

B3 Spécialisation Développement

Développement Mobile - Projet

Ce projet doit être réalisé en groupe de deux personnes au maximum et dans un délai de trois semaines. Toute forme de plagiat, même partiel, est strictement interdit et sera puni.

Vous devrez envoyer une seule archive ZIP contenant :

- Le code source de votre application.
- Un apk signé de votre application.
- Un document pdf contenant les descriptions et captures d'écran de chaque fenêtre constituant de votre application.

Description :

Créer une application d'actualités qui permet aux utilisateurs de :

- Consulter un fil d'actualités.
- Consulter les détails d'une actualité précise en cliquant sur celle-ci.
- Ajouter l'actualité à ses favoris.
- Consulter sa liste des actualités favorites.

Partie 1 : Splash Screen

Votre application doit disposer d'un splash screen. Le splash screen est la toute première fenêtre affichée par l'application et qui fait office d'écran de chargement.

Cette fenêtre ne devra s'afficher qu'une et une seule fois, et cela seulement au tout premier lancement de l'application.

Partie 2 : API

Voici le lien de l'API que vous devrez utiliser pour récupérer les informations nécessaires :

<https://newsapi.org/v2/everything?q=tesla&from=2022-12-25&sortBy=publishedAt&apiKey=943faeccdbab41d682f61a7e987ff9bc>

Cette api contient une variable api key qui est susceptible de changer dépendamment du site. Pour retrouver cette api, rendez-vous sur le site <https://newsapi.org/> et récupérer le lien de l'api titré « **All articles about Tesla from the last month, sorted by recent first** ».

Cliquez sur le bouton « Get API Key » après vous être connecté pour récupérer la clé.

Les actualités que vous devrez afficher proviennent de cette api.

Vous devrez avoir un écran qui affiche la liste des actualités.

Sur cette liste d'actualités, devront être affichés sur chacun des éléments de la liste :

- L'auteur de l'article
- Le titre de l'article
- La description de l'article
- L'image de l'article
- La date de publication de l'article

Lorsqu'on clique sur un article, une nouvelle fenêtre de l'application affichant les détails de l'article s'ouvre. Cette nouvelle page contient, en plus des informations présente dans la liste des articles ; le contenu de l'article. Vous devrez donc afficher toutes les informations fournies par l'api.

Partie 3 : Base de données

Sur la page de détails de chaque article, doit être présent un bouton permettant d'ajouter un article à ses favoris.

Un article ajouté aux favoris doit donc être sauvegardé dans une base de données et être accessible hors ligne.

Nous devons donc avoir un accès hors ligne à la liste des favoris et aux détails de chaque article ajouté en favoris.

Consignes :

Utilisez les concepts de widgets de base de Flutter pour créer l'interface utilisateur.

Utilisez les concepts de navigation et de routage pour gérer les différentes pages de l'application.

Utilisez les concepts de gestion d'état pour gérer les interactions utilisateur.

Utilisez des widgets de ListView pour afficher tout élément dans une liste.

Lors de la création du projet Flutter, dans le champ « **Organization** », entrer un nom qui permettra d'identifier votre projet de façon unique et composé de « **com.+prénom d'un membre du groupe** »

Exemple : « com.boris »

Dans le document de description que vous devrez renvoyer, pour chaque écran de votre application ; rajouter une capture d'écran et un descriptif clair et précis.

Rajouter directement à la source de votre projet le fichier au format jks qui vous aura permis de signer votre application.

Avant d'envoyer le code source du projet, exécuter dans le terminal de votre IDE la commande « **flutter clean** » qui vous permettra de nettoyer toutes les dépendances téléchargées et ainsi réduire la taille de votre dossier.