# Table des matières

[0 Table des matières 1](#_Toc116481928)

[1 Introduction 2](#_Toc116481929)

[1.1 Résumé du cahier des charges 2](#_Toc116481930)

[1.1.1 Fonctionnalités de base 2](#_Toc116481931)

[1.1.2 A réaliser au minimum 2](#_Toc116481932)

[1.2 Description du projet 2](#_Toc116481933)

[2 Mise en œuvre du projet 2](#_Toc116481934)

[3 Maquettes 3](#_Toc116481935)

[3.1 Menu 3](#_Toc116481936)

[3.2 Tâches 4](#_Toc116481937)

[3.2.1 To Do List 4](#_Toc116481938)

[3.2.2 Ma journée 4](#_Toc116481939)

[3.2.3 Ajout d’une tâche 4](#_Toc116481940)

[3.2.4 Affichage d’une tâche 4](#_Toc116481941)

[3.3 Catégories 5](#_Toc116481942)

[3.3.1 Gérer les catégories 5](#_Toc116481943)

[3.3.2 Ajouter une catégorie 5](#_Toc116481944)

Application mobile Android - Xamarin

|  |  |
| --- | --- |
| **Auteur** | Damien Loup |
| **Lieu** | ETML - Vennes |
| **Classe** | Cin-Cid2B |
| **Date** | 12.10.2022 |
| **Maître de projet** | Ferrari Roberto |

# Introduction

Ce document est fait pour des informaticiens et plus précisément des personnes ayant des notions en C#, celui-ci fait référence à toutes les étapes mises en œuvre pour créer un projet d’application mobile en C# avec Microsoft Visual Studio Xamarin.

Au final, l’application réalisée devra être exploitable et livrable, ainsi que la réalisation de la documentation du projet

## Résumé du cahier des charges

### Fonctionnalités de base

* Des tâches
  + Chaque tâche doit contenir :
    - Un titre
    - Un mini descriptif
    - Une date d’échéance
  + La possibilité à l’utilisateur d’en créer
  + La possibilité de sélectionner plusieurs tâches et de les ajouter à ma journée
* Des activités
  + Une activité comprenant toutes les tâches créées
    - Tri avec les catégories
  + Une activité comprenant toutes les tâche d’aujourd’hui
    - Tri avec les catégories
  + Une activité permettant d’ajouter une tâche
* Utiliser un sensor
  + Récupérer les données et les utiliser pour exécuter quelque chose
* Des catégories
  + Chaque catégorie doit au moins contenir un nom
  + Il doit être possible d’ajouter une tâche dans une catégorie

### A réaliser au minimum

* Un lien entre 2 activités différentes
* Utiliser les ressources
* Utiliser des méthodes événementielles
* Faire un layout dynamique
  + Générer du code xml dans le code c#
* Stocker des informations en base de données
* Utiliser un sensor du téléphone

## Description du projet

Réaliser une application mobile en c# avec Xamarin gérant des tâches. Des tâches peuvent être ajoutées ou retirées. Chaque tâche peut être ajouter à la liste de tâche à faire aujourd’hui et peuvent être retirées manuellement ou en secouant le téléphone.

# Mise en œuvre du projet

Pour créer une application de base, il faut réaliser certaines étapes obligatoires pour son bon fonctionnement, qui est ici **un gestionnaire de tâches**.

Les fonctionnalités ont été citées dans le cahier des charges ci-dessus.

Dans ce document vont être énuméré chaque étape et chaque tâches important au bon déroulement selon les suivantes :

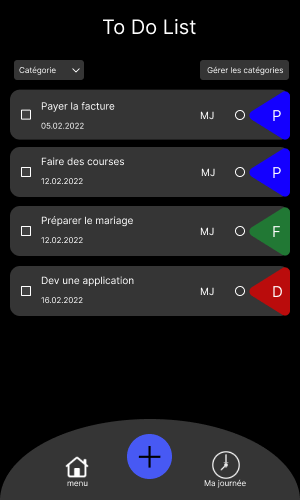
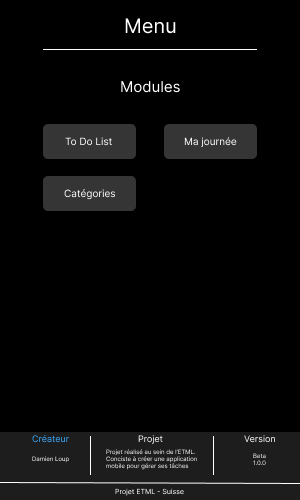
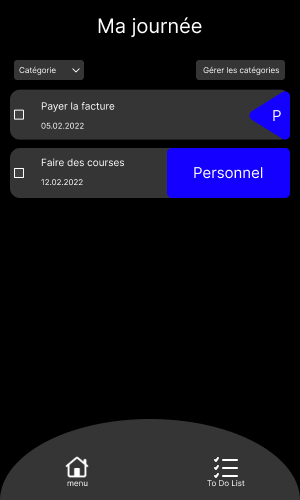
* Création des maquettes de l’application
* L’environnement de projet
* Création d’un projet
* Création d’une activité
* Utilisation d’un fichier de ressources
* Lien entre deux activités
* Les méthodes événementielles
* Les différents types de layout
* Les layouts dynamiques
* Persistance de données
* L’utilisation d’un sensor

# Maquettes

Tout d’abord, avant de commencer le projet, il faut y créer les maquettes de l’application.

Les maquettes ont été faites sur Figma à l’aide des outils à disposition sur leur application/site

## Menu

Le menu est la première activité à s’ouvrir au lancement de l’application, elle permet de se déplacer dans les différentes autres activités comme la liste de tâches, ma journée et les catégories.

## Tâches

### To Do List

La To Do List (Liste de tâches) permet d’afficher toutes les tâches crées dans l’application et entrées en base de données avec une liste scrollable. Il est possible de filtrer les tâches par catégorie ou de les gérer.

Il sera affiché le nom de la tâche, sa date d’échéance, un checkbox qui définit si la tâche est terminée ou non et un radio bouton qui définit si la tâche doit se trouver dans les tâches du jour.

Il est possible aussi de créer des tâches avec le bouton « + » en bas.

Il est possible de supprimer la tâche en appuyant longtemps sur elle et d’appuyer sur le bouton « - »

### Ma journée

L’activité « Ma journée » permet de voir toutes les tâches ajoutées à « aujourd’hui » c’est-à-dire les tâches que l’utilisateur veut pouvoir faire le jour-même avec une liste scrollable ! Comme pour la To Do List, Il est possible de filtrer les tâches par catégorie ou de les gérer.

Il sera affiché le nom de la tâche, sa date d’échéance, un checkbox qui définit si la tâche est terminée ou non et un radio bouton qui définit si la tâche doit se trouver dans les tâches du jour.

Il est possible de supprimer la tâche pour le jour en appuyant longtemps sur elle et d’appuyer sur le bouton « - »

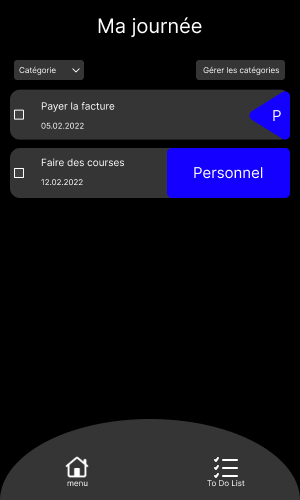
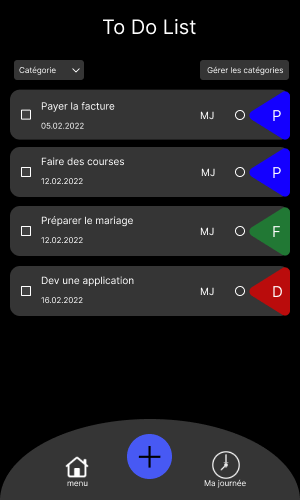
**C’est sur cette activité que sera utilisé le sensor :**Le but est de faire que lorsque l’on secoue le téléphone, toutes les tâches de la journée actuelle se suppriment (Uniquement dans « aujourd’hui »).

### Ajout d’une tâche

L’activité d’ajout d’une tâche permet d’ajouter une tâche avec un titre, une description, une catégorie et une date.

### Affichage d’une tâche

L’activité d’affichage d’une tâche permet d’afficher son titre, sa description, sa catégorie et sa date d’échéance.



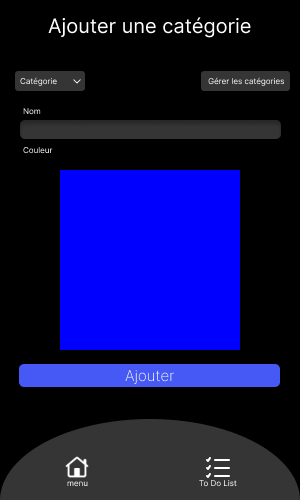


## Catégories

### Gérer les catégories

Cette activité est le sous-menu des catégories, ce menu permet de voir toutes les catégories créées dans l’application, il permet aussi d’en créer

### Ajouter une catégorie

Cette activité permet de créer une catégorie avec un nom et une couleur donnée¨¨