Helbet

Dans le cadre du cours de programmation mobile I

Table des matières

[Introduction 2](#_Toc135996740)

[Description des technologies utilisées 2](#_Toc135996741)

[Langages de programmation 2](#_Toc135996742)

[Système de construction 2](#_Toc135996743)

[Service de stockage 2](#_Toc135996744)

[Service de données dynamiques 2](#_Toc135996745)

[Bibliothèques 2](#_Toc135996746)

[AndroidX 3](#_Toc135996747)

[AndroidX - Worker 3](#_Toc135996748)

[Volley 3](#_Toc135996749)

[Firebase - Auth 3](#_Toc135996750)

[Firebase - Database 3](#_Toc135996751)

[Analyse 2](#_Toc135996752)

[UI/UX 2](#_Toc135996753)

[Limitations et développement futur 2](#_Toc135996754)

[Conclusion 2](#_Toc135996755)

# Introduction

HelBet est une application de paris de football fictifs. Elle affiche les matchs de la journée pour les ligues sélectionnées :

* A purple lion head with a crown

  Description automatically generated with medium confidence Premier League
* A picture containing graphics, logo, screenshot, font

  Description automatically generated Ligue 1
* A red and white logo with a person kicking a ball

  Description automatically generated with low confidence Bundesliga
* A blue and black logo

  Description automatically generated with low confidence Eredivisie
* A picture containing text, logo, symbol, electric blue

  Description automatically generated Serie A
* A logo of a football team

  Description automatically generated with low confidence La Liga
* A logo of a bull and a football ball

  Description automatically generated with low confidence Jupiler Pro League
*  Süper Lig

Un utilisateur peut devenir membre de la plateforme en créant un compte à l'aide de son courriel et d'un mot de passe.

Un membre peut suivre les clubs de ces ligues et recevoir des notifications pour l'avertir des matchs auxquels ils participent. Il peut bien évidement également parier sur le résultat d'un match (victoire équipe à domicile, extérieure ou match nul) et chaque résultat est associé à une cote qui se multiple à la mise en cas de victoire pour composer le gain. L'annonce des résultats et la remise des gains se font au maximum le lendemain. Les utilisateurs sans compte peuvent simplement parcourir les ligues et clubs (sans s'y abonner) et consulter la liste des matchs du jour (sans parier). Au travers de ce rapport je vais décrire les technologies utilisées et leurs fins.

# Description des technologies utilisées

## Langages

### Java

Langage de programmation principal du projet utilisé pour écrire la logique métier, la manipulation des données et les interactions avec les diverses fonctionnalités du système et services extérieurs.

### XML

Langage de balisage de données utilisé dans le projet pour créer les fichiers de mise en page et certaines ressource (souvent graphiques).

## Système de construction

## Service de stockage

### Firebase

Firebase est un service Google me permettant de stocker les données de mon application. Il fournit une console (page internet)

## Service de données dynamiques

## Bibliothèques

### AndroidX

AndroidX facilite le développement d'applications Android en fournissant des outils regroupés en composants.

### AndroidX - Worker

2.8.1

Worker permet d'exécuter des tâches asynchrones en arrière-plan et bien configuré, il peut même le faire l'application fermée.

Il est utilisé dans l'application pour s'assurer d'envoyer une notification à la venue d'un évènement (début / fin de match, gains récupérables, etc.).

### Volley

1.2.1

Volley est couramment utilisé pour faciliter les requêtes réseau. Il fournit une interface simple et puissante permettant d'effectuer des requêtes asynchrones et de gérer leur résultat.

Il est utilisé dans l'application pour les télécharger les données des ligues, clubs, matchs et cotes nécessaires venant de la source de données dynamiques distante.

### Firebase - Auth

21.3.0

Bibliothèque de l'écosystème Firebase de Google qui offre une architecture prête à l'emploi comprenant des fonctionnalités d'authentification et de gestion des utilisateurs.

Il est utilisé dans l'application pour permettre à l'utilisateur de créer un compte, de s'y connecter et de s'y déconnecter.

### Firebase - Database

20.2.1

Bibliothèque de l'écosystème Firebase de Google qui offre une architecture prête à l'emploi comprenant des fonctionnalités de stockage et de synchronisation en temps réel.

Utilisé dans l'application pour stocker les informations des ligues, clubs, matchs, cotes ainsi que les données des utilisateurs (plus de détails dans la partie Analyse > Architecture > Stockage des données).

# Analyse

# UI/UX

# Limitations et développement futur

# Conclusion