15/11/2023

Documentation

Mawusse Othniel Azonglahoun, Paulin Mbutamuntu

Application Mobile

1. **Planifier l’environnement de développement**

Une image contenant texte, logiciel, Icône d’ordinateur, Page web

Description générée automatiquement

* Android Studio
* API 34
* Java
* Émulateur : Pixel 5

1. **Structure de l’application**

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, Police

Description générée automatiquement

1. **Construire ou sélectionner les ressources nécessaires**

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, Police

Description générée automatiquement

Le code utilise des ressources Android telles que des chaînes de caractères provenant des fichiers de ressources (R.string), des images pour les pays (drawsPays), et des mises en page XML pour définir l'apparence des activités.

1. **Patron de conception au contexte mobile (MVP)**

Le code utilise le modèle de conception MVP (Modèle-Vue-Présentateur).

Les activités agissent comme des "vues", les classes de modèle (User, Score) sont les "modèles", et MainActivity joue le rôle de "présentateur" central. Ça assure une séparation claire des responsabilités.

***Remarques générales :***

* La gestion de la base de données est effectuée avec ORMLite, une bibliothèque légère pour la persistance des données.
* La liaison de données (Data Binding) est utilisée dans ConnexionActvity, InscriptionActivity pour lier les éléments d'interface utilisateur aux données.