



GALAXY SWISS BOURDIN JAVA – ANDROID

2021

Application mobile pour GSB*



Crée par : Sahan KANANKE ACHARIGE



*Galaxy Swiss Bourdin



GALAXY SWISS BOURDIN JAVA – ANDROID

Table des matières

Table des matières

Documentation	3
Objectif de l'application	4
Composition	5
Environnement	6
L'architecture de l'application	7
Modèle conceptuel de données	8
Diagramme de cas d'utilisation	8
Application mobile	9
Les choix de développement	13
Retours, acquis & améliorations	14



Galaxy Swiss Bourdin

Documentation

Qu'est-ce que Galaxy Swiss Bourdin ? Galaxy Swiss Bourdin est un laboratoire pharmaceutique.

Le contexte :

L'application mobile est destinée aux visiteurs médicaux du laboratoire. Le but de l'application est de permettre aux praticiens de prendre des rendez-vous.



Contexte

Objectif de l'application



Objectif de l'application :

- Les visiteurs médicaux du laboratoire peuvent se connecter à l'application.
- Les visiteurs médicaux peuvent consulter leur rendez-vous.
- Les visiteurs peuvent prendre un rendez-vous.
- Les visiteurs peuvent consulter les médicaments.
- Les visiteurs peuvent voir les détails d'un médicament.

Mission

Composition

Existant:

Durant ce projet, nous devions développer la totalité de la solution sous forme d'une application mobile Android en respectant le cahier des charges, en respectant le pattern MVC.

Période:

Le projet a commencé le 7 janvier 2021 et s'est achevé durant le mois d'avril 2021.

Objectifs fixés:

Les différents objectifs sont listés dans le tableau ci-dessous :

Les différents objectifs sont listés dans le tableau ci-dessous :

	N°	En tant que	je souhaite
Application mobile	1	praticien	me connecter
	2	praticien	créer un rendez-vous
	3	praticien	visualiser les rendez-vous
	4	praticien	visualiser les médicament
	5	praticien	visualiser les détails d'un médicament
	6	praticien	changer mon mot de passe

Environnement de développement Environnement

Introduction:

Le cahier des charges nous imposait l'utilisation de certaines technologies. Nous devions réaliser une application Android à l'aide de l'IDE IntelliJ avec une base de données locale sous SQLite. Enfin, la gestion de projet ainsi que le versioning devaient s'effectuer avec GitHub et GitLab.



SQLite

SQLite est une bibliothèque écrite en langage C qui propose un moteur de base de données relationnelle accessible par le langage SQL. Il permet la création rapide et simple d'une base de données locale.



IntelliJ

IntelliJ IDEA est un environnement de développement intégré de technologie Java destiné au développement de logiciels informatiques.



Android

Android est un système d'exploitation mobile fondé sur le noyau Linux et développé par Google.



Github

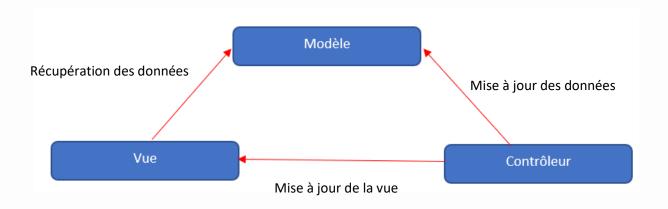
GitHub m'a permis de faire la gestion et le versioning du projet et de mettre en place le travail collaboratif.

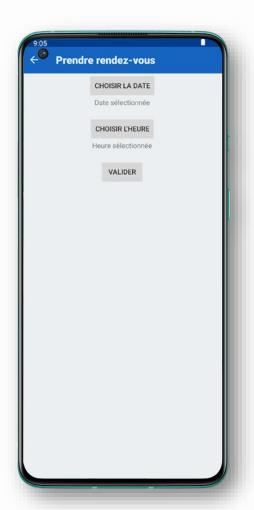




Architecture de la solution applicative

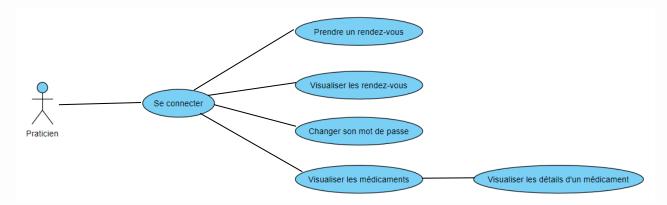
L'architecture de l'application





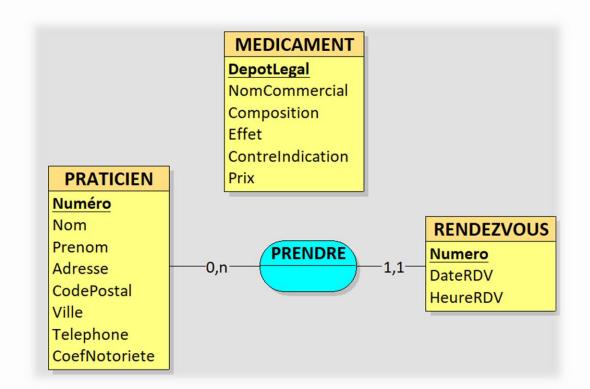
Périmètre fonctionnel

Diagramme de cas d'utilisation



Données

Modèle conceptuel de données



Interface utilisateur

Application mobile



Barre de navigation :

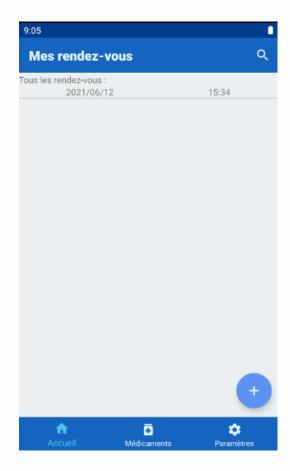
Chaque vue affiche une barre avec le nom de la vue et une barre de navigation en bas qui permet de naviguer à travers l'application.

La navigation utilisateur

Nous voulions une navigation standard, sobre et simple de compréhension pour les visiteurs.

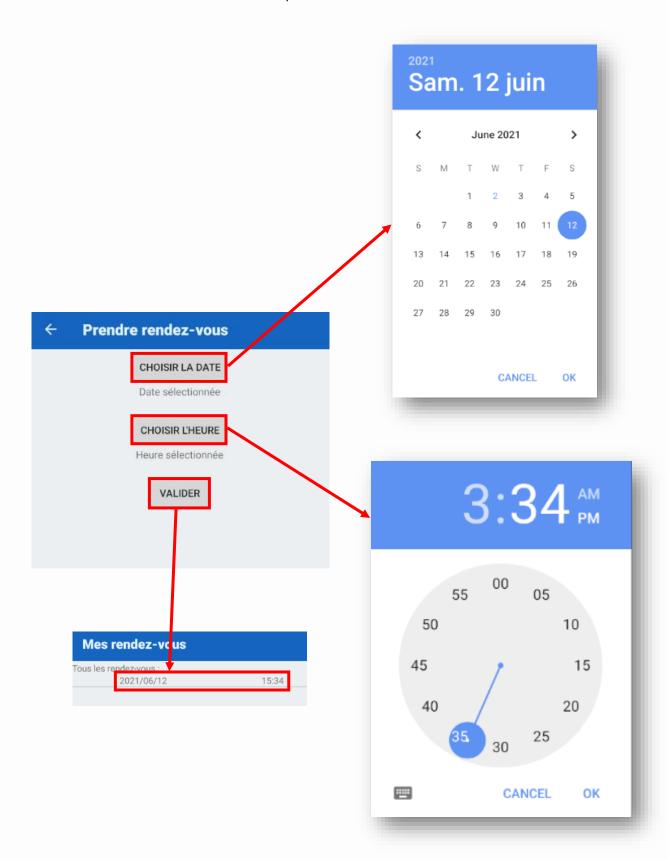
Accueil/Liste des rendez-vous :

Après que la connexion de l'utilisateur, celui si arrive sur la page listant tous les rendez-vous.



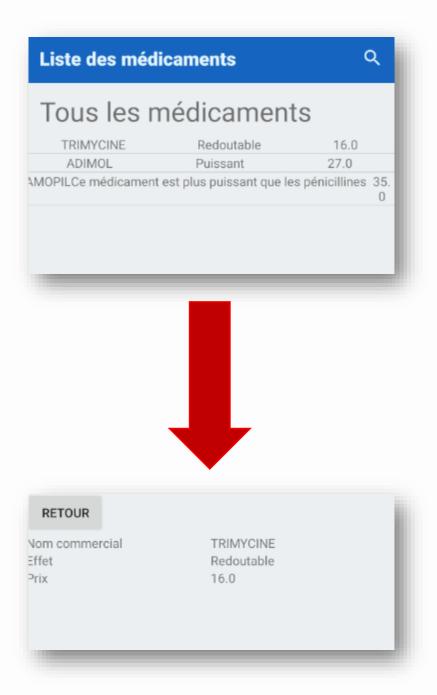
Prendre rendez-vous:

L'utilisateur peut prendre rendez-vous depuis cette vue. Il doit choisir la date et l'heure puis valider.



Liste des médicaments :

L'utilisateur peut visualiser tous les médicaments et cliquer sur un médicament pour avoir les détails.



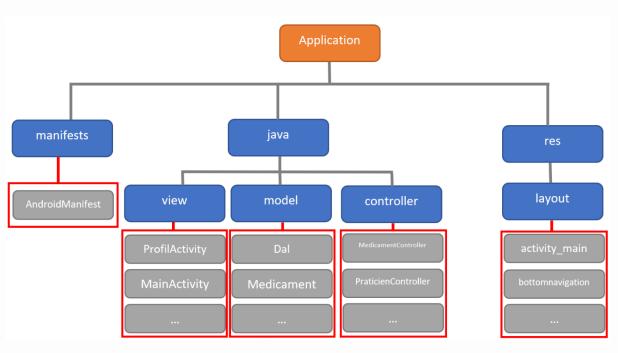
Paramètres :

L'utilisateur peut modifier son mot de passe ici en écrivant son ancien mot de passe, et en écrivant 2 fois son nouveau mot de passe.

Paramètres	Q
Mot de passe actuel :	
Nouveau mot de passe :	
Répéter nouveau mot de passe :	
CHANGER LE MOT DE PASSE	

Développement/Codage Les choix de développement

Arborescence:





Bilan

Retours, acquis & améliorations

Techniques:

Organisationnelles:

Utilisation du langage Java Utilisation de SQLite Design application mobile

Travail seul Savoir gérer son temps Autoformation, autonomie

Axes d'amélioration éventuels

Préparer en avance les tâches à faire dans une journée ou dans la semaine. Prévoir en avance les classes à créer.

Remerciement

Je tiens à remercier l'ensemble de l'équipe pédagogique et plus précisément notre professeur de spécialité (Madame CHATAING) qui nous a apporté une aide concrète pour l'élaboration de mon projet.

