

Abdoulaye Adrien Diagne - 6184336

Rapport final - Projet SEG3525

Summer 2014 - Université d'Ottawa

1. Introduction (description de l'application)

Ce projet avait pour but de développer une application Android qui permet à l'utilisateur d'ajouter un centre d'intérêt (ou Tocus) et de recevoir des articles dans ce domaine.

2. Description des tâches principales qui peuvent être effectuées sur l'application

Il y a cinq tâches principales qui nous pensons seront les plus utilisées par les utilisateurs:

1. **Ajouter un Tocus:** c'est l'une des tâches les plus importantes. il permet à l'utilisateur d'ajouter un Tocus() et de recevoir des articles liés à ce Tocus.
2. **Enlever un Tocus:** Au cas où l'utilisateur ne trouverait plus d'intérêt à suivre un Tocus, il peut toujours l'effacer et ne plus recevoir d'articles liés à ce Tocus.
3. **Régler la taille du texte des articles:** Par cet option nous voulons permettre à l'utilisateur de choisir la taille de police la plus adéquate pour la lecture des articles.
4. **Permettre l'actualisation des Tocus en background(recherche de nouveaux articles):** Cet option est très utile pour les utilisateurs qui ne veulent pas attendre pour que l'application trouve les nouveaux articles au lancement
5. **Gérer le nombre d'articles maximum:** ne voulant pas submerger les clients avec trop d'articles on lui laisse le choix de choisir le nombre d'articles tirés à partir de chaque article.

3. Prototype final (incluant les modifications que vous avez apportées depuis la dernière soumission du prototype)

Nous avons apporté quelques changements depuis le dernier prototype. Deux d'entre eux sont majeurs:

- Page d'édition de Tocus: cette nouvelle page vient fusionner les pages ajout de Tocus et de suppression de Tocus. Cette page permet d'ajouter et de supprimer les Tocus sans avoir à changer de page.
- Popup de confirmation: Lors de l'ajout d'un Tocus il y a maintenant un popup de confirmation au lieu d'une page complète pour confirmer l'ajout. Ce qui permet à l'utilisateur de rester sur la même page d'édition de Tocus.

4. Description de l'architecture et du design de l'application

L'application débute par la page d'accueil où l'utilisateur est présenté avec le nouveau concept de "Tocus" et il lui est présentée la possibilité de s'inscrire ou de . Une fois inscrit il est félicité et on lui propose d'ajouter son premier Tocus ou d'aller directement dans son flux. une fois dans son flux il y'a la possibilité d'aller dans les réglages ou d'éditer(ajouter ou effacer) ses Tocus.

Pour le design nous avons choisi de travailler sur un fond noir et apporter un peu de couleur avec les boutons, par exemple la couleur rouge pour les boutons "Cancel" et "Delete" et blanc pour les boutons de confirmation.

5. Description de la mise en œuvre (les technologies qui étaient utilisées, langages de programmation, méthode de déploiement)

Pour développer cette application sur Android nous avons utilisé le logiciel Android Studio qui est un environnement de développement pour développer des applications Android. Il est basé sur [IntelliJ IDEA](#), bien que Google ait jusqu'à présent proposé ses outils de développement pour Android sous la forme d'extensions pour l'environnement Eclipse. Android Studio propose entre autres des outils pour gérer le développement d'applications multilingues et permet de visualiser la mise en page des écrans sur des écrans de résolutions variées simultanément.

Le langage de programmation est Java vu que Android est quasiment codée avec Java.

6. Conclusion

Ce projet a été instructif et nous a permis de nous améliorer à faire des interfaces d'application mais aussi nous a permis de réaliser l'existence d'un gouffre entre nos compétences de dessiner et de réellement concevoir l'interface sur une plateforme réelle pour des utilisateurs.