readme.md proposé sur la page GitLab du projet. Enfin l'application ne nécessite aucune connexion internet une fois qu'elle a été récupérée depuis le GitLab car elle ne fonctionne que sur l'environnement local de l'utilisateur.

Chapitre 2

Présentation de l'application obtenue en fin de semaine

2.1 Fonctionnalités principales

Le système présenté permet à l'utilisateur de consulter une petite base de donnée de randonnée fournies de base dans l'application.

Il a aussi la possibilité d'ajouter des randonnées, pour cela l'utilisateur pourra soit importer un fichier GPX habituel avec une track ou une route qui représente le parcours en lui même et présente une partie des informations. L'application va calculer elle même la distance et la durée estimée de marche, ainsi l'utilisateur n'aura qu'à ajouter ou changer le nom, la description et ajouter des mots-clés et des images à sa randonnée.

Les mots-clés seront utiles car lorsque l'utilisateur voudra faire une recherche dans les parcours proposés, il pourra choisir entre le faire par son titre ou bien à l'aide des mots-clés. L'utilisateur à donc accès de ce fait à une liste de tous les parcours.

L'application propose aussi d'ajouter des parcours dans la liste de favoris ce qui permet à l'utilisateur d'y avoir un accès plus rapide.

Les randonnées sont modifiables ce qui permet à l'utilisateur de revenir sur une randonnée, lui ajouter d'autres images, améliorer sa description, etc.

2.2 Visuels principaux

La section présenté ici permet d'avoir un aperçu de quelques visuels principaux de l'application sans se vouloir exhaustive.

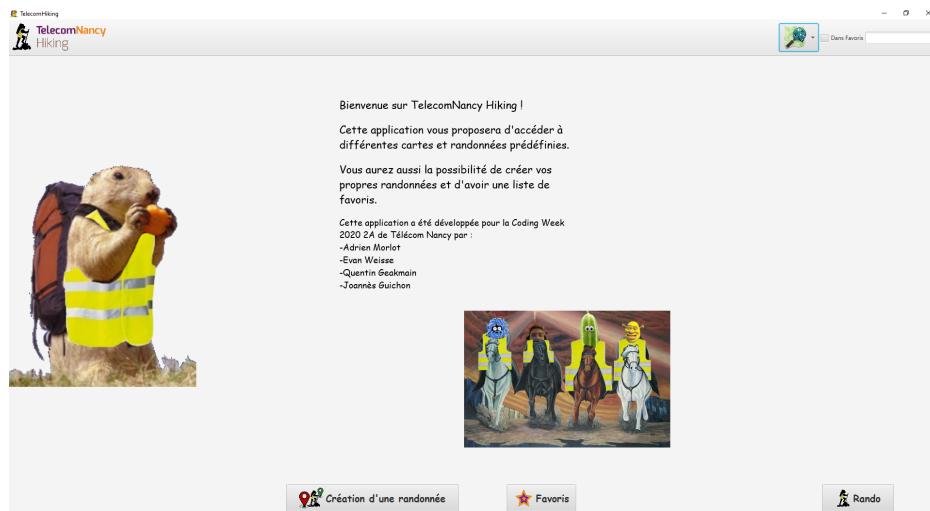


FIGURE 2.1 – Visuel de l'accueil

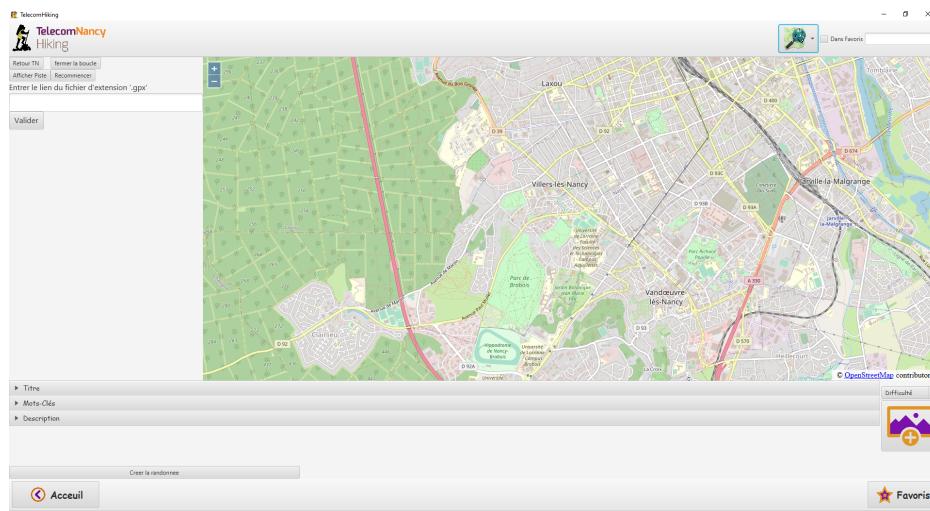


FIGURE 2.2 – Visuel de la fenêtre de création

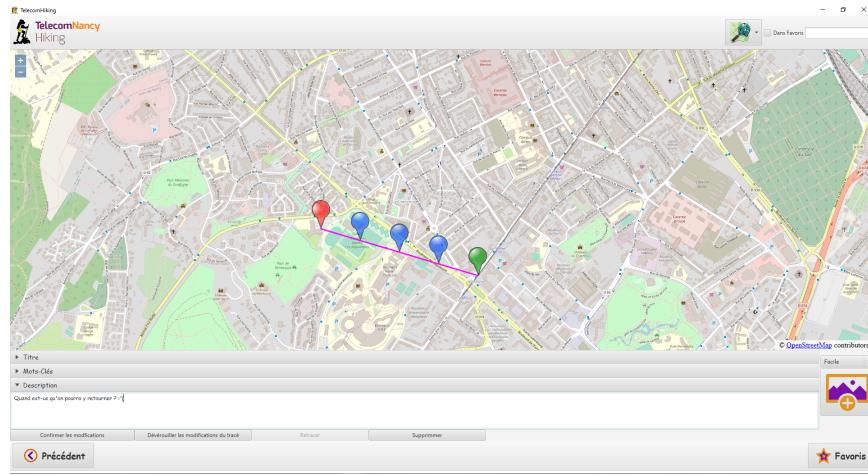


FIGURE 2.3 – Visuel de la fenêtre de modification

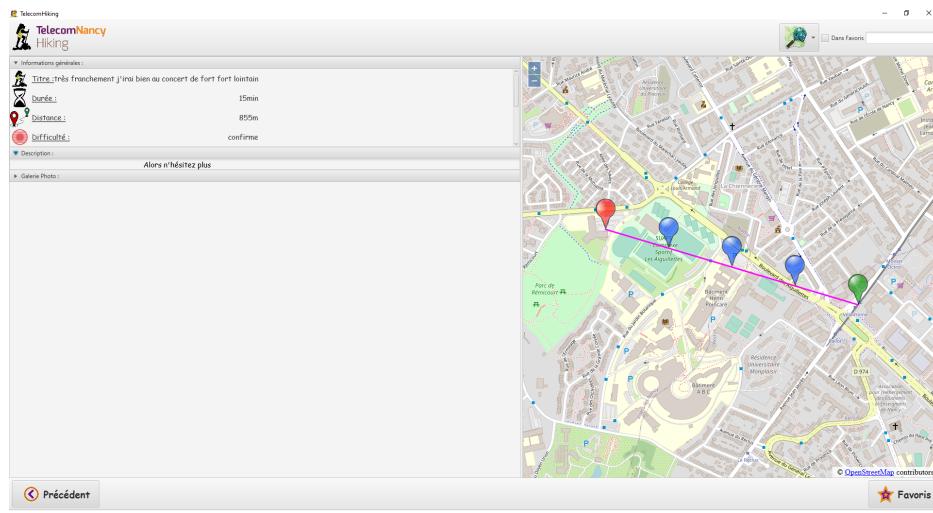


FIGURE 2.4 – Visuel d'une fiche technique

2.3 Compte rendu global de la semaine

2.3.1 Points positifs de ce projet

Les objectifs du sujet ont été atteints.

Cette semaine nous a mis en situation réelle de l'utilisation de Git avec de nombreux merges qui permettent de développer notre expérience avec cet outil.

On peut aussi noter une grande progression dans l'utilisation de Java et JavaFX tout au long du projet. La mise en situation réelle de développement à rythme rapide nous a aussi permis de soulever nos problèmes d'organisation et de GdP ainsi que de Conception et Développement

2.3.2 Points négatifs de ce projet

L'organisation de ce projet à été plutôt bâclée et le fait que nous ayons été tous présents ensemble nous a permis de rattraper le coche tout au long de semaine. Le manque de réalisation d'un diagramme de classe à posé d'énormes problèmes de conception et d'organisation ce qui était problématique. Notre manque d'habitude d'utilisation de Java et JavaFX nous a permis de soulever tous nos problèmes de manque de pratique et de nous améliorer au fur et à mesure de la semaine ce qui se ressent tout au long de nos commits. Nous avons aussi de forts problèmes de portabilité car nous n'avons pas les connaissances nécessaires pour être sur que tout fonctionne correctement ce que nous aurions dû régler dès le début. Notre manque d'aisance en programmation à aussi mené à des problèmes de compréhension du code des autres.

Annexe 1 : Gestion de projet

1 Matrices SWOT

TABLE 2.1 – Matrice SWOT du projet

Forces	Faiblesses
Présence en physique des membres du projet et bonne communication Travail régulier avec sur une semaine avec un planning défini Motivation et adaptabilité	Confinement : difficulté d'aide directe ou de discussion avec d'autres groupes Premier véritable projet et peu de guidage global Peu d'expérience en Conception et Développement
Opportunités	Menaces
Mr Oster facilement joignable malgré la distance	Si problème technique : difficultés d'accès à un réparateur ou autre. Partiels de 1A qui occupent Mr Oster Obligation pour Joannès d'aller vider le local du bar

2 WBS (work breakdown structure)

Le WBS n'a pas été réalisé précisément, cependant les tâches ont fortement été segmentées comme le présenteront les autres annexes (Annexe 2).

TABLE 2.2 – Matrice RACI Globale

	Adrien	Evan	Joannès	Quentin
Controllers	RA	r	rC	rC
Interface	r	I	RAC	r
Model	rI	RC	I	RA
Util	R	RA	rC	RC
Rapport	C	C	RA	rC
Bonus	r	r	rC	RA

Lot de travail Rapport

Annexe 2 : Compte rendu des réunions

Compte rendu 14 Décembre 2020

Nous sommes le 14/12, Adrien, Evan, Joannès et Quentin sont présents. Cette réunion est la première réunion de cette Coding Week et va nous permettre de poser les bases de la gestion de ce projet ainsi que de réfléchir à comment va s'organiser cette semaine.

Postes dans le groupe

- Adrien : pas de rôle spécifique
- Evan : responsable des tests
- Joannès : secrétaire, responsable des repas
- Quentin : chef de projet

Organisation

Nous avons décidé de faire la Coding Week en présentiel dans la collocation de Evan et Joannès. En effet cela nous permet de travailler en tant que corps et de vraiment bénéficier de la dynamique d'équipe et de s'entraider lorsque l'un a besoin d'aide. Cela sera utile car nous avons chacun des lacunes sur certains outils. Cela nous permet aussi d'avoir une bien meilleure communication malgré les distances à respecter. De plus, le froid généré par les fenêtres ouvertes nous forcent à nous concentrer sur le code afin de ne plus ressentir la douce morsure de la bise nancéenne qui brûle notre peau. Nous avons décidé de faire des journées de travail sur deux plages horaires, la première de 8h à 12h et la seconde de 13h à 19h. Nous avons réservé la partie de 18h à 19h pour nos réunions quotidiennes de bilan et de setup des tâches du lendemain ainsi que les updates à

faire pour notre liste d'objectifs. Nous avons aussi créé un serveur Discord spécial qui nous permet de nous transférer facilement des informations importantes à retenir, de gérer notre organisation pour les aspects extérieurs au code comme la gestion des courses, etc. Ce serveur nous permet aussi de suivre en direct les commits à l'aide d'un widget lié à GitLab qui nous notifiera afin de savoir facilement si on est à jour et de voir les contenus des commits sans avoir à demander à l'autre ou checker sur GitLab.

Point sur le sujet

L'objectif de cette Coding Week est de pouvoir présenter une application fonctionnelle de gestion de chemins de randonnées en fin de semaine.

les principales fonctionnalités à présenter sont :

- la création/mise à jour d'un parcours en fournissant diverses informations telles qu'un titre, une description du parcours, des photos et des informations pouvant constituer une fiche technique.
- la navigation/recherche parmi les différents parcours disponibles. Nous proposerons une recherche dans les favoris et une recherche globale sur deux heuristiques possibles qui sont selon des mots clés ou selon les titres.
- la visualisation d'une fiche parcours de manière attrayante.
- la création d'un parcours géo-localisé. Celui-ci sera réalisé en cliquant sur une carte où l'on mettra les points qui permettent de tracer la route (en reliant les points par des lignes droites sans prise en compte des éléments de terrain cependant).
- l'importation d'une trace GPS au format standard GPX pour servir de parcours géo-localisé.
- la visualisation du parcours effectif sur une carte.
- l'identification des différentes étapes/points d'intérêts représentés sur la carte ce qui sera fait à l'aide des points laissés sur la carte qui seront numérotés afin de pouvoir dire lesquels sont des points d'intérêt ou non dans la description.
- la visualisation d'un diagramme permettant d'estimer le dénivelé au fur et à mesure du parcours (pour les traces GPX complètes. Si l'utilisateur crée sa randonnée directement sur la carte, nous ne prendrons pas en compte le dénivelé).
- l'importation/l'exportation d'un ou de plusieurs parcours dans un format de fichier adapté.

— la gestion d'une liste de parcours favoris.

Nous envisageons de mettre en place un principe de partage de parcours par dropbox si nous avons le temps mais cela n'est clairement pas sur. Nous aimerais créer une fonctionnalité d'export sous forme de document imprimable, cependant aucun de nous ne s'y connaît assez pour faire cela donc nous verrons mais cela est peu probable. Nous allons donc nous concentrer sur obtenir une application fonctionnelle mais assez facile d'utilisation et assez intéressante visuellement pour que l'utilisateur n'ai pas une expérience désagréable lors de l'utilisation.

To Do List

- Gérer l'affichage des randonnées : Interface -> Joannès
- Gérer l'affichage des randonnées : Controllers -> Adrien
- Gérer la structure des affichages -> Joannès
- Gestion de la trace GPS pour Fiche Technique en extrayant toutes les informations nécessaires et en les renvoyant sous forme utilisable par notre application -> Evan
- Controller pour les listes de rando (Base+Favoris)-> Adrien.
- Début d'interface avec bouton d'ajout aux favoris -> Joannès.
- Heuristiques de Recherche -> Adrien
- Création des randonnées -> Quentin
- Comprendre le fonctionnement global des deux librairies pour les cartes -> Tout le monde, Quentin et Evan en particulier
- Réaliser la classe des randonnées -> Quentin et Evan

Compte rendu 15 Décembre 2020

Nous sommes le 15/12, Adrien, Evan, Joannès et Quentin sont présents. Cette réunion est la deuxième réunion de cette Coding Week et va nous permettre de vérifier l'avancée de nos objectifs du jour et de pouvoir vraiment poser les objectifs des jours suivants.

Point sur les objectifs du jour

- Gérer l'affichage des randonnées : Interface + Controller -> Incomplet mais bien avancé.
- Gérer l'affichage des listes et des favoris : Interface + Controller -> On a la partie de l'affichage "unaire" des items de la liste qui est fonctionnel. Il reste à instancier sous forme de liste et créer les liens vers les vues détaillées.
- Gestion de la trace GPS pour Fiche Technique en extrayant les dénivélés max/min, la dist totale et récupérer les coords de départ et sortie en GPS pour en faire un string imprimable utilisable ensuite -> Done sauf le string imprimable (95%).
- Il faudra implémenter les méthodes pour les strings imprimables -> TODO (0%).
- Il faudra aussi récupérer les données pour faire le graphe de dénivellement à afficher -> TOTEST (95%).
- Controller pour les listes de rando (base+favoris). Et faire un début d'interface avec bouton d'ajout aux favoris -> TOCOMPLETE (70%).
- définir les heuristiques de recherche (et les critères) -> mots clés : DONE, others : TODO .
- créer une liste de mots clés pour faire une recherche dessus -> TOTEST (90%).
- Méthodes de création des randonnées -> DONE.
- Comprendre le fonctionnement global des deux librairies pour les cartes -> DONE.
- réaliser la classe de vue des listes -> DONE reste à lier avec les controllers et les fxml (60%).
- Faits en plus :
- Quentin :
 - Implémentation d'une carte clicable pour ajouter des repères et les retenir (on peut tracer le chemin entre les repères).
 - Gestion des ajouts et des retraits de repères au clic gauche et clic droit (un à un). Gestion des retraits des repères de façon globale avec un bouton.
 - Améliorations d'ergonomie avec les visuels des marqueurs (par coloris différents).

- Bouton pour boucler les chemins ou non.
- Zones de texte pour récupérer la description et le titre des randonnées, choix des difficultés par menu déroulant (à compléter).
- bouton de création de la randonnée quand tout est complété. (Il récupère tous ce qu'il doit faire mais ne crée pas encore, cependant il imprime dans le terminal les valeurs récupérées).
- Evan :
- Création d'un test "générique personnel".
- Gestion quasi complète des GPX.
- Adrien :
- affichage quasi complet du graphe de dénivelé à partir d'un GPX.
- Joannès :
- Amélioration d'une partie des visuels de la page d'accueil.
- Contribution pour les résolutions de bugs et les questions sur la plupart des fxml et vues.

To Do List Générale

- Finir de créer les randonnées à partir des cartes.
- Implémenter les sauvegardes, lecture et écriture.
- Modification de la page de création pour permettre d'importer un gpx et avoir les visualisations instantanées.
- Réaliser le FXML pour les visualisations précises des Randonnées.
- Réaliser tous les liens entre les différentes scènes et les controllers.
- Améliorations visuelles.
- Implémenter la fonction de recherche et faire afficher les listes obtenues.
- Implémenter la fonction précédent qui permet de revenir à la page d'avant (BONUS).

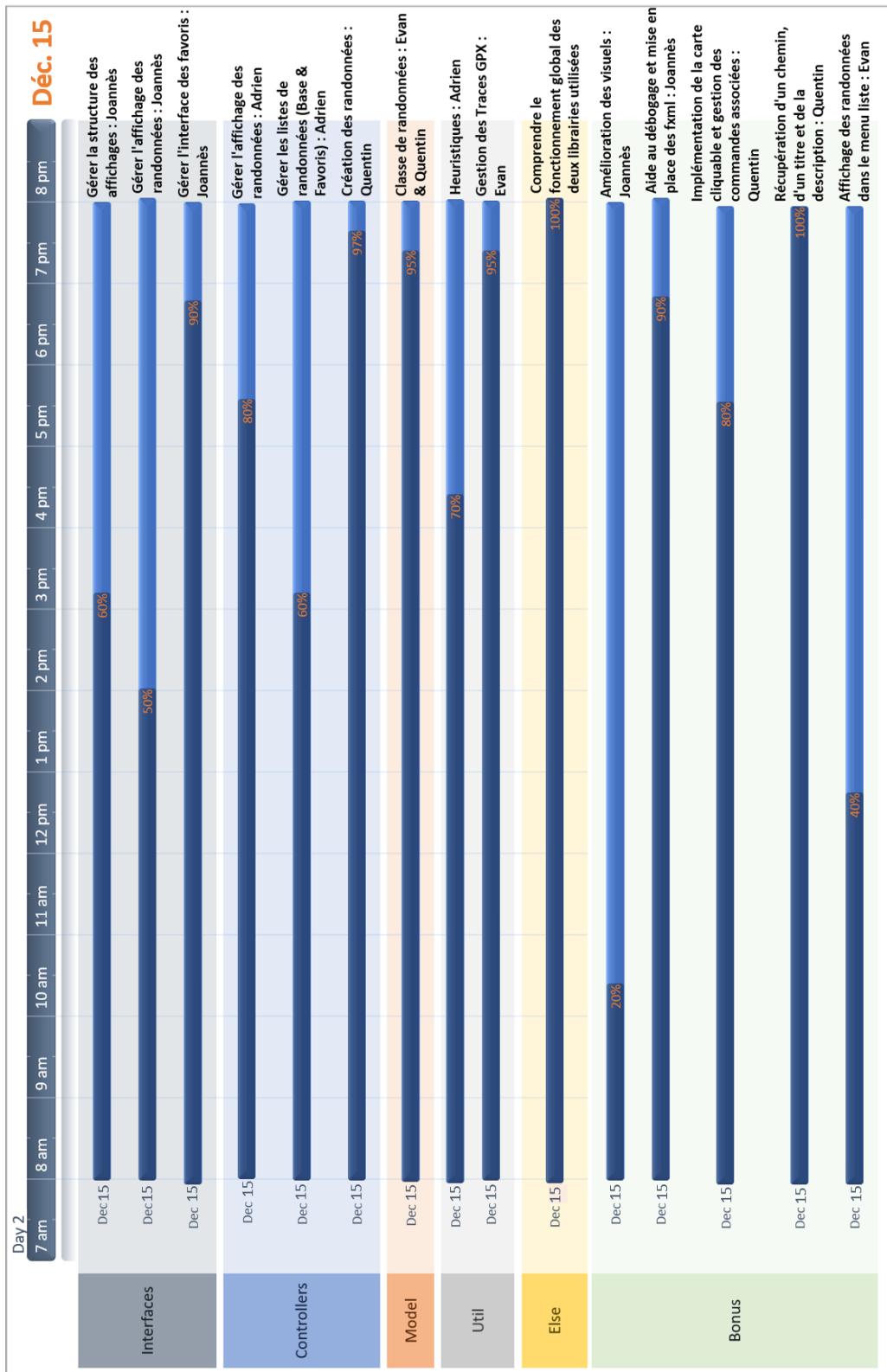
Les fonctionnalités BONUS seront exprimées un autre jour.

To Do List de demain

- finir de créer les randonnées à partir des cartes -> Quentin.
- modification de la page de création pour permettre d'importer un gpx et avoir les visualisations instantanées -> Quentin + Evan.

- Réaliser le FXML pour les visualisations précises des Randonnées -> Joannès.
- Réaliser tous les liens entre les différentes scènes et les controllers -> Joannès + Adrien + Quentin.
- Améliorations visuelles -> Joannès.
- Implémenter la fonction de recherche et faire afficher les listes obtenues -> Adrien.
- Implémenter la fonction précédent qui permet de revenir à la page d'avant (BONUS) -> Joannès.
- Compléter les actions sur les GPX -> Evan.
- Se renseigner sur l'implémentation les sauvegardes, lecture et écriture -> Evan.
- Ecriture de quelques tests unitaires -> Evan.
- Conseiller -> Joannès.

Planning et compléTION au moment de la réunion



Compte rendu 16 Décembre 2020

Nous sommes le 17/12, Adrien, Evan, Joannès et Quentin sont présents. Cette réunion est la troisième réunion de cette Coding Week et va nous permettre de vérifier l'avancée de nos objectifs d'hier et de pouvoir terminer les derniers objectifs de base.

Point sur les objectifs du jour

- finir de créer les randonnées à partir des cartes : Quentin -> DONE (95%).
- modification de la page de création pour permettre d'importer un gpx et avoir les visualisations instantanées -> Quentin + Evan -> DONE (95%).
- Réaliser le FXML pour les visualisations précises des Randonnées -> Joannès -> TO COMPLETE (80%).
- Réaliser tous les liens entre les différentes scènes et les controllers -> Joannès + Adrien + Quentin -> TO COMPLETE (60%).
- Améliorations visuelles -> Joannès -> TO COMPLETE (60%).
- Implémenter la fonction de recherche et faire afficher les listes obtenues -> Adrien -> TO TEST (80%).
- Implémenter la fonction précédent qui permet de revenir à la page d'avant (BONUS) -> Joannès -> TO CORRECT (70%) par Quentin.
- Compléter les actions sur les GPX -> Evan -> DONE (100%).
- Se renseigner sur l'implémentation des sauvegardes, lecture et écriture -> Evan -> DONE (80%) reste à récupérer toutes les sauvegardes dans le constructeur.
- Écriture de quelques tests unitaires -> Evan -> TO CONTINUE.
- Faits en plus :
- Quentin :
 - Commencer à intégrer DropBox pour notre application pour du partage en ligne.
 - Aide sur les autres objectifs.
- Evan :
 - Fonction de suppression à ajouter dans l'application.
- Joannès :
 - Aide sur les autres objectifs.

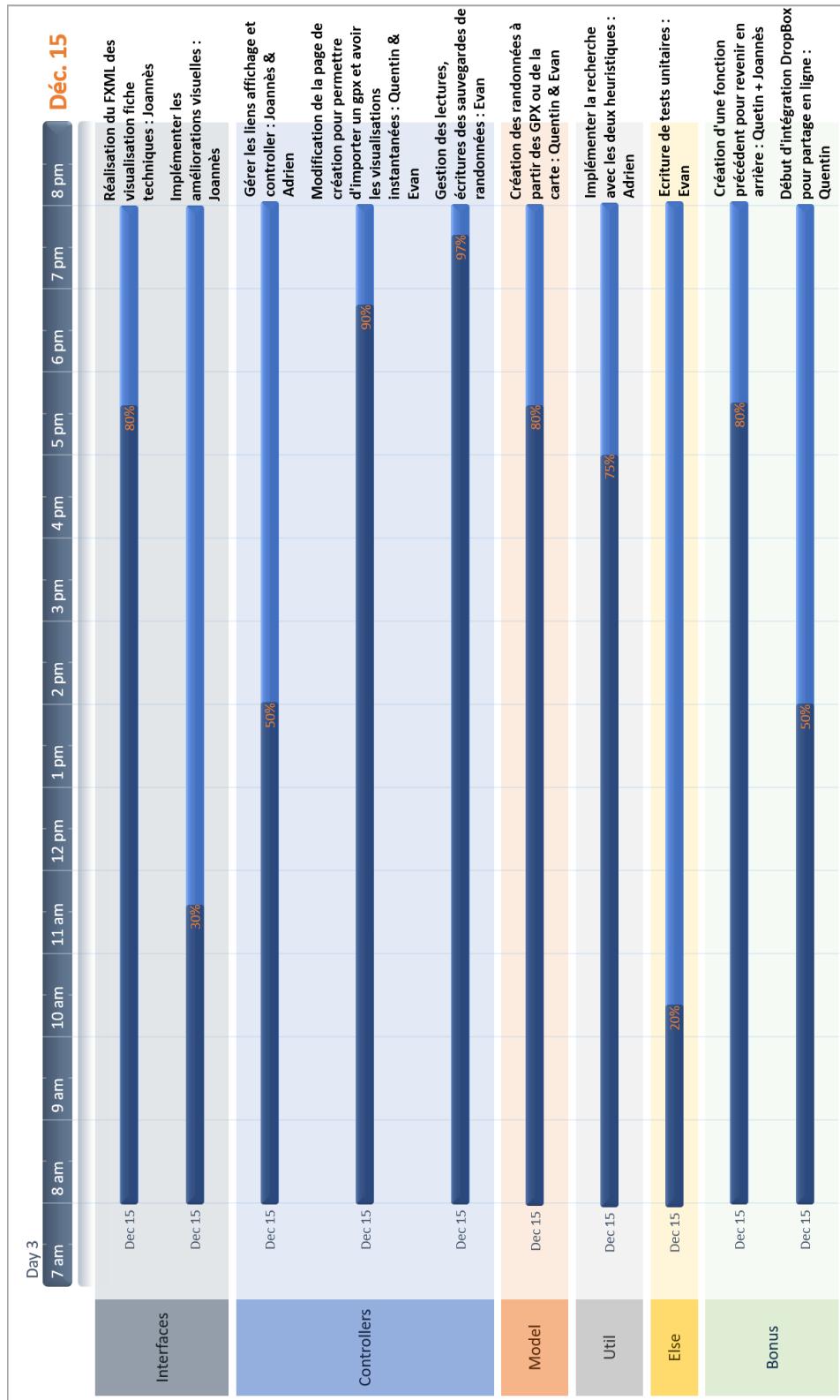
To Do List Générale UPDATE

- finir de créer les randonnées à partir des cartes -> DONE
- implémenter les sauvegardes, lecture et écriture -> manque la lecture globale
- modification de la page de création pour permettre d'importer un gpx et avoir les visualisations instantanées. -> DONE
- Réaliser le FXML pour les visualisations précises des Randonnées. -> à finir manque juste à lier la description et la carte à la page
- Réaliser tous les liens entre les différentes scènes et les controllers. -> à finir pour obtenir une application propre
- Améliorations visuelles -> à continuer, on pourra toujours améliorer
- implémenter la fonction de recherche et faire afficher les listes obtenues. -> DONE, on pourra peut être rajouter des heuristiques et implémenter le fait que ça puisse rechercher dans les favoris (BONUS?)
- implémenter la fonction précédent qui permet de revenir à la page d'avant (BONUS) -> à corriger, elle est présente mais pose des pbs d'affichage et de mémoire avec la façon dont elle est codée actuellement

To Do List du jour

- Réaliser le chargement global des sauvegardes au lancement de l'appli -> Evan
- Lier la description et la carte à la page précise des randonnées -> Joannès
- Finir de réaliser tous les liens entre les différentes scènes et les controllers. -> Tout le monde
- Améliorations visuelles -> Tout le monde pour décider, implémentation : Joannès
- On pourra peut être rajouter des heuristiques et implémenter le fait que ça puisse rechercher dans les favoris (BONUS?) -> Adrien
- Tester la seconde heuristique. -> Adrien
- arrêter que les recherches modifient la liste des sauvegardes -> Adrien
- implémenter le fait de se souvenir de la liste des favoris en dehors de l'application. -> Evan
- Corriger la fonction Précédent est présente mais pose des pbs d'affichage et de mémoire avec la façon dont elle est codée actuellement -> Quentin, aujourd'hui ou demain.
- Intégration complète Dropbox -> Quentin

Planning et compléTION au moment de la réunion



Compte rendu 17 Décembre 2020

Nous sommes le 17/12, Adrien, Evan, Joannès et Quentin sont présents. Cette réunion est la quatrième réunion de cette Coding Week et va nous permettre de vérifier l'avancée globale du projet, l'objectif de demain étant le débug et les améliorations finales de l'UI.

Point sur les objectifs du jour

- Réaliser le chargement global des sauvegardes au lancement de l'appli -> Evan ->DONE.
- Lier la description et la carte à la page précise des randonnées -> Joannès -> DONE.
- Finir de réaliser tous les liens entre les différentes scènes et les controllers. -> Tout le monde ->DONE.
- Améliorations visuelles -> Tout le monde pour décider, implémentation : Joannès ->TO COMPLETE.
- On pourra peut être rajouter des heuristiques et implémenter le fait que ça puisse rechercher dans les favoris (BONUS?) -> Adrien -> Implémentation recherche favori = DONE Heuristique supplémentaires ->ABORTED.
- Tester la seconde heuristique. -> Adrien -> DONE.
- arrêter que les recherches modifient la liste des sauvegardes -> Adrien -> DONE.
- implémenter le fait de se souvenir de la liste des favoris en dehors de l'application. -> Evan -> DONE.
- Corriger la fonction Précédent est présente mais pose des pbs d'affichage et de mémoire avec la façon dont elle est codée actuellement -> Quentin, aujourd'hui ou demain. ->TO DO .
- Intégration complète Dropbox -> Quentin -> PARTIALLY DONE BUT ABORTED.

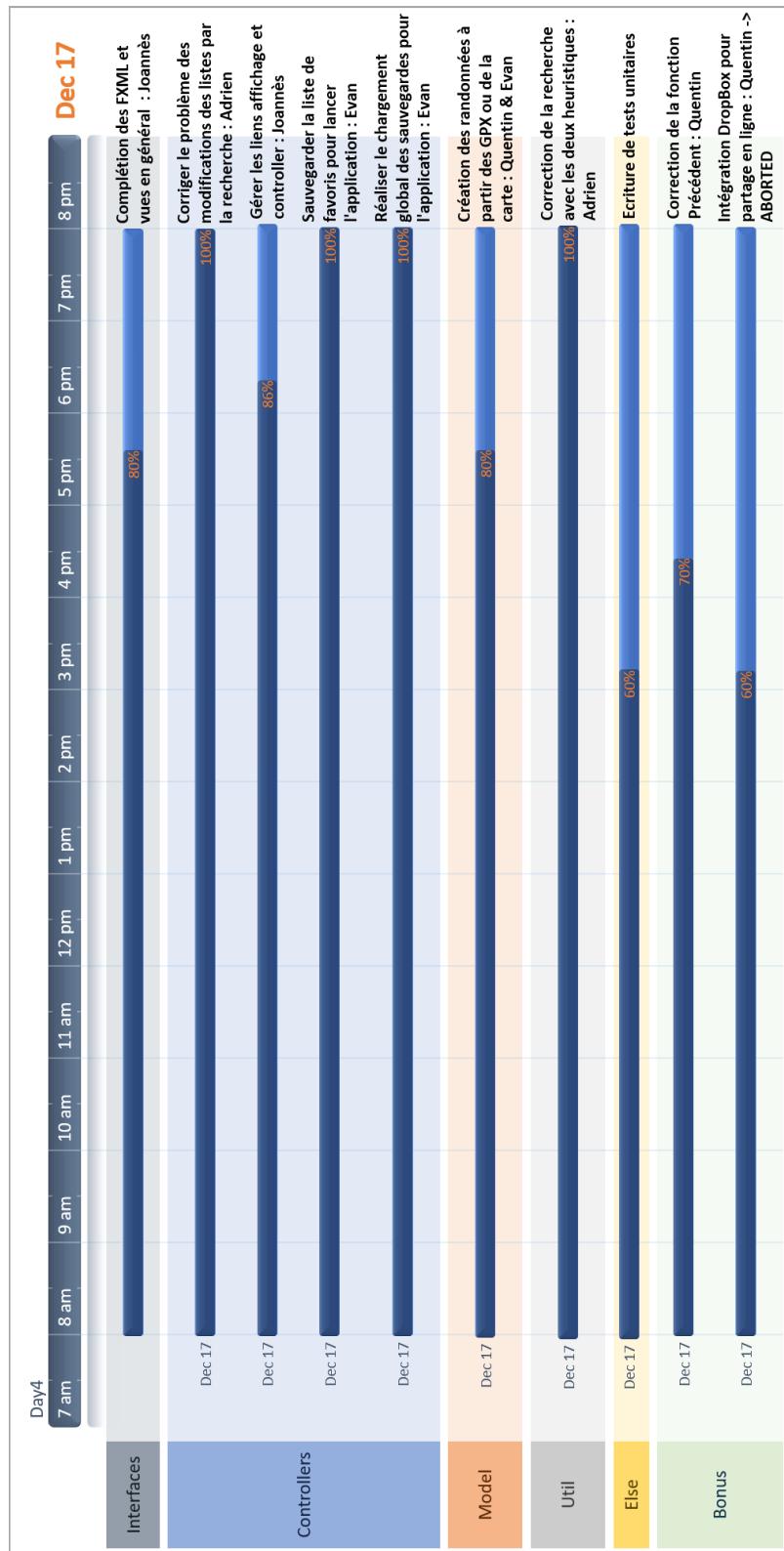
To Do List Générale UPDATE

- Créer les randonnées à partir des cartes -> DONE.
- implémenter les sauvegardes, lecture et écriture -> DONE.
- modification de la page de création pour permettre d'importer un gpx et avoir les visualisations instantanées. -> DONE.
- Réaliser le FXML pour les visualisations précises des Randonnées. -> DONE.
- Réaliser tous les liens entre les différentes scènes et les controllers. -> DONE.
- Améliorations visuelles -> à continuer, on pourra toujours améliorer.
- implémenter la fonction de recherche et faire afficher les listes obtenues. -> DONE.
- implémenter la fonction précédent qui permet de revenir à la page d'avant (BONUS) -> à corriger, elle est présente mais pose des pbs d'affichage et de mémoire avec la façon dont elle est codée actuellement.

To Do List du jour

- Corriger la fonction précédent ABSOLUMENT.
- Réaliser les tests unitaires. Essayer de casser l'application (pas trop dur...). Débogage.
- Rédaction du rapport complet avec fin des mises à jour de la gdp dedans.
- Rendu final.
- Réfléchir pour la vidéo.

Planning et compléTION au moment de la réunion



Compte rendu 18 Décembre 2020

Nous sommes le 17/12, Adrien, Evan, Joannès et Quentin sont présents. Cette réunion est la quatrième réunion de cette Coding Week et va nous permettre de vérifier l'avancée globale du projet, l'objectif de demain étant le débug et les améliorations finales de l'UI.

Point sur les objectifs du jour

- Réaliser le chargement global des sauvegardes au lancement de l'appli -> Evan ->DONE.
- Lier la description et la carte à la page précise des randonnées -> Joannès -> DONE.
- Finir de réaliser tous les liens entre les différentes scènes et les controllers. -> Tout le monde ->DONE.
- Améliorations visuelles -> Tout le monde pour décider, implémentation : Joannès ->TO COMPLETE.
- On pourra peut être rajouter des heuristiques et implémenter le fait que ça puisse rechercher dans les favoris (BONUS?) -> Adrien -> Implémentation recherche favori = DONE Heuristique supplémentaires ->ABORTED.
- Tester la seconde heuristique. -> Adrien -> DONE.
- arrêter que les recherches modifient la liste des sauvegardes -> Adrien -> DONE.
- implémenter le fait de se souvenir de la liste des favoris en dehors de l'application. -> Evan -> DONE.
- Corriger la fonction Précédent est présente mais pose des pbs d'affichage et de mémoire avec la façon dont elle est codée actuellement -> Quentin, aujourd'hui ou demain. ->TO DO .
- Intégration complète Dropbox -> Quentin -> PARTIALLY DONE BUT ABORTED.

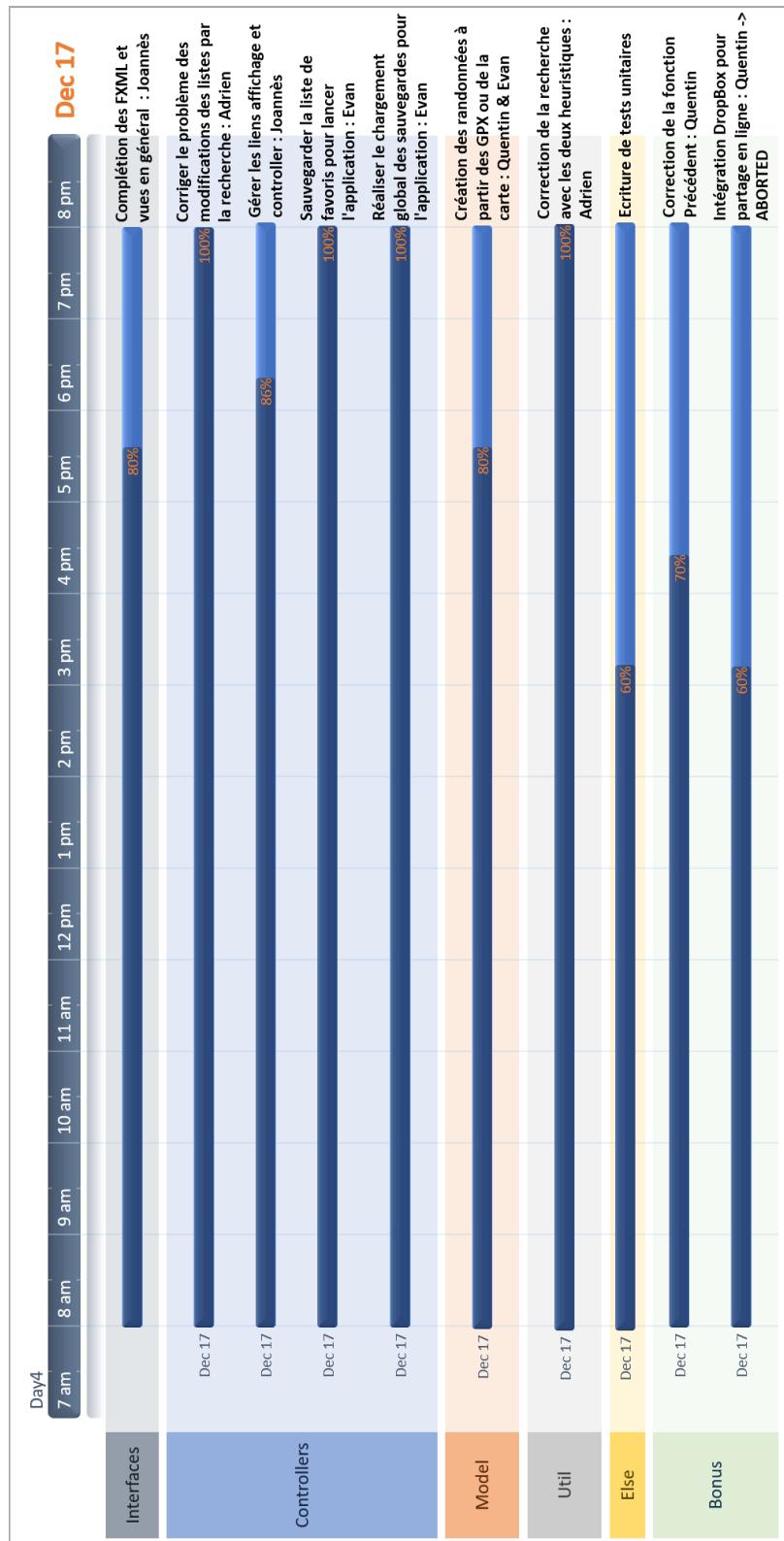
To Do List Générale UPDATE

- Créer les randonnées à partir des cartes -> DONE.
- implémenter les sauvegardes, lecture et écriture -> DONE.
- modification de la page de création pour permettre d'importer un gpx et avoir les visualisations instantanées. -> DONE.
- Réaliser le FXML pour les visualisations précises des Randonnées. -> DONE.
- Réaliser tous les liens entre les différentes scènes et les controllers. -> DONE.
- Améliorations visuelles -> à continuer, on pourra toujours améliorer.
- implémenter la fonction de recherche et faire afficher les listes obtenues. -> DONE.
- implémenter la fonction précédent qui permet de revenir à la page d'avant (BONUS) -> à corriger, elle est présente mais pose des pbs d'affichage et de mémoire avec la façon dont elle est codée actuellement.

To Do List du jour

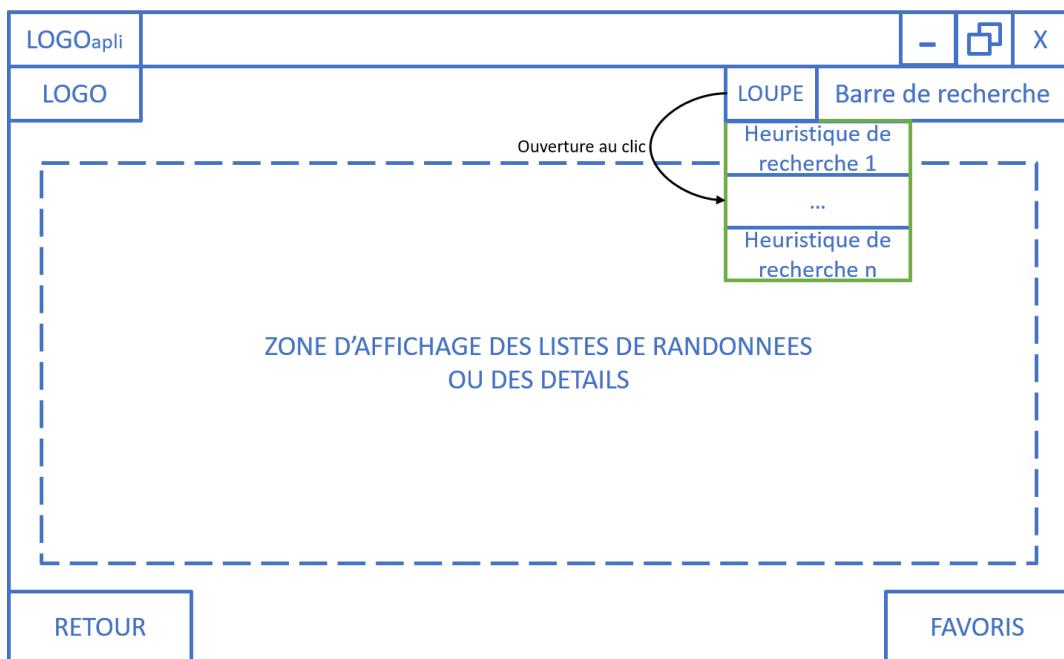
- Corriger la fonction précédent ABSOLUMENT.
- Réaliser les tests unitaires. Essayer de casser l'application (pas trop dur...). Débogage.
- Rédaction du rapport complet avec fin des mises à jour de la gdp dedans.
- Rendu final.
- Réfléchir pour la vidéo.

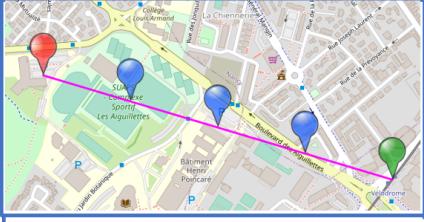
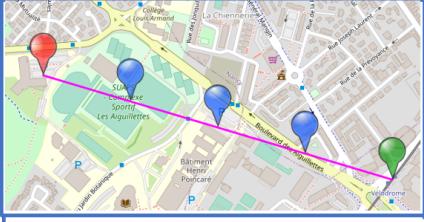
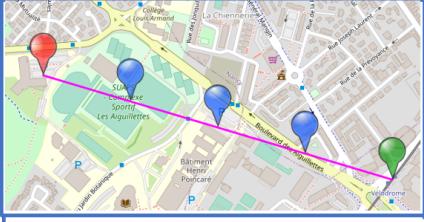
Planning et compléTION au moment de la réunion



Annexe 3 : Images Basiques d'interface lors de la réflexion

Les deux images qui suivent présentent notre vision de l'application au départ en terme d'idée visuelle, la première représente la fenêtre "basique" de l'application, qui sera les scènes de listes des randonnées tandis que la seconde présente le visuel possible pour une fiche technique :



LOGOappli				-	□	X				
LOGO				LOUPE	Barre de recherche					
<p>▼ Informations générales :</p> <p>Titre : Durée : Distance : Difficulté : Départ : Arrivée : Dénivelé + : Dénivelé - :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">► Description :</td> <td style="padding: 5px; vertical-align: top;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">► Galerie Photo :</td> <td style="padding: 5px; vertical-align: top;">Graphe de dénivelé (si présent)</td> </tr> </table> <p style="margin-top: 10px;"> RETOUR FAVORIS </p>							► Description :		► Galerie Photo :	Graphe de dénivelé (si présent)
► Description :										
► Galerie Photo :	Graphe de dénivelé (si présent)									