

Introduction :

Dans le cadre du cours de projet mobile, une application Android nous a été demandée d'être créé, vis-à-vis de la thématique de l'application mon choix c'est naturellement porté vers une application de Delivery Food (une application de livraison de nourriture), l'application se nomme miam ,elle a pour but de simuler une livraison de n’importe quel type de nourriture entre un client sur l'application et un restaurant ou un magasin. Elle proposera également une rubrique recette afin d'inciter l'utilisateur à l'achat des produits alimentaires autres que la nourriture fast fast-food(achat de légume, fruits, etc.)

Feedback :

Au cours de la dernière rencontre, la structure globale des rapports à étaient approuvés ainsi que leur contenue, une suggestion d'un system de "PORT/Card" a été émise vis-à-vis des items à incorporer dans l'application, cependant le rapport devrait contenir également certains passages explicitant certaines difficultés rencontrées voire certaines modifications des outils, tels que l'émulateur modifié et personnalisé.

Description de l’état actuel du projet :

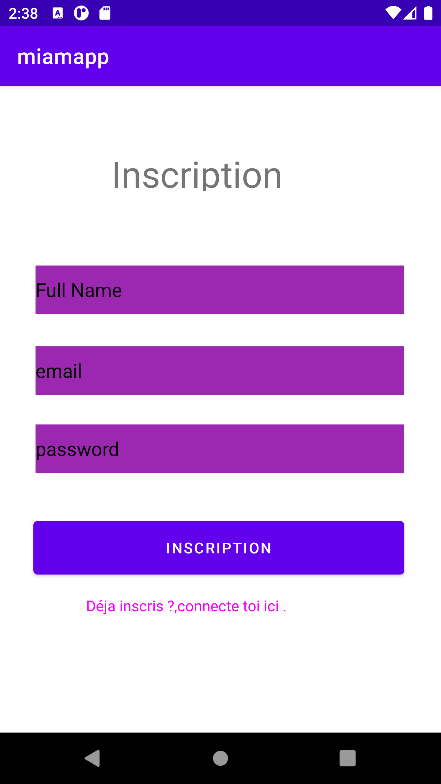
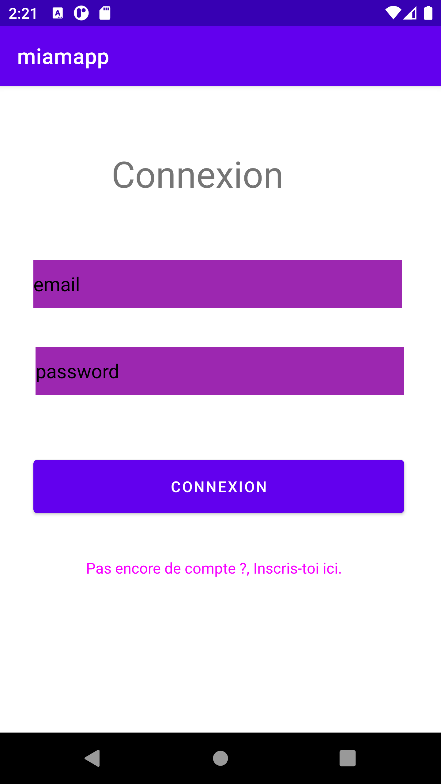
Le projet est actuellement terminé à 90 % , tout les fenêtres ainsi que les interactions complexes ont été gérer, une refonte de la charte graphique a été également faite, toutes les parties de l'application ont été créé, les modifications seront vue en detail et énumérer à la suite de ce paragraphe point par point :

1. Un écran splash (animation au lancement de l'application) présentant les couleurs ainsi que le logo de l'application a été implémenter et est fonctionnel :

Ecran splash : Page d’accueil de l’application :



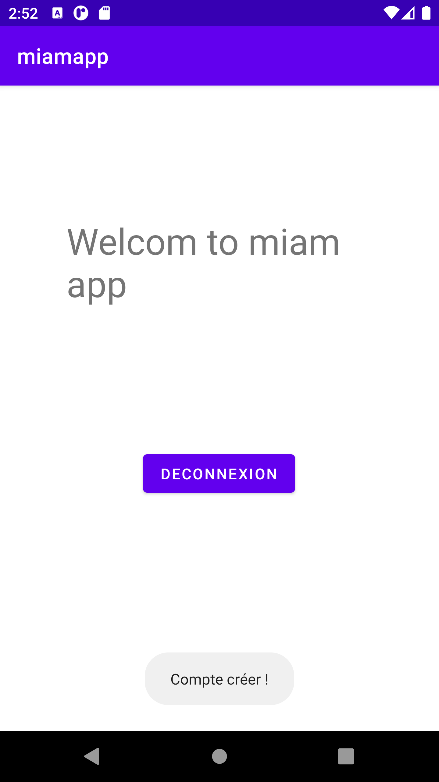
1. Un system de login et d'inscription a été établie tout en respectant certaines contraintes (mot de passe supérieur à 6 caractères, impossible de s'inscrire si un champ de texte est vide, etc.), possibilité de switcher entre les deux fenêtres en cliquant sur le texte en bas de page, en fonction du besoin spécifique (ici texte en rose) :

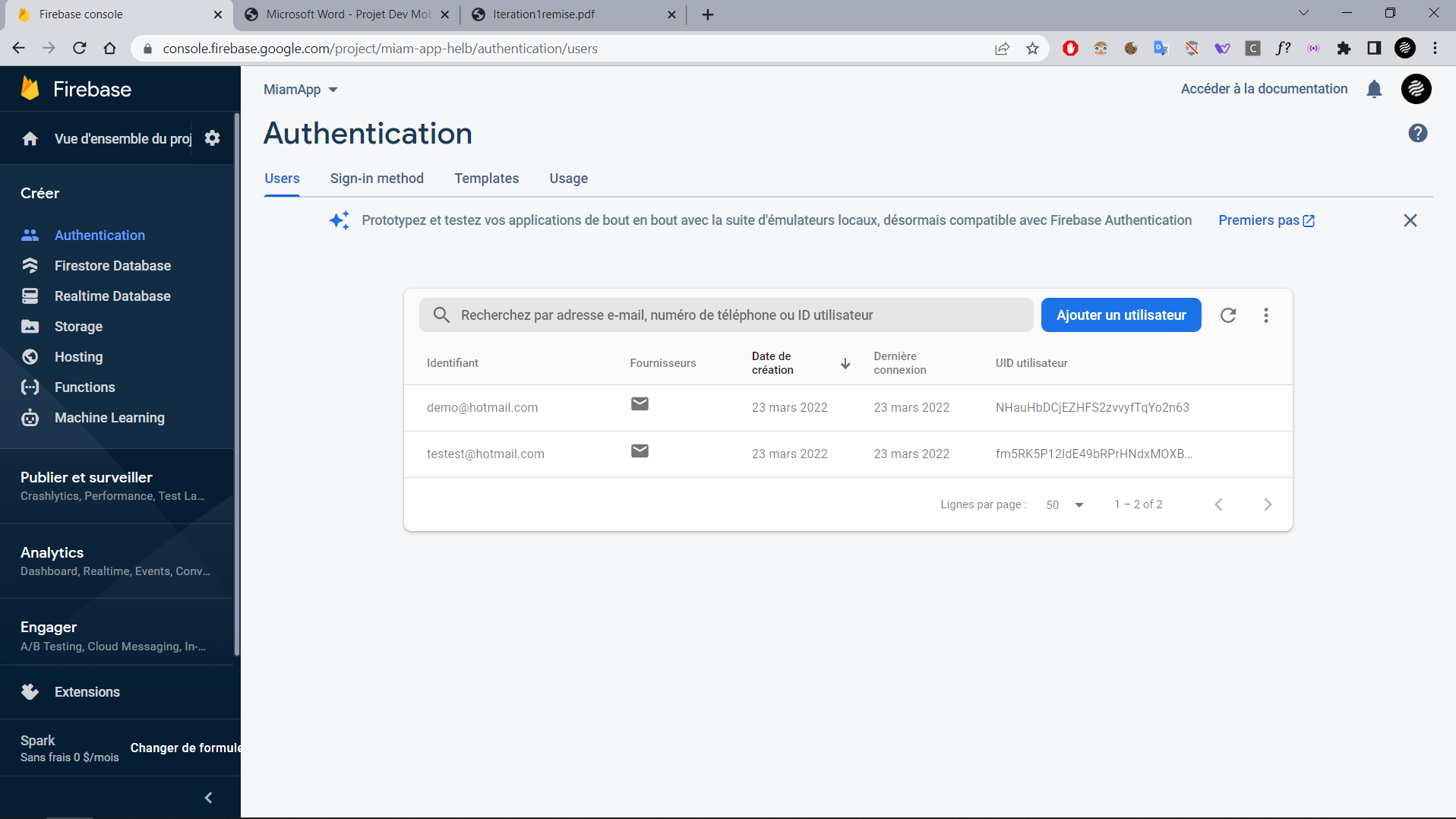


1. Gestion des données à travers une base de données :

L'application est connectée à une base de données firebase, les comptes créer ainsi que ceux déjà existant sont stockés dans la base de données, les system de login et d'inscription sont fonctionnels . de plus si un utilisateur s'est déjà connecté à l'application, celle-ci se connectera automatiquement sans qu'il ne doive s'identifier à nouveau.

Démonstration :





Explication :

Lorsqu'un utilisateur souhaite s'inscrire, il entre son email, un nom ainsi qu'un mot de passe, si l'opération est réussie, il est automatiquement redirigé vers une page qui sera la page d'accueil de l'application avec toutes les recettes et la nourriture à acheter, un toast sera généré avec un message adéquat (comme ici, " compte créer !") de plus la base de données se met bien à jour avec le nouveau compté ajouté.

1. Liaison a l'api spoonacular :

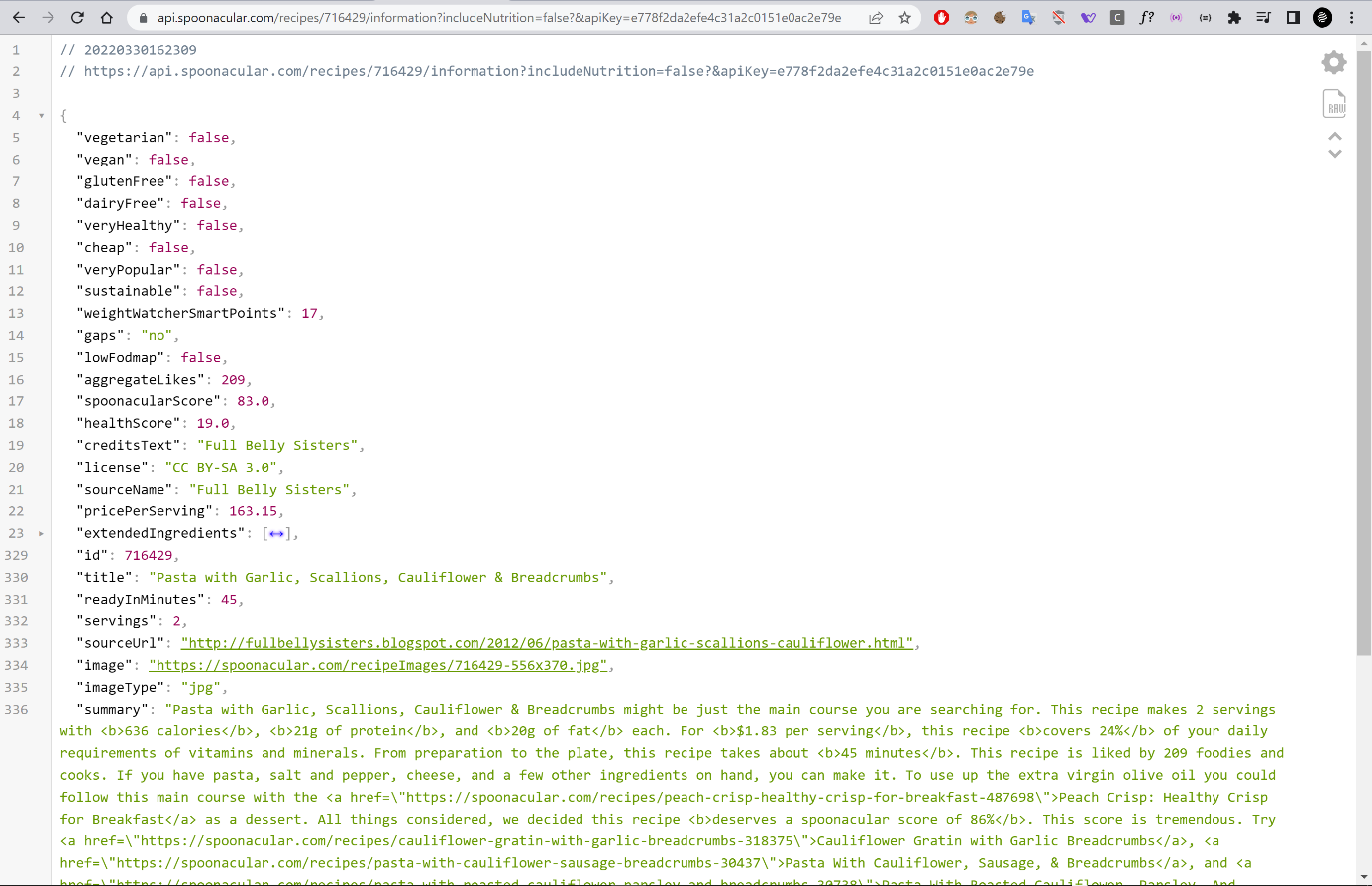
Suite à une connexion voire inscription, l'utilisateur est redirigé vers un écran qui dispose déjà d'un élément de l'api,ici il présente une recette du jour.



Explication :

L'api spooncular génère un fichier json en fonction d'une requête ici par exemple : https://api.spoonacular.com/recipes/716429/information ? includenutrition=false?, celle-ci retourne une recette ainsi que toutes ses informations , pour pouvoir l'utiliser il faut au préalable être inscrit sur le site de l'api afin d'avoir un token pour accéder à l'information, l’url se présentes alors comme suit <https://api.spoonacular.com/recipes/716429/information?includeNutrition=false?&apiKey=e778f2da2efe4c31a2c0151e0ac2e79e>.

(screen de l’url de la page)



Ensuite, il suffit de récupérer les informations voulues à l'aide de l'URL, l'outil volley ici a été utilisé afin d'exécuter la requête GET suivie de l'URL, tout en spécifiant la partie de l'objet json voulut, ici le titre de la recette est demandé.

Documentation de volley : [Volley](https://google.github.io/volley/)

Conclusion :

Pour conclure l'application prend de plus en plus forme, les fonctionnalités de base ont été implémenter tout en respectant les contraintes du projet, une familiarisation avec ce type de technologie est notable ainsi qu'une amélioration avec la prise en main de l'ide android studio malgré une nécessité de ressource exorbitante et donc par conséquent une certaine latence au niveau du temps de programmation, le projet est bien engagé.

Lien git de l’application : [Git](https://github.com/MarwaneAlh/Mobile1)