

Enseignant(s)

ECALLE Thomas

Email(s)

thomasecalle@gmail.com

Projet Android

1 Matières, formations et groupes

Matière liée au projet :

Formations : -

Nombre d'étudiant
par groupe :

2 à 4

Règles de constitution des groupes: **Libre**

Charge de travail
estimée par étudiant : **20,00 h**

2 Sujet(s) du projet

Type de sujet : **Imposé**

Je laisse le choix du sujet de l'application très libre car je ne m'oppose pas à ce que vous testiez un projet perso qui vous tient à cœur.

Attention cependant, il est impératif que ce projet me montre que vous avez compris le développement Android.

Je vous impose donc certaines règles :

- * L'application doit comporter au moins 5 écrans (je veux voir de la navigation)

- * L'application doit comporter au moins 1 liste dont les données doivent être récupérées sur internet via une API.

- * L'application doit donc être basée sur une API. Vous pouvez pour cela utiliser les nombreuses API gratuites ou "fausses" API (<https://www.json-generator.com/>) existantes sur internet.

Je ne vous demande pas de créer la vôtre.

Si vous le faites, tant mieux, mais elle ne vous donnera pas plus de points.

Attention ! Qui dit API dit gestion du réseau !

Comme vu en cours, il est important de gérer l'absence de réseau dans une application mobile et d'afficher ce qu'il faut à l'utilisateur.

Il serait donc un grand plus de faire un système de cache !

- * L'application peut donc avoir un système de cache avec une BDD Room par exemple. Il s'agit d'un "bonus" car le cache n'est pas obligatoire dans une application mobile, mais c'est un sacré bonus de l'avoir mis en place, sachez-le.

- * Un autre bonus pourrait être la prise en compte de différentes tailles d'écrans (au sens paysage et/ou tablettes)

- * Enfin, un autre bonus serait l'implémentation d'une API externe du style :

- Authentification Google, Facebook ou par numéro de téléphone
- Firebase Database (ou Firestore)
- Google Maps + géolocalisation
- etc.

La notation :

La notation du projet se fera lors de la soutenance finale et sur base du code présenté.

Il y sera noté :

- * Le respect des règles imposées ci-dessus

- * La mise en place, ou non, des bonus proposés

- * La qualité du code :

Ce qui implique le respect des normes et des bonnes pratiques vues en cours, la syntaxe, la mise en forme du code, l'utilisation des composants les plus pertinents, etc.

- * La capacité de chacun des membres à répondre à des questions sur le code présenté

- * La qualité du produit fini !

Cela prend en compte les fonctionnalités de l'application mais aussi leur bon fonctionnement.

Je dois pouvoir tester votre application (émulateur ou téléphone réel) comme il me semble bon et je ne dois pas tomber sur un bug ou un comportement étrange.

- * Tout ajout de votre part qui n'aurait pas été demandé mais qui prouverait que vous êtes allés "plus loin"

Objectif du projet (à la fin du projet les étudiants sauront réaliser un...)

Ce projet a pour objectif de valider vos connaissances concernant le cours de développement Android.

Descriptif détaillé

Je laisse le choix du sujet de l'application très libre car je ne m'oppose pas à ce que vous testiez un projet perso qui vous tient à cœur.

Attention cependant, il est impératif que ce projet me montre que vous avez compris le développement Android.

Je vous impose donc certaines règles :

- * L'application doit comporter au moins 5 écrans (je veux voir de la navigation)

- * L'application doit comporter au moins 1 liste dont les données doivent être récupérées sur internet via une API.

- * L'application doit donc être basée sur une API. Vous pouvez pour cela utiliser les nombreuses API gratuites ou "fausses" API (<https://www.json-generator.com/>) existantes sur internet.

Je ne vous demande pas de créer la vôtre.

Si vous le faites, tant mieux, mais elle ne vous donnera pas plus de points.

Attention ! Qui dit API dit gestion du réseau !

Comme vu en cours, il est important de gérer l'absence de réseau dans une application mobile et d'afficher ce qu'il faut à l'utilisateur.

Il serait donc un grand plus de faire un système de cache !

- * L'application peut donc avoir un système de cache avec une BDD Room par exemple. Il s'agit d'un "bonus" car le cache n'est pas obligatoire dans une application mobile, mais c'est un sacré bonus de l'avoir mis en place, sachez-le.

- * Un autre bonus pourrait être la prise en compte de différentes tailles d'écrans (au sens paysage et/ou tablettes)

- * Enfin, un autre bonus serait l'implémentation d'une API externe du style :

- Authentification Google, Facebook ou par numéro de téléphone
- Firebase Database (ou Firestore)
- Google Maps + géolocalisation
- etc.

La notation :

La notation du projet se fera lors de la soutenance finale et sur base du code présenté.

Il y sera noté :

- * Le respect des règles imposées ci-dessus

- * La mise en place, ou non, des bonus proposés

- * La qualité du code :

Ce qui implique le respect des normes et des bonnes pratiques vues en cours, la syntaxe, la mise en forme du code, l'utilisation des composants les plus pertinents, etc.

- * La capacité de chacun des membres à répondre à des questions sur le code présenté

- * La qualité du produit fini !

Cela prend en compte les fonctionnalités de l'application mais aussi leur bon fonctionnement.

Je dois pouvoir tester votre application (émulateur ou téléphone réel) comme il me semble bon et je ne dois pas tomber sur un bug ou un comportement étrange.

- * Tout ajout de votre part qui n'aurait pas été demandé mais qui prouverait que vous êtes allés "plus loin"

Ouvrages de référence (livres, articles, revues, sites web...)

Outils informatiques à installer

4 Livrables et étapes de suivi

1

Rendu final

Rendu Final

jeudi
11/02/2021
23h59

5 Soutenance

Durée de présentation
par groupe :

10 min

Audience : **A huis clos**

Type de présentation :

Démonstration

Précisions :