Rapport de stage semaine 4

Titre: Avancement du projet de développement de l'application mobile EasyconvertM

Résumé: Cette semaine, nous avons poursuivi la progression de notre projet de développement de l'application mobile EasyconvertM. Nous avons continué à travailler sur le cahier des charges, en y apportant des modifications telles que l'ajout d'un descriptif détaillé de l'application. Parallèlement, nous avons poursuivi la création des maquettes de l'application EasyconvertM, en effectuant des modifications sur certaines maquettes existantes. Nous avons également procédé à l'installation de l'environnement de travail, notamment Android Studio, le framework Flutter, le langage Dart, ainsi que le plugin XD to flutter, pour faciliter la conversion des maquettes Adobe XD en code Dart.

Détails des grands titres:

1. Continuation de mon cahier des charges et modifications de quelques éléments:

Nous avons consacré du temps à la poursuite de l'élaboration du cahier des charges de notre application EasyconvertM. Cette semaine, nous avons spécifiquement ajouté un descriptif détaillé de l'application, en mettant en évidence ses fonctionnalités principales, son objectif et son public cible. Nous avons également apporté des modifications à certains éléments du cahier des charges existant, en tenant compte des retours de l'équipe et des éventuelles améliorations identifiées.

2. Continuation de la création des maquettes de l'application EasyconvertM:

Le travail sur les maquettes de l'application EasyconvertM s'est poursuivi cette semaine. Nous avons continué à concevoir et à affiner les différentes interfaces de l'application, en nous assurant de suivre les principes de conception et d'utilisabilité. De plus, nous avons effectué des modifications sur certaines maquettes déjà existantes, en intégrant les nouvelles fonctionnalités et en améliorant l'expérience utilisateur.

3. Installation de l'environnement de travail:

Nous avons procédé à l'installation de l'environnement de développement nécessaire pour la création de l'application EasyconvertM. Cela comprend l'installation d'Android Studio, un IDE (Integrated Development Environment) utilisé pour le développement d'applications Android. Nous avons également téléchargé le framework Flutter, qui est utilisé pour créer des applications mobiles multiplateformes, ainsi que le langage de programmation Dart, qui est utilisé en tandem avec Flutter. De plus, nous avons installé le plugin XD to flutter pour faciliter la conversion des maquettes Adobe XD en code Dart.

4. Essai de conversion d'au moins une maquette Adobe XD en code Dart avec le plugin Adobe XD to Dart:

Nous avons réalisé des essais pour convertir au moins une maquette créée dans Adobe XD en code Dart en utilisant le plugin Adobe XD to Dart. Ce processus nous permet de transformer visuellement les éléments de la maquette en code Dart utilisable dans notre projet EasyconvertM. Nous avons exploré les fonctionnalités du plugin, en nous assurant de reproduire fidèlement la maquette dans notre application, tout en conservant les interactions et les styles.

Ces activités ont marqué une semaine productive dans le développement de notre application mobile EasyconvertM. Nous avons continué à affiner notre cahier des charges, à travailler sur les maquettes, à installer l'environnement de travail et à explorer la conversion des maquettes en code Dart. Dans les semaines à venir, nous continuerons à avancer sur ces fronts tout en commençant à coder les fonctionnalités principales de notre application.