

# Développement mobile

## Rapport final

---

Chloé Bernard et Anaïs Degorre  
Mars ~ Avril 2023

# Sommaire

<b>I. Contexte.....</b>	<b>3</b>
<b>II. Architecture du code.....</b>	<b>3</b>
<b>III. Fonctionnalités disponibles.....</b>	<b>4</b>
A. Fonctionnalités événements.....	4
B. Fonctionnalités parcs.....	6
C. Fonctionnalités animaux.....	6
D. Fonctionnalités personnel.....	7
<b>IV. Gestion de projet.....</b>	<b>8</b>

## I. Contexte

Dans le cadre du module développement mobile, nous devons créer une application mobile cliente du serveur ASP.NET Core MVC créée lors du projet de génie logiciel.

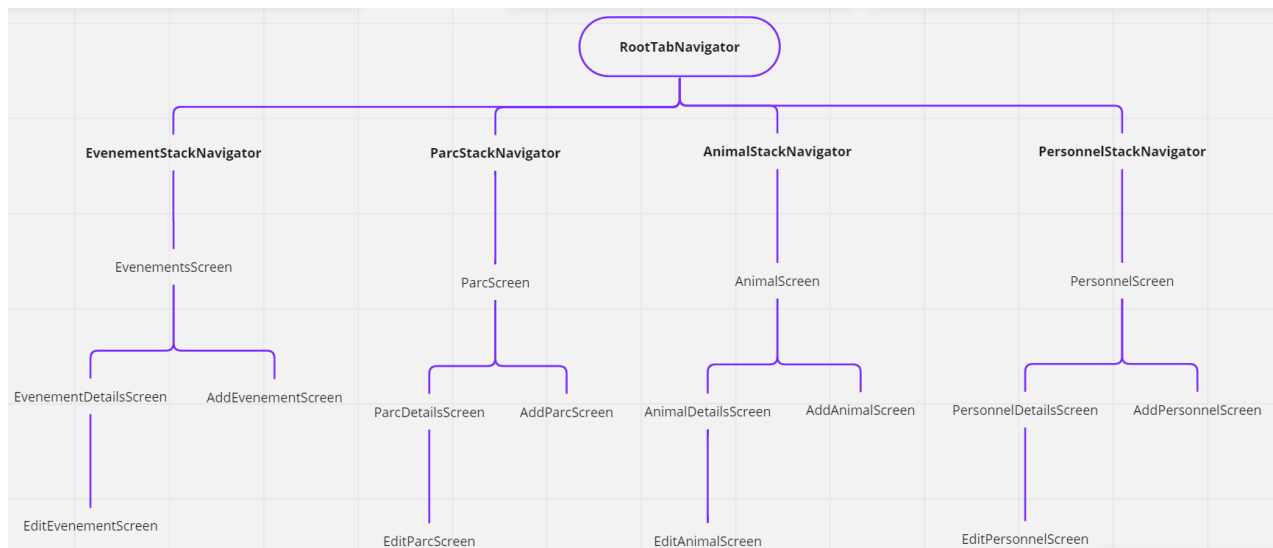
Pour rappel, nous avons créé lors du semestre précédent une API nous permettant de gérer une réserve d'animaux. En effet, nous souhaitons pouvoir gérer plusieurs informations de cette réserve, notamment les différents animaux présents, le personnel y travaillant, les différents parcs et pour finir les différents événements organisés.

## II. Architecture du code

Concernant la structure de l'application, nous avons décidé de définir une RootStackNavigator permettant d'afficher la barre de navigation contenant les quatre stacks correspondant aux entités définies dans notre API.

Puis pour chaque stack, nous affichons les écrans ci-dessous :

- un écran contenant la liste des objets créés grâce à notre API et aux requêtes CRUD intégrées dans notre application
- un écran contenant les détails concernant un élément sélectionné
- un écran permettant d'ajouter des éléments dans notre API
- un écran permettant de mettre à jour un élément déjà présent dans notre API.

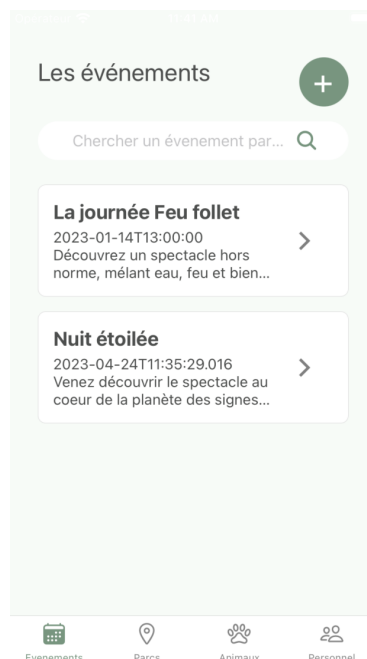


De plus, nous avons décidé de créer deux scripts différents dans le dossier "components" qui permettent de gérer les énumérations utilisées dans l'API. Pour cela, nous avons le script "EnumMetier" qui correspond aux différents métiers possibles pour un personnel, ainsi que le script "EnumType" qui correspond au type d'un animal.

Par ailleurs, nous avons décidé de créer un dossier “Theme” dans lequel nous avons ajouté un fichier Style.js. Celui-ci permet de regrouper l'ensemble du style utilisé dans l'application. En effet, les mises en page étant souvent similaires, nous avons souhaité créer un script commun.

### III. Fonctionnalités disponibles

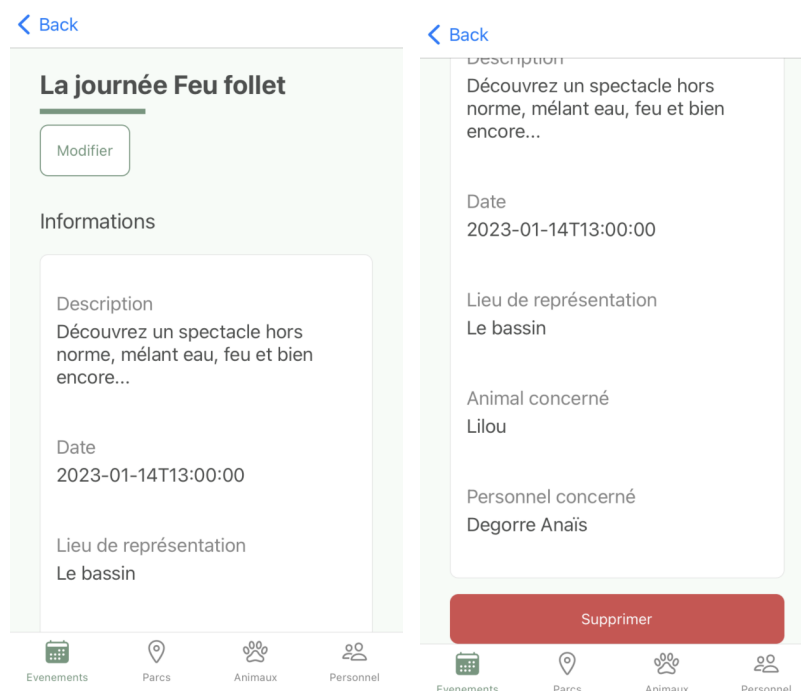
#### A. Fonctionnalités événements



Tout d'abord, une fois arrivé sur l'onglet “événements”, l'utilisateur se retrouve sur un écran présentant tous les événements de la réserve. Il a alors accès à au nom de l'événement, sa date ainsi qu'une courte description.

L'utilisateur peut également rechercher un événement par son nom. De plus, il peut ajouter un nouvel événement en cliquant sur le bouton “+” vert.

Si l'utilisateur clique sur la card d'un événement, il arrive sur l'écran suivant :



Cet écran permet d'obtenir davantage d'informations concernant l'événement sélectionné. Les nouvelles informations mentionnées sont donc : le lieu de représentation de l'événement (le parc), l'animal concerné par celui-ci ainsi que le personnel de la réserve en charge de l'événement.

A partir de cet écran, l'utilisateur peut modifier les informations de l'événement en cliquant sur "modifier. Ou supprimer définitivement l'événement de la réserve en cliquant sur le bouton rouge "supprimer".

- Si l'utilisateur clique sur modifier, il arrive alors sur la page suivante :

The image shows two versions of the 'Modifier l'événement' screen. The left version has a light green background and a 'Back' button at the top left. The right version has a white background and a 'Back' button at the top left. Both screens display the following fields: 'Nom de l'événement' (La journée Feu follet), 'Description de l'événement' (Découvrez un spectacle hors norme, méla...), 'Date de l'événement' (4/27/2023), 'Parc de l'événement' (Le bassin), 'Animal de l'événement' (Lilou), and 'Personnel de l'événement' (Degorre Anaïs). The bottom navigation bar is identical in both, with icons for 'Evenements', 'Parcs', 'Animaux', and 'Personnel'.

Il pourra alors modifier chacune des informations qu'il souhaite et cliquer sur le bouton "Modifier l'événement" pour actualiser les changements.

- Si l'utilisateur clique sur le bouton "supprimer" :

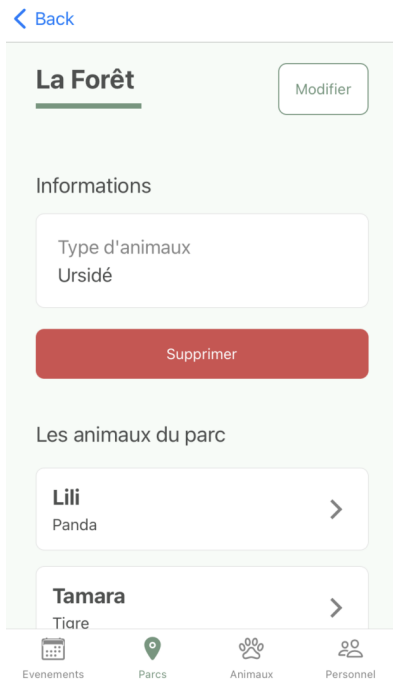
The image shows a screenshot of the 'Supprimer' screen. At the top, there is a 'Back' button. Below it, the event details are displayed: 'Description: Découvrez un spectacle hors norme, mélangant eau, feu et bien encore...', 'Date: 2023-01-14T13:00:00', 'Lieu: Lilou', and 'Personnel concerné: Degorre Anaïs'. A red 'Supprimer' button is at the bottom. A confirmation dialog box is overlaid on the screen, asking 'Êtes-vous sûr(e) ? Êtes-vous sûr(e) de vouloir supprimer cet événement ?' with 'Oui' and 'Non' buttons.

Avant de définitivement supprimer l'événement, une pop-up est affichée afin de savoir si l'utilisateur est conscient de son action.

## B. Fonctionnalités parcs

Les fonctionnalités présentes pour l'onglet parc sont exactement les mêmes que pour l'onglet "Événements". C'est-à-dire, l'affichage de tous les parcs de la réserve, leur ajout, leur modification, ainsi que leur suppression .

Concernant l'écran correspondant à l'affichage des détails d'un parc, celui-ci est légèrement différent. En effet, ici, il permet de récupérer tous les animaux associés à ce parc.

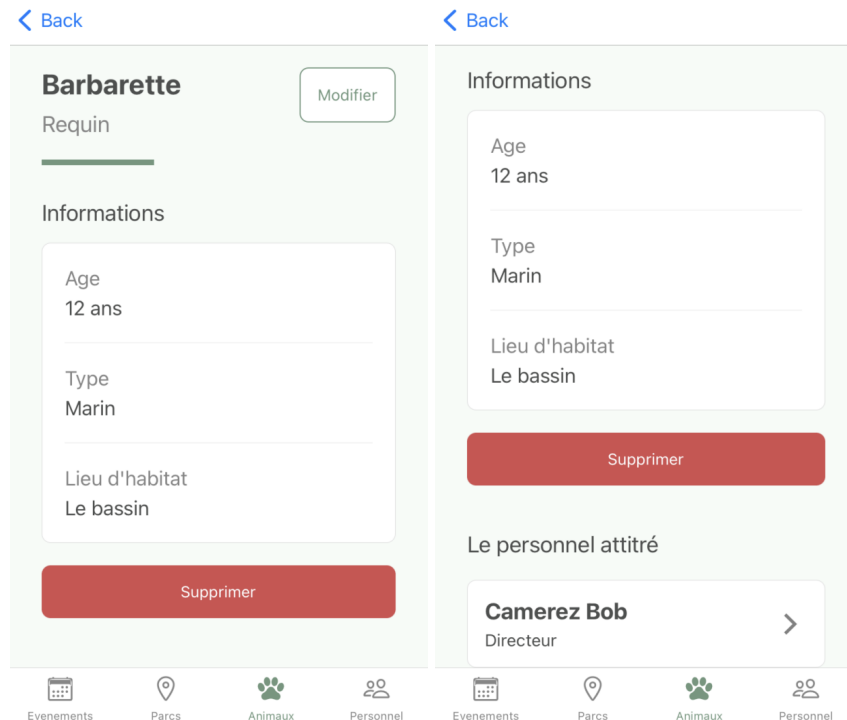


L'utilisateur peut alors ensuite cliquer sur un des animaux afin d'arriver à sa fiche détaillée (voir la fonctionnalité "détail" pour les animaux).

## C. Fonctionnalités animaux

Cet onglet regroupe également les mêmes fonctionnalités que "Événement", excepté pour la page détails où il y a quelques modifications.

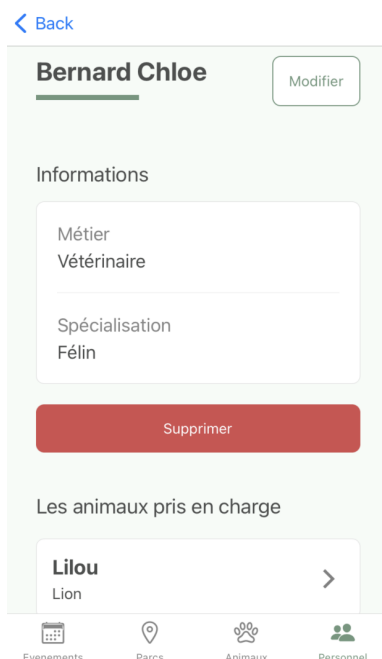
En effet, lorsque l'utilisateur clique sur la card d'un animal afin d'avoir davantage d'informations, celui-ci sera redirigé vers l'écran suivant :



Il obtiendra alors toutes les informations concernant l'animal, ainsi que le personnel de la réserve qui est en capacité de s'occuper de l'animal. Cette capacité est vérifiée avec le type de l'animal. En effet, un personnel ne peut s'occuper que d'un seul type d'animal.

## D. Fonctionnalités personnel

Tout comme les deux onglets précédents, la partie "personnel" regroupe les mêmes fonctionnalités que "Evénements". Cependant, la fonctionnalité permettant d'afficher le détail d'un personnel est légèrement différente.



Comme vous pouvez le constater, en plus des informations concernant le personnel sélectionné, tous les animaux que celui-ci peut prendre en charge sont affichés.

L'utilisateur peut alors cliquer sur la card d'un animal pour être redirigé vers son écran de détails.

## IV. Gestion de projet

Dans un premier temps nous avons commencé par une phase de maquettage sous le logiciel Figma. En effet, nous voulions structurer notre projet, en disposant les différentes fonctionnalités que nous souhaitions afficher sur l'application. De plus, l'objectif était de définir le design général de l'application, afin de gagner du temps sur la conception graphique, notamment pour la création du fichier style.js.

Concernant le développement de l'application, nous avons souhaité répartir équitablement la création du code. Pour cela, nous avons décidé, pour chaque étape du projet, de diviser l'ensemble des entités. En effet, que ce soit pour la création des stacks, ou bien des écrans, nous avons réalisé deux entités chacune. Nous voulions chacune être confrontées aux différentes parties de la création d'une application mobile.