

Devoir 3 – Application pour Android (Key Ring)

Courte description de l'application:

https://play.google.com/store/apps/details?id=house_intellect.keyring&hl=ro

Le manager des mots-de-passe est désigné pour sauvegarder facilement et surement vos comptes. Toutes les informations sont visibles sur l'écran et on peut chercher rapidement par un champ de recherche.

Il s'agit d'une interface utilisateur "Single Look", c'est-à-dire qu'on voit une liste des comptes avec le nom d'utilisateur et le mot de passe correspondants.

Le Master-Key est un mot de passe inventé par toi-même. Cela peut-être n'importe quelle séquence de lettres, chiffres et caractères. On le demande lors de l'installation de l'application. Le master Key est utilisé pour encrypter la base des données des mots de passe et pour restrictionner l'accès aux données. Le Master Key est utilisé seulement pour encrypter et décrypter

Attention, il ne faut pas oublier le Master Key avec lequel on décrypte les données sauvegardées, sinon toutes les informations sont perdues.

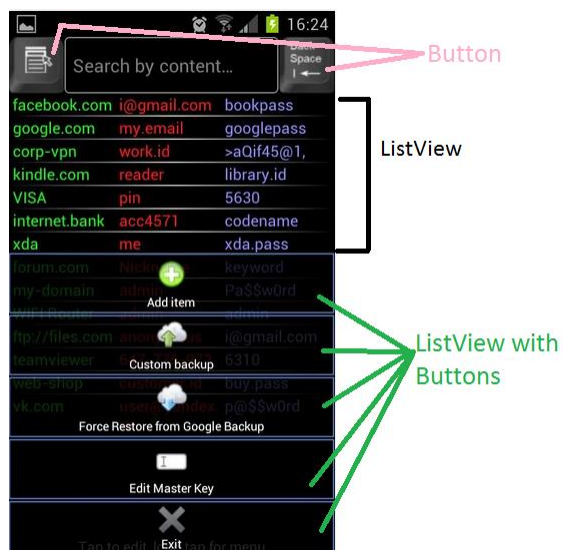
Quand même, si on a oublié le Master Key et on veut toujours continuer à utiliser l'application on doit effacer la base de données actuelle (le fichier "/mnt/sdcard/config.bin"). Alors, au prochain lancement de l'application on va choisir un nouveau Master Key et créer une nouvelle base de données.

Si on a un compte Google et on a choisi la synchronisation automatique, la base de données va être automatiquement sauvegarder par Google Backup Services. Cela nous permet de récupérer automatiquement la base de données de Google Backup cloud même après avoir effacer l'application et reformater le sdcard. La base de données va être restauré lors de l'installation de l'application.

Expliquer l'architecture: les éléments utilisés, les intentions, les autres applications

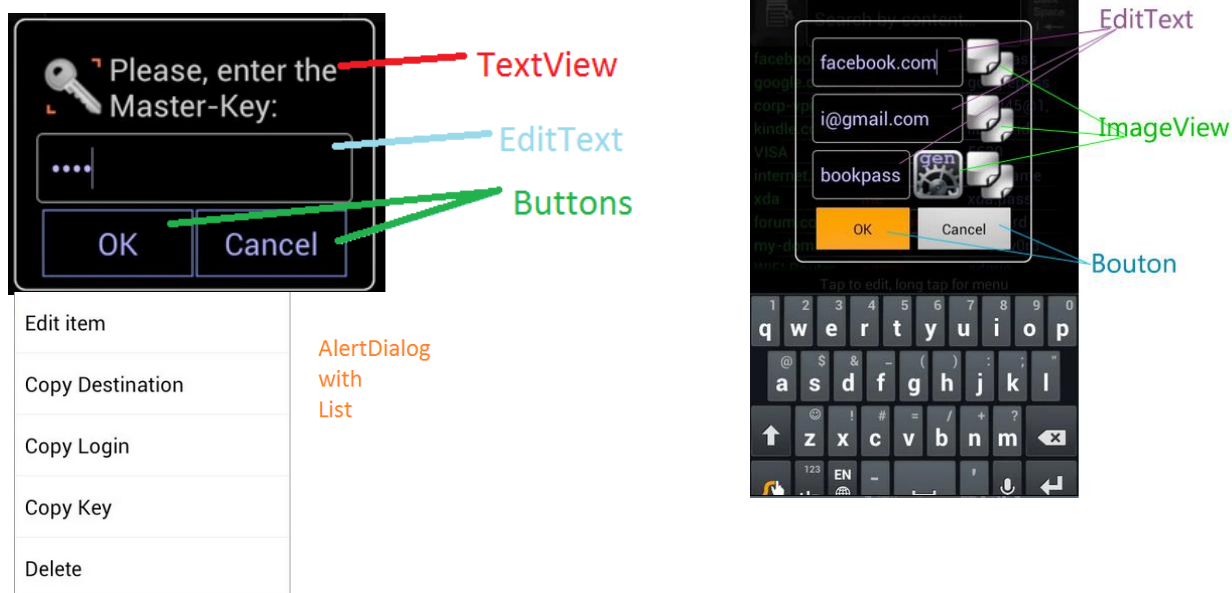
Single View

On utilise un seul View et pour la communication avec l'utilisateur on utilise des « Dialog Box ». L'idée d'utiliser un seul View c'est de rendre possible une navigation facile et un accès rapide et structuré aux données de l'utilisateur.



Dialog Box

Quand on ouvre pour la première fois l'application, nous sommes demandées d'introduire un Master Key, qui va protéger les données et qu'on doit réintroduire chaque fois qu'on ouvre de nouveau l'application pour lire les données ou pour les actualiser.



Connectivité pour partager la liste de données:

L'application demande la permission d'utiliser l'internet (ça se fait dans le fichier Manifest):

-NFC : demande pour supporter Android Beam (qui permet un simple échange des données peer-to-peer entre deux dispositifs Android)

-INTERNET pour Facebook, Twitter et YouTube
-pour cette partie on utilise aussi des Intents (pour créer des nouvelles activités à travers lesquelles on peut établir la connexion, pour utiliser un réseau social)

Interactions avec l'écran :

- appuyer
- appuyer prolonge

On suivre les étapes suivant

On suit les étapes suivantes :

- on définit le but de l'application
- on décrit les fonctionnalités qu'on désire que notre application contienne
- on décrit comment on veut l'interface ressemble
- on décrit comment l'utilisateur va interagir avec l'application et on fait même des scenarios d'utilisation
- on cherche les solutions techniques pour chaque fonctionnalité qu'on veut implémenter
- on divise le travail (chaque individu prend ses taches) et on implémente nos taches
- on fait des tests en pensant aux scenarios réels d'utilisation

Pour la partie technique d'implémentation on suit pour, le début, plus ou moins les idées qu'on a présenté au point 2 avec un peu plus de documentation parce que finalement pour le pas 2 on a fait des présomptions de la manière dans laquelle on a implémenté l'application.