# Soutenance SY43 - SAVECUR PROJET



LONGECHAMP Grégoire BERNARD Mathéo BILLON Mathis

### INTRODUCTION



- Créer une application de dépense zéro
  - Gestion de dépenses
  - Multiples catégories
  - Doit arriver à 0 à la fin du mois
- Android Studio
- · Langage utilisé Java

# Présentation de l'équipe



- Grégoire LONGECHAMP : Développement de la partie back-end (base de données, connexion et inscription)
- Mathéo BERNARD : Développement de la partie front-end (design du logo, design des différentes pages)
- Mathis BILLON : Gestion de l'ajout et modification des catégories et ajout de nouvelles dépenses

# Organisation projet



- Logiciels: Figma, Android Studio, Firebase, PhotoShop
- Utilisation de la méthode AGILE :
  - Communication quotidienne pour faire le point
  - Rendez-vous ~30-60 min chaque semaine pour soumettre des idées, demander de l'aide, ...
  - Rush final (2 dernières semaines) pour tout mettre en commun et finition des derniers détails

#### Planning:

Task Name	Mars	Avril	Mai	Juin
Brainstorming				
Maquette GUI				
Base de données				
Développement sous Android Studio				
Debugging				

#### Modèle de données





- Utilisation de la fonction présente d'authentification
- Enregistrement des informations de l'utilisateur (Nom, Email, Nom de la compagnie)
- Enregistrement des nouvelles catégories ajoutées
- Enregistrement des différentes dépenses selon la catégorie

# Maquette IHM





Inscription



Connexion



Accueil



Ajout d'une dépense



Ajout d'une catégorie

#### Points essentiels



- Possibilité de connexion/déconnexion
- Choix d'un type de compte :
  - Professionnel : catégories initiales spécialisées
  - Particulier : catégories initiales classiques
- Catégories prédéfinies + possibilité d'ajout
- Affichage des 4 dépenses les plus récentes

### Axes d'améliorations



- Permettre aux entreprises de choisir un secteur particulier
- Design/ergonomie
- Modification du profil
- · Connexion entre les différents intervenants d'une entreprise
- Gestion des erreurs

# Retour sur expérience



- Avantages:
  - Apprentissage de la programmation d'application Android
  - Travail de groupe
  - Méthode AGILE intéressante
  - Inconvénients :
    - Implémentation de la base de données
    - Adaptation de l'affichage en fonction de largeur de l'écran

## Merci de nous avoir écouté!



Avez-vous des questions?