

# **INFSI351 - Carte Interactive pour un restaurant**

## **Readme**

### **Membres du groupe:**

François-Xavier THOMAS

Yiqing YUAN

Antoine TOISOUL

Quentin PLESSIS

Victor LANDEAU

Nous avons développé le prototype décrit dans le précédent rapport sur une tablette Android 4.2.2. Bien que compatible avec les appareils Android, le développement a été optimisé sur une tablette Nexus 7 avec un affichage en mode paysage.

### **1. Fonctionnalités implémentées**

- Parcourir les plats
- Commander un repas en ayant la carte de fidélité ou non
- Commander par la voix (Ne fonctionne pas sur l'émulateur Android. Il faut installer le programme sur une tablette pour utiliser cette fonctionnalité)
- Ajout et suppression de plats lors de la commande
- Système de commentaires sur les plats
- Boutons pour appeler un serveur, faire une recherche, changer la langue du menu.
- Options pour activer/désactiver la synthèse vocale et pour changer la taille du texte
- Fonctionnalité de paiement
- Visibilité sur les repas commandés par d'autres convives

### **2. Interfaces implémentées**

L'interface que les clients voient est toujours composée de deux parties : la partie gauche et la partie droite. Les deux parties sont indiquées par les différentes couleurs du fond. Cela rend l'interface cohérente et harmonieuse.

On a créé plusieurs « Layouts » sous forme de fichiers XML. L'usage et le passage d'un "layout" à un autre est dynamique et correspond aux opérations des clients. Les interfaces principales sont expliquées ci-dessous :

1. Une interface d'accueil : à gauche, l'introduction du restaurant ; à droite, l'accès de la commande.

2. La commande : après avoir commencé à commander, la partie gauche de l'interface présente uniquement les commandes des clients et contient beaucoup d'informations comme de jolies images des plats, leur prix et des commentaires sur les plats. Cette partie est complètement dynamique. Si le client ajoute ou supprime un plat, la partie gauche de l'interface se modifie. En plus, cette interface permet aux clients d'ajouter leurs commentaires.

3. Une interface qui présente quatre catégories : les boissons, les desserts, les entrées et les plats principaux.
4. Les interfaces de présentation de chaque plat : elle apparaît seulement dans le cas où un certain plat est choisi.
5. Une interface pour le paiement.
6. Une interface qui nous permet de consulter les commandes des autres convives et les payer. Ceci est en particulier utile pour un groupe de personnes (une famille, des amis...)

Il existe une barre d'outil en haut qui fournit des services supplémentaires. La tablette elle-même fournit la fonctionnalité de revenir à une étape précédente de la commande.

### **3. Organisation du code**

L'interface est constituée d'une unique activité appelée MainActivity séparée en 2 fragments droit et gauche. Ces deux fragments sont liés et se mettent à jour en fonction des choix faits par l'utilisateur. Par exemple, la liste des plats choisis par l'utilisateur est un fragment dynamique qui se met à jour à chaque fois qu'il décide d'ajouter un nouveau plat ou d'en supprimer un.

La navigation dans le menu est donc une succession de fragments qui s'affichent et disparaissent.

Chaque fragment est constitué d'un fichier XML contenant la disposition des différents widgets (boutons, images, texte...).

Certains fragments sont dynamiques et associés à une classe dans un fichier .java. Cette classe est constituée des méthodes que ce fragment peut appeler pour se mettre à jour, ou pour afficher un nouveau fragment.