Le projet Epicture a était développer en Kotlin sous un forma de fragment ce qui nous permis d’optimiser la charge de données de notre application.

**Kotlin** est un [langage de programmation](https://fr.wikipedia.org/wiki/Langage_de_programmation) [orienté objet](https://fr.wikipedia.org/wiki/Programmation_orient%C3%A9e_objet) et [fonctionnel](https://fr.wikipedia.org/wiki/Programmation_fonctionnelle), avec un [typage statique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Typage_statique) qui permet de compiler pour la [machine virtuelle Java](https://fr.wikipedia.org/wiki/Machine_virtuelle_Java) et [JavaScript](https://fr.wikipedia.org/wiki/JavaScript). Son développement provient principalement d'une équipe de programmeurs chez [JetBrains](https://fr.wikipedia.org/wiki/JetBrains) basée à Saint-Pétersbourg en Russie (son nom vient de l'île de [Kotline](https://fr.wikipedia.org/wiki/Kotline), près de St. Pétersbourg). [Google](https://fr.wikipedia.org/wiki/Google" \o "Google) annonce pendant la conférence [Google I/O](https://fr.wikipedia.org/wiki/Google_I/O) 2017 que Kotlin devient le second langage de programmation supporté officiellement sur [Android](https://fr.wikipedia.org/wiki/Android) après [Java](https://fr.wikipedia.org/wiki/Java_(langage)).

La **programmation fonctionnelle** est un [paradigme de programmation](https://fr.wikipedia.org/wiki/Paradigme_(programmation)) de type [déclaratif](https://fr.wikipedia.org/wiki/Programmation_d%C3%A9clarative) qui considère le calcul en tant qu'évaluation de fonctions mathématiques.

Comme le changement d'état et la mutation des données ne peuvent pas être représentés par des évaluations de fonctions la programmation fonctionnelle ne les admet pas, au contraire elle met en avant l'application des fonctions, contrairement au modèle de [programmation impérative](https://fr.wikipedia.org/wiki/Programmation_imp%C3%A9rative) qui met en avant les changements d'état.

Les modification liée au back de l’Application seront dans le Dossier Java/com.example…./epicture

Les modification liée au front de l’Application seront dans le dossier res/layout

Si des modifications sont nécessaire elles auront lieu dans :

-Pour le Login dans la classe LoginActivity dans le fichier LoginActivity.

-Pour le Home dans la classe HomeActivity dans le fichier HomeActivity.

-Pour le Profile dans la classe ProfileFragment dans le fichier ProfileFragment.kt.

-Pour le Upload dans la classe UploadFragment dans le fichier UploadFragment.

-Pour le Search dans la classe SearchFragment dans le fichier SearchFragment.

-Pour les Notification dans la classe Notification dans le fichier Notification.