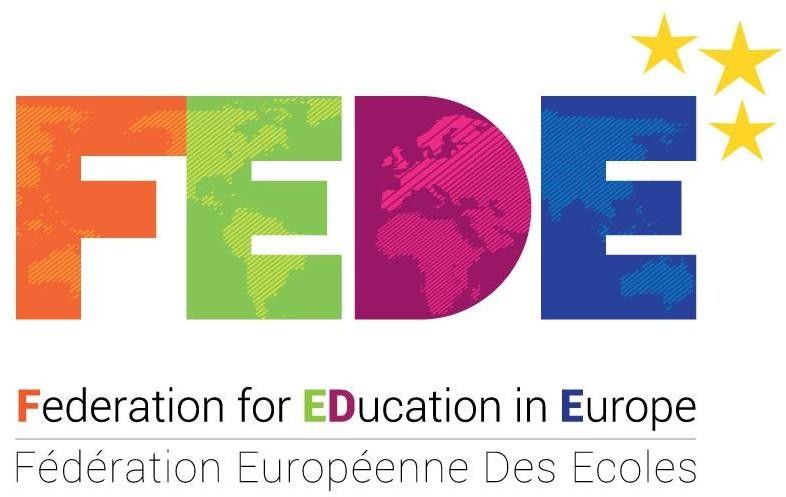
# Epreuve D43 : Développement d’applications intelligentes et Big Data - Fondamentaux





Projet : *Développement d'une application Android en Kotlin pour la pêche de loisir en mer*

## Etudiant(s) : VERCELLONI Mathis, BARRIOL Anthony Professeur : DENAES Emilien

1. **Introduction**

Ce projet vise à développer une application Android pour la pêche de loisir en mer. Elle permettrait la visualisation des horaires des marées selon les ports souhaités par l’utilisateur via une carte interactive.

Le but est de faciliter les sorties de pêches pour les utilisateurs, notamment avec une consultation simple des marées par rapport aux préférences de l’utilisateur.

La facilité d’utilisation est primordiale. Car d’un côté il n’est pas évident d’utiliser son smartphone à la pêche et de l’autre, les seniors constituent une grande partie des pratiquants et peuvent-être moins à l’aise avec les nouvelles technologies.

## Problématique

Les pêcheurs amateurs, n’ont pas forcément l’envie de s’abonner à des applications payantes et plus complexes qui ne sont pas forcément adaptées à leurs besoins.

Une solution gratuite et simple est primordiale, permettant ainsi une meilleure gestion de leurs sorties en mer en toute sécurité grâce à la consultation des marées de leurs endroits ou ports favoris.

## Objectifs

* + Concevoir une interface utilisateur simple pour la consultation des marées.
  + Implémenter l’accès en mode client à une API qui restitue les données des marées
  + Intégrer une carte interactive pour la présentation des données.
  + Intégrer le maximum de fonctionnalités utiles à l’utilisateur dans cette thématique.

## Étude des besoins

Les besoins spécifiques identifiés pour notre mini CRM comprennent :

* + *Gestion des ports* : Capacité à enregistrer de manière visuelle les ports favoris de l’utilisateur et de les supprimer.
  + *Simplicité d'utilisation* : Interface utilisateur intuitive et facile à utiliser.
  + *Accessibilité* : Accès à l'application via un smartphone Android.
  + *Sécurité des données* : Garantir l’intégrité et la véracité des données fournies.
  + Toutes fonctionnalités utiles à la gestion de pêche.

## Fonctionnalités attendues

Les fonctionnalités clés de l’application incluront :

* + *Affichage des ports* : Affichage des ports sur une carte.
  + *Affichage des marées* : Consultation des marées des ports favoris.
  + *Mise à jour des préférences* : Modification des ports favoris de l’utilisateur.
  + *Suppression des ports* : Supprimer les ports favoris de l’utilisateur.
  + *Sécurité* : Mesures de sécurité pour protéger l’intégrité des données.

## Méthodologie

Nous utiliserons Kotlin comme langage de développement et nous nous autorisons à utiliser le Java comme complément au code Kotlin.

Nous utiliserons l’IDE Android Studio.

L’application consommera au moins une API REST personnalisée pour la récupération des marées. Elle contiendra également une carte interactive.

L’enregistrement des données se fera via une API REST personnalisée ou sinon connectée sur une base de données en direct.

La base de données sera centralisée sur MySQL.

## Architecture

Nous utiliserons une application Android architecturée en MVVM ou MVC.

Une image contenant texte, diagramme, Police, cercle

Description générée automatiquement

## Développement et mise en œuvre

Le développement sera structuré en phases, incluant la configuration initiale, le développement des fonctionnalités CRUD, l'interface utilisateur, et les tests.

## Résultats attendus

Nous anticipons une application Android fonctionnelle offrant une interface de consultation des

marées simple d’utilisation et une gestion des ports favoris avec une carte.

L’intégrité des données sur les marées sera importante pour ne pas mettre en danger les utilisateurs.

Une partie sur l’enregistrement des sorties de pêche pourra venir compléter ses fonctionnalités.

## Planification et gestion de projet

Le projet se déroulera sur 5 mois, nous adopterons pour ce projet une méthode Agile avec des itérations définies pour la conception, le développement, les tests, et le déploiement, tout en identifiant et en gérant les risques d’intégrités des données.

Une phase d’évaluation « User Expérience » et « User Interface » sera également mise en place pour

assurer la bonne ergonomie de l’application.



Date dépôt : Le 26/03/2024

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Nom | Signatures |
| Etudiant 1 : | BARRIOL Anthony |  |
| Etudiant 2 : | VERCELLONI Mathis |  |
| Professeur | M. Denaes | Le 21/03/2024 |
| Responsable Filière | M. Skarniak | Le |