

# Application EPICTURE

## DOCUMENT TECHNIQUE

Auteur : Capellier Pierre-Louis  
Date de Création : 31/03/2021

EPITECH

## Table des matières

Outils de Développement de l'application.....	3
Hiérarchie des Classes de l'application. ....	3
Modification des classes.....	4

## Outils de Développement de l'application

L'application Epicture a été développée sur l'éditeur de code android studio qui facilite la création de code pour les applications android. De même que grâce à son émulateur de système android intégrer facilite le test et le débogage de l'application. L'éditeur permet en outre la compilation sous plusieurs systèmes notamment Windows et Linux. L'Emulation qui a servi pour les tests et *pixie 2 api 29*.

Le langage utilisé est le Java, avec un display en xml. Le java a été choisi pour sa richesse en libraries. Les applications java sous android sont plus stables, java gère de manière automatique la mémoire. Ainsi que sa bonne intégration dans l'éditeur android studio qui permet le lancement rapide du développement.

## Hiérarchie des Classes de l'application.

La classe principale se nomme *MainActivity*. Elle se trouve dans le fichier *MainActivity.java* dans cette classe se trouvent toutes les fonctions et toutes les autres classes en java de l'application. On y trouve comme classe secondaire la classe *PhotoVH* qui gère entre autres les images display en cardview de l'application.

## Modification des classes.

La modification de la classe *MainActivities* et *PhotoVH*, se fait dans leur déclaration.

Pour donner des informations a la classe *PhotoVH* depuis *MainActivities* allée dans la fonction *render*.