



MOODTRACKER

Ministère du Bonheur et de la Bonne Humeur

Terence Zafindratafa
t.zafindratafa@gmail.com

Introduction

Pour que chacun puisse effectuer un suivi de ses humeurs jour après jour, le Ministère du Bonheur et de la Bonne Humeur (représenté par Mr Joyeux) a commandé la présente application mobile. Celle-ci permet à l'utilisateur de noter chaque jour son humeur et d'y ajouter, s'il le souhaite, un commentaire. Aussi, l'historique des humeurs et des commentaires qui y sont liés est conservé sur une plage de sept jours permettant ainsi de suivre les fluctuations de l'humeur générale. Enfin, pour rendre l'expérience utilisateur plus ludique, un son de type jeux vidéos vintage a été ajouté et est joué à chaque changement d'humeur.

Pour ce projet, voici les contraintes exigées par le client:

- Le code est hébergé sur Github: <https://github.com/Te-Z/MoodTracker>;
- Le code est documenté avec des commentaires pour chaque méthode, propriété et classe au minimum ;
- Le code est entièrement écrit en anglais (commentaires, variables, méthodes, etc) ;
- Le projet compile correctement et ne contient aucun message d'avertissement ou d'erreur ;
- L'application contient des tests unitaires qui couvrent la majorité de la logique de votre code ;
- L'application doit s'afficher correctement sur toutes les tailles de téléphone Android en mode portrait ;
- L'application doit supporter Android 4.4 et les versions supérieures.

Processus

Écran d'Accueil:



A la création de l'écran:

- L'application compare la date actuelle et la date de la dernière humeur
 - Si les dates sont différentes, elle archive la dernière humeur en mémoire, les données sont réinitialisées et l'humeur affichée est celle par défaut
- A l'ouverture, l'humeur affichée est soit:
 - L'humeur par défaut si c'est une nouvelle journée
 - Soit la dernière humeur sélectionnée ce jour
- En faisant glisser verticalement son doigt sur l'écran, l'utilisateur peut changer d'humeur: un son est émis à chaque changement d'humeur
- L'utilisateur a la possibilité d'ajouter un commentaire via le bouton en bas à gauche ouvrant une boîte de dialogue
 - Si un commentaire est sauvegardé, un Toast apparaît en bas de page pour envoyer une confirmation à l'utilisateur
- D'autre part en bas à droite de l'écran, une icône donne accès à l'écran d'historique.

A la fermeture de l'écran:

- L'application garde en mémoire pour la prochaine ouverture:
 - La dernière humeur sélectionnée
 - Le commentaire correspondant
 - La date du jour

Processus

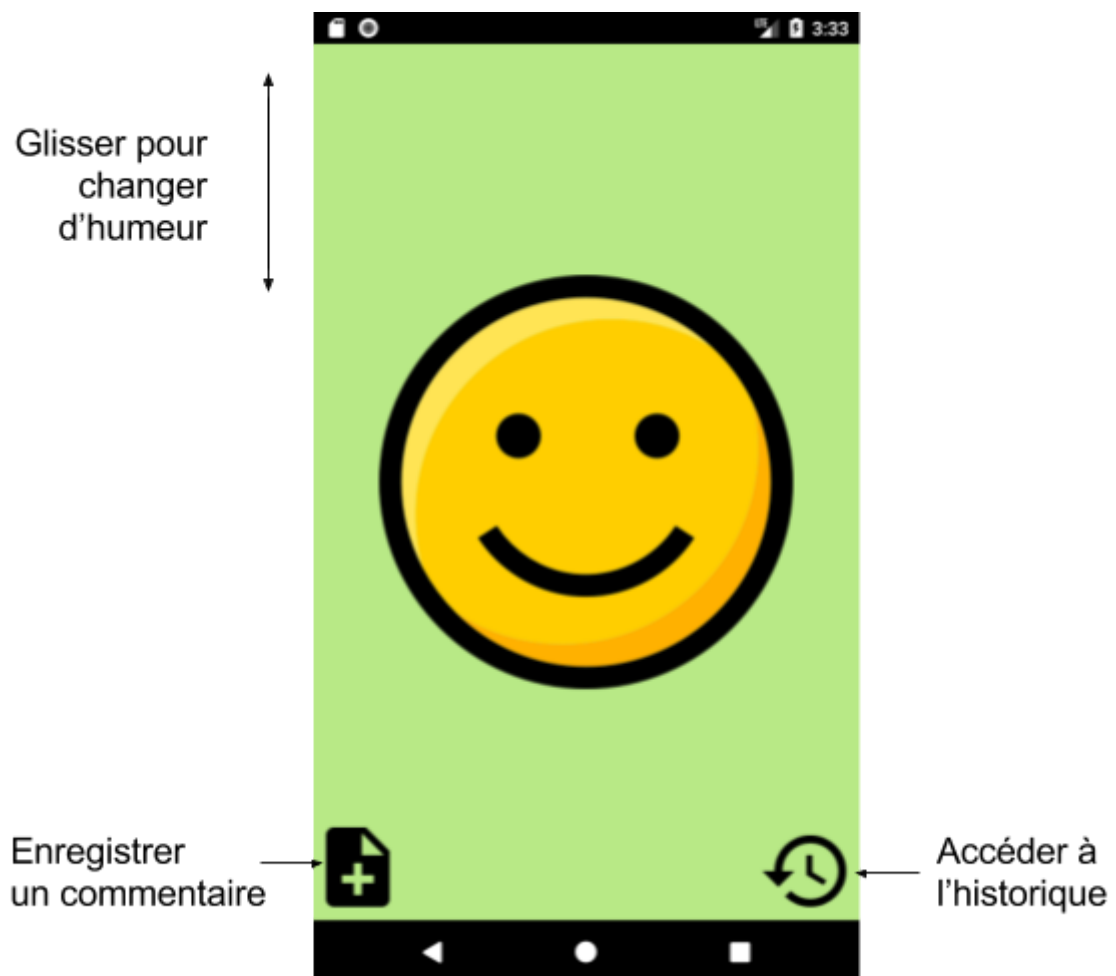
Historique



A la création de l'écran:

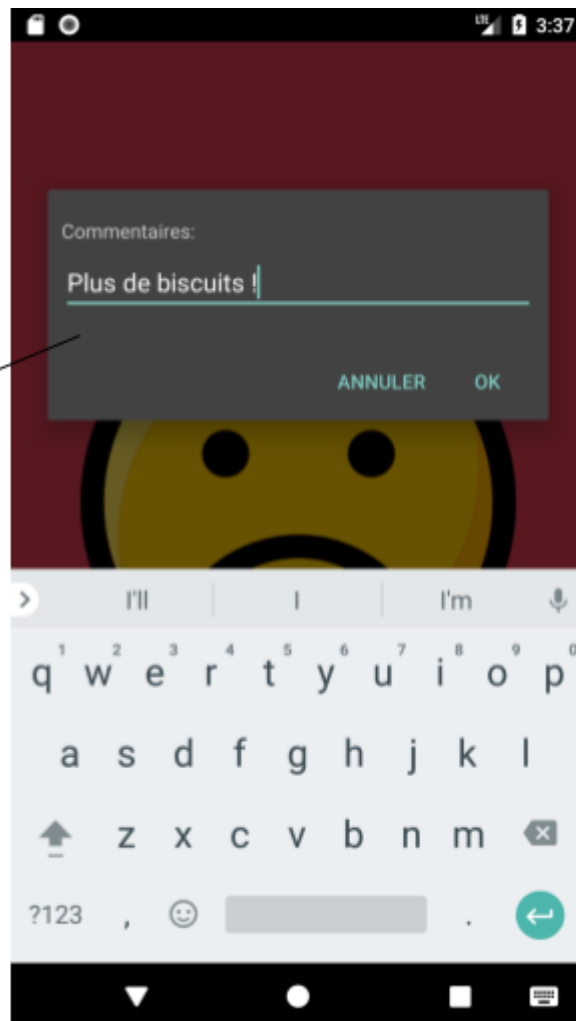
- L'application commence par charger les données
 - Si celles-ci sont vides, un message "VIDE" au centre de l'écran informe l'utilisateur
 - Sinon elles sont ordonnées par ordre chronologique décroissant puis affichées
 - Une phrase indique la date de chaque humeur en fonction du jour en cours
 - Si un commentaire est enregistré pour une humeur donnée, un bouton apparaît et permet l'affichage du commentaire en question dans un Toast

Description des écrans

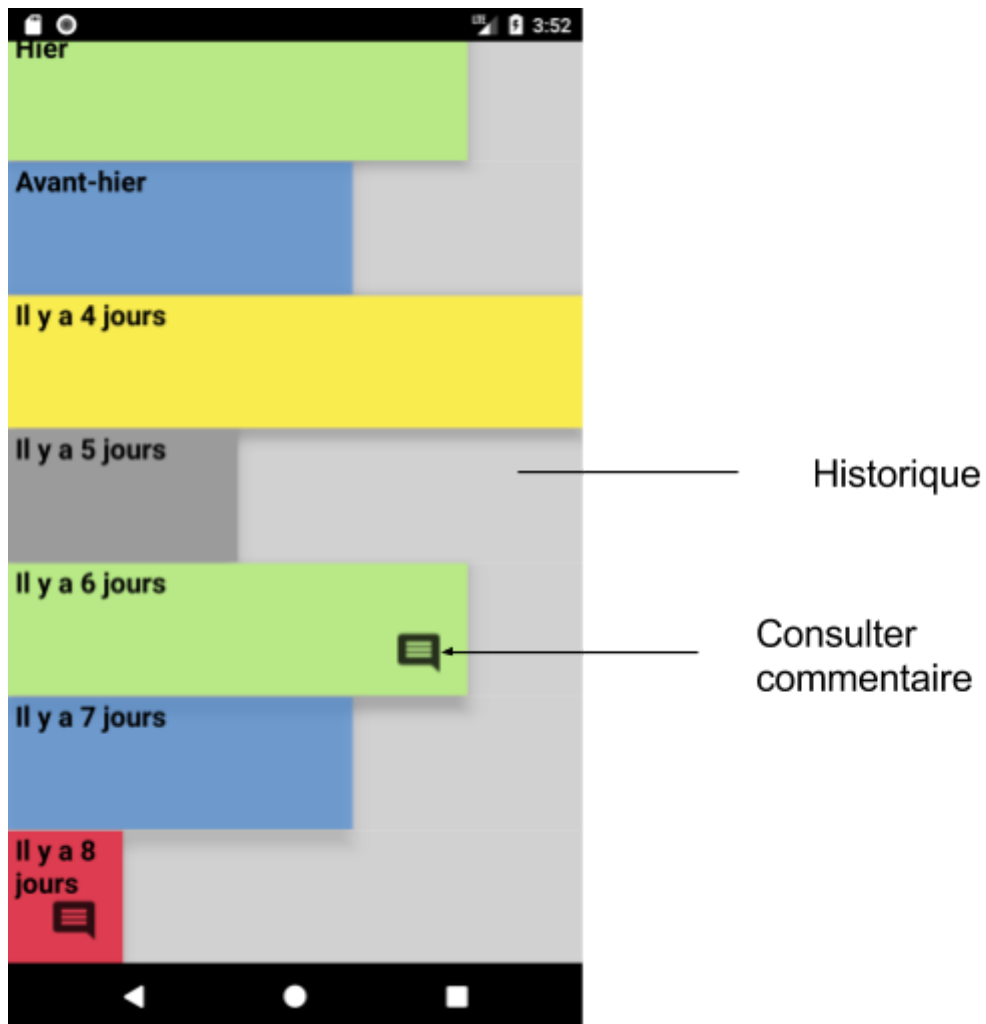


Description des écrans

Ajout d'un
commentaire



Description des écrans



Description des écrans



Sauvegarde et restitution 8 jours plus tard d'un commentaire