

Haute école Leonard De Vinci
Institut Supérieur Industriel
ECAM

MEMO TOURISME

RAPPORT D'APPLICATIONS MOBILES

ISHIMWE Blaise (13376)
RANDRIAMORA A. Louis H. (12413)
TOKAM Georges (13337)
TUYIZERE Adrien (11280)

1. INTRODUCTION

Pour rappel les objectifs de ce projet étaient la conception d'une application Android avec des caractéristiques suivantes :

- Plusieurs activités
- Des préférences
- Une Recycler View
- Une base des données locale
- Charger des données de l'internet.
- Fonctionnement efficace en portrait et en paysage, et le passage de l'un à l'autre sans difficulté.

Cette application a pour objectif d'être un memo touristique qui va aider ses utilisateurs a créé un memo des sites touristiques à visiter dans un pays ou une ville bien déterminer.

L'application va permettre à son utilisateur de se connecter soit par son adresse mail ou via son compte Facebook pour l'utilisateur qui possède un compte tandis qu'il y a une occasion pour l'utilisateur qui n'a pas encore un compte normal de s'inscrire via l'interface d'ouverture de l'application. Après connexion l'utilisateur peut ajouter une destination ou avoir accès à une liste des destinations existant dans la base des données.

2. FONCTIONNEMENT

Pour commencer, on voit ci-dessous l'interface lors du lancement de l'application, ce qui donne l'occasion à l'utilisateur de s'inscrire ou de se connecter avec une adresse mail ou un compte Facebook.

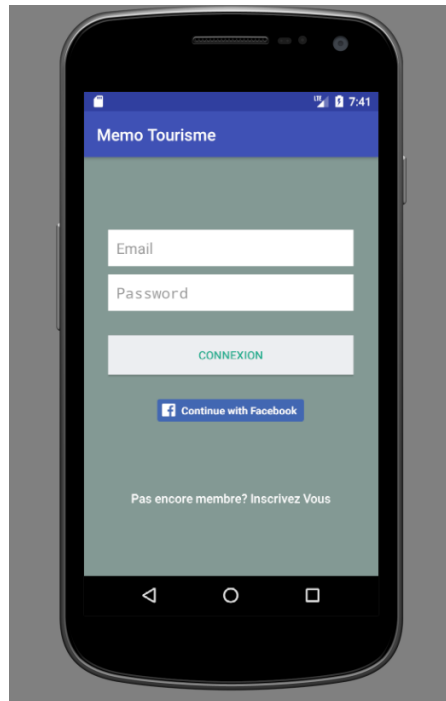


Figure 1 : Interface de démarrage.

A ce niveau, on peut gérer les erreurs liées la connexion avec un mauvais adresse mail ou un mauvais mot de passe (Figure ci-dessous).

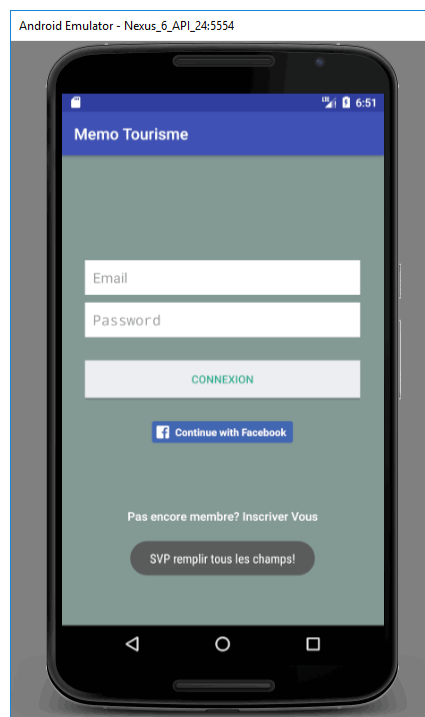


Figure 2 : Erreurs de connexion

Pour l'inscription, l'utilisateur donne les informations concernant son nom, son adresse mail et un mot de passe est exigé pour pouvoir s'inscrire et tous ces informations sont stockées dans une base des données locales.

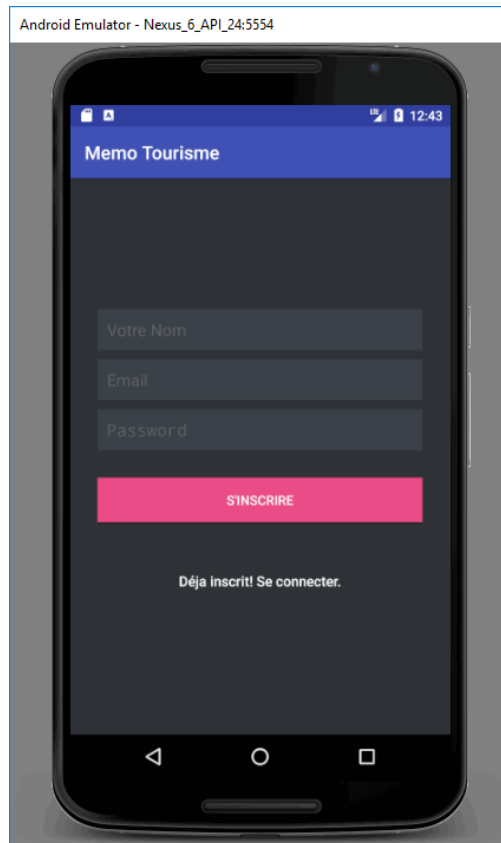


Figure 3 : Fiche d'inscription

Après l'inscription vient la connexion, à cet étape la connexion peut se faire de deux manières différentes :

- Soit par une adresse mail
- Soit par le compte Facebook

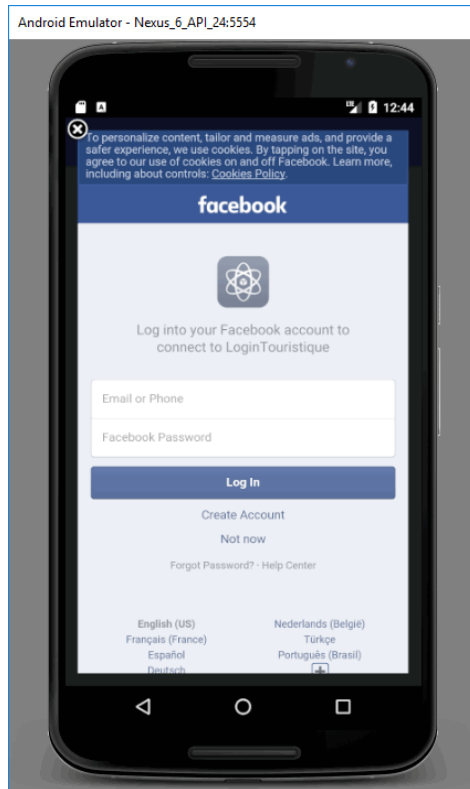


Figure 4 : Connexion Facebook

Après la connexion avec l'une de ces méthodes, on observe une interface qui permet à l'utilisateur d'ajouter des destinations avec le bouton « ADD » ou bien de se déconnecter avec le bouton « Déconnexion » et on observe aussi une liste des destinations pour un utilisateur qui a déjà ajouté des destinations. C'est à ce niveau qu'on observe une « RecyclerView » sur la liste des destinations.

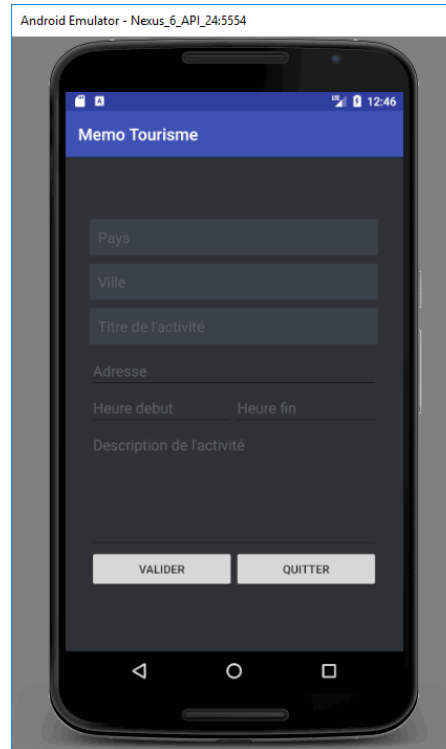


Figure 5 : Ajout d'une nouvelle destination



Figure 6 : Interface destinations

On remarque que sur cette figure, on a une description de la destination (un site) à visiter et des informations nécessaires pour être bien préparer et avoir une visite dans des meilleurs conditions.

3. AMELIORATIONS

Durant le développement de cette application, nous avons eu pas mal d'idées concernant les améliorations qu'on peut apporter à celle-ci par exemples :

- La géolocalisation : qui peut permettre à l'utilisateur de localiser le lieu de visite et de se repérer sur une carte et l'aider à visiter une ville en commençant par les lieux les proches de l'endroit où il se trouve.
- Avec la géolocalisation, on peut proposer à l'utilisateur, des lieux de visite à proximité de son lieu de localisation.
- Proposer à l'utilisateur des lieux de visite suivant les choix qu'il a fait dans le passé ou suivant des critères que lui-même peut choisir.
- Proposer à l'utilisateur de choisir le pays dans une liste des pays du monde, la ville dans une liste des villes en fonction du pays choisit, et les activités à faire dans une ville en fonction de la liste des activités présente dans la ville. Et en permettant bien sûr à l'utilisateur de charger son choix ou ses choix dans son memo.
- La prévision météo du jour de la visite et du jour même de la consultation de l'application.

4. CONCLUSION

Ce projet était un bon exercice, qui nous a permis d'appréhender la conception des applications Android et d'utiliser des outils de programmation efficace et performant (Android Studio). Tous les objectifs de base de ce projet ont été atteint (voir introduction). Nous avons rencontré des difficultés comme dans tous projet que ce soit au niveau de l'implémentation du programme et son exécution sur nos ordinateurs portables ce qui n'a pas facilité le travail du groupe à distance et l'utilisation de l'outil github.