



المدرسة الوطنية للذكاء الاصطناعي والرقمنة - بركان
ÉCOLE NATIONALE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET DU DIGITAL - BERRANE
«ICAD» «EIA» «HAR» «HODIA» «OEC» - 8024

Rapport Technique

« COOKBOOK Application Mobile »

Réalisé par : KHALID Loubna

1. Introduction

L'application **CookBook** est une plateforme mobile simple et pratique pour gérer des recettes culinaires. Elle permet aux utilisateurs d'ajouter, modifier, supprimer, et rechercher des recettes, tout en les classant par catégories.

Technologies utilisées :

L'application **CookBook** a été développée en utilisant :

- **Android Studio** : IDE utilisé pour concevoir l'application mobile en Java, avec une interface utilisateur moderne et fluide.
- **Node.js** : Gère le backend et les API RESTful pour assurer une communication rapide entre l'application et la base de données.
- **MySQL** : Base de données relationnelle utilisée pour stocker les recettes et les catégories, garantissant des requêtes rapides et une bonne gestion des données.
- **Retrofit** : est utilisé pour gérer les appels réseau dans l'application. Il facilite la communication entre l'application mobile et le backend en envoyant des requêtes HTTP et en récupérant les réponses sous forme de données.

Ces outils ont été choisis pour leur performance, leur fiabilité et leur compatibilité avec le projet.

Choix du nom et logo :



Le logo de **CookBook** montre un chef cuisinier accueillant, symbolisant la passion et le plaisir de cuisiner. Le design chaleureux, avec des couleurs vives (orange, marron, blanc...) et un style moderne, vise à inspirer confiance et simplicité aux utilisateurs.

Le nom **CookBook** a été choisi pour sa clarté et son universalité. Il évoque un carnet de recettes numérique, facilement accessible et organisé, offrant une expérience intuitive à tous les passionnés de cuisine.

Installation de l'application :

Pour installer et exécuter l'application **CookBook**, suivez les étapes ci-dessous :

Etape 1 : Importez le fichier gestionrecettes.sql dans votre base de données MySQL.

Etape 2 : Allez dans le dossier **MiniProject->BackendCookBook->server.js** puis lancer le serveur **Node.js** avec la commande : **node server.js**.

Etape 3 : Ouvrir l'Application dans Android Studio.

L'application sera maintenant connectée au serveur et prête à l'emploi.

2. Les interfaces utilisateurs

Toutes les interfaces de l'application incluent les éléments suivants :

- **Barre de Recherche :**



En haut, une barre de recherche permet de trouver une recette par son nom. La recherche est effectuée grâce à **Retrofit** qui récupère les résultats du serveur.

- **Bottom Navigation :**



En bas, un menu de navigation contient trois options :

- **Catégories :** Accède à la page des catégories.
- **Recettes :** Reste sur la page actuelle des recettes.
- **Ajouter Recette :** Permet d'ajouter une nouvelle Recettes.

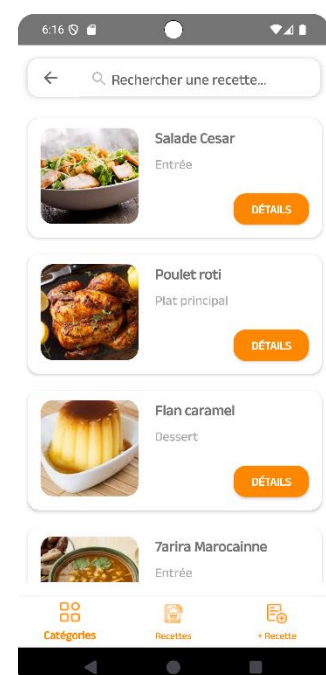
Interface des recettes :

L'interface des recettes de l'application **CookBook** permet aux utilisateurs d'afficher une liste de recettes avec leurs informations essentielles.

La liste des recettes est affichée dans un **RecyclerView**, qui permet de faire défiler les recettes. Chaque élément de la liste affiche :

Image de la recette, **Titre** de la recette, **Catégorie** à laquelle appartient la recette et Un bouton **"Détails"** pour accéder aux informations complètes de la recette.

Le contenu de la liste est récupéré dynamiquement depuis le backend via Retrofit, qui envoie une requête HTTP pour obtenir les données et les afficher dans le RecyclerView.



Interface Détails recette :

L'interface **Détails de la Recette** permet de visualiser toutes les informations d'une recette spécifique et d'effectuer des actions comme la modification ou la suppression de la recette.

L'interface est composée de : **Image de la Recette, Nom de la Recette,**



Ingrédients : Une liste des ingrédients nécessaires pour la recette est présentée.

Étapes : Les étapes de préparation de la recette sont décrites clairement sous les ingrédients.

Bouton Supprimer : Permet de supprimer la recette. Lors de l'appui sur ce bouton, une **boîte de dialogue de confirmation** s'affiche pour confirmer la suppression.

Bouton Modifier : Permet de modifier les informations de la recette. Ce bouton ouvre une nouvelle activité où l'utilisateur peut changer les données de la recettes.

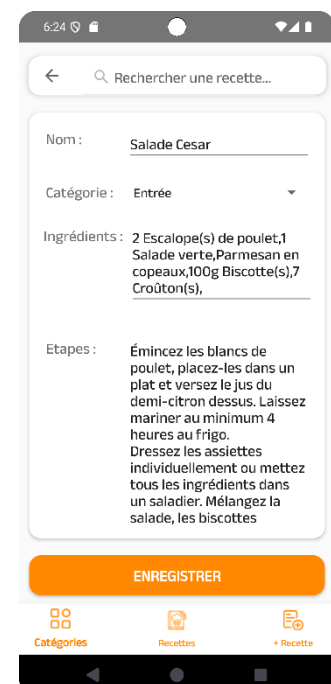
Les actions de suppression et de modification interagissent avec le backend via Retrofit pour mettre à jour la base de données en conséquence.

Interface Modifier recette :

L'interface **Modification de la Recette** permet à l'utilisateur de modifier les informations d'une recette existante. Elle comporte les éléments suivants :

Champs de Saisie : **Nom de la Recette, Catégorie** (Un menu déroulant permettant de choisir une nouvelle catégorie pour la recette), **Ingrédients** (Séparés par virgule) et **Étapes** (Une étape sur chaque ligne).

Bouton de Sauvegarde : Un bouton "**Sauvegarder**" permet de valider les modifications. Lorsque l'utilisateur appuie sur ce bouton, les informations modifiées sont envoyées au backend pour être mises à jour dans la base de données.



Interface Ajouter recette :



L'interface **Ajout d'une Nouvelle Recette** est similaire à celle de modification, avec un ajout important : la possibilité de sélectionner une image depuis le téléphone de l'utilisateur.

Le bouton **"Sélectionner une image"** qui ouvre une galerie d'images sur le téléphone via l'intention ACTION_PICK. Cela permet à l'utilisateur de choisir une image depuis ses fichiers.

Le bouton **"Sauvegarder"** pour enregistrer la recette dans la base de données et associer l'image sélectionnée.

L'image sélectionnée est stockée dans le stockage de l'utilisateur (souvent dans un répertoire spécifique de l'application) et son chemin ou URL est enregistré dans la base de données.

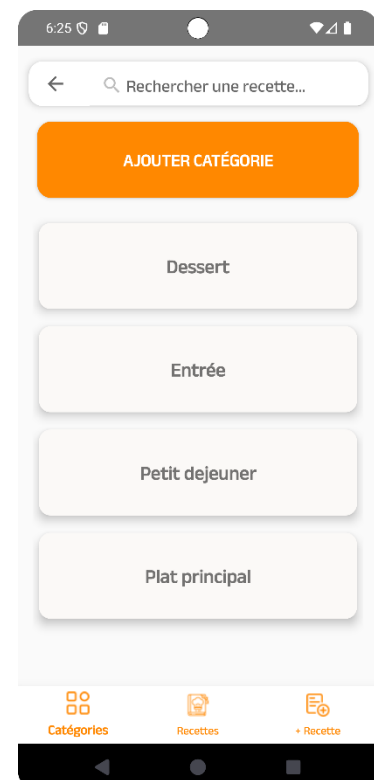
Interface Catégories :

L'interface **Catégories** permet à l'utilisateur de gérer et filtrer les recettes en fonction des catégories. Elle se compose des éléments suivants :

Bouton "Ajouter Catégorie" : Lorsqu'on clique dessus, une **boîte de dialogue** apparaît, demandant à l'utilisateur de saisir le **nom de la catégorie** ainsi un bouton **"Enregistrer"** qui enregistre la nouvelle catégorie dans la base de données et met à jour l'affichage (voir Autres interfaces).

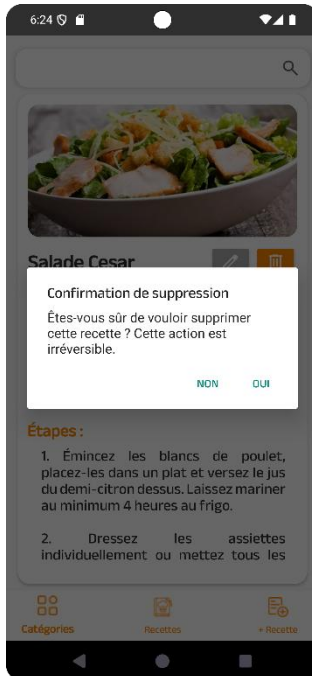
Liste des Catégories : Chaque catégorie est représentée par un **élément cliquable**. Lorsqu'une catégorie est sélectionnée, l'application **filtre les recettes** pour afficher uniquement celles appartenant à cette catégorie.

Ce processus permet à l'utilisateur de filtrer les recettes par catégorie pour une navigation plus rapide.

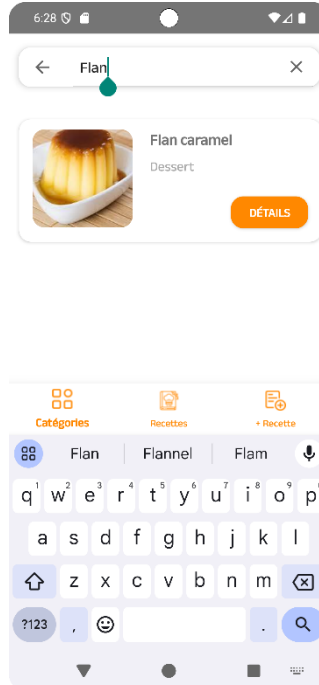


Autres Interfaces :

Supprimer recette



Chercher recette



Ajouter catégorie

