

Rapport Projet INFO-H2001

Lucas Placentino
Charles Zambeaux
Matteo Missaire

Pr. Hugues Bersini
BA2 ULB - École Polytechnique de Bruxelles

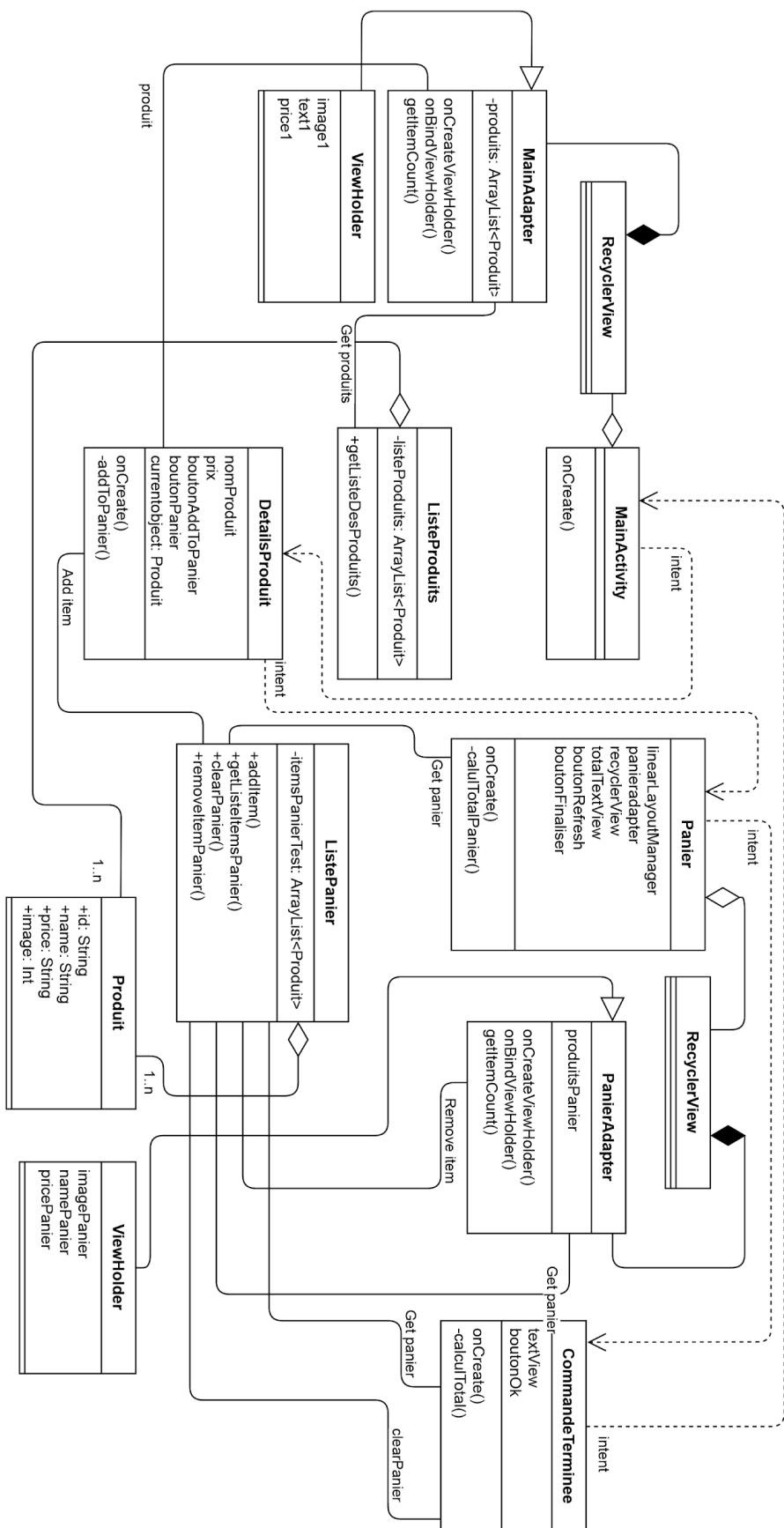
Table des matières	Page
Description du projet	2
Diagrammes UML	3
Screenshots de l'application	4

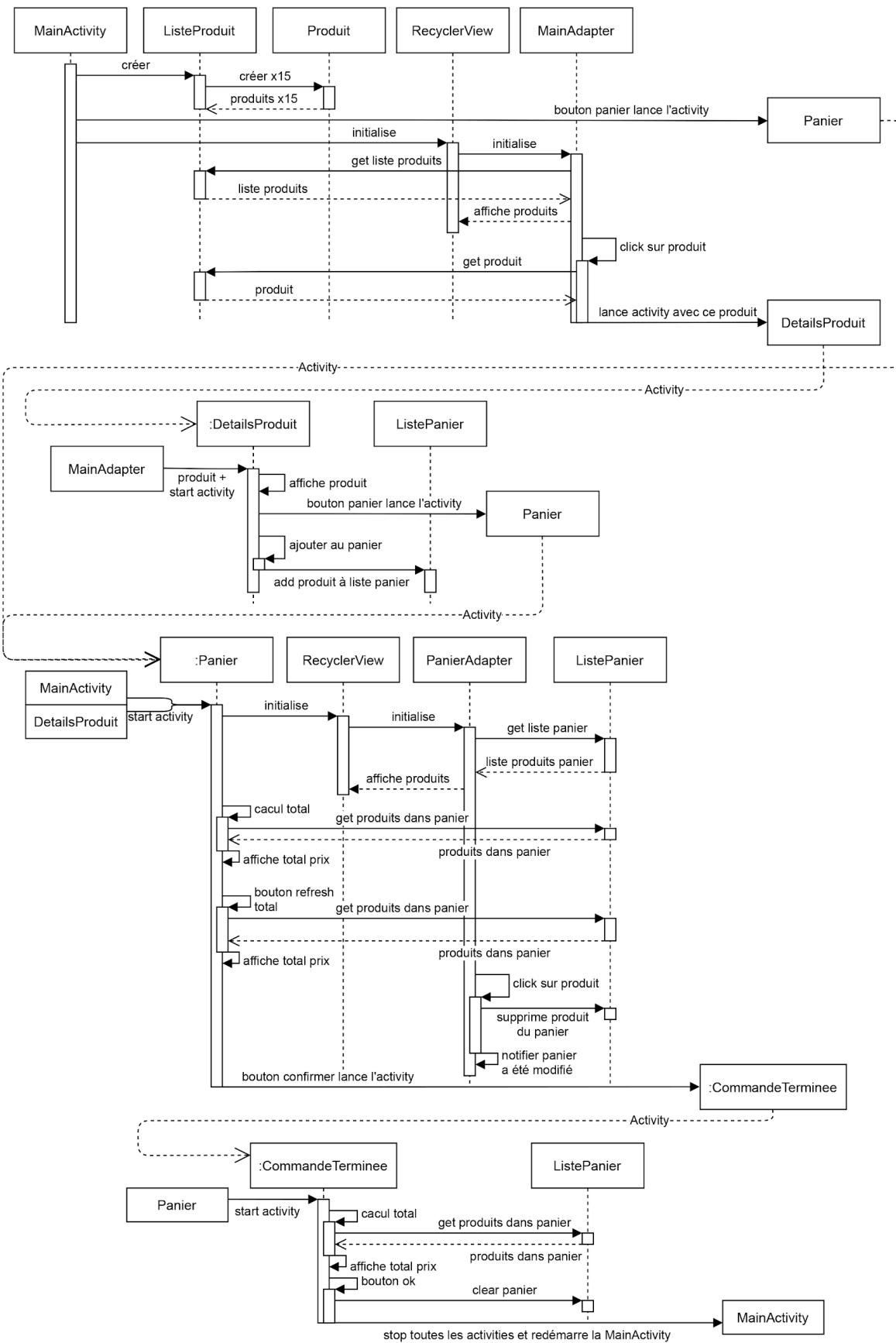
Description du projet

La première idée pour exploiter au mieux la programmation orientée objet fut un jeu, plus précisément, une bataille navale. Celui-ci n'aurait fonctionné qu'avec un seul joueur, il positionne les bateaux et l'ordinateur viserait ensuite d'une manière hasardeuse afin de toucher les bateaux. La partie se finit une fois que l'ordinateur a épuisé tous ses coups de canon. Par crainte de manque de temps suite au nombreuses recherches non fructueuses afin de mettre au point ce type d'application, nous nous sommes donc rabattu vers une application d'E-commerce. Celles-ci sont aussi plus fortement présentes sur le marché donc mieux documentées. L'application créée permet de visualiser tout un tas d'articles différents, d'identifier leurs prix et ensuite de les ajouter au panier pour procéder à un achat. Dès l'ajout d'un article dans le panier, on peut visualiser l'apparition d'une fenêtre pop-up annonçant le fait que l'article ait bien été ajouté au panier. L'accès au panier peut se faire dans toutes les situations, que l'on se trouve dans les détails d'un article ou sur la fenêtre montrant tous les objets en vente. Pour supprimer un article du panier il suffit de cliquer sur celui-ci, il faut alors ensuite cliquer sur le bouton recalculer le total. La fonctionnalité refresh (recalculer le total) permet de mettre à jour le prix total affiché de la commande en fonction des produits qui s'y trouvent. On peut enfin confirmer notre commande, puis appuyer sur OK ce qui videra le panier et nous ramènera à l'écran principal de l'application.

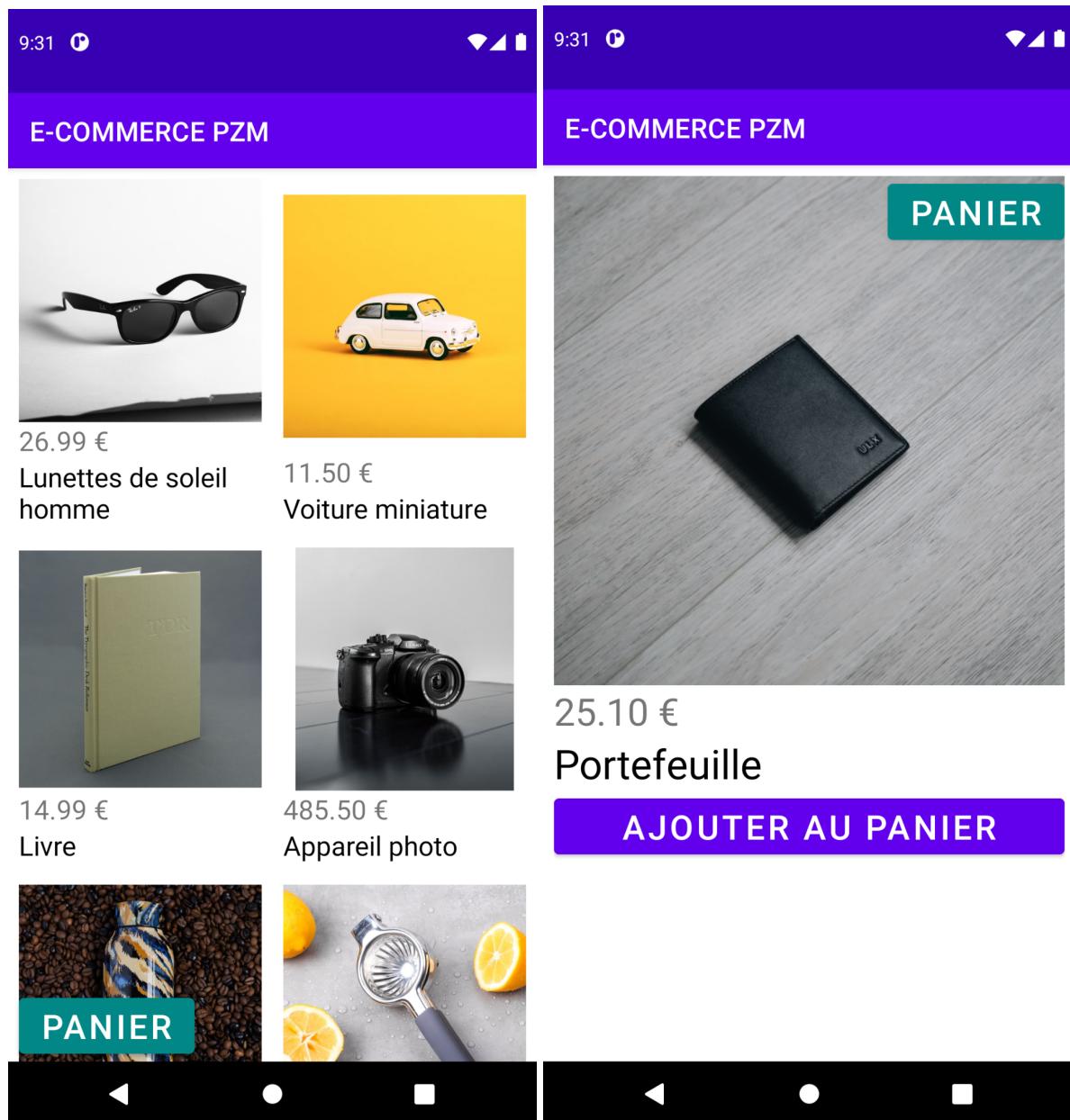
Le diagramme UML de séquence est séparé en 4, un pour chaque activity. Ceci permet de rendre ce diagramme plus clair et lisible.

Diagrammes UML



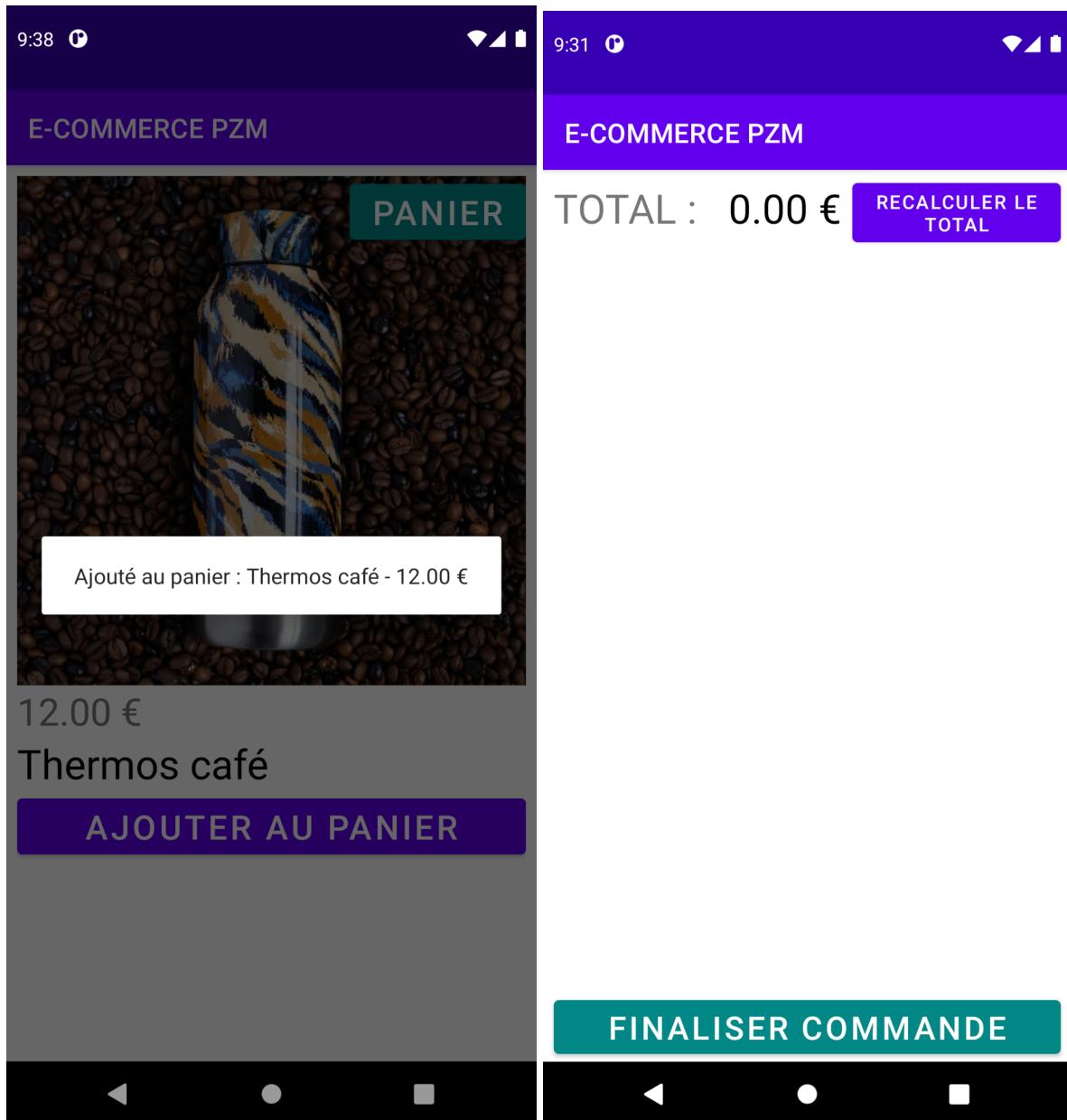


Screenshots de l'application



Ecran d'accueil

Ecran détails d'un produit



**Pop up de confirmation d'ajout
au panier**

Ecran panier (vide)

The image consists of two side-by-side screenshots of a mobile application interface.

Screenshot 1 (Left): E-commerce Cart Screen

- Header:** E-COMMERCE PZM
- Total:** TOTAL : 83.06 €
- Recalculate Total:** RECALCULER LE TOTAL
- Items:**
 - 25.10 € Portefeuille (Image: black wallet)
 - 25.00 € Vin rouge (Image: bottle and glass)
 - 4.99 € Stylo (Image: two pens)
 - 4.99 € Stylo (Image: two pens)
 - 7.99 € Presse à citron (Image: citrus squeezer and lemons)
 - 14.99 € Livre (Image: book)
- Buttons:** FINALISER COMMANDE (Teal button) at the bottom left, and a navigation bar at the bottom with icons for back, home, and recent apps.

Screenshot 2 (Right): Confirmation Screen

- Header:** E-COMMERCE PZM
- Text:** Merci pour votre commande de 83.06 €
- OK Button:** A teal button labeled OK in white text.
- Navigation Bar:** A black navigation bar at the bottom with icons for back, home, and recent apps.

Ecran panier (rempli)

Ecran commande confirmée