

Rapport TP1 Flutter

TRINQUART Matthieu

1 Introduction

Le projet est constitué de :

- un projet flutter TP1_1 qui contient l'exercice 1 du TP.
- un projet flutter TP1_2 qui contient l'exercice 2 du TP.
- Un dossier qui contient des vidéos de démonstration des deux applications
- Asset qui contient les différents schémas UML

2 TP1 exercice 1

Ce projet correspond a l'exercice 1 du TP. L'application permet de remplir un formulaire et la prise d'une photo qui sera ensuite affichée sur une nouvelle fenêtre. Le projet contient un model "Profile.dart" qui correspond au formulaire qui sera rempli. Ce model passé en argument dans la transition des 2 fenêtres.

Le package GUI contient toutes les différentes fenêtres de l'application.

- Formulaire.dart correspond à la première page de l'application où l'utilisateur remplit le formulaire.
- CameraPage.dart correspond à la fenêtre qui va apparaitre pour prendre la photo.
- Affichage.dart correspond a l'affichage du formulaire précédemment rempli.

3 TP1 exercice 2

Ce projet contient un Package data qui contient les différents Model

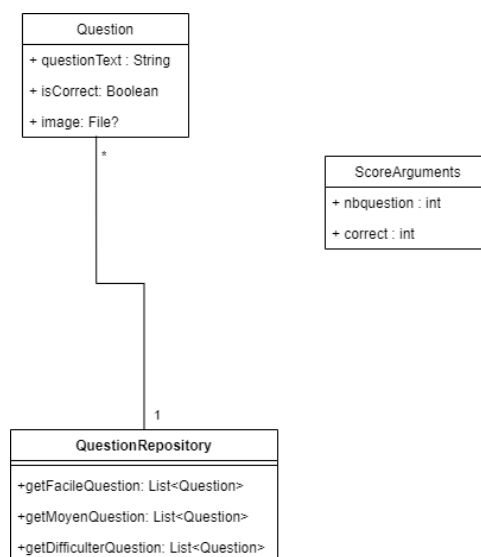


FIGURE 1 – Shéma UML du model tp1

La classe **ScoreArguments** permet de passer en argument le score obtenu par l'utilisateur entre la fenêtre de quizz et la fenêtre finale.

Le package GUI contient toutes les classes qui permettent d'afficher les différentes fenêtres de l'application

- Home.dart qui permet d'afficher la page d'accueil avec le choix de difficultés des questions.
- QuizzPage.dart qui affiche la page de quizz avec la question et son image associée.
- finalPage.dart qui affiche le score avec un gif qui change en fonction du résultat