**Sommaire**

Table des matières

[I.Présentation de notre société 3](#__RefHeading__356_774755168)

[II.Présentation du projet 3](#__RefHeading__358_774755168)

[A.Contexte 3](#__RefHeading__360_774755168)

[B.Objectifs 3](#__RefHeading__362_774755168)

[C.Etude préalable 3](#__RefHeading__364_774755168)

[D.Expression des besoins 3](#__RefHeading__366_774755168)

[E.Contraintes 3](#__RefHeading__368_774755168)

[III.Etude graphique du projet 4](#__RefHeading__370_774755168)

[A.Elaboration de la charte graphique 4](#__RefHeading__372_774755168)

[B.Conception de la maquette 4](#__RefHeading__374_774755168)

[IV.Analyses fonctionnelles du projet 4](#__RefHeading__376_774755168)

[A.Spécifications générales 4](#__RefHeading__378_774755168)

[B.Ressources nécessaires 4](#__RefHeading__380_774755168)

[V.Déroulement du projet 5](#__RefHeading__382_774755168)

[A.Planification des phases du projet 5](#__RefHeading__384_774755168)

[B.Planification des taches 5](#__RefHeading__386_774755168)

[C.Préparation du développement : UML 5](#__RefHeading__388_774755168)

[D.Etat d’avancement du projet 5](#__RefHeading__390_774755168)

[VI.Bilan du projet 5](#__RefHeading__392_774755168)

[VII.Document annexes 5](#__RefHeading__394_774755168)

1. Présentation de notre société

Alvini est une société éditrice de logiciel et application mobile. Fondée en 2012, l’ambition de l’entreprise est de s’installer durablement sur le marché des applications mobiles utilitaires s’adressant aux particuliers comme aux professionnels.

1. Présentation du projet
2. Contexte

Dans le cadre du développement des applications mobiles, un manque s’est ressenti auprès d’un des dirigeants de l’entreprise, une application permettant de gérer facilement des budgets de toutes les formes. N’ayant pas trouvé d’application correspondant à son besoin, il a alors demandé à l’équipe de développement de mettre en place une telle application.

1. Objectifs

L’objectif est de réaliser une application permettant de gérer un ou des budgets, d’ajouter des dépenses et revenus à ce budget.

1. Etude préalable
2. Expression des besoins

L’application doit permettre de gérer un ou plusieurs budgets distincts. Des sous budgets pour compartimenter un budget plus global devra être possible.

Pour chaque budget, il sera possible d’ajouter des revenus et des dépenses, que l’on pourra rendre récurrente (chaque mois, chaque semaine, chaque semestre, etc.). Pour chaque action (revenu/dépense), il sera possible de lui attribuer un libellé, une catégorie (qui sera réutilisable par une liste déroulante), ainsi qu’une date.

L’utilisateur aura à choisir une devise lors du premier lancement, cette devise servira principalement comme symbole mais il sera aussi possible de convertir des montants.

1. Contraintes

Android étant très répandu, il est impératif de prendre en compte les différents modèles et surtout les différentes tailles d’écran existant sur le marché.

De plus, il nous a été demandé de rendre l’application compatible à partir de la version 4.0.3 d’Android, également nommée « Ice Cream Sandwich ».

1. Etude graphique du projet
2. Elaboration de la charte graphique
3. Conception de la maquette
4. Analyses fonctionnelles du projet
5. Spécifications générales

L'application Android permet à un utilisateur lambda la gestion d’un ou plusieurs budgets. Il a donc la possibilité d’ajouter des opérations (de type dépenses ou revenus). En ajoutant des opérations, l’utilisateur peut leur donner une catégorie, un libellé ainsi qu’une date qui permettra de rendre l’opération récurrente ou non (quotidiennement mensuellement, etc.). Il peut également choisir la devise qu’il veut utiliser, modifier la couleur du fond d’écran et changer le type de graphisme afin de personnaliser l’application.

Sur la page d’accueil, la présence de résumés sous forme de graphiques lui permet une visualisation globale de son budget. Il a donc accès à la liste de son budget, et le choix d’ajouter, modifier ou consulter celui-ci.

L’utilisateur peut également choisir d’exporter ses données soit dans un cloud en utilisant un compte (ex : Google Drive, Dropbox), soit de les exporter en fichier csv grâce à une adresse e-mail.

1. Ressources nécessaires

Pour réaliser ce projet, nous avons utilisé :

* Eclipse (environnement android avec l'ADT ou éclipse avec un plugin)
* Genymotion: pour l'émulateur
* sqLite
* Subversion : serveur/logiciel de versionning
* Photoshop : maquettes
* Gantt : pour la planification des tâches
* Visual studio : diagramme de cas d'utilisation
* Dia : MCD

1. Déroulement du projet
2. Planification des phases du projet

La planification des tâches a été effectué grâce à l'application Gantt project.

Durant la première semaine, la documentation a été mise en place :

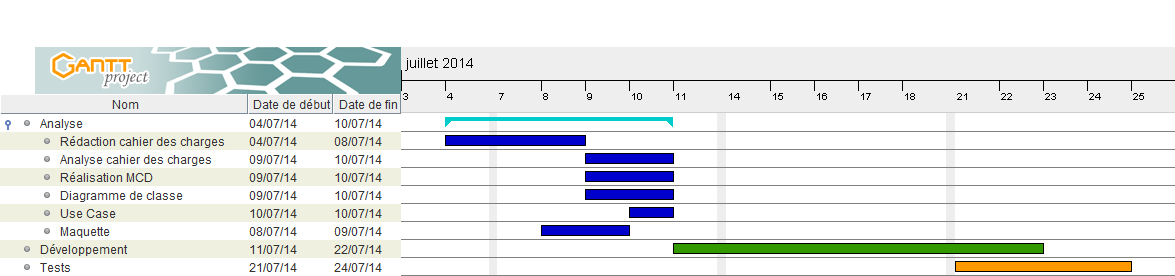
- rédaction du cahier des charges, analyse et premières ébauches (maquettes, diagramme de classe , MCD, etc).

La seconde phase du développement commence à partir de la deuxième semaine pour une durée de deux semaines.

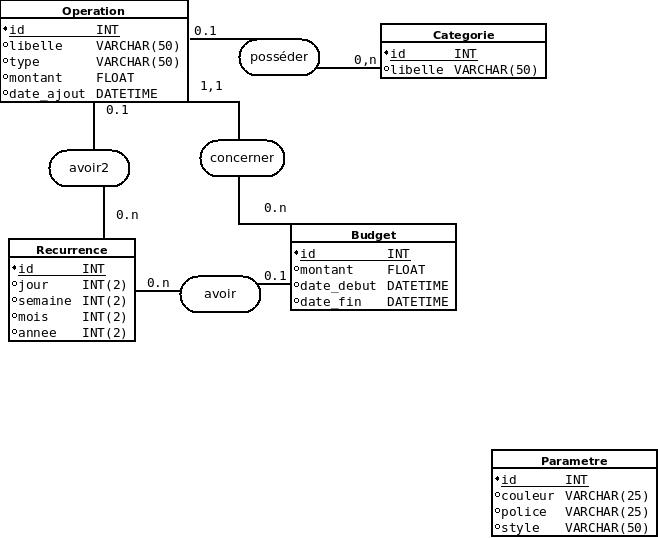
Puis la troisième phase correspond aux tests et de corrections.

1. Planification des taches

Voici la planification ci-dessous :



1. Préparation du développement : MCD



1. Etat d’avancement du projet
2. Bilan du projet
3. Document annexes