# MAIN ACTIVITY

C’est ici que se situe la principale partie du code de l’application.

## Attributs

### Int page

« page » est la page de la liste des produits sur laquelle l’utilisateur se trouve actuellement, elle ne peux pas et ne doit pas aller en dessous de 0

### Int selectedItem

« selectedItem » est le produit actuellement sélectionné, on préférera modifier cette valeur uniquement lorsque l’on appuie sur un des boutons de la liste correspondant à un produit

### String text

« text » sers pour la fabrication de chaines de caractères, Android n’appréciant pas les concaténations en même temps que la modification d’une valeur

## Méthodes

### private void printProduct(int selectedItem, TextView productName, TextView productDescription, TextView productQuantity, TextView productPlace, ImageView productImageView)

Cette méthode écrit toutes les informations sur le produit selecteItem dans les différents textViews au centre de l’écran

### private void printProductButton(int selectedItem, Button button)

Cette méthode met à jour l’affichage du bouton liste choisi. Si le bouton renvoie sur un produit qui n’existe pas le bouton est désactivé. S’il est en rupture de stock le bouton deviens rouge. Si la quantité restante du produit est à 0 le bouton deviens vert.

### private void ReadList()

Cette méthode efface la liste actuelle de produits, lit un fichier texte nommé command\_list.txt dans la mémoire et en tire les informations d’une nouvelle liste de produits.

### public static String[] Load(File file)

Cette méthode charge le fichier « file » et lis son contenu, puis renvoie son contenu sous forme d’un tableau de String.

# PRODUCT CLASS

La classe Product est utilisée exclusivement pour stocker les informations disponibles sur un produit faisant partie de la commande à remplir. Elle contient un total de 3 **int**, 3 **String** et 1 **boolean**.

## Attributs de la classe Product

### String name

« name » est le nom du produit

### String description

« description » est la description du produit

### String place

« place » est l’endroit où est situé le produit dans le magasin

int quantity

« quantity » est la quantité restante commandée

### int barcode

« barcode » correspond à la valeur numérique du code-barre du produit

### int imgId

« imgId » correspond à l’id de l’image utilisée pour représenter le produit, ces images devraient se trouver dans le répertoire res/drawable du projet android et leur id peut être récupéré sous le nom R.drawable.*monImage*

### boolean soldOut

« soldOut » représente une rupture de stock, où « true » est l’état où le produit n’est plus disponible

## Méthodes de la classe Product

### public void setAttribut(type valeur)

Cette méthode donne à l’attribut « attribut » la valeur « valeur ». « type » correspond au type de la valeur que l’on souhaite modifier.

### public type getAttribut()

Cette méthode renvoie une valeur du type de l’attribut « attribut ».