

Objectif: Définir un ensemble d'icônes générales pour notre application mobile, en tenant compte de l'accessibilité et de la cohérence.


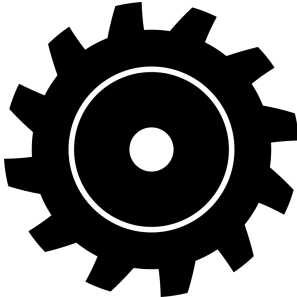
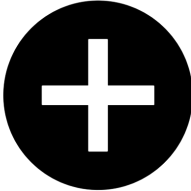

Justification des choix:

- Simplicité: Les icônes sont simples et facilement reconnaissables.
- Couleurs vives: Elles utilisent des couleurs vives et contrastées pour une meilleure lisibilité.
- Signification: Elles correspondent à leur fonction respective.
- Cohérence: Elles adoptent un style cohérent pour une meilleure compréhension.

Considérations d'accessibilité:

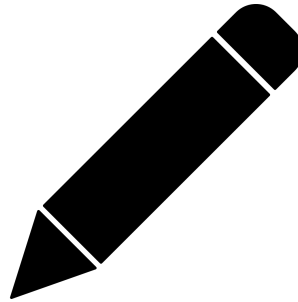
- Descriptions textuelles: Des descriptions textuelles peuvent être ajoutées pour les utilisateurs de lecteurs d'écran.
- Contraste élevé: Les icônes doivent avoir un contraste élevé pour être distinguées facilement.

Icônes générales avec images

Fonctionnalité	Icône	Image	Description
Accueil	Maison		Représente l'accueil de l'application.
Paramètres	Engrenage		Permet d'accéder aux paramètres de l'application.
Ajout d'un élément	Plus		Permet d'ajouter un nouvel élément.
Suppression d'un élément	Moins		Permet de supprimer un élément.

Modifier un
élément

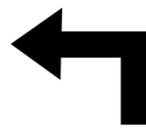
Crayon



Permet de
modifier un
élément.

Retour

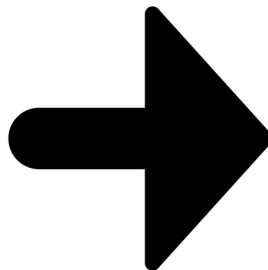
Flèche vers la
gauche



Permet de revenir
à la page
précédente.

Avancer

Flèche vers la
droite



Permet d'accéder
à la page
suivante.

Aide

Point
d'interrogation



Permet d'obtenir
de l'aide sur
l'application.

voici les étapes et les ressources nécessaires pour implémenter les icônes choisies dans une application Flutter pour l'aquaponie.

Étapes détaillées:

1. Importation des bibliothèques:

- Ouvrez le fichier `main.dart` de votre projet.
- Ajoutez la ligne suivante en début de fichier: `import`
`'package:flutter/material.dart';`.

2. Définition des icônes:

- **Option 1: Utiliser des icônes d'une bibliothèque:**
 - Importez la bibliothèque d'icônes souhaitée. Par exemple, pour Material Design Icons, ajoutez `import`
`'package:material_design_icons/material_design_icons.d`
`art';`.
 - Utilisez le widget d'icône correspondant de la bibliothèque. Par exemple, `Icon(Icons.add_fish)` pour l'icône d'ajout de poissons.
- **Option 2: Utiliser des images personnalisées:**
 - Placez vos images dans le dossier `assets` de votre projet.
 - Utilisez le widget `Image.asset` pour charger l'image. Par exemple, `Image.asset('assets/icons/home.png')`.

3. Implémentation des icônes dans les widgets:

- Ajoutez les icônes à vos widgets pour représenter des actions ou des informations spécifiques.
- Exemple:

```
class HomePage extends StatelessWidget {  
  @override  
  Widget build(BuildContext context) {  
    return Scaffold(  
      appBar: AppBar(  
        title: Text('Application d\'aquaponie'),  
      ),  
      body: Center(  
        child: Column(  
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,  
          children: [  
            // Icône pour ajouter des poissons  
            IconButton(  
              onPressed: () {  
                // Code pour ajouter des poissons  
              },  
              icon: Icon(Icons.add_fish),  
            ),  
            // Icône pour vérifier la qualité de l'eau  
            IconButton(  
              onPressed: () {  
                // Code pour vérifier la qualité de l'eau  
              },  
              icon: Icon(Icons.water_drop),  
            ),  
          ],  
        ),  
      ),  
    );  
  }  
}
```