# 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.

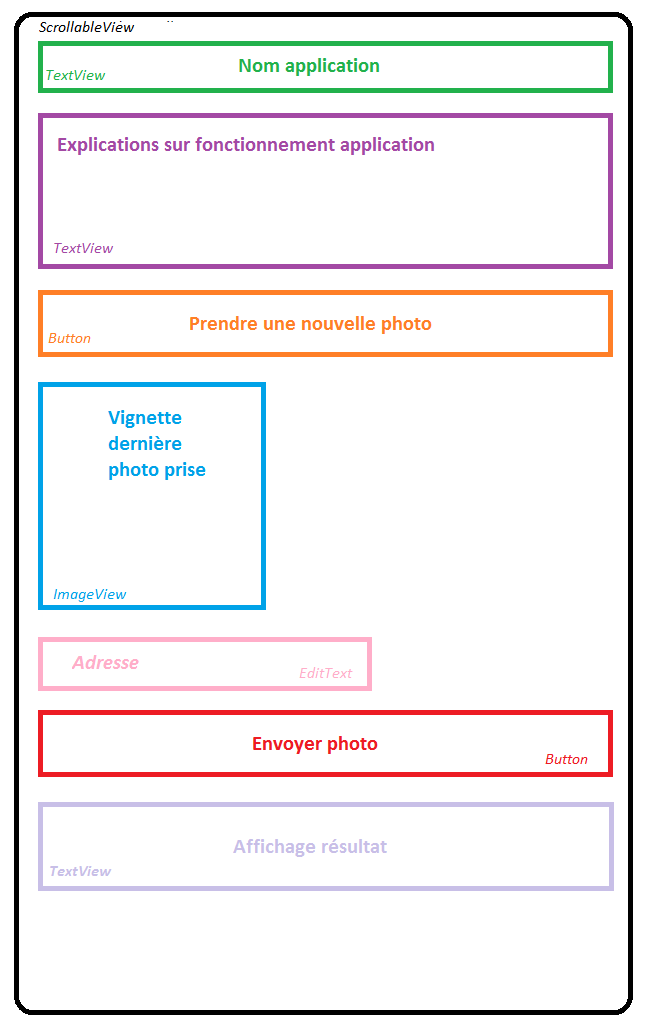


Figure 1 : Première version de l'agencement de l'application

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.

Par la suite, nous avons décidé de changer le champ « Adresse IP » en quatre champs de saisie, pour les différents octets composants l’adresse IP du serveur. Nous avons aussi ajouté un champ de texte permettant de saisir le nom du fichier PHP correspondant au serveur. La mise en page de l’application est donc la suivant :

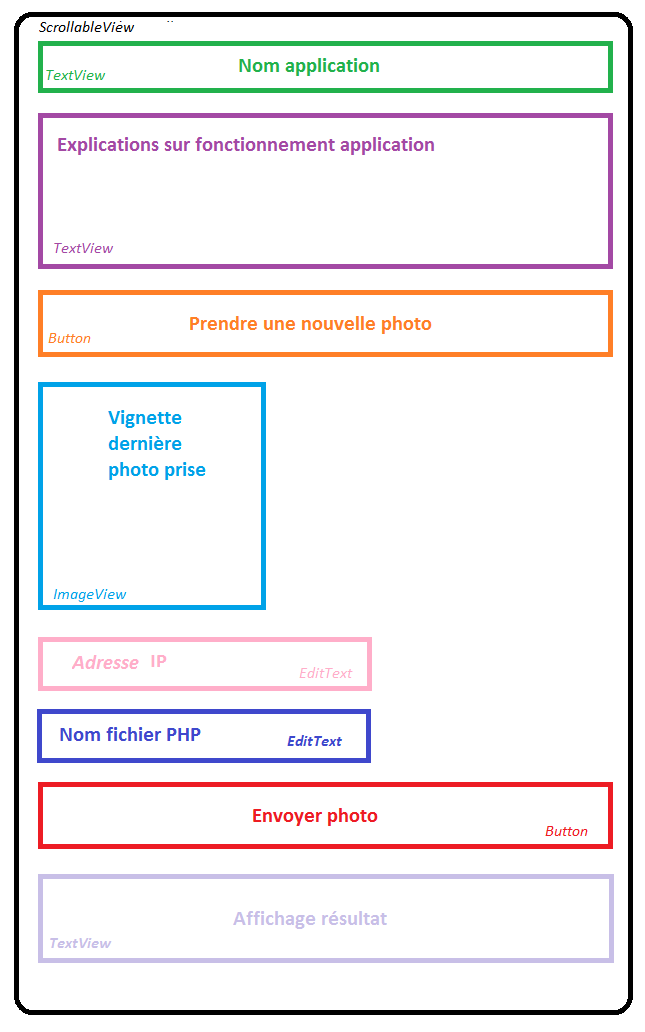
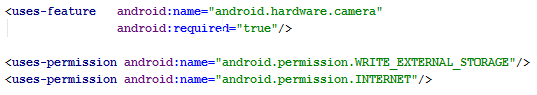


Figure 2 : Deuxième version de l’agencement de l'application.

Par la suite, la taille des différents éléments composants dépendra de l’appareil sur lequel sera lancée notre application. Nous avons aussi prévu la mise à jour des textes, selon la langue utilisée par la tablette.

# Implémentation

Nous avons choisi de développer notre application pour Android 4.0, afin de pouvoir effectuer des tests sur le matériel mis à notre disposition par Polytech, mais aussi sur notre matériel personnel. Afin de permettre l’accès à l’appareil photo et de sauvegarder celles-ci, il est nécessaire d’ajouter les permissions suivantes le fichier *AndroidManifest.xml* :



## Développement de l’interface graphique

Nous avons dans un premier temps placé les différents composants de notre interface graphique, selon le schéma que nous avons défini auparavant. Comme nous avons choisi, dès le départ, de gérer plusieurs tailles d’écran, nous avons créé trois fichiers de ressources Android différents, chacun contenant les tailles à appliquer aux composants :

|  |  |
| --- | --- |
| Nom du fichier | Description |
| value-small | Fichier de dimensions pour les écrans d’au moins 426dp x 320dp |
| values-normal | Fichier de dimensions pour les écrans d’au moins 470dp x 320dp |
| values-large | Fichier de dimensions pour les écrans d’au moins 640dp x 480dp |

Selon la taille de l’écran, le fichier de ressources correspondant est chargé lors de l’ouverture de l’application. De plus, les couleurs et les textes à utiliser seront définis dans les fichiers *styles.xml* et *strings.xml*, ce qui nous permet de changer plus facilement les valeurs des différents paramètres et de créer plusieurs fichiers de ressources, selon le thème ou la langue de l’application.

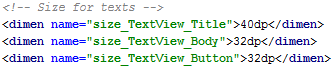


Figure 3 : Exemple de définition dans le fichier values-large.xml

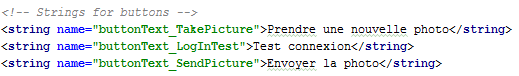


Figure 4 : Exemple de définition dans le fichier strings.xml

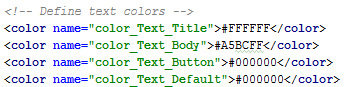


Figure 5 : Exemple de définition dans le fichier styles.xml

Afin de contrôler les choix de l’utilisateur, les champs de saisie d’adresses IP ont été paramétrés de façon à n’accepter que des nombres composés de 3 entiers au maximum. De même, les champs de saisie des paramètres ont eux aussi été paramétrés. De plus, en fonction du EditText dans lequel on se trouve, soit le bouton « suivant » soit le bouton « ok » est affiché.

android:inputType="number" //EditText de type nombre

android:maxLength="3" //Taille maximale = 3 chiffres

android:numeric="integer" //Seul le type entier est accepté

android:imeOptions="actionNext" //Bouton « suivant » affiché

## Développement des fonctionnalités

Nous avons créé une classe *ToolBox*, contenant des méthodes outils utilisées pour tester les données renseignées par l’utilisateur. Par exemple, la méthode *checkIP* vérifie si les quatre octets renseignés par l’utilisateur ont bien une valeur comprise entre 0 et 255. De même, nous vérifions que le nom de fichier renseigné pour le fichier PHP correspondant au serveur ne contient pas de caractères spéciaux.

# 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)

[Répertoire Git](https://github.com/PROJ942/Tablette2)