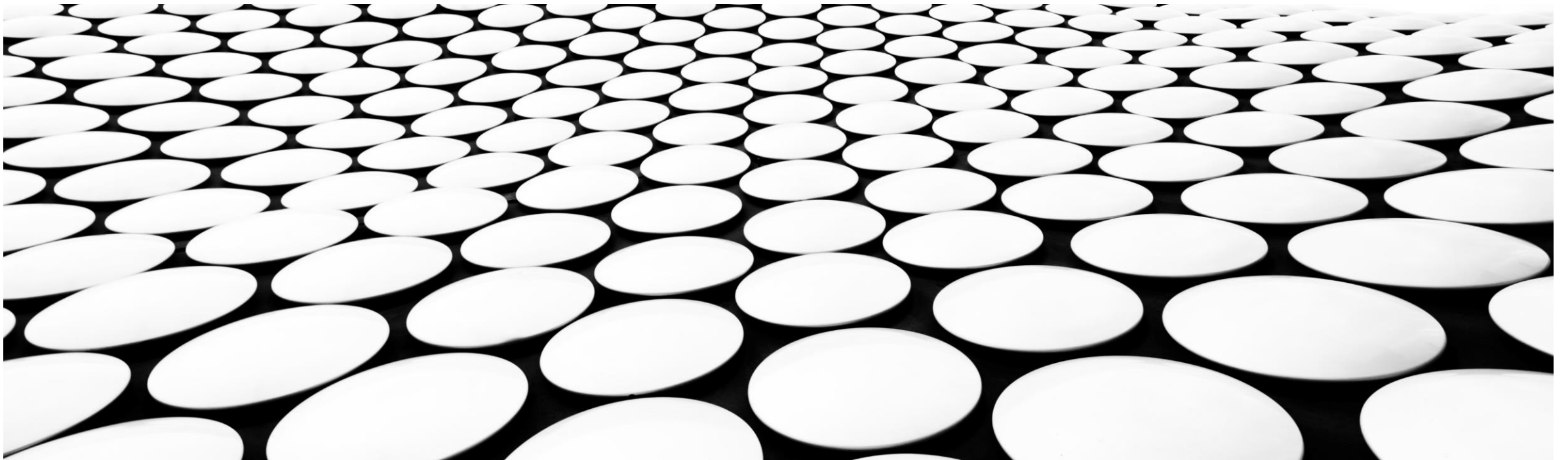

ATELIER DÉVELOPPEMENT MOBILE

TRAVAIL EN ÉQUIPE



CRÉATION DES ÉQUIPES

- Mettre en place les équipes de trois personnes
- Désigner les postes de chaque personne de l'équipe:
 - Chef du projet / Architecte
 - Développeur
 - IHM designer

PREMIÈRE PARTIE

- Mettre en place **une interface graphique opérationnel** pour une application **mobile native Android**. L'application sera une **boutique en ligne** affichant une liste d'objet pouvant être achetées. Il devra avoir une Activity pour présenter les différents objets et une Activity représentant le panier.
- L'IHM de la liste d'objets devra comporter par objet :
 - une image
 - un titre
 - un prix unitaire
 - le choix de la quantité (compris entre 0 et 9)
 - une icone (exemple un chariot de course) permettant la mise dans le panier
- L'IHM de panier devra comporter les éléments suivant :
 - une liste d'objets choisi par l'utilisateur
 - l'objet « visible » devra avoir image, titre, prix unitaire ou selon le nombre choisi et une icone de suppression
 - un bouton de commande permettant de vider le panier de remercier le client et de retourner sur l'Activity principale

LIVRABLE ATTENDU DE LA PREMIÈRE PARTIE

- Documentation complète :
 - chaque phase de développement choisi
 - explication des problèmes rencontrés ainsi que les solution apportées
 - images de chaque IHM expliquées
- Les fichiers suivant:
 - AndroidManifest.xml
 - MainActivity.kt
 - Les différentes Activity.kt
 - Ou le git du projet

DEUXIÈME PARTIE

- L'application devra implémenter la demande suivante : ajouter une Activity d'authentification pour permettre de cibler et suivre l'utilisateur et une Activity pour demander au client de payer la somme dû au panier.
- L'IHM de l'authentification doit comporter :
 - un formulaire contenant une demande de LOGIN / MOT DE PASSE bouton de connexion
 - un logo de présentation de l'application
- L'IHM contenant la liste d'objet devra ajouter :
 - la visibilité du login du client
 - un bouton de déconnexion
 - l'icone de présentation choisi
- L'IHM de paiement, suite à l'acceptation du panier le client devra remplir un nouveau formulaire pour ajouter le mode paiement, il contiendra :
 - un formulaire de remplissage de CB complet
 - un bouton d'acceptation de paiement avec affichage de l'acceptation de paiement ainsi que la redirection sur la liste des objets
 - le logo de la boutique

LIVRABLE ATTENDU DE LA DEUXIÈME PARTIE

- Documentation complète :
 - chaque phase de développement choisi
 - explication des problèmes rencontrés ainsi que les solution apportées
 - images de chaque IHM expliquées
- Les fichiers suivant:
 - AndroidManifest.xml
 - MainActivity.kt
 - Les différentes Activity.kt

TROISIÈME PARTIE

- Ajout de la persistance avec FireBase.
- Les login / mot de passe devront être sauvegardés sur une base de données en ligne type FIREBASE.
- Les commandes des utilisateurs devront être enregistrées sur la BDD.
- ~~■ Le moyen de paiement pourra être sauvegardé en BDD.~~
- Ajouter toutes les sécurités :
 - chiffrage de la communication entre l'application et la BDD
 - Hachage des mots de passe en SHA256

LIVRABLE ATTENDU DE LA TROISIÈME PARTIE

- Documentation complète :
 - chaque phase de développement choisi
 - explication des problèmes rencontrés ainsi que les solution apportées
 - images de chaque IHM expliquées
- Les fichiers suivant:
 - AndroidManifest.xml
 - MainActivity.kt
 - Les différentes Activity.kt



FIN