

**Université De Montpellier**  
Rapport N°4  
Programmation Mobile

Ingo DIAB  
Chamy KACI

Mai 2023



## Table des matières

<b>1</b>	<b>Lien GitHub</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Avancement du projet</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Objectifs futurs</b>	<b>3</b>

## 1 Lien GitHub

Notre vidéo est disponible sur notre Github dans Rendu 4. Voici le lien GitHub de notre application : [https://github.com/IngoDiab/HAI811\\_Dev\\_Mobile/tree/main/Projet](https://github.com/IngoDiab/HAI811_Dev_Mobile/tree/main/Projet).

## 2 Avancement du projet

Nous avons terminé l'inscription ainsi que la connexion de l'utilisateur.

Nous avons ensuite implémenté Paypal afin de pouvoir payer les abonnements (avec des comptes Paypal Sandbox pour simuler les transferts d'argent).

Nous avons commencé la gestion des événements (pour l'instant nous n'avons que les événements sportifs). Pour la création d'événements, nous avons implémenter l'API Google Places afin d'avoir une auto complétion des lieux des événements.

Au niveau de l'architecture de notre projet, nous avons plusieurs classe "générale" tel qu'un "ViewHelper" permettant de Bind des fonctions de callback aux boutons ou encore de chercher un élément d'UI dans une view, nous avons un "FirebaseManager" et un "PaypalManager" qui s'occupent respectivement des lien entre l'application et la database/paypal, et nous avons un "Reverleaf-Manager" qui va nous permettre de stocker certaines informations localement (et donc éviter de faire trop de requête à notre Firebase).

## 3 Objectifs futurs

Maintenant que Paypal est fonctionnel et que nous avons commencé à créer les événements, il ne nous manque plus qu'à les lier à la database et faire le système de groupe et de recherche d'événements ainsi que quelques ajouts à ces features tel que le partage d'événements, etc.