

## From Bouddha To Apollon

Dans le cadre de notre PPE 4, nous avons dû développer une application minceur, permettant à l'utilisateur de rentrer des données tels que son prénom, son âge ou encore son activité sportive, ainsi que son alimentation afin de pouvoir déterminer si celui-ci absorbe plus de calories qu'il ne le devrait afin de lui permettre, à terme, de mincir.

Après l'écran de chargement présent au lancement de l'application, si l'utilisateur n'est pas encore inscrit nous arrivons sur cet écran :



Cet écran demande à l'utilisateur de saisir toutes les informations que l'application a besoin pour fonctionner.

Sur cet écran, l'utilisateur ne peut pas se permettre de ne rien saisir (toutes les informations seront utiles), il est donc impossible pour lui de poursuivre sa navigation tant que tout n'est pas renseigné (il lui est également impossible d'y remplir ce qu'il veut). Dans les classes, nous avons instancié tous les éléments présents sur l'ihm, afin de vérifier au fur et à

mesure les différents éléments renseignés par l'utilisateur afin d'empêcher toute erreur. Après avoir appuyé sur le bouton « Valider », il arrive à l'écran suivant :



Prénom : test

Nom : TOTO

Date de naissance : 20/05/1990

Sexe : M

Taille : 1.58

Poids : 68

Activité Sportive : Détente

S'INSCRIRE

Cet écran a pour but de permettre à l'utilisateur de vérifier les informations qu'il a saisi. Si l'utilisateur appuie sur le bouton « S'inscrire », les informations vont être stockées et être réutilisées plus tard dans les autres fonctionnalités.

Après cela, l'utilisateur arrive sur cet écran :



03/03/2019 Consommé : 0

ALIMENTATION

ACTIVITÉ SPORTIVE SAISIE DU POIDS

< Mars 2019 >

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

EVOLUTION

Utilisateur test TOTO bien enregistré

Cet écran représente le « point de chute » de l'application. Si l'utilisateur est déjà inscrit, il arrivera, par défaut, sur cette page. Elle constitue le menu principal de l'application et permet d'accéder à toutes ses fonctionnalités. Dans les classes, nous vérifions simplement sur quel bouton l'utilisateur appuie afin de lancer l'activité associée.

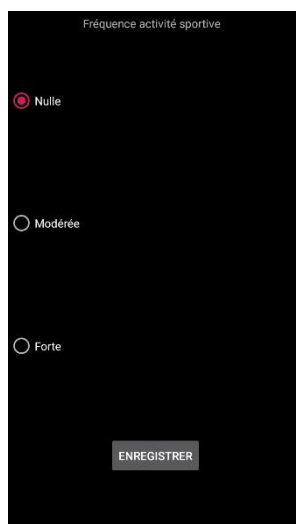
## - L'onglet « Alimentation »



Ici, l'utilisateur va, à chacun de ses repas, renseigner les aliments qu'il mange. L'application va alors calculer les calories qu'il aura absorbées dans la journée et l'afficher. Afin d'être plus intuitif avec l'utilisateur, nous avons mis en place un indicateur, qui change de couleur en fonction du nombre de calories absorbées. Il commence vert, il devient orange lorsque la limite de calories commence à s'approcher et, finalement, il devient rouge lorsque celle-ci est dépassée. Un hashmap a

été créé afin de pouvoir afficher tous les différents aliments. Il suffit donc de récupérer les calories associées aux aliments sélectionnés et les additionner en haut à gauche.

## - L'onglet « Activité sportive »

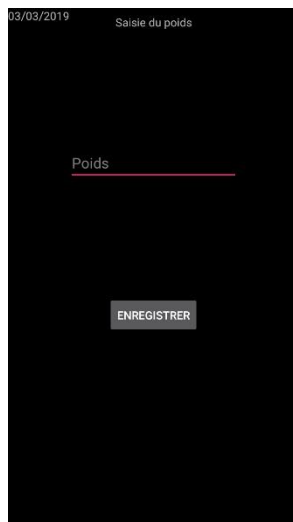


Cet onglet a pour but de renseigner l'activité sportive effectuée le jour où celle-ci est remplie. Elle peut être nulle, modérée ou forte. Ceci a pour but de faire une mise à jour de la base de données afin

de permettre un meilleur suivi de l'utilisateur.

Cette page est utilisée dans l'optique d'une base de données qui s'adapte à l'utilisateur et qui permet une plus grande précision lors du suivi.

### - L'onglet « Saisie du poids »



Cet onglet a pour but de renseigner le poids de l'utilisateur le jour où celui-ci est renseigné. Cela permet de mettre à jour la base de données et donc effectuer un suivi de l'utilisateur par rapport à son objectif de poids. Cette page a le même But que la page de l'activité sportive, sauf Qu'elle permet de remplir l'onglet

« évolution » (présenté plus bas) au fil du temps.

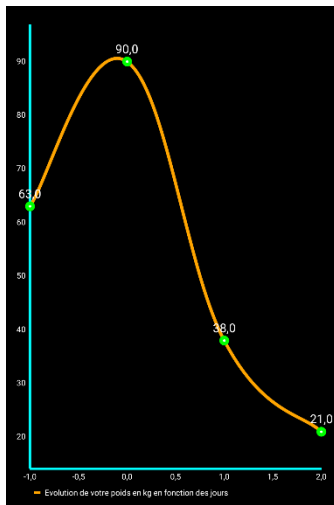
### - Le calendrier

Le calendrier permet à l'utilisateur de saisir des informations en fonction du jour indiqué par celui-ci. Il est utile pour :

- . L'alimentation (le nombre de calories par jour)
- . L'activité sportive (la quantité de sport effectué chaque jour)

. La saisie du poids (le poids de l'utilisateur chaque jour, permet de constater son évolution). La date est donc utilisée pour l'alimentation, ce qui permet de modifier les aliments mangés et ce, même si nous avons changé de jour.

### - L'onglet « Évolution »



Finalement, il y a l'onglet « Évolution », qui permet à l'utilisateur de visionner l'évolution de son poids au fil du temps. Celui-ci se remplit grâce à l'onglet « Saisie du poids », et se sert donc du calendrier pour afficher le graphe présenté ci-contre.