

Mobile - Application d'achat pour le comité

Imaginez faire partie d'un comité étudiant, d'offrir de la nourriture, des Arizonas et toutes sortes d'autres trucs fantastiques pour une somme modique. Le seul hic, c'est que des gens malhonnêtes prennent des choses sans payer et d'autres vont même jusqu'à voler de l'argent dans le pot de change. Comment remédier à la situation?

Après le grand succès de votre application de *Tinder* pour chien de l'an dernier, vous décidez d'utiliser vos talents en mobile et de vous lancer dans la conception d'une application qui répondrait aux besoins du comité. Votre idée est la suivante :

- Chaque individu peut se **créer un compte** avec son nom et son matricule ainsi que ses informations de paiement (numéro de carte de crédit, date d'expiration et CVV). Sauvegardez ces informations localement. Assurez-vous que les informations soient vraisemblables sans nécessairement vérifier l'intégrité.
- Un onglet permet de voir l'**inventaire du comité**, c'est-à-dire tous les items à vendre ainsi que leur prix. Un dictionnaire de certains items ainsi que leur prix est fourni en exemple en format *JSON*.
- En cliquant sur un item, **une brève description ainsi qu'une image apparaît**. À vous de trouver les images correspondant à chacun des items.
- Nous pouvons **ajouter des items à notre panier** lorsque nous voyons son détail.
- Le panier représente un autre onglet de l'application. Il permettra d'**effectuer le paiement** des items. Vous n'êtes pas obligés de vérifier les informations de paiement, faites comme si la transaction passait tant que les informations sont présentes.
- Il est aussi possible de **retirer un item** du panier.

Vos points seront comptabilisés selon les fonctionnalités que vous aurez implémentées. Pour chacune des fonctionnalités, une partie des points sera attribuée à l'esthétisme et à l'expérience utilisateur. Voir le barème en annexe afin d'une explication plus détaillée.

Vous êtes libres d'utiliser la plateforme mobile de votre choix (*iOS* ou *Android*). Pour chacune des deux plateformes, vous pouvez aussi utiliser le langage de votre choix (*iOS*: *Objective-C* ou *Swift*, *Android* : *Java* ou *Kotlin*). Vous n'êtes pas obligé de développer votre application pour les deux plateformes, une seule est suffisante et vous n'aurez pas de points bonus pour avoir développé sur deux plateformes.

Pour la remise, créez un dossier zippé qui contient tous les fichiers de votre projet.

Bon succès!

Barème

Fonctionnalité	Détail	Points
Compte (2)	Création du compte	/1
	Esthétisme	/0.5
	UX	/0.5
Inventaire (3)	Affichage de tous les items en vente	/1
	Détails des items	/1
	Esthétisme	/0.5
	UX	0.5
Panier (5)	Ajout des items au panier	/1
	Retrait des items du panier	/1
	Transaction	/2
	Esthétisme	/0.5
	UX	/0.5
Total		/10