

INTERFACES POUR GESTION DE COMMANDES

CARREZ N. – DESERT L.
JUIN 2018

INTRODUCTION

Cahier des charges :

- La solution doit être disponible sur les plateformes :
 - ANDROID
 - STM32
- Mettre en place un système de panier.
- Afficher des images qui correspondent aux produits.

Contexte :

- Une entreprise emploie des personnes en difficulté.
- Ces personnes ont besoin d'une application pour les aider.
- Cette application doit gérer une liste de course.

INTRODUCTION

Répartitions des tâches

Nom de la tache	Date debut	Date fin	14/05 - 20/05							21/05 - 27/05							28/05 - 03/06							04/06 - 10/06							11/06 - 17/06							18/06 - 24/06																																									
			L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D																																			
PROJET	14-mai	22-juin																																																																													
ANALYSES	14-mai	15-mai																																																																													
Decouvertes des logiciels																																																																															
Definition du fonctionnement																																																																															
Design de la UI																																																																															
CONCEPTION	16-mai	13-juin																																																																													
Programmation de la UI																																																																															
Programmation du comportement																																																																															
Gestion de liste dynamique																																																																															
Gestion du bluetooth																																																																															

Nom de la tache	Date debut	Date fin	14/05 - 20/05							21/05 - 27/05							28/05 - 03/06							04/06 - 10/06							11/06 - 17/06							18/06 - 24/06																																									
			L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D																																			
PROJET	14-mai	22-juin																																																																													
ANALYSES	14-mai	15-mai																																																																													
Definition du fonctionnement																																																																															
Design de la UI																																																																															
Decouvertes des logiciels																																																																															
CONCEPTION	16-mai	13-juin																																																																													
Gestion de la liste de produits																																																																															
Affichage et interractions produit																																																																															
Gestion du bluetooth																																																																															
Importation de liste																																																																															

SOMMAIRE

- FONCTIONNEMENT
- DESIGN DE LA UI
- LES Uis
- Les spécifités
- CONCLUSION

FONCTIONNEMENT

ENTREES

○ Liste de courses

Idée de protocole :

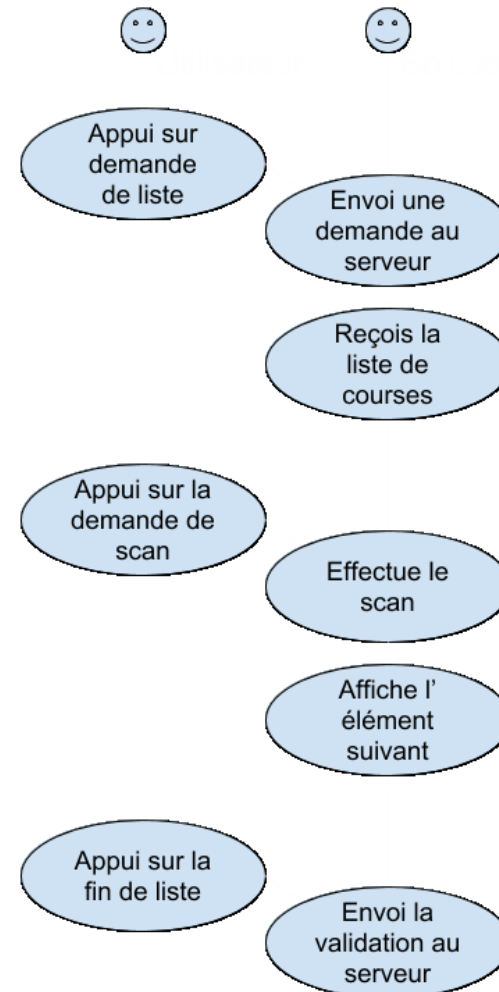
[numéro de commande][taille de la commande] +
{
[nom de l'article][code barre de l'article]
[informations sur l'article]...
}

SORTIES

○ Retour de la commande

Idée de protocole :

[numéro de commande][statut de la commande]



DESIGN DE L'UI

TROIS PARTIES

○ « Liste de Produits »

Liste de 4 produits

Boutons de navigation

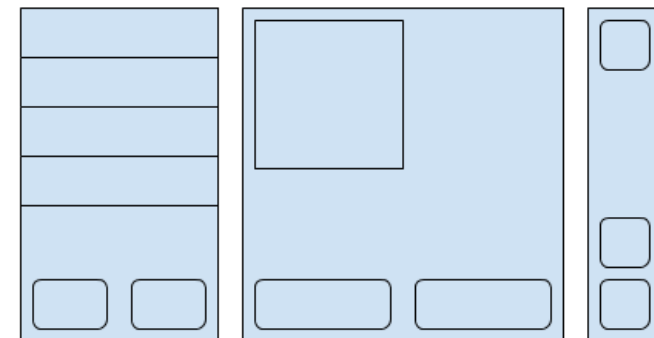
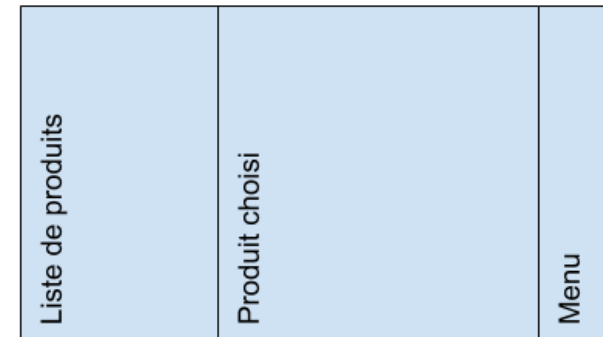
○ « Produits Choisis »

Informations sur le produit

Boutons scan et sold-out

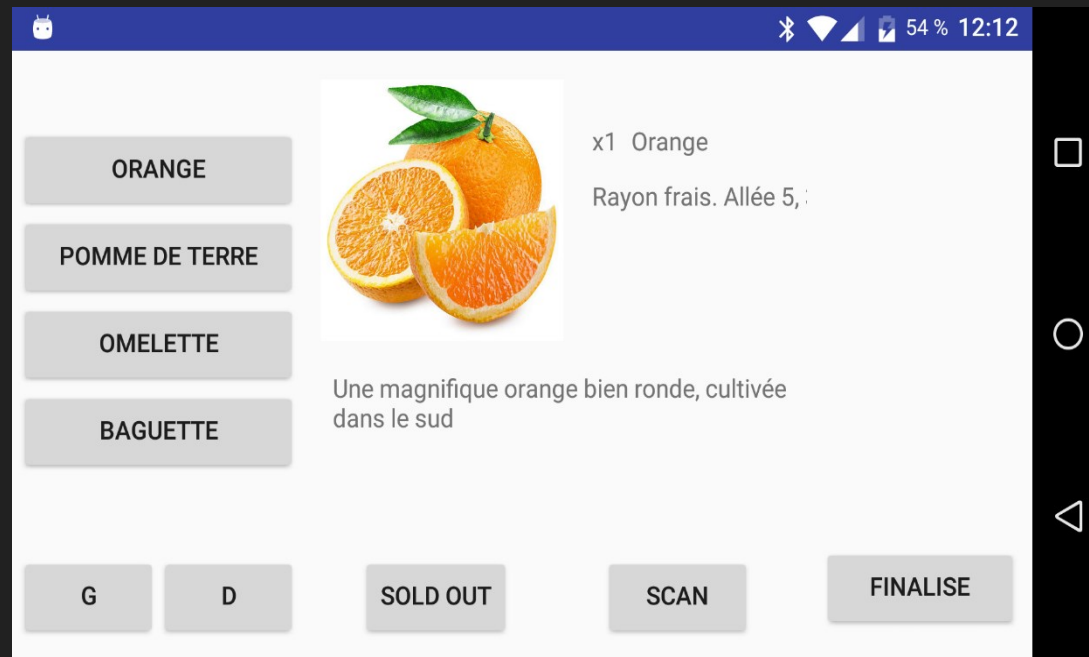
○ « Menu »

Boutons Options, Bluetooth et Finalisation



LES UIs

ANDROID



STM32



Spécificités – ANDROID

Finalité : Liste Dynamique

- Utiliser une *ArrayList*
 1. Déclarer la *ArrayList* avec classe associée
 2. Ajouter un élément à la liste
 3. Lire un élément de la liste
 4. Retirer un élément de la *ArrayList*

Validé



Finalité : Lecture de fichiers

- Utiliser un fichier .txt
 1. Créer le fichier
 2. Transférer le .txt sur le téléphone
 3. Lire le fichier avec *ReadList()*
 4. Ajouter le contenu dans la liste

Non validé

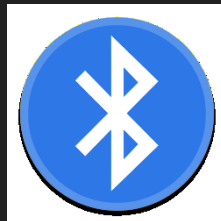


Spécificités – STM32

Finalité : Communication Bluetooth

- Ouvrir une connexion UART
 1. Paramétrer la liaison
 2. Initialiser l'UART
 3. Pinger le module Bluetooth
 4. Paramétrer le module
 5. Echanger avec le module

Non validé



Finalité : Liste Dynamique

- Créer un tableau dynamique
 1. Définir la structure
 2. Créer un pointeur vers la structure
 3. Allouer la mémoire au tableau
 4. Initialiser le tableau avec les valeurs

Validé



CONCLUSION

Avancement du projet

Projet non mené à bien

1. Grosses difficultés sur le Bluetooth (Android ET STM32)
2. Problèmes matériels (Module Bluetooth ET Testeur)
3. Problèmes de mémoires (Android ET STM32)

Comparatif

Résultat différent de l'attendu.

Parties programmation et Bluetooth plus longues que prévues.

Mais la base est solide et peut être réutilisée.