# Cahier des charges

L’application pour tablette *Android* à réaliser doit permettre à l’utilisateur de prendre une photo. Elle sera ensuite transmise au programme de reconnaissance de visage, qui déterminera ensuite si la photo appartient à une personne connue par la base de données. Par la suite, l’application pourra aussi permettre à l’utilisateur d’ajouter une personne connue dans la base de données de visages, en renseignant son nom et son prénom.

# Prototype de l’application

Dans un premier temps, nous nous sommes concentrés sur la fonctionnalité principale, à savoir la prise de photo et son envoi au programme de reconnaissance de visage.

Nous avons d’abord déterminé les différents éléments qui devront apparaître sur la tablette, et leur agencement.

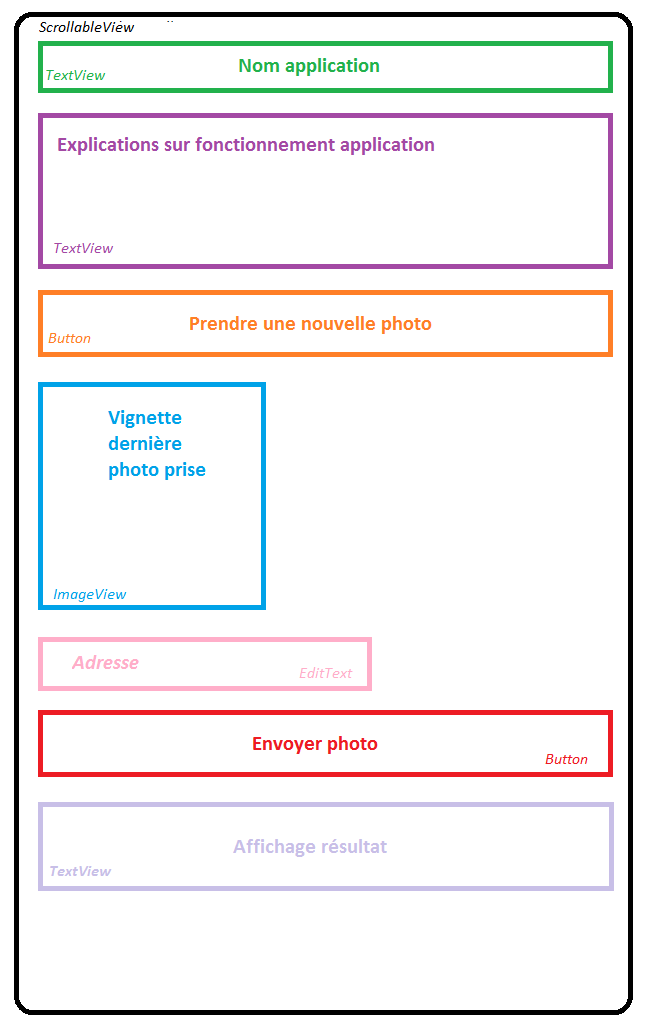


Figure 1 : Première version de l'agencement de l'application

L’application comportera donc :

* Des éléments de texte pour expliquer le fonctionnement de l’application à l’utilisateur.
* Un bouton permettant de prendre une nouvelle photo.
* Une vignette affichant un aperçu de la dernière photo, et qui par la suite permettra d’ouvrir la photo en cliquant dessus.
* Une partie « connexion » au serveur, dans laquelle l’adresse du serveur sera pré-rempli, et un bouton permettant de tester celle-ci.
* Un bouton pour envoyer la photo.
* Une zone de texte permettant d’afficher le résultat de la reconnaissance de visage.

# Implémentation

# Liens utiles

[Gestion de plusieurs tailles d’écran](http://developer.android.com/guide/practices/screens_support.html)

[Sauvegarder des données pour les recharger dans l’activity](http://www.techotopia.com/index.php/Saving_and_Restoring_Activity_State_in_Android_Studio#Saving_Dynamic_State) (par exemple pour conserver l’image lorsque l’écran change d’orientation)