

## Cahier des charges flutter

Christophe PETRE

# 1 - Les objectifs de l'application :

L'objectif de l'application est de répertorier des lieux insolites dans le monde et permettre à d'autres utilisateurs de les regarder et les ajouter en favoris pour les retrouver plus facilement. Ainsi tous les utilisateurs peuvent ajouter des lieux pour les partager. Ces lieux sont stockés dans une base de données.

Sur le page d'accueil de l'application nous pourrons retrouver la liste des lieux déjà existant ainsi que la liste des lieux que l'utilisateur a mis en favoris sur son appareil. La liste des lieux en favori est stockée en local sur l'appareil et non pas dans la base de données.

## 2 – Les technologies utilisées

Afin de créer l'application, nous utilisons flutter en version 2.8.1, une base de données firebase de google paramétrer uniquement pour les versions Android. Ainsi tous les tests de l'application sont effectués sur un émulateur d'un pixel 5 sous Windows ou sur un Samsung Galaxy S10.

De plus, l'application nécessite différentes dépendances à des packages tel que 'firebase\_database' pour le lien avec la base de données, 'cached\_network\_image' pour la mise en cache des images chargés depuis internet.

## 3 – Les différentes pages de l'application

### 1- Home\_screen

C'est la page qui s'affiche au lancement de l'application. Elle affichera les différents lieux de la base de données et il sera possible de cliquer sur un lieu de la liste pour voir le détail le lieu en question. Ce clic nous emmènera sur la page 'place\_screnn'. De plus, depuis cette page il sera possible de mettre en favori des lieux. Sur cette page, se trouvera un bouton flottant en bas à droite permettant l'ajout d'un nouveau lieu. Ce bouton nous emmènera sur la page 'Add\_place\_sreen'.

### 2- Place\_screen

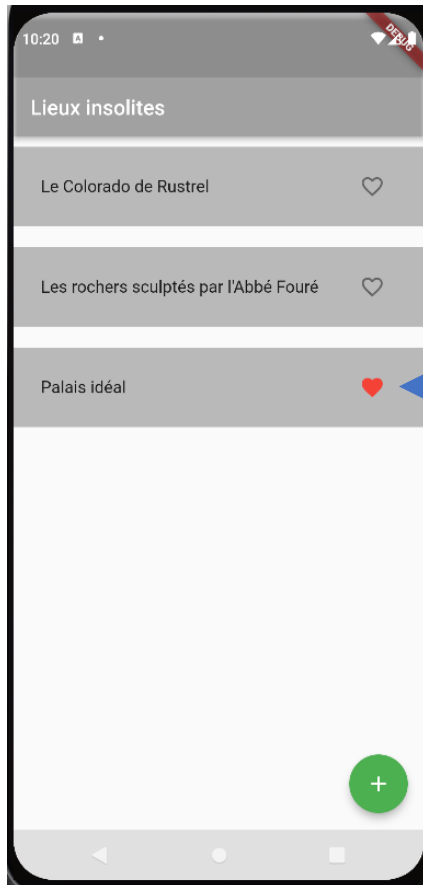
Cette page permet d'avoir le détail d'un lieu qui est constitué d'un nom, d'une description, le pays du lieu, ainsi que l'affichage des images du lieu. La page permet de récupérer les informations de la base de données d'un lieu uniquement en lecture.

### 3- Add\_place\_sreen

Enfin, cette page permet l'ajout d'un lieu dans la base de données. Il y a donc un formulaire permettant l'ajout d'un nom, d'une description, d'un pays et de lien pour 3 images. Pour enregistrer les informations, le bouton se trouveras en haut à droite de l'application dans 'AppBar'.

## 4 – Manuel d'utilisation

### 1- La page d'accueil

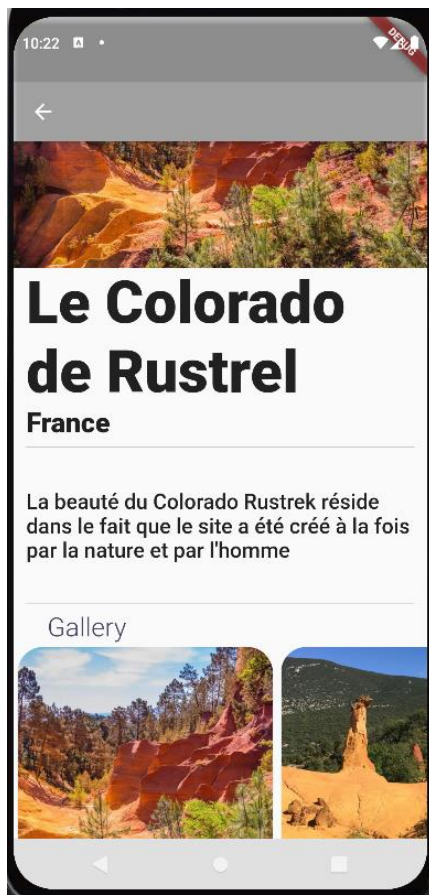


Sur cette page, nous avons la liste des lieux enregistrés dans la base de données, la possibilité de cliquer dessus pour voir le détail d'un lieu et pour finir un bouton flottant en bas à droite permettant d'ajouter un nouveau lieu. Ainsi que la possibilité de mettre en favoris et d'enlever des lieux en favoris.

Bouton pour mettre le lieu en favori

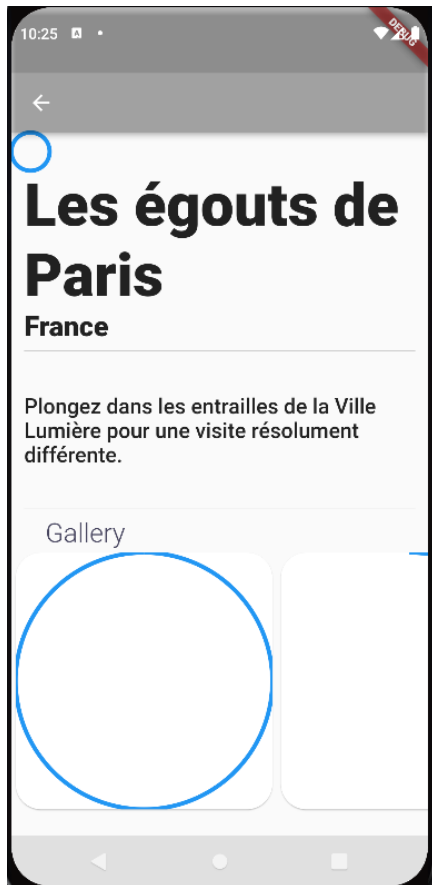
Bouton pour ajouter un lieu

### 2- La page de détail chargée



Page permettant de voir le détail d'un lieu.

### 3- La page de détail en cours de chargement



Sur cette capture d'écran, il est possible de voir que les photos ne sont pas encore chargées. Le composant utilisé pour la gestion de l'affichage de la photo affiche un cercle de chargement le temps que les images se mettent en cache dans l'application. Cela évitera les temps de chargement supplémentaire quand on affichera un lieu qu'on a déjà affiché.

### 4- La page de détail

5-

Bouton pour enregistrer le lieu

Sur cette page, nous avons les différents champs qu'il faut remplir pour enregistrer un lieu. Avec un bouton en haut à droite pour enregistrer le lieu.