Projet Développement

Mobile 2023

Une image contenant texte, clipart

Description générée automatiquement

Réalisé par Popadiuc Claudiu

Supervisé par Monsieur Riggio, Jonathan

Table des matières

[Introduction 3](#_Toc131782074)

[Description des technologie utilisées 4](#_Toc131782075)

[Fonctionnalités 5](#_Toc131782076)

[UI/UX 6](#_Toc131782077)

[Analyse 7](#_Toc131782078)

[Limitations et développement futur 8](#_Toc131782079)

[Conclusion 9](#_Toc131782080)

# **Introduction**

Dans le cadre du cours de Mobile, il nous a été demandé de réaliser une application mobile qui sera développée uniquement sur Android Studio en utilisant le langage Java. Pour ma part, j'ai réalisé une application de gestion des matchs de football destiné aux arbitres, comprenant un historique des matchs ainsi que les profils des joueurs.

Dans ce rapport, je vais commencer par une description des technologies utilisées ainsi que mes motivations. Ensuite, je rentrerai dans le vif du sujet en expliquant les fonctionnalités de mon projet, ainsi que tout ce qui a été implémenté d'un point de vue à la fois fonctionnel et technique, en mettant en avant les défis techniques et les solutions apportées. Les points d'intérêt concernant la structure de mon implémentation seront ensuite présentés sous forme de diagramme.

Pour donner suite à cela, il y aura une section UI/UX qui détaillera les points d'attention apportés à l'UI/UX, ainsi que la façon dont les besoins et les préférences des utilisateurs ont été pris en compte.

Je continuerai mon rapport avec les limites de mon application et je répondrai à des questions telles que dans quels cas d'utilisation mon application pourrait ne pas fonctionner comme prévu ? Y a-t-il des aspects techniques non traités ? Si j’avais plus de temps pour le projet, qu'aurais-je amélioré ?

Je finirai ensuite mon rapport avec une conclusion en résumant ce qui a été vu dans le rapport, ce que j'ai réussi à faire ou non durant le projet, et les apprentissages que j'en tire. Pour finir, je donnerai mon avis et mon ressenti sur le développement de mon application.

# **Description des technologie utilisées**

Pour réaliser ce projet, j'ai utilisé exclusivement Android Studio comme environnement de travail. Android Studio est un environnement de développement intégré (IDE) utilisé pour créer des applications mobiles pour la plate-forme Android. Les langages de programmation possibles sont Java et Kotlin. Android Studio est largement utilisé par les développeurs du monde entier pour créer des applications mobiles pour la plate-forme Android, qui est la plate-forme mobile la plus utilisée au monde.

Pour mon projet, j'ai utilisé uniquement le langage Java. Java est un langage de programmation populaire utilisé pour créer une grande variété d'applications, notamment des applications de bureau, mobiles, Web et embarquées. Il est orienté objet, portable et largement utilisé dans l'industrie pour sa fiabilité et sa sécurité.

Dans Android Studio, le code Java est associé au code XML qui est disponible lors de la création d'une activité. XML est un langage de balisage utilisé pour décrire la structure et le contenu des données de manière structurée et lisible par les machines. Il est largement utilisé dans le développement d'applications web et d'autres domaines pour échanger et stocker des données.

# **Fonctionnalités**

# **UI/UX**

# **Analyse**

# **Une image contenant diagramme Description générée automatiquement**

https://lucid.app/lucidspark/08d9e82b-cc1e-4dfa-9072-0f2c53099b23/edit?invitationId=inv\_90f57c65-f4d5-495a-a05d-52dd38b079d1#

# **Limitations et développement futur**

# **Conclusion**