Simon FOURNIER-SMITH

Développement d’applications mobiles

420-CV4-GA, gr. 10101

DOCUMENT DE CONCEPTION

Application Android de planification budgétaire

Travail présenté à

M Tommy SMITH

Département de l’informatique

Cégep de la Gaspésie et des Îles

Le 5 mars 2021

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 3

I. DESCRIPTION DE L’APPLICATION 4

A. Déroulement général 4

B. Ajout d’un revenu ou d’une dépense 5

II. PROTOTYPE 6

III. SUIVI HEBDOMADAIRE 7

A. Semaines du 24 janvier au 6 février 2021 7

B. Semaine du 7 février au 13 février 2021 7

C. Semaine du 14 février au 20 février 2021 8

CONCLUSION 9

BIBLIOGRAPHIE 10

INTRODUCTION

À compléter.

À compléter.

Nous allons commencer par décrire le fonctionnement de l’application, du moment où elle est ouverte jusqu’au moment où le budget de l’utilisateur est complété. Ensuite, nous verrons un prototype de chaque fragment de l’application, soit le fragment de la page principal, celui de l’ajout d’un revenu et celui de l’ajout d’une dépense. Finalement, nous verrons l’évolution du projet au fil des semaines grâce au chapitre sur le suivi hebdomadaire.

I. DESCRIPTION DE L’APPLICATION

L’application Android de planification budgétaire permet d’établir un budget en entrant des revenus et des dépenses afin d’obtenir une somme d’argent disponible pour le mois. Il est possible d’ajouter des entrées hebdomadaires, bimensuels et mensuels. L’application s’occupe de ramener les calculs sur un même dénominateur commun mensuel et l’utilisateur peut ainsi savoir combien d’argent est disponible pour lui pour le mois en cours.

A. Déroulement général

Lorsque l’utilisateur ouvre l’application, il y a dans la section supérieure de l’écran la liste complète des revenus et des dépenses. Juste en bas est aussi mentionné l’argent disponible. Si c’est la première fois que l’application est ouverte, les sommes seront toutes à zéro. Dans la section inférieure de l’écran se trouve deux boutons, le premier pour ajouter un revenu et le deuxième pour ajouter une dépense. Au fur et à mesure des ajouts, la section supérieure de l’application se met à jour et affiche toujours l’argent disponible de l’utilisateur.

B. Ajout d’un revenu ou d’une dépense

Si l’utilisateur appui sur le bouton pour ajouter un revenu ou une dépense, une nouvelle page apparaît et il devra choisir dans un menu déroulant une catégorie de revenu (salaire, bourse, aide gouvernementale, etc.) ou de dépense (essence, épicerie, sortie au restaurant, etc.). Il est à noter que ces catégories ne sont pas exhaustives et que l’utilisateur pourra choisir d’ajouter une nouvelle catégorie au bas du menu déroulant. Ensuite, il devra en choisir la fréquence, soit hebdomadaire, bimensuelle ou mensuelle. Avec cette information, l’application pourra faire les calculs pour ramener le total des revenus et des dépenses sur un mois. Finalement, l’utilisateur devra entrer le montant de ce revenu ou de cette dépense. Au bas de l’écran, il pourra ensuite choisir s’il confirme son entrée ou s’il l’annule. Dans les deux cas, il y aura un retour à l’écran d’accueil.

II. PROTOTYPE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fragment principal | Ajout d’un revenu | Ajout d’une dépense |

III. SUIVI HEBDOMADAIRE

Afin de voir l’évolution du projet, les tâches réalisées sont compilées ici au fil des semaines. Chaque point regroupe les tâches d’une semaine, sauf le premier point qui regroupe les deux premières semaines de la session.

A. Semaines du 24 janvier au 6 février 2021

Je choisis de créer une application mobile seul plutôt qu’en équipe comme nous avons déjà un projet en équipe dans un autre cours de programmation. Je réfléchis sur une idée de projet et choisis assez vite de créer une application de gestion de budget. Je profite des premiers jours de cours pour créer un repo sur Github et commencer un prototype. Je suis parallèlement une formation sur Kotlin pour apprendre quelques bases. J’apprends entre autres à créer une carte de fête et à faire un lancer de dé.

B. Semaine du 7 février au 13 février 2021

Dans les dernières semaines, mon plan était d’avoir une application sur une seule page et de pouvoir ajouter directement des revenus ou des dépenses sur la page en créant des listes. Après avoir exploré différentes applications déjà existantes, je préfère maintenant afficher les informations sur la page principale mais effectuer l’ajout de revenus ou de dépenses sur de nouvelles pages.

C’est durant cette semaine que j’écris aussi un résumé de ce qu’est mon application et de chaque fonctionnalité disponible.

J’ai hésité sur la façon de dessiner un prototype d’application. Après avoir essayé Paint, Xd et Photoshop, mon choix s’arrête sur Balsamiq qui propose des widgets Android et qui est simple d’utilisation. Je choisis également Monday afin de créer ma liste de tâches.

C. Semaine du 14 février au 20 février 2021

J’ai créé la liste des tâches complètes pour réaliser l’application. Après avoir vu la différence entre les activités et les fragments, ces derniers me parlent énormément et je décide de me servir d’eux pour bâtir mon application mobile. Comme j’avais commencé mon code avec des activités et que j’étais encore dans le tout début, je décide de recommencer le projet afin d’utiliser les fragments. J’ai créé les trois fragments de mon application, soit le fragment principal, celui d’ajout d’un revenu et celui d’ajout d’une dépense après avoir lu la documentation d’Android sur le sujet et avoir suivi quelques tutoriels provenant d’une chaîne YouTube[[1]](#footnote-1).

CONCLUSION

À compléter.

À compléter.

À compléter.

BIBLIOGRAPHIE

**1. Ressources électroniques**

À compléter.

1. JOVANOVIC, Stefan. *Navigation Component – Android Studio Tutorial*, 2020, 12 min 10 s, *Stevdza-San*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=DI0NIk-7cz8> (Page consultée le 15 février 2021). [↑](#footnote-ref-1)