

Introduction

L'application Forklore est une plateforme conçue pour simplifier le processus de commande de nourriture en ligne. Elle offre aux utilisateurs la possibilité de parcourir une variété de Foods en spécifiant leurs Categories. L'objectif principal de cette application est de fournir une expérience utilisateur intuitive et pratique pour la sélection et la commande de nourriture.

Fonctionnalités principales

1. **Inscription et authentification:** Les utilisateurs peuvent créer un compte et se connecter pour accéder à l'application.
2. **Recherche de Foods:** Les utilisateurs peuvent rechercher des restaurants à proximité en fonction de leur emplacement ou de leurs préférences.
3. **Consultation des Produits:** Les utilisateurs peuvent consulter les produits, y compris les prix, les descriptions et les photos des plats.
4. **Ajout au panier:** Les utilisateurs peuvent ajouter des articles au panier et ajuster les quantités.
5. **Passer une commande:** Les utilisateurs peuvent passer une commande en sélectionnant les articles du panier et en choisissant appliquant un code de promo.
6. **Évaluation et avis:** Les utilisateurs peuvent laisser des avis et des évaluations sur les plats.

Technologies utilisées

L'application mobile de commande de nourriture est développée pour les plateformes Android, utilisant les technologies suivantes :

- **Langages de programmation:** Java pour Android.
- **Frameworks:** Android Studio.
- **Base de données Distant:** Firebase Realtime Database pour le stockage des données.
- **Base de données Local:** SQLite.

L'application est conçue pour fonctionner de manière transparente en ligne et hors ligne. En cas de connectivité limitée ou inexistante, l'application bascule automatiquement en mode hors ligne, permettant aux utilisateurs d'accéder à leurs données précédemment synchronisées via SQLite. Cela garantit une expérience utilisateur continue même en l'absence de connexion Internet. Une fois la connexion rétablie, l'application se synchronise automatiquement avec la base de données distante pour mettre à jour les données et assurer la cohérence des informations.

Architecture de l'application

L'application suit une architecture MVVM (Modèle-Vue-Modèle-VueModèle) pour garantir une séparation claire entre la logique métier et l'interface utilisateur. Voici un aperçu de l'architecture :

- **Modèle:** Contient les données de l'application, telles que les informations sur les restaurants, les menus et les commandes.
- **Vue:** Composants d'interface utilisateur qui affichent les données et interagissent avec l'utilisateur.
- **VueModèle:** Gère les données et la logique métier, en communiquant avec le modèle et en exposant des données à la vue.

Interfaces utilisateur

L'application comprend deux interfaces utilisateur principales pour gérer l'authentification des utilisateurs :

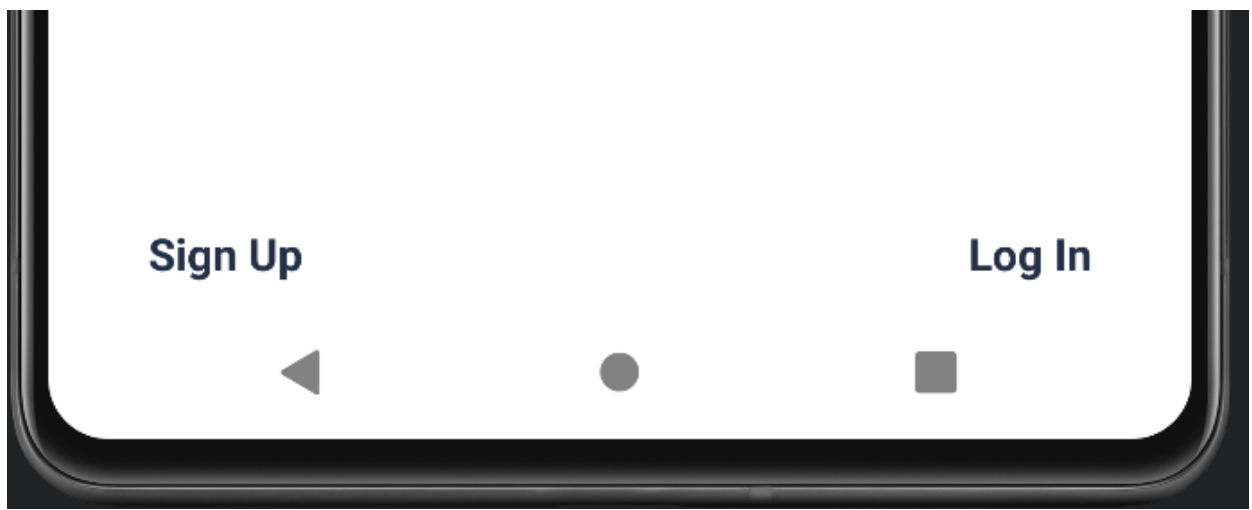
1. **Interface d'accueil d'authentification** : Lorsque les utilisateurs ouvrent l'application pour la première fois, ils sont accueillis par une interface leur permettant de choisir entre se connecter à un compte existant (login) ou de créer un nouveau compte (sign up). Cette interface est conçue pour offrir aux utilisateurs une navigation fluide vers

l'action souhaitée.

8:49



ForkLore



2. **Interface de connexion (Login)** : Permet aux utilisateurs existants de se connecter à leur compte. L'interface de connexion comprend généralement des champs pour le

nom d'utilisateur (ou l'e-mail) et le mot de passe, ainsi qu'un bouton de connexion.



Forklore

Email Address

Password

Forget Password?

Log In

Not a User? [Sign Up](#)



3. **Interface d'inscription (Sign Up)** : Permet aux nouveaux utilisateurs de créer un compte. L'interface d'inscription comprend des champs pour le nom, l'e-mail, le mot de

passee, et confirmation de mot de passe.



Forklore

Email Address

Password

Confirm Password

Sign Up

Are you a member? [Log in](#)

