

**Documentation technique**



Informations   :

|  |  |
| --- | --- |
| Nom du projet | PictsManager |
| Type de document | Documentation technique |
| Date |  |
| Version |  |
| Mots-clés | Architecture – Fonctionnement – Technologies - Diagrammes |
| Auteurs | - LA Richard - BOBARD Pierre - LUDGWIG Axel - ZHIGANG Peng |

Rédaction et modification   :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Version | Date | Nom | Description |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Tables des matières   :

1. Résumé du document…………………………………………………………………………………………4
2. Rappel sur le fonctionnement de l’application………………………………………………5

2.1 - Description de l’application……………………………………………………………………………….5

2.2 Architecture globale…………………………………………………………………………………………….5

2.3 Technologies utilisées …………………………………………………………………………………………6

2.4 Modèle de données……………………………………………………………………………………………..6

1. API…………………………………………………………………………………………………………………………..7
2. L’application mobile……………………………………………………………………………………………7

4.1 Architecture ……………………………………………………………………………………………………….7

4.2 Design de l’application mobile…………………………………………………………………………….8

1. Résumé du document   :

Ce document est la documentation technique officielle de l’application mobile PictsManager du projet T-DEV-800, Il est divisé en deux parties :

– La documentation technique du serveur : Base de données et routes.

– La documentation technique de l'application mobile fonctionnant sur Android.

2. Rappel sur le fonctionnement de l’application :

2.1 Description de l’application

Notre Projet a pour but la création d'une application mobile et un serveur qui prend et stock les photos. Cette application est destinée au grand public

Plus que la prise de photos, elles doivent être compressées avant d’être envoyées dans le back, elle permettra à l’utilisateur d’effectuer diverses actions sur la base de données :

* RAJOUTER ACTIONS

2.2 Architecture globale

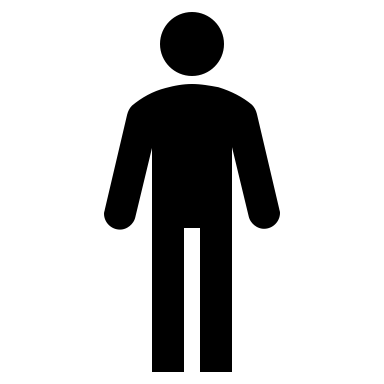
Base de données

Serveur

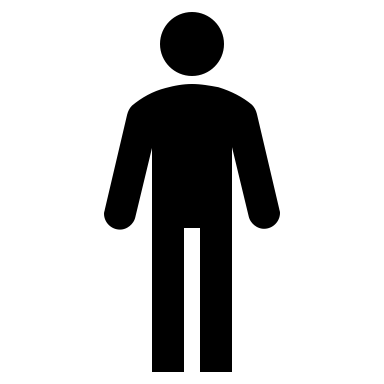
Application Mobile Kotlin

Serveur :

Java



**Notre équipe**



**Utilisateur**

2.3 Technologies utilisées

* Le backend de l’application est codé en **Java Spring boot**
* Le Frontend de l’application est codé en **Kotlin** car il permet le gain en ligne de code, de rendre le code plus lisible et facilement maintenable
* La base de données de l’application est **MYSQL** car il dispose d’une excellente flexibilité, d’excellentes performances et est simple à répliquer

2.4 Modèle de données

3. API :

Sa fonction principale est de transmettre les informations du serveur sur l’application mobile, de telle sorte que l'utilisateur puisse les modifier à distance. Cette API est privée et uniquement accessible par un client authentifié.

C'est une API REST pouvant utiliser indifféremment XML ou Json comme format de données.

Voici une liste rapide des actions possibles, avec leur URL REST, les verbes HTTP utilisables et les formats servis

API DOCUMENTATION

4. L’application Mobile :

4.1 Architecture :

L’application mobile procure à son utilisateur la possibilité de réaliser diverses actions directement sur l’application client, telles que :

* FONCTIONNALITE

4.2 Design de l’application mobile

Captures d’écran de l’application Mobile