

Application EPICTURE

DOCUMENT TECHNIQUE

EPITECH

Table des matières

Informations	3
Prérequis	3
Langages de programmations	3
Description de l'application.....	3
Description des Outils de Développement de l'application	4
Hiérarchie des Classes de l'application.	4
Modification des classes.....	Erreur ! Signet non défini.

Informations

Nom du Projet	Epicture
Date	31/04/2021
Type du Document	Document Technique
Auteur	Pierre-Louis Capellier
Version	1

Prérequis

- Android Studio installé et mis à jour.

Langages de programmations

- Java pour le développement des fonctionnalités de l'application.
- XML pour la création graphique de l'application.

API Imgur

L'ensemble des informations de l'api peuvent être trouver sur le site
<https://apidocs.imgur.com/>

Description de l'application

Le développement du projet Epicture avait pour but de se familiariser avec la création d'application et de l'utilisation d'api externe. L'application devait avoir plusieurs fonctionnalités du site web Imgur. Epicture utilise donc l'API officielle d'Imgur pour fonctionner.

Fonctionnalité de Epicture

- Voir les images depuis le *flow* de Imgur.
- Accéder aux informations basiques du compte de l'utilisateur connecté (avatar, username, notoriété ...).
- Gérer et voir les Favoris du compte (ajouter/enlever).
- Voter Pour une photo (Up/Down vote).
- Voir ses photos postées sur Imgur.
- Postées une photo sur Imgur.

Description des 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 librairies. 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.