

UnivMap

Damien LAOUSSING, Dylan CHERRIER, L3 informatique

1^{er} mai 2021

Résumé

UnivMap est une application mobile iOS et Android destinée aux nouveaux étudiants afin de les aider à se repérer au sein de l'Université de la Réunion.

1 Introduction

Dans le cadre du projet de l'unité d'enseignement "Développement pour Mobiles", nous avons décidé de développer une application iOS et Android, visant les nouveaux étudiants de l'Université de la Réunion.

Beaucoup d'étudiants découvrant leur nouveau campus, sont souvent perdu pour trouver leur cours. Par conséquent, ils arrivent généralement en retard et perdent ainsi leur qualité d'apprentissage. Aujourd'hui, afin de répondre au besoin de ces nouveaux étudiants, nous allons vous présenter l'application UnivMap.

Dans un premier temps, nous verrons une description générale de l'application, puis nous analyserons l'architecture du code. Ensuite, nous aborderons les difficultés rencontrées durant le développement du projet pour enfin terminer par une conclusion.

2 Description générale de l'application



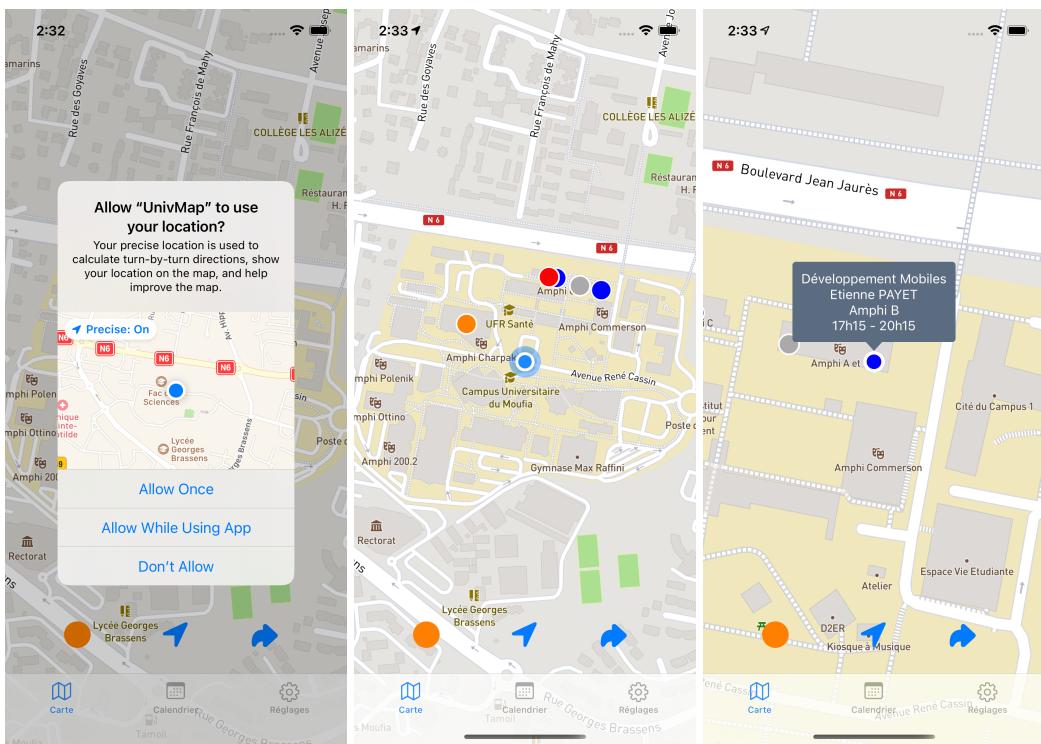
L'application possède trois onglets : la carte de l'Université, le calendrier des cours ainsi que des options. La carte intègre des fonctionnalités permettant l'affichage des enseignements sous formes de cercle coloré. De plus, des boutons sont à la disposition de l'utilisateur afin de parcourir automatiquement ces cercles. Le calendrier permet d'afficher sous forme d'une liste le planning de l'étudiant. Les options inclus la possibilité de changer la langue et la couleur du fond de l'application.

L'application utilise principalement la carte de l'API *Mapbox* [3] développé par l'entreprise du même nom sur les bases du logiciel libre et sur les données d'*OpenStreetMap* [4]. La persistance de donnée de notre application est gérée par le système interne, mais aussi par la plateforme de Google, *Firebase* [2].

2.1 Présentation de la carte et annotations des points

Tout d'abord, UnivMap requiert une connexion internet afin de géolocaliser son utilisateur mais aussi pour récupérer des données indispensables à son fonctionnement (carte, liste des cours, ect...). Au lancement, l'utilisateur se retrouve sur l'onglet de la carte et voit toutes les positions des cours. En cliquant sur l'un d'eux, un pop-up apparaît affichant les informations du cours (nom du cours, nom de l'enseignant, salle et horaire).

- Point bleu : les marqueurs de couleur bleus représentent la position des cours qui n'ont pas encore commencé.
- Point orange : le marqueur de couleur orange représente la position du cours qui commencera dans moins de deux heures.
- Point rouge : le marqueur de couleur rouge représente la position du cours qui a déjà débuté.
- Point gris : le marqueur de couleur gris représente la position du cours terminé

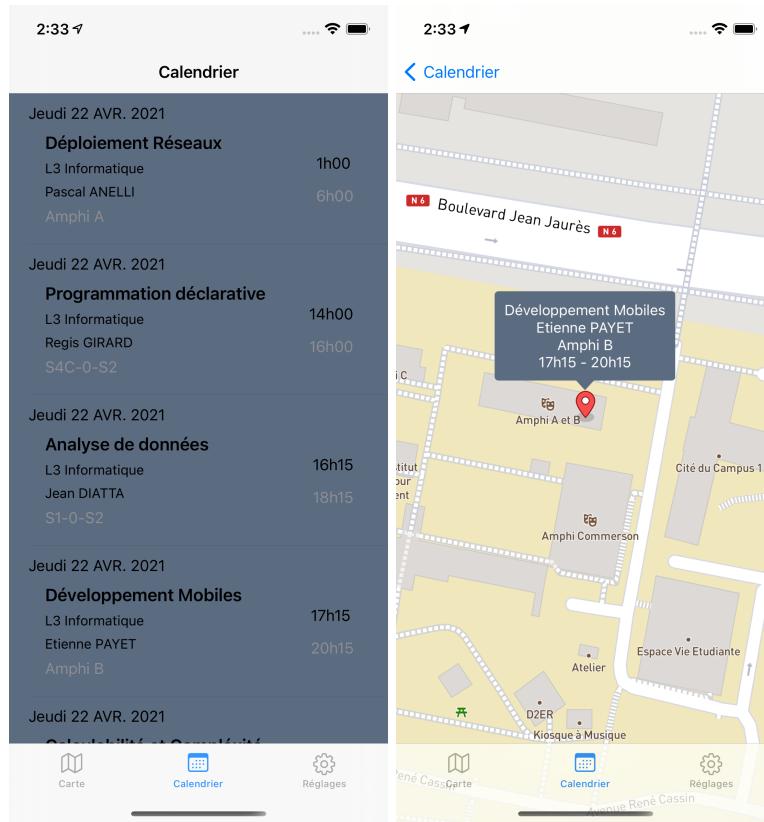


Les trois boutons du bas permet de changer la vue de la caméra :

- Bouton de gauche : permet de parcourir les cours qui débuteront prochainement
- Bouton du milieu : permet de centrer sur la position de l'utilisateur.
- Bouton de droite : permet de parcourir parmi chaque cours.

2.2 Calendrier : la liste des cours

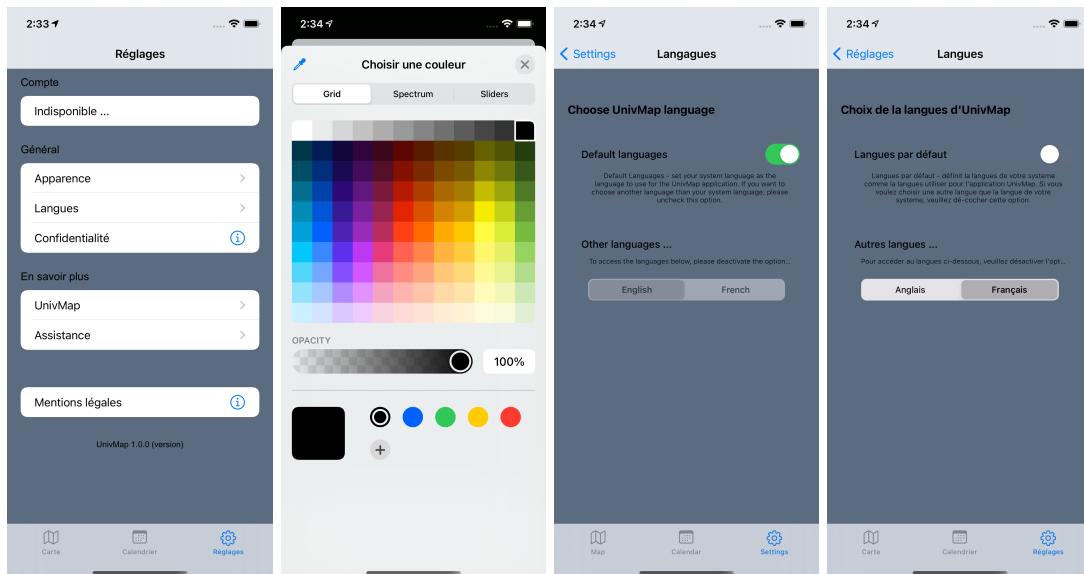
L'onglet calendrier permet l'affichage de tous les cours trier par ordre croissant selon l'heure. Pour récupérer ces données, l'application utilise *Firebase* [2], un service d'hébergement en NoSQL développé par Google. En sélectionnant le cours, l'application nous redirige vers une nouvelle vue, affichant la position exacte de celui-ci.



2.3 Présentation des paramétrages

Enfin l'onglet des paramètres de l'application, présenté sous forme de liste (générer dynamiquement), permet à l'utilisateur de mieux s'approprier l'application et d'en apprendre plus sur elle. À travers cette onglet, nous voulions encore une fois mettre en valeur notre volonté d'aider les utilisateurs, tout en leur apportant le maximum de confort. Pour cela, nous avons choisi de mettre en avant, pour cette première version d'UnivMap, les paramètres suivants :

- Le choix de la langue : la possibilité de choisir la langue de l'application est une option, qui nous semble toujours indispensable. Cette option augmente le confort certe, mais surtout permet aux publics de différentes nationalités de l'utiliser. Pour cette option, l'utilisateur a le choix entre utiliser la même langue que son appareil, ou utiliser une des langues listées ci-dessous.
- Le choix du thème de l'application : le choix du thème de l'application permet à l'utilisateur de choisir la couleur de fonds.
- L'assistance : en cas de problème, l'utilisateur est invité à contacter l'assistance par mail. Ainsi en cliquant sur "assistance", puis envoyer, il est redirigé dans une application de mail pour envoyer un mail à l'adresse qui y préfigure.
- Mais aussi les mentions légales et la confidentialité : ces deux options sont présent à titre informatif, et sont indispensable à tout application qui se veut accessible au public. Ces deux partie doivent paraître respectivement la charte de protection des données personnelles, ainsi que les CGU(conditions générales d'utilisation), etc...
- Et enfin, UnivMap : cette option est présente pour permettre l'utilisateur d'en apprendre d'avantage sur UnivMap. Notamment, le but de l'application ainsi que les développeurs ayant contribué à sa création.



3 Architecture du code

UnivMap est une application iOS et Android développer respectivement en Swift et Java.

3.1 Android

3.1.1 Java : Ouverture à la base de donnée

Cette fonction permet d'ouvrir la connexion à Firebase et de récupérer les données selon la clé. Elle retourne une liste d'objet en Callback.

```
public void getAllData(ListPlanningCallback listPlanningCallback) {
    db.collection("planning")
        .get()
        .addOnCompleteListener(new OnCompleteListener<QuerySnapshot>() {
            @Override
            public void onComplete(@NonNull Task<QuerySnapshot> task) {
                if (task.isSuccessful()) {
                    List<Planning> listLocal = new ArrayList<Planning>();

                    for (QueryDocumentSnapshot document : task.getResult()) {
                        //Log.d(TAG, document.getId() + " => " + document.getData());

                        String nom = document.getString("nom");
                        String filiere = document.getString("filiere");
                        String enseignant = document.getString("enseignant");
                        String hDebut = document.getString("hDebut");
                        String hFin = document.getString("hFin");
                        String mDebut = document.getString("mDebut");
                        String mFin = document.getString("mFin");
                        String salle = document.getString("salle");
                        String latitude = document.getString("latitude");
                        String longitude = document.getString("longitude");

                        Planning planning = new Planning(nom, filiere, enseignant,
                            hDebut, hFin, mDebut, mFin, salle, latitude, longitude);

                        listLocal.add(planning);
                    }
                    listPlanningCallback.onCallback(listLocal);
                } else {
                    Log.d(TAG, "Error getting documents: ", task.getException());
                }
            }
        });
}
```

3.1.2 Java : Choix de la langue

La première fonction permet de modifier la langue d'une chaîne de caractère et la seconde permet de récupérer la langue de l'appareil :

```

public static void setLocale(Activity activity, String languageCode) {
    Locale locale = new Locale(languageCode);
    Locale.setDefault(locale);
    Resources resources = activity.getResources();
    Configuration config = resources.getConfiguration();

    if (Build.VERSION.SDK_INT >= Build.VERSION_CODES.JELLY_BEAN_MR1) {
        config.setLocale(locale);
    } else {
        config.locale = locale;
    }
    resources.updateConfiguration(config, resources.getDisplayMetrics());
}

public static String currentLanguage(){
    return Resources.getSystem().getConfiguration().locale.getLanguage();
}

}

```

3.2 iOS

3.2.1 Swift : Ouverture à la base de donnée

Contrairement à la section 3.1.1. Le code permettant de récupérer les données en Swift sont grandement simplifier. Il n'y a aucunement besoin d'une fonction Callback pour ajouter à une liste d'objet.

```

db.collection("planning").getDocuments() { [self] (querySnapshot, err) in
    if let err = err {
        print("Error getting documents: \((err))")
    } else {

        for document in querySnapshot!.documents {
            if let nom = document.data()["nom"] as? String,           //recup data selon clé
                filiere = document.data()["filiere"] as? String,
                enseignant = document.data()["enseignant"] as? String,
                hDebut = document.data()["hDebut"] as? String,
                hFin = document.data()["hFin"] as? String,
                mDebut = document.data()["mDebut"] as? String,
                mFin = document.data()["mFin"] as? String,
                salle = document.data()["salle"] as? String,
                latitude = document.data()["latitude"] as? String,
                longitude = document.data()["longitude"] as? String{

                    self.listPlanning.append(Planning(nom: nom, filiere: filiere,
                        enseignant: enseignant, hDebut: hDebut, hFin: hFin, mDebut: mDebut, mFin: mFin,
                        salle: salle, latitude: latitude, longitude: longitude))

                (...)

            }
        (...)

    }
}

```

```

    }
}

}

```

3.2.2 Swift : Choix de la langue

Cette fonction permet de modifier la langue d'une chaîne de caractère de trois manières différentes :

- Selon la langue passé en paramètre : affiche toujours un texte dans une langue en particulier !
- Selon la langue par défaut : affiche toujours un texte dans la langue par défaut, c'est-à-dire la langue de l'appareil.
- Selon le choix de l'utilisateur : affiche le texte dans la langue choisi par l'utilisateur.

```

extension String {
    func localized(str:String?) -> String{
        if let language = str{
            let path = Bundle.main.path(forResource: language, ofType: "lproj")
            let bundle = Bundle(path: path!)
            return NSLocalizedString(self, tableName: "Localizable", bundle: bundle!, value: self, comment: "nil")
        }
        if(UserDefaults.standard.bool(forKey: "switchState")){
            return NSLocalizedString(self, tableName: "Localizable", bundle: .main, value: self, comment: "nil")
        }
        let path = Bundle.main.path(forResource: UserDefaults.standard.string(forKey: "language"), ofType: "lproj")
        let bundle = Bundle(path: path!)
        return NSLocalizedString(self, tableName: "Localizable", bundle: bundle!, value: self, comment: "nil")
    }
}

```

4 Quelques points délicats/intéressants

Durant le développement de notre application, nous avons rencontrés des difficultés concernant la prise en main de nouveaux outils de travail tels que Git. De plus, l'implémentation de l'API Mapbox et de *Firebase* [2] à beaucoup ralenti le développement sur iOS. En effet, *Firebase* [2] étant développé par Google, son importation était une épreuve sur Xcode. Afin d'installer les dépendances requises sur iOS, nous avons dû passé par le gestionnaire de dépendances *CocoaPods* [1]. Malgré toutes ces difficultés et après avoir pris en main, l'API Mapbox nous a permis de finir ce projet dans les temps. Mapbox étant très complet, possèdent ses propres classe permettant aux développeurs de l'intégrer facilement dans leurs projets. Concernant *Firebase* [2], son utilisation est plus aisée en Swift. En effet, Swift permet l'ajout de valeur dans une liste d'objet déclarer globalement. Contrairement à Java, ou il a fallu passé par une fonction callback (voir section 3.1.1) pour récupérer les données.

La traduction de l'application, en iOS révèle la puissance des extensions qui permet de rajouter des fonctions, structures, etc... Et cela même à des classes normalement inaccessibles (code sources) comme la classe String. Néanmoins, il était plus simple de gérer la traduction en Java. La gestion de la traduction et de l'apparence de l'application, nous a confronté au cycle de vie (des view/activity) des différentes plateformes. Et l'utilisation des données persistantes sous forme de couple (clé, valeur) pour enregistrer de petite donnée (préférences utilisateurs), est remarquable. Les données persistantes nous ont même permis de détecter la première fois que l'application, afin de récupérer des paramètres et exécuter du code qu'une seule fois.

4.1 UnivMap 2.0 à suivre

À la fin du développement de notre application, bien qu'elle soit fonctionnelle, certaines améliorations sont à venir, telles que l'ajout :

- du choix du planning selon la filière ;
- de notification lorsque le calendrier est modifié ;
- d'un onglet accueil avec des redirections vers d'autres plateformes de l'Université et l'affichages d'évènements ;
- de filtre sur la carte.

5 Conclusion

Enfin pour conclure le rapport, ce projet nous a beaucoup apporter en tant que développeur mobile que ce soit sur les connaissances basiques en passant par l'implémentation d'API. Le développement d'UnivMap à montré que le travail de groupe, l'entraide et la communication étaient primordial. Malgré quelque appréhension face à l'idée de l'application, notre binôme à su montré son ambition et sa persévérance d'atteindre l'objectif d'aider de nouveaux étudiants.

Références

- [1] Cocoapods. <https://cocoapods.org/>.
- [2] Firebase. <https://firebase.google.com/>.
- [3] Mapbox. <https://www.mapbox.com/>.
- [4] Openstreetmap. <https://www.openstreetmap.fr/>.