

**MOBG5 – Développement mobile****Projet***Remise 1 : Premiers écrans***1 Organisation du Projet**

Le projet du cours de développement mobile consiste à créer une application **Android personnelle** qui respecte les standards recommandés par **Google**.

Vous êtes libre de choisir le thème de l'application. Les années précédentes des étudiants ont par exemple développé des applications de gestion de dépenses, de contrôle des activités physiques, de réservations de Villo,...

Ce projet est divisé en trois parties. Les deux premières parties consistent en une mise en pratique directe des exercices réalisés durant le cours, elles sont identiques pour tout le monde.

- ▷ Remise 1 : création de l'application, mise en pratique du TD 02 - **Vers une première application**;
- ▷ Remise 2 : architecture et base de données, mise en pratique du TD 03 - **Cycle de vie, MVVM et base de données locales**;
- ▷ Remise 3 : contient les spécificités de votre application.

**2 Description de la remise 1****Dépôt**

Vous remettrez votre travail sur le dépôt **git** créé par votre enseignant.

L'adresse de ce dépôt est de la forme :

**`https://git.esi-bru.be/2020-2021/MOBG5/EXX/g12345.git`**

Vérifiez que vous avez accès à ce dépôt avant de commencer votre travail.

**Contenu de l'application**

L'application est constituée :

- ▷ d'un écran de connexion;

- ▷ d'un écran de description de l'application (*About*) ;
- ▷ d'un **navigation drawer**.

L'écran de connexion contient

- ▷ un champs pour entrer l'adresse mail de l'utilisateur ;
- ▷ un bouton intitulé *Connexion*.

Une pression sur le bouton permet de vérifier le format de l'adresse mail. Le statut de l'adresse (valide ou invalide) est communiqué à l'utilisateur via une notification (**Toast**).

L'écran *About* affiche des informations concernant le développeur de l'application : matricule, nom, prénom.

L'écran de connexion est l'écran qui apparaît au démarrage de l'application. Pour accéder à la page *About*, ajoutez un **navigation drawer**.

Une fois terminé n'oubliez pas de procéder à une analyse de votre code via **Lint**.

Pour exécuter l'analyseur statique de code **Lint** sur votre projet, cobsulter le menu **Analyse > Inspect Code...** sous **Android Studio**.

### 3 Remises

Cette première partie de l'application doit être déposée sur le dépôt **git** créé par votre enseignant. La date limite de dépôt est disponible sur la page PoEsi du cours.

Une fois votre développement terminé, ajoutez le **Tag** "Remise1" à votre dépôt via la commande :

```
git tag -a Remise1 -m 'Remise 1 terminée'
```