 Se former autrement HONORIS UNITED UNIVERSITIES	<h2 style="text-align: center;">Examen - Pratique</h2> <p>Semestre: 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Session: Principale <input type="checkbox"/> Rattrapage <input checked="" type="checkbox"/></p>
<p>Module: Atelier Android</p> <p>Enseignants : Fakhreddine GHALLEB, Mohamed HOSNI</p> <p>Classes: 4SIM 1,2,3 et 4</p> <p>Documents autorisés : OUI <input checked="" type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/> Nombre de pages : 5</p> <p>Cartes WIFI Désactivées – Téléphones autorisés en mode hors ligne</p> <p>Date : 15-06-2022 Heure : 14H30 Durée : 1H30</p>	

NB : La validation ne tient compte que de l'exécution. Pas de validation de code.

Veuillez récupérer le dossier ressources qui contient les fichiers nécessaires pour le projet.

ESPRIT Event Application:

Activity 1: SplashScreenActivity (1 pts)

C'est la première interface qui s'affiche pendant 3 secondes et redirige l'utilisateur soit vers l'activité Login ou l'activité Main.



Figure 1 SplashScreen

Activity 2: LoginActivity (3 pts)

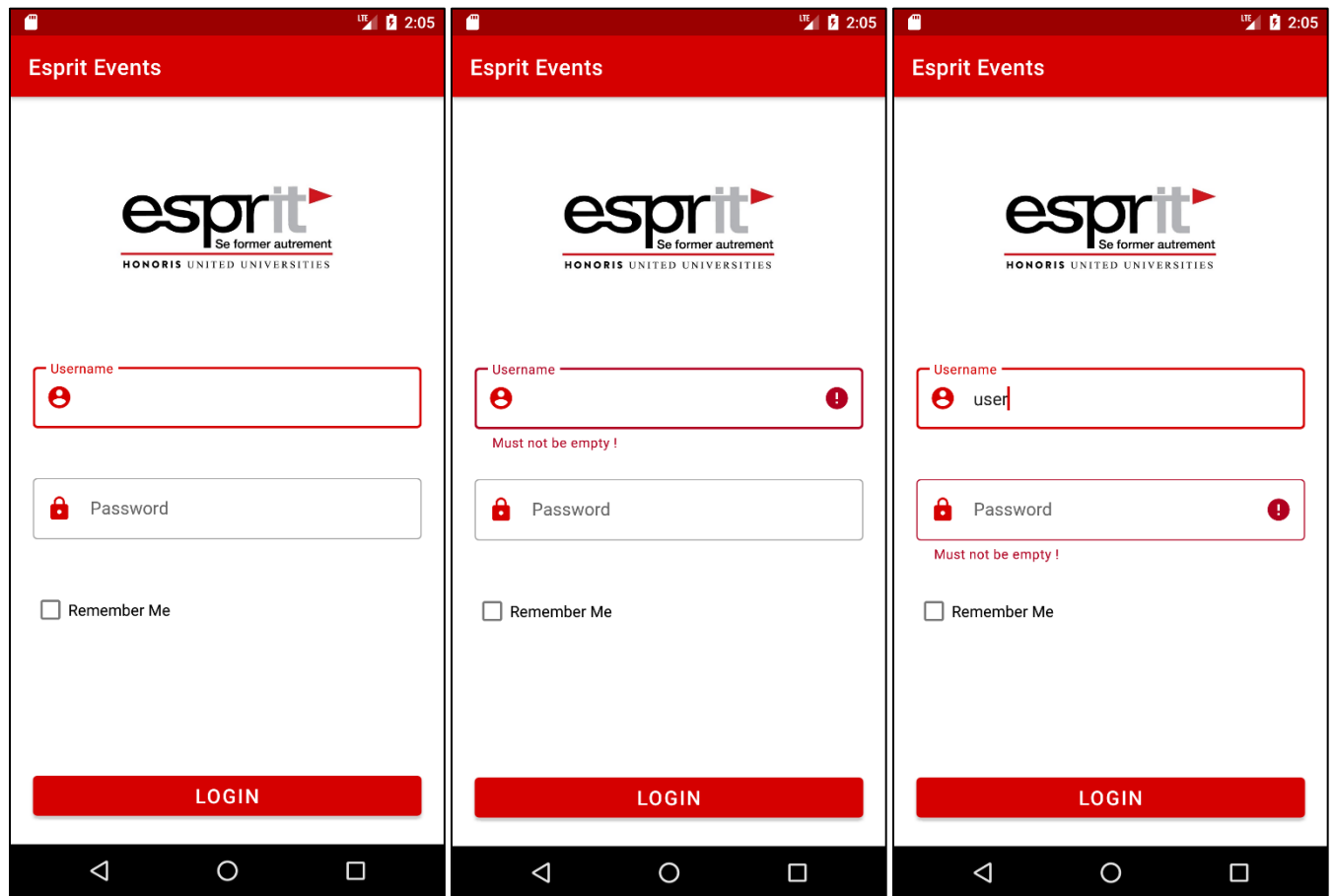


Figure 2 LoginActivity

Le clic sur le bouton login permet de :

1. La vérification des champs saisis (Username + Password) voir figure 2
2. L'enregistrement des données dans un fichier de préférence
3. La vérification de l'utilisateur dans la base de données (ROOM)
4. La navigation vers l'activité main ensuite la destruction de l'activité

Si le CheckBox est sélectionné, le deuxième lancement de l'application se fait d'une façon automatique et redirige l'utilisateur de l'activité SplashScreen vers l'activité Main.

NB : Vous devez insérer 2 utilisateurs dans la BD (avec le code), pour tester le login.

User 1 : id=1 , username= "user1", password= "123", role= "ETD"

User 2 : id=2 , username= "club1", password= "123", role= "CLB"

Activity 3 : MainActivity (16 pts)

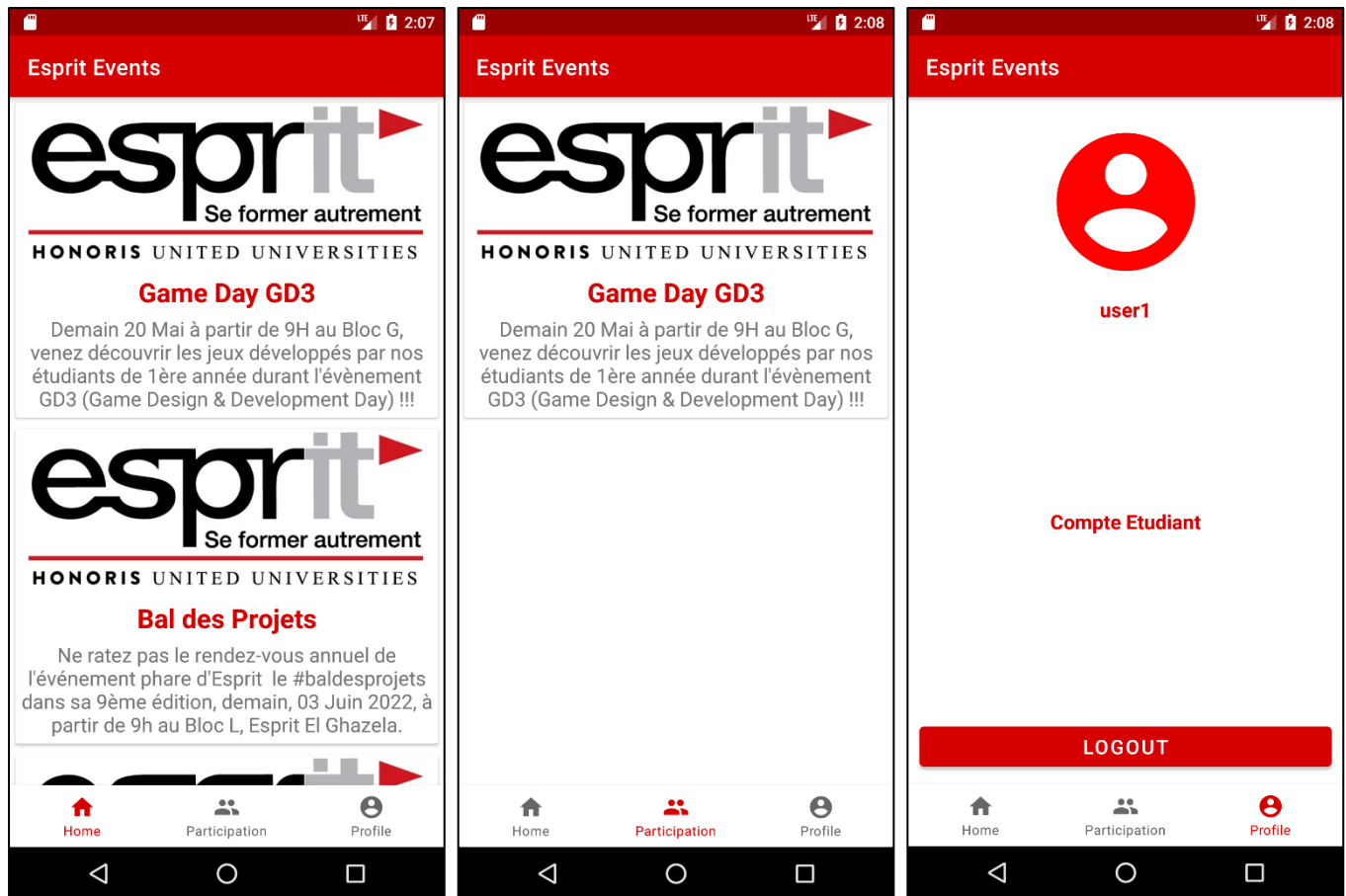


Figure 3 MainActivity

Si le rôle est « Etudiant », l'activité main contient 3 fragments pour ce type de compte :

1. Fragment Home :
Contient une liste des événements qui sont récupérés de la BD (id:Int, title:String, desc :String, isParticipating: boolean), image:int) dans un recyclerView. Le clic sur un seul item de la liste permet à l'utilisateur la participation pour cet événement. (Voir figure 5)
2. Fragment Participation :
Contient la liste des événements à laquelle l'utilisateur participe. Le clic sur un seul item de la liste permet à l'utilisateur de supprimer sa participation et rafraîchir la liste dynamiquement (Voir figure 6)
3. Fragment Profile :
Contient les données de l'utilisateur qui sont récupérées du fichier de préférence. Le bouton logout permet de déconnecter l'utilisateur et supprimer les données dans le fichier de préférence et la destruction de l'application.

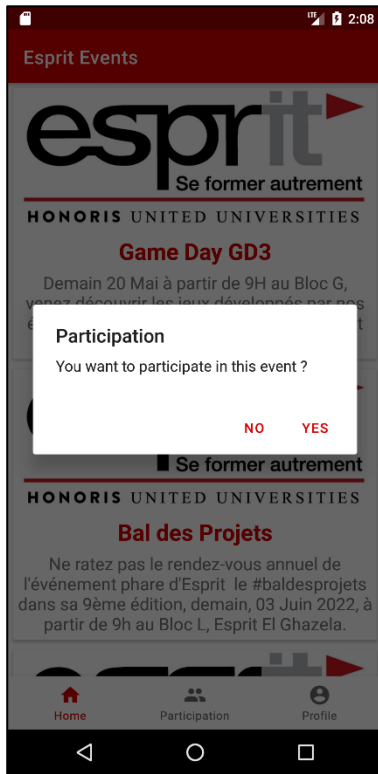


Figure 4 Add Participation

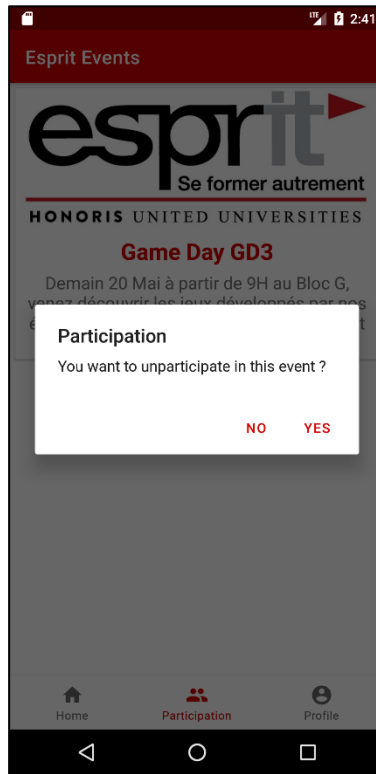


Figure 5 Remove Participation

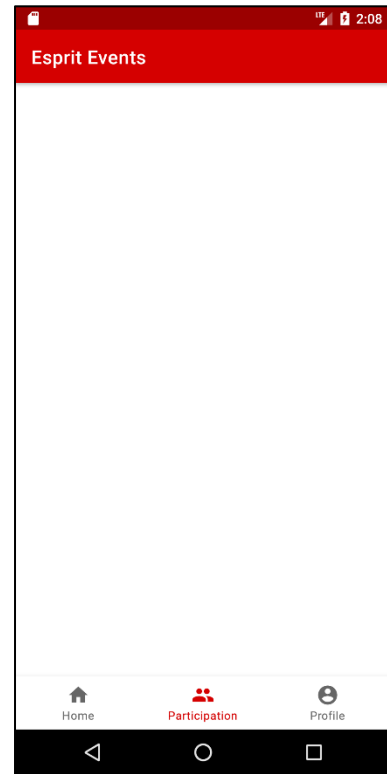


Figure 6 Refresh the layout

NB : Vous devez insérer 3 événements dans la BD (avec le code). Tous les événements ont la même image.

Event 1 : id=1 , title= "Game Day GD3", description=R.string.description1, participation= false

Event 2 : id=2 , title= " Bal des Projets", description=R.string.description2, participation= false

Event 3 : id=2 , title= " Forum Entreprise", description=R.string.description3, participation= false

Si le rôle est « CLUB », l'activité main contient 2 fragments pour ce type de compte :

1. Fragment Home :
Contient une liste des événements qui sont récupérés de la base de données dans un RecyclerView. Le clic sur un seul item de la liste permet à l'utilisateur de supprimer cet événement. (Voir figure 8)
2. Un FloatingActionButton :
Il permet de naviguer vers une interface d'ajout pour les événements. (Voir figure 10)
3. Fragment Profile :
Contient les données de l'utilisateur qui sont récupérées du fichier de préférence. Le bouton logout permet de déconnecter l'utilisateur et supprimer les données dans le fichier de préférence et la destruction de l'application.



Figure 7 Home Frag

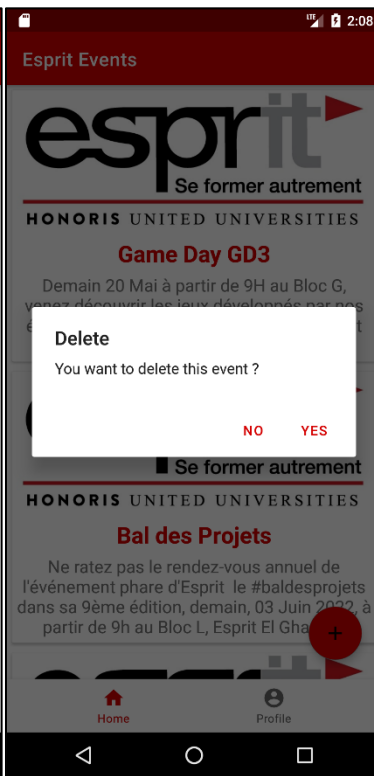


Figure 8 Remove event

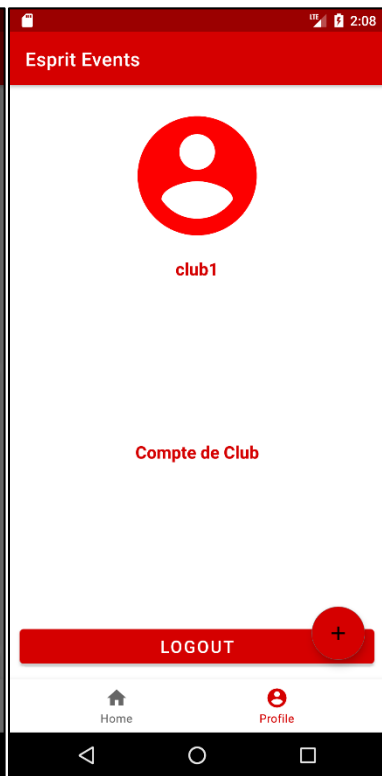


Figure 9 Profile Frag

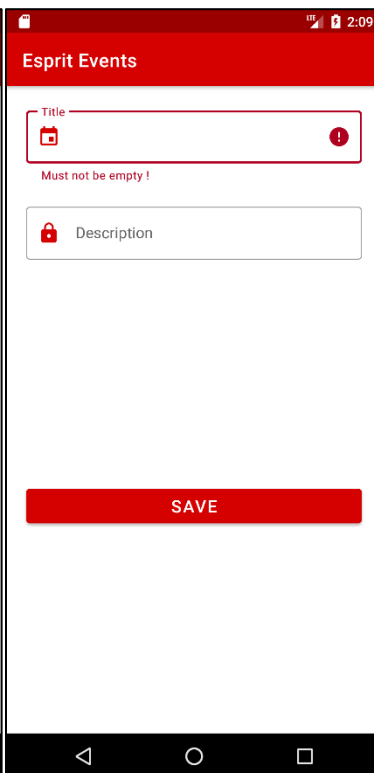
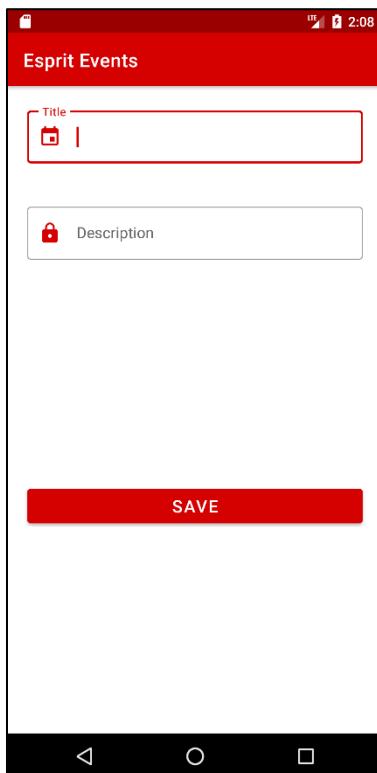


Figure 10 Add Event

L'interface d'ajout doit vérifier les champs, ajouter l'événement dans la BD et actualiser la liste dans l'activité main.

Bon Travail