

LSINF1225 CONCEPTION ORIENTÉE OBJET ET GESTION DE  
DONNÉES

---

## Le développement Android

---

BÉNÉRÉ MAXIME  
CARBONNELLE QUENTIN  
HAINAUT ROMAIN  
HAZA PAT MARIE  
ODY LUCAS

*Professeur : MENS KIM*  
*Assistant : LEMAIRE JÉRÔME*

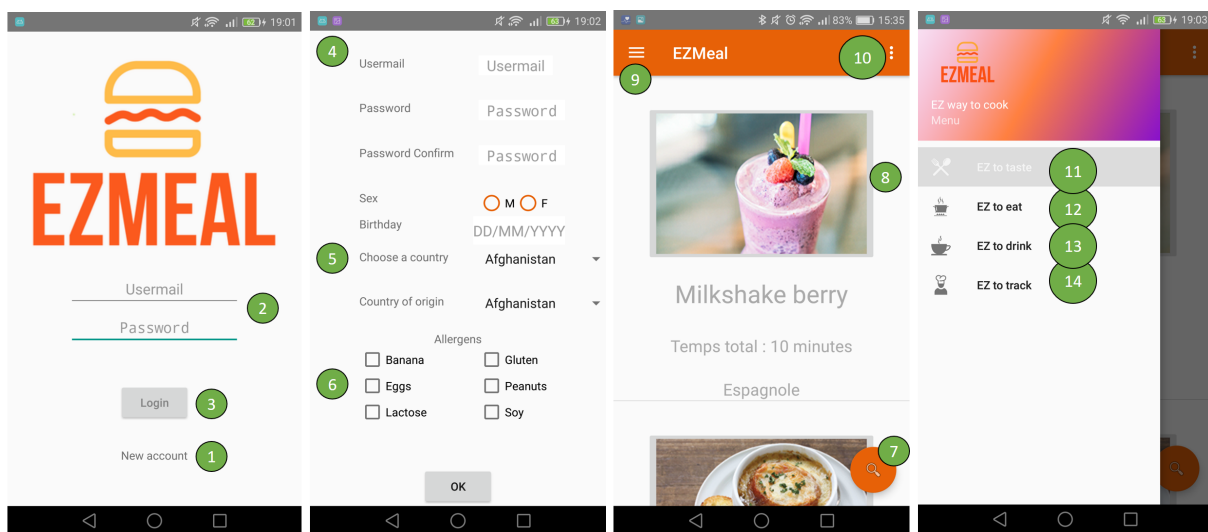
11 Mai 2017

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Manuel d'utilisation</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Choix d'implémentation</b>	<b>4</b>
2.1	La gestion du profil . . . . .	4
2.1.1	Création . . . . .	4
2.1.2	Consultation et modification . . . . .	4
2.2	La recherche . . . . .	4
2.3	Catalogue . . . . .	5
2.4	Extension au choix . . . . .	5
2.5	La personnalisation . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Annexe</b>	<b>6</b>

# Chapitre 1

## Manuel d'utilisation



(a) Ecran de démarrage

(b) Nouveau compte

(c) Menu principal

(d) Menu glissant

Lors du démarrage de l'application EZMeal, vous arriverez à l'écran de démarrage

1. Si vous n'avez pas encore créé de compte, il est impossible de se connecter, il faut donc créer un compte en appuyant sur 'New account'.
2. Ici, vous écrivez votre adresse mail et le mot de passe correspondant que vous avez noté lors de la création de votre profil.
3. Une fois que votre adresse mail et le mot de passe sont écrits vous pouvez vous connecter en appuyant sur 'login'.

Après avoir cliqué sur 'New account', vous arriverez sur l'écran 'Nouveau compte' pour créer un nouveau compte.

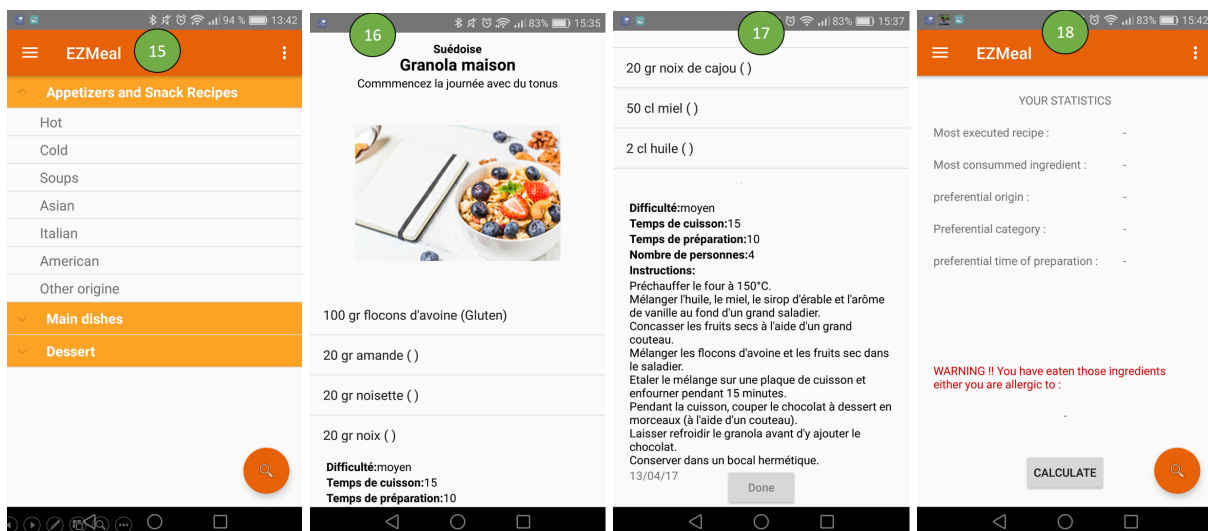
4. Toutes les entrées sont obligatoires ! Bien sûr, si vous n'avez pas d'allergies, vous ne devez cocher aucune case.
5. Choisissez un pays dans lequel vous vivez. C'est important pour que les recettes qui vous seront proposées soient plus pertinentes.
6. Cochez les cases correspondants aux allergies que vous avez et si vous n'en possédez pas, ne cochez rien. Ensuite cliquez sur 'OK' pour enregistrer et ainsi créer votre compte

En appuyant sur 'login', on arrive dans le menu principale de l'application, et plus précisément sur la page de recommandations.

7. En appuyant sur cette loupe, on peut démarrer une recherche de recette en notant des mots clés dans la barre de recherche qui apparaîtra.
8. Une série de recette vous sont proposés, il suffit d'appuyer dessus pour accéder à toutes les informations sur cette recette.
9. En glissant son doigts de gauche à droite ou en appuyant sur ces 3 barres, vous ouvrez le menu glissant .
10. En appuyant ici, vous aurez la possibilité de consulter et/ou modifier votre profil.

Le menu glissant donne la possibilité de naviguer dans l'application de manière aisée. Arrivé sur ce menu, quatre nouveaux boutons apparaissent :

11. EZ to taste est le menu de base où des recettes recommandées vous sont proposées.
12. EZ to eat vous amènera à l'écran point 15, et répertorie toutes les recettes à manger.
13. EZ to drink est une liste de toutes les recettes de la catégorie 'boisson'.
14. EZ to track vous amène à l'écran point 18 où vous pourrez voir les statistiques des recettes que vous avez faites.
15. Voici l'écran qui apparaît lorsqu'on appuie sur 'EZ to eat', on observe que les recettes sont répertoriées en plusieurs catégories et sous-catégories.
16. Voici à quoi ressemble une recette dans EZMeal, il faut glisser son doigt sur l'écran de bas en haut pour voir la suite. C'est le même concept pour faire défiler les ingrédients nécessaires à la recette.
17. Ceci est la suite de la recette. Appuyez sur le bouton 'done' après avoir effectué une recette, c'est important pour la partie 'statistiques' de l'application.
18. Voici l'écran qui apparaît lorsqu'on appuie sur 'EZ to track'. En appuyant sur le bouton 'CALCULATE', l'application calcule la recette que vous avez le plus effectuée, l'ingrédient le plus consommé, l'origine des plats que vous préférez, votre catégorie préférée et votre temps de préparation de recette préféré.



(a) EZ to eat

(b) Recette part.1

(c) Recette part.2

(d) EZ to track

# Chapitre 2

## Choix d'implémentation

### 2.1 La gestion du profil

#### 2.1.1 Création

La création du profil est basé sur l'utilisation d'un e-mail. Dans l'idéal il aurait fallu vérifier que les adresses emails existent chez Google, Yahoo... Mais du au manque de temps et de compétences, nous forçons l'utilisateur d'entrer un usermail qui respecte une structure avec un "@" ainsi qu'une fin en ".domaine". Quant à la sélection de la date, nous n'avons pas mis de datePicker, car en essayant de le mettre, la place était fortement réduite, et il était dans nos intentions de faire tenir l'inscription sur une page. Nous avons fixé le nombre d'allergènes à 6, il est naturellement envisageable d'ajouter/modifier les allergènes pour une version prochaine. Nous n'avons pas ajouté la possibilité de choisir la langue d'application, elle est en effet définie par le langage de l'appareil sur lequel est utilisé EZMeal.

#### 2.1.2 Consultation et modification

Le fait que la consultation et la modification du profil soit sur la même activité nous a semblé un bon compromis entre la volonté d'être "user-friendly" et le laps de temps qui nous restait pour le faire. On a cependant pensé à mettre certaines informations en avant, pour que l'utilisateur soit directement attiré par les sections modifiables. Nous avons pensé à vérifier les deux nouveaux mot de passe pour être sur que le client ne change pas son mot de passe du à une mauvaise manoeuvre, ou qu'il n'y ai une erreur de frappe. Ensuite si les sections modifiables sont effectivement modifiées, les données de l'utilisateur sont changées à partir du moment où celui-ci clique sur le bouton "OK". Si l'utilisateur venait juste consulter ses informations, il peut quitter la page en appuyant sur le bouton retour d'android. Il sera ramené vers la page des recommandations.

### 2.2 La recherche

Notre recherche est dans un "floating button", cela rend la recherche accessible dans toute l'application (sauf si vous êtes dans les résultats de recherche, l'extension statistique, une recette ou la page du profil utilisateur). Il nous était demandé de faire la recherche sur plusieurs critères, nous avons choisit le nom de la recette ainsi que l'origine de la recette. Nous précisons que la recherche

doit respecter les majuscules et minuscules, cette contrainte est due à notre volonté de traduire les recettes ultérieurement. Traduction des recettes qui n'a pas été faite à cause du manque de temps mais aussi parce que ce n'était pas demandé.

## 2.3 Catalogue

Afin de respecter le cahier de charges nous avons pensé à deux grands catalogues "EZ to eat" et "EZ to drink". "EZ to eat" est divisé en 3 catégories qui sont les entrées, les plats et les desserts. Chaque catégorie est de nouveau divisée en section. Cela permet de chercher de manière large mais tout en ciblant les envies de l'utilisateur. "EZ to drink" n'utilise pas de division en catégories mais il est envisageable dans le futur de le faire car la base de données a été encodée de telle sorte que les boissons possèdent aussi des sections. Pourquoi ne pas l'avoir fait dans ce cas-là ? Nous avons repensé aux contextes qui nous étaient donnés et en se mettant dans la peau d'un client nous nous sommes dit qu'il était plus séduisant de commander un "panier de bien pour un plat" plutôt que pour une boisson car la boisson requière moins d'ingrédients et le prix excessif de certains ingrédients peuvent restreindre la volonté d'acheter. Par exemple une bouteille de gin coûte cher surtout quand la recette demande d'en utiliser que 2 cuillères à café.

## 2.4 Extension au choix

L'extension statistique nous a été accordée au début du quadrimestre. Nous avons essayé de faire une extension simple et efficace. Cette extension se sert des données de l'utilisateur pour lui dresser un auto-portrait de ses habitudes alimentaires mais est aussi là pour le mettre en garde au cas où il mange un plat qui contient une de ses allergies. Il est mené à appuyer sur le bouton "CALCULATE" pour mettre à jour ses statistiques. L'avantage de cette extension est qu'elle pourra (dans une version future si le client le désire) être une ouverture vers un potentiel sponsor dans le domaine sportif. Il est envisageable qu'en ajoutant la valeur calorique à chaque ingrédient, on puisse calculer la consommation quotidienne du client et proposer une option "régime" qui serait axée sur l'alimentation équilibrée et le sport.

## 2.5 La personnalisation

Nous nous sommes permis de faire des jeux de mot avec le préfixe "EZ" présent dans le titre du projet. Nous avons aussi pris la liberté de jouer avec des nuances de couleur orange ainsi qu'un dégradé de couleur pour le menu latéral. Ces couleurs sont en phase avec la saison printemps-été, si nous étions en hiver, nous aurions choisi un thème plus froid. Il était important pour nous d'amener notre petite touche personnelle car le développement Android est une phase du cours assez périlleuse, avoir un visuel qui nous plaît aide à booster le moral.

# Annexe

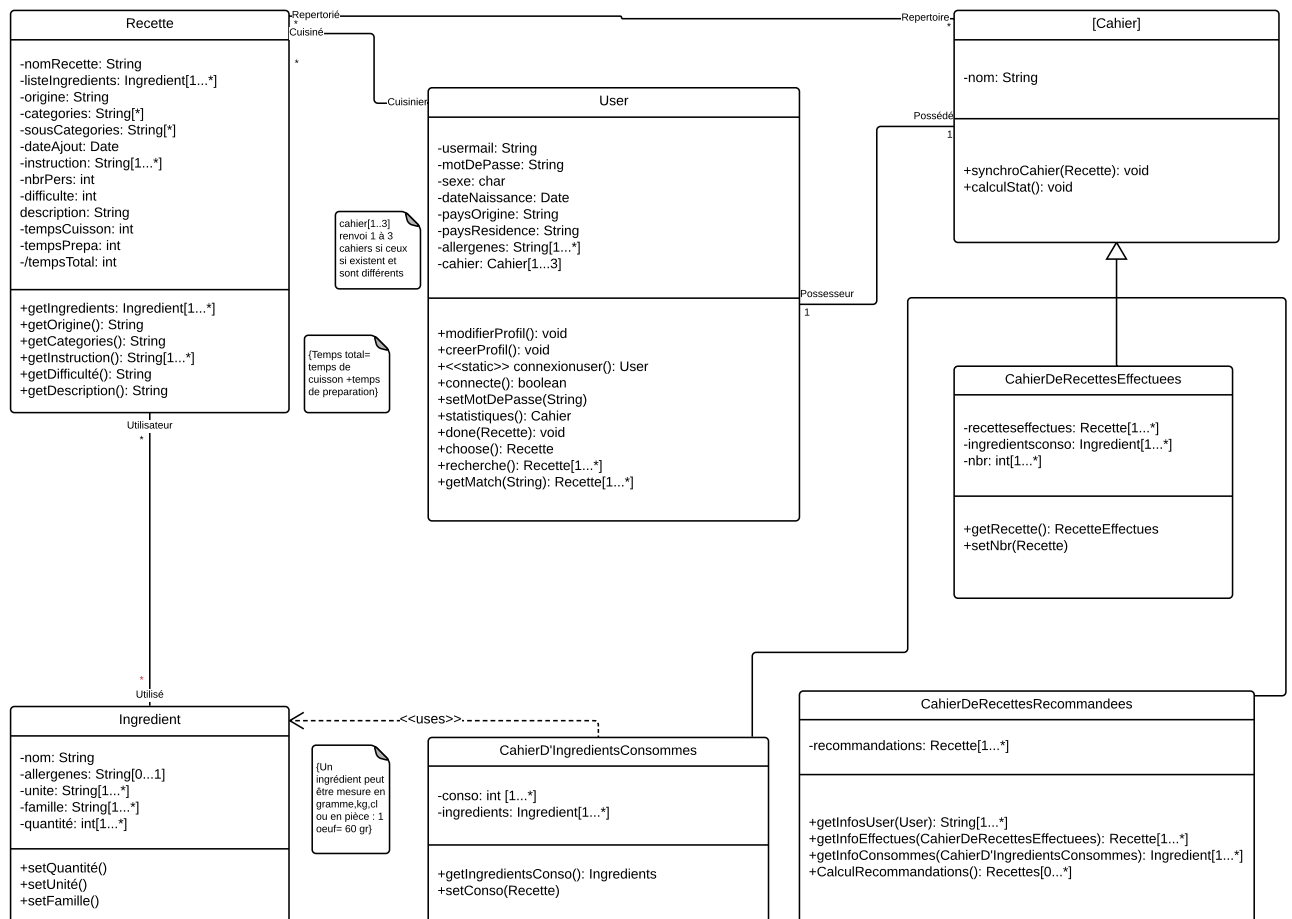


FIGURE 3.1 – Graphe UML

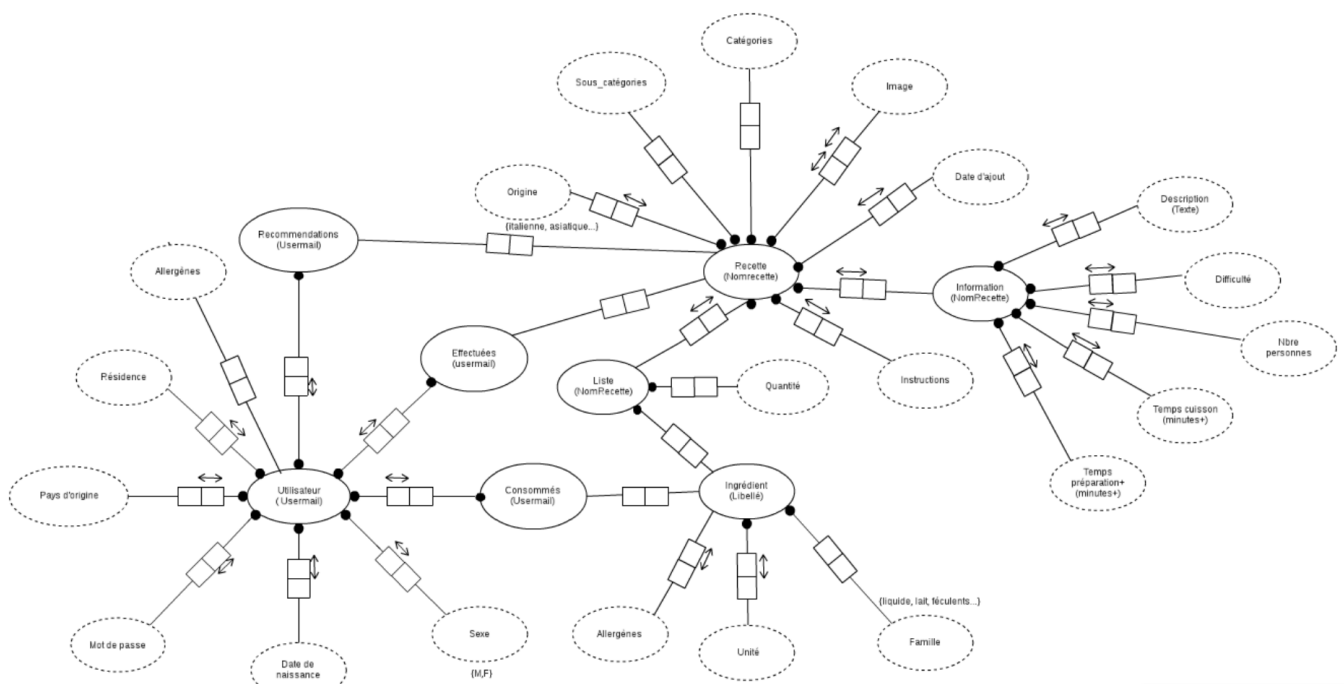


FIGURE 3.2 – Schéma conceptuel ORM

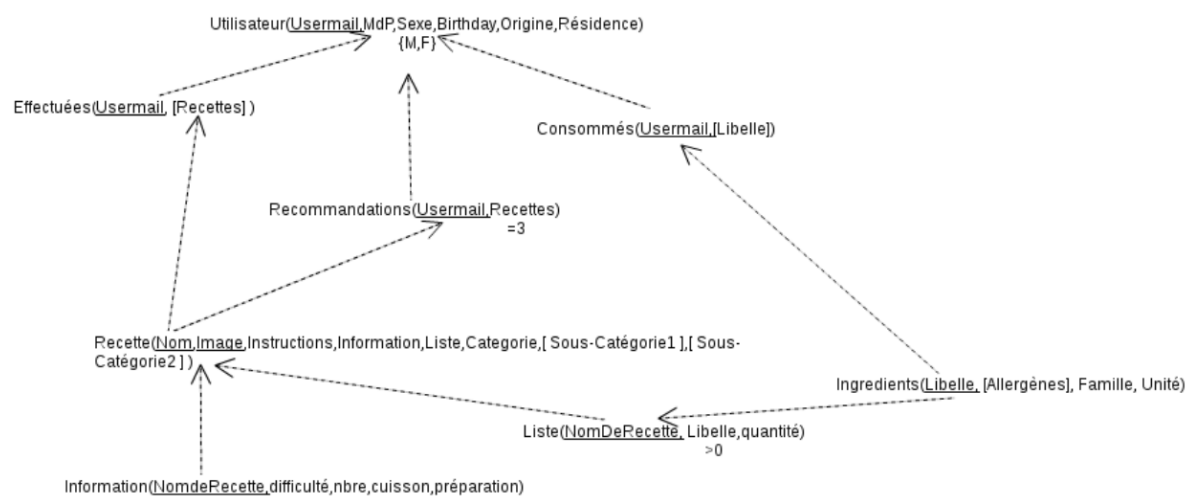


FIGURE 3.3 – Schéma relationnel



## DIAGRAMME DE SÉQUENCE BOUTON "DONE"

Groupe V

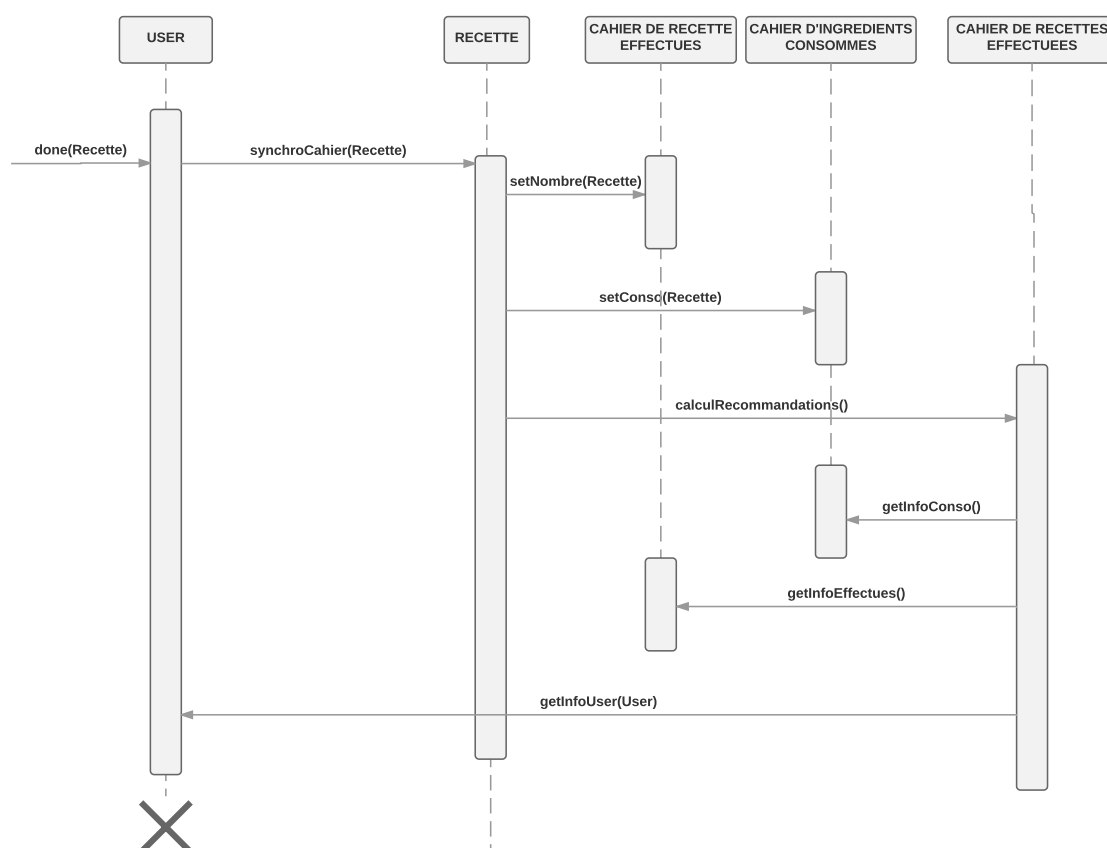


FIGURE 3.4 – Schéma relationnel

## DIAGRAMME DE SÉQUENCE "RECHERCHE"

Groupe V

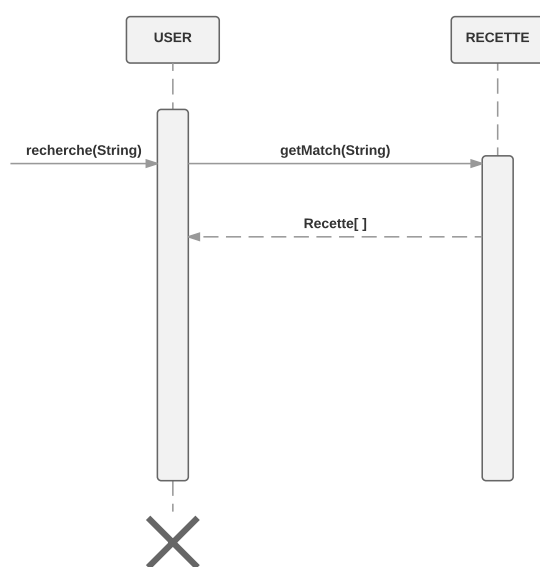


FIGURE 3.5 – Schéma relationnel

## DIAGRAM DE SÉQUENCE "STATISTIQUE"

Groupe V

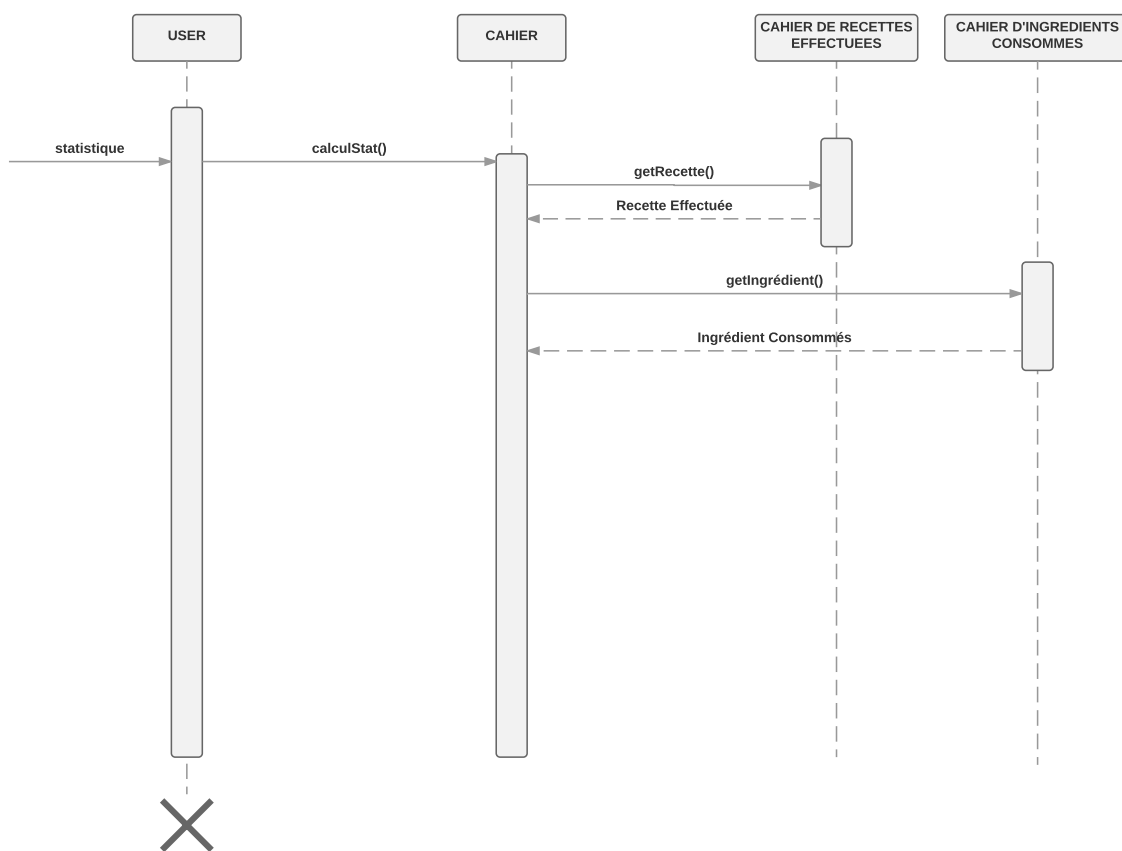


FIGURE 3.6 – Schéma relationnel

