

Matthew Hixon  
Céline de Roland

## TP MOBILITE

### PRÉSENTATION

#### 1) Présentation générale

Le classeur de communication contient des cartes :

- Certaines représentent une catégorie de mots (elles renvoient vers une autre page du classeur). Nous les nommerons des CategoryCard (Category AbstractCard)
- Les autres représentent un mot à ajouter à la phrase. Nous les appellerons FinalCard (Final AbstractCard)

L'utilisateur doit pouvoir naviguer à travers les pages du classeur et choisir des FinalCard pour construire une phrase.

#### 2) Fonctionnalités

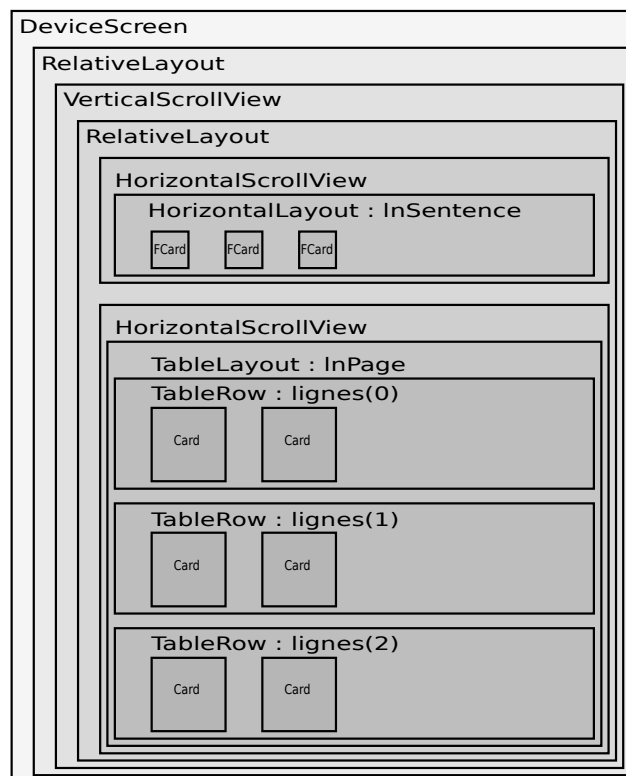
Fonctionnalités obligatoires :

En tant qu'utilisateur, je peux voir les catégories	OK
En tant qu'utilisateur, je peux cliquer sur une catégorie et voir toutes les cartes correspondantes	OK
En tant qu'utilisateur, je peux cliquer sur une carte afin de l'ajouter à ma phrase	OK
En tant qu'utilisateur, je peux retirer des cartes de ma phrase	OK
En tant qu'utilisateur, je peux revenir en arrière sur un choix de catégorie	OK
En tant qu'administrateur, je peux ajouter une carte (catégorie ou feuille)	OK
En tant qu'administrateur, je peux supprimer une carte ( et récursivement toutes les cartes contenues dans la catégorie si c'est une carte catégorie)	OK

Fonctionnalités supplémentaires :

En tant qu'administrateur, je peux mettre à jour l'ensemble de cartes et d'images à partir du web.	NON
En tant qu'administrateur, je peux uploader l'ensemble de cartes et d'images sur le web.	NON
En tant qu'administrateur, je peux ajouter des images de ma carte SD dans l'application.	NON
En tant qu'administrateur, je peux peupler la base de données à partir d'un fichier texte.	OK

### 3 ) Organisation de la page MainActivity



### 4 ) Navigation dans l'application

Dans l'activité principale, nous prévoierons 4 boites de dialogues :

- Boîte de dialogue indiquant le nom de d'une carte lorsqu'on clique longtemps dessus, et permettant de supprimer la carte
- Formulaire d'ajout d'une carte
- Accès à l'activité d'administration ( importer / exporter la base de données )
- Accès à l'activité Texte d'aide expliquant à l'utilisateur comment utiliser l'application

## ORGANISATION DU CODE DE L'APPLICATION

### 5) Les cartes

Nous utiliserons le pattern Composite pour représenter les cartes. Nous aurons donc la classe abstraite `AbstractCard` (composant), héritée par les classes concrètes `FinalCard` (élément) et `CategoryCard` (composite).

Nous prévoyons une base de données SQLite pour enregistrer les cartes :

Id	Titre	Image	Id_parent
0	Root	Root	0
1	Urgent	urgent	0
2	Aliments	alimentation	0
3	Besoin d'aide	aide	1
4	Viandes	viandes	2
5	Steack Haché	steak	4

Nous pouvons prévoir un fichier initial de type json pour alimenter la base de données au départ :

```
{
  "titre": "root",
  "image": "root",
  "enfants": [
    {
      "titre": "Urgent",
      "image": "urgent",
      "enfants": [
        {
          "titre": "Besoin d'aide",
          "image": "aide",
          "enfants": []
        }
      ]
    },
    {
      "titre": "Alimentation",
      "image": "alimentation",
      "enfants": [
        {
          "titre": "Viande",
          "image": "aide",
          "enfants": [
            {
              "titre": "Steack haché",
              "image": "steaks",
              "enfants": []
            },
            {
              "titre": "Veau",
              "image": "veau",
              "enfants": []
            }
          ]
        }
      ]
    }
  ]
}
```

Finalement, nous avons préféré un fichier texte en raison du manque de temps à la fin du développement. Le fichier texte contient les lignes de la base de données, séparées par le caractère `&`, chaque ligne étant représentée par la liste des champs séparés par des `-`

A la racine du répertoire fourni, vous pouvez trouver le fichier `classeurComConfig.txt`. Vous pouvez copier ce fichier à la racine du système de stockage de votre périphérique. Ensuite vous pouvez faire Admin → Importer pour récupérer la base de données exemple créée par nos soins.

## 6 ) La gestion de la base de données

L'ouverture de la base de données se fait dans l'activité principale, puis on la passe à une classe DBGestionnaire, qui se charge de la gérer.

## 7 ) Listeners

Nous prévoyons les interactions suivantes avec l'utilisateur :

- Clic sur une carte →
  - Si c'est une feuille : ajout de cette carte dans la phrase et retour à la racine.
  - Si c'est une catégorie : descendre dans cette catégorie (ie aller à la page de classeur correspondante)
- Clic long sur une carte → afficher dans une boîte de dialogue le titre de la carte, et propose sa suppression.
- Clic sur le bouton ajouter → enregistrer la carte précisée dans le formulaire dans la catégorie courante.
- Clic sur le bouton admin → Affichage de l'activité d'administration avec 2 propositions :
  - Importer la base de données (depuis le fichier classeurComConfig.txt placé à la racine du système de stockage du périphérique)
  - Exporter la base de données (depuis le fichier classeurComConfig.txt placé à la racine du système de stockage du périphérique)
- Clic sur le bouton aide → afficher une activité expliquant à l'utilisateur comment se servir de l'application.
- Clic sur le bouton retour → remonte à la catégorie mère
- Clic sur le bouton annuler → enlève le dernier mot de la phrase