Crypto Newbie

Présentation de conception technique du projet

Par Nikolas Ouimet et Yvanoski Sanon

Le vendredi 11 février 2022

Table des matières

[Maquettes du projet 3](#_Toc96591658)

[Page d’accueil 3](#_Toc96591659)

[Page de connexion 4](#_Toc96591660)

[Page de création du compte 4](#_Toc96591661)

[Page des listes 5](#_Toc96591662)

[Page d’achat 5](#_Toc96591663)

[Page de vente 6](#_Toc96591664)

[Page du portfolio 7](#_Toc96591665)

[Page de l’historique des transactions 8](#_Toc96591666)

[Page du profil de l’utilisateur 8](#_Toc96591667)

[Modèle de la base de données 10](#_Toc96591668)

[Structures de données 10](#_Toc96591669)

[Patrons de conception 10](#_Toc96591670)

[Algorithme 11](#_Toc96591671)

# Maquettes du projet

Les maquettes représentent les éléments détaillés de chaque interface graphique du projet.

## Page d’accueil

Avant la connexion :

Une image contenant texte, capture d’écran, moniteur, écran

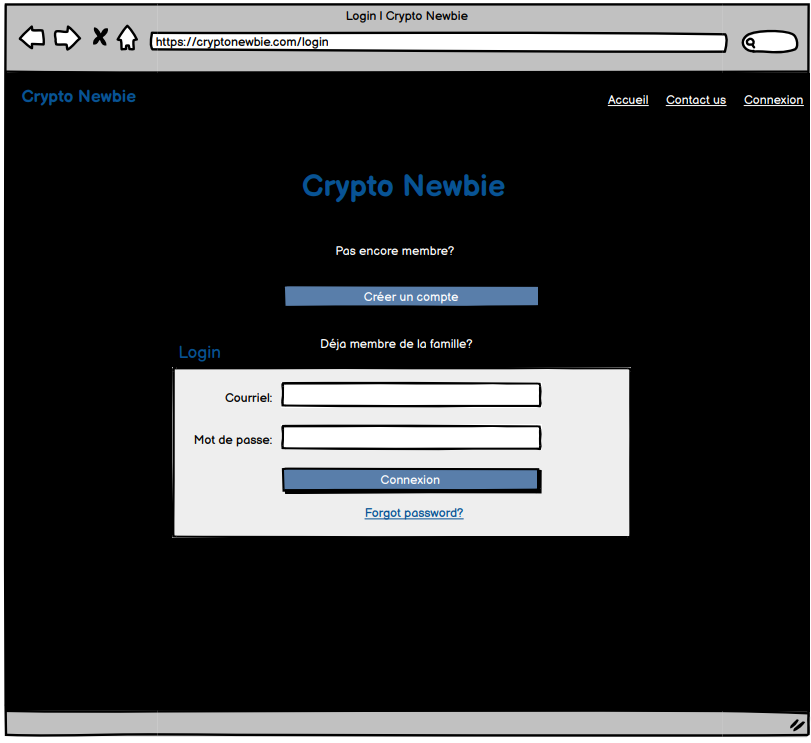
Description générée automatiquement

Après la connexion :

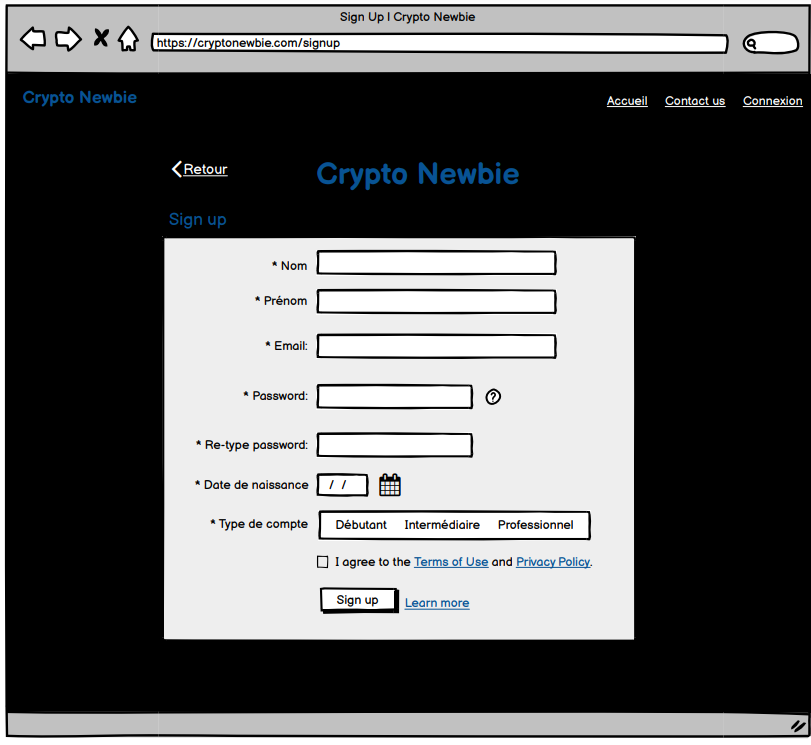
Une image contenant texte, capture d’écran, moniteur, écran

Description générée automatiquement

## Page de connexion



## Page de création du compte



## Page des listes

Une image contenant texte, moniteur, capture d’écran, mur

Description générée automatiquement

## Page d’achat

Une image contenant texte, moniteur, capture d’écran, écran

Description générée automatiquement

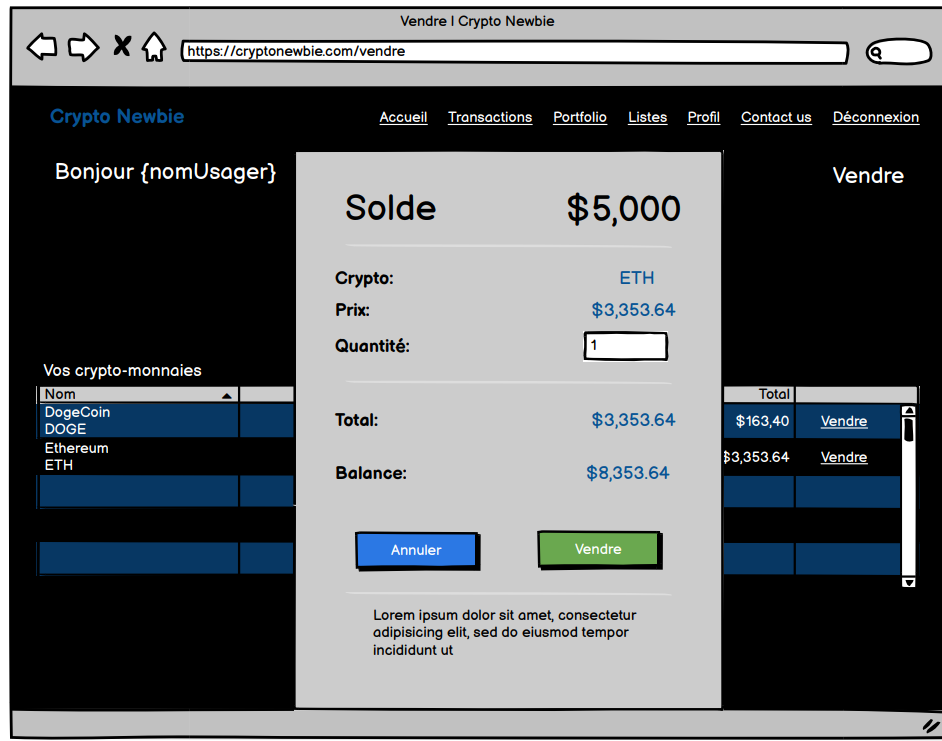
Une image contenant texte, capture d’écran, moniteur

Description générée automatiquement

## Page de vente

Une image contenant texte, capture d’écran, moniteur, écran

Description générée automatiquement



## Page du portfolio

Une image contenant texte, capture d’écran, mur, moniteur

Description générée automatiquement

## Page de l’historique des transactions

Une image contenant texte, moniteur, capture d’écran, mur

Description générée automatiquement

## Page du profil de l’utilisateur

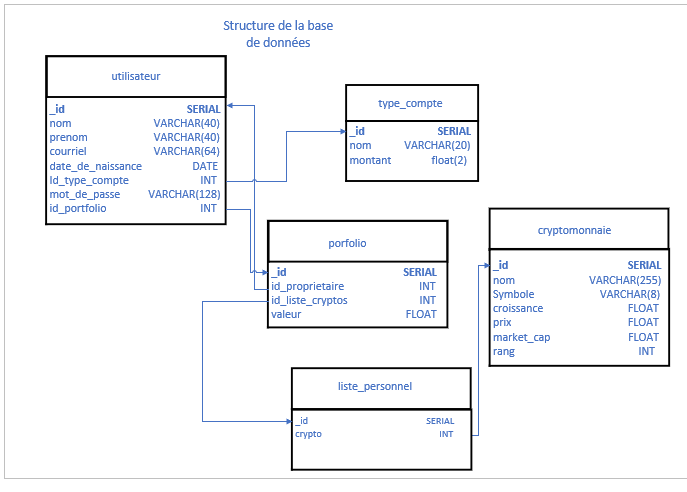
Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

# Modèle de la base de données



# Structures de données

Pour le projet, nous allons utiliser les trois structures de données suivantes :

- Array

- Queue

- Liste chainée

Pour notre quatrième structure de données, nous devons programmer une structure de données non-primitive.

# Patrons de conception

Voici les quatre principaux patrons de conception qui seront utilisé lors de la conception de notre projet :

- Listener (onclick, ontouch, etc.);

- Proxy;

- Composite;

- Strategy;

# Algorithme

L’algorithme intégré à notre projet sera le tri rapide, afin de trouver rapidement un élément à la recherche de l’utilisateur.