

Consignes

Vous devez créer une application qui vous permettra de gérer les endroits que vous avez visités dans le monde.

Nous utiliserons une carte Google pour présenter le tout. Beaucoup d'information se trouve sur le site de Google : <https://developers.google.com/maps/documentation/android-api/intro>

L'écran principal sera séparé en deux zones :

- 1- Zone d'information
- 2- Zone carte

On pourra ajouter, modifier et supprimer des endroits.

Aucun mode

Dans la zone d'information, on affichera le nombre d'endroits visités ainsi qu'un bouton pour ajouter un endroit.

La carte montre les marqueurs liés aux endroits visités.

Mode ajout

Lorsqu'on tape sur le bouton d'ajout de la zone d'information, on change le texte de la zone d'information pour : « Taper l'endroit que vous avez visité » et on change le bouton d'ajout par un bouton « Annuler ».

Au « tap » sur la carte, vous devez faire afficher une boîte de dialogue demandant le nom de l'endroit et une description. La boîte de dialogue doit avoir un bouton « OK » et un bouton « Annuler ».

À la confirmation, vous ajoutez l'endroit sur la carte et revenez au mode « Aucun mode ».

Si l'utilisateur annule l'action. Vous revenez simplement au mode « Aucun mode ».

Mode information

Lorsqu'on tape sur un marqueur, vous écrivez le nom et la description de l'endroit dans la zone d'information.

Deux boutons seront alors disponibles : « Modifier » et « Supprimer ».

Lors de la suppression, vous supprimez l'endroit de votre liste, ajustez l'affichage de votre carte et revenez au mode « Aucun mode ».

Le bouton « Modifier » vous fait tomber en mode « Modification ».

Mode modification

En mode modification, vous cachez tous les autres marqueurs et vous autorisez le déplacement du marqueur avec l'action « Drag ».

Dans la zone d'information, vous affichez trois boutons : « Sauvegarder », « Annuler » et « Détails ».

Le bouton « Sauvegarde » enregistre les modifications et vous fait revenir au mode « Information » du marqueur sélectionné.

Le bouton « Détails » ouvre la boîte de dialogue qui vous permet de modifier le nom et la description de l'endroit.

Le bouton « Annuler » vous fait revenir au mode « Information » du marqueur sélectionné. Vous perdez alors toutes les modifications non enregistrées (incluant le déplacement du marqueur).

- Toute l'information doit être enregistrée dans une base de données SQLite.
- Le choix de la structure de données pour conserver l'information des endroits est à votre discrétion.
- Votre application doit fonctionner en mode portrait uniquement.
- Vous devez également limiter les avertissements d'Android Lint.
- Vos commentaires doivent respecter le standard Javadoc.
- Faites attention à la présentation et à la modularisation de votre code.
- Votre application doit rouler dans l'émulateur Nexus 5 API 24 x86.

Remise

- Le travail doit se faire en équipe de deux.
- Vous devez remettre votre projet Android dans un fichier .zip sur Léa.
- Vous devez nettoyer votre projet (clean project) avant de l'envoyer.
- La remise doit se faire avant mardi le 11 décembre 2018 à 23h59.