

Laboratoire : Création d'une application mobile Flutter pour gérer une liste de tâches

Contexte

Vous travaillez comme développeur pour une entreprise qui souhaite aider les gens à mieux organiser leur quotidien. Le projet consiste à développer une application mobile simple et intuitive permettant aux utilisateurs de gérer une liste de tâches. Cette application permettra aux utilisateurs de noter leurs objectifs quotidiens, tels que :

- Faire les courses
- Réviser pour un examen
- Appeler un ami

Objectif

L'application aide les utilisateurs à garder une trace de leurs tâches, à les visualiser facilement et à supprimer celles qu'ils ont terminées.

Problème à résoudre

Les utilisateurs ont besoin d'une application qui leur permette de :

1. Ajouter une tâche à leur liste lorsqu'ils ont quelque chose à faire.
2. Voir toutes les tâches ajoutées pour avoir un aperçu de ce qu'il reste à accomplir.
3. Supprimer les tâches une fois qu'elles sont terminées, afin de garder la liste organisée.

Objectif du laboratoire

Votre mission est de concevoir cette application avec Flutter en respectant les exigences suivantes.

Énoncé des fonctionnalités

1. Ajout de tâches
 - L'application doit permettre à l'utilisateur d'ajouter une nouvelle tâche en cliquant sur un bouton "+" situé en bas de l'écran.
 - Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton "+", l'application doit naviguer vers une nouvelle page permettant de saisir les informations de la tâche.

- Sur cette nouvelle page, l'utilisateur verra deux champs TextField pour entrer le nom et la description de la tâche.
- Une fois validé, l'utilisateur peut enregistrer la tâche sous forme d'un objet Tache, qui sera ajouté à la liste des tâches.

2. Affichage des tâches

- Toutes les tâches ajoutées doivent être affichées dans une liste visible sur l'écran principal.
- Chaque tâche doit apparaître sur une ligne, bien organisée, avec son nom et sa description clairement visibles.

3. Suppression de tâches

- Chaque tâche doit avoir une petite icône "Supprimer" à côté d'elle
- Lorsqu'un utilisateur clique sur cette icône, la tâche doit être retirée de la liste.

Étapes de réalisation

Étape 1 : Installation de Flutter

1. Installez Flutter en suivant les notes de cours. Cela inclut l'installation de Flutter SDK, la configuration de l'environnement de développement et la vérification de l'installation via la commande flutter doctor.

Étape 2 : Mise en place du projet

1. Créez un nouveau projet Flutter et vérifiez que votre environnement de développement est bien configuré.
2. Assurez-vous que l'application par défaut fonctionne avant de commencer les modifications.

Étape 3 : Interface utilisateur (UI)

1. Configurez un écran principal avec une barre de navigation affichant le titre de l'application.
2. Ajoutez une liste pour afficher les tâches.
3. Intégrez un bouton flottant permettant d'ajouter de nouvelles tâches.

Étape 4 : Ajout des fonctionnalités

1. Implémentez la fonctionnalité pour ajouter des tâches via une nouvelle page.
 - Cette page doit contenir deux champs TextField pour entrer le nom et la description de la tâche.
 - L'utilisateur doit pouvoir valider la tâche pour qu'un objet Tache soit créé et ajouté à la liste principale.
2. Configurez une liste dynamique permettant d'afficher toutes les tâches ajoutées.
3. Intégrez une icône de suppression à côté de chaque tâche, avec une interaction pour retirer la tâche correspondante.

Livrable attendu

Une application Flutter fonctionnelle qui permet :

- D'ajouter des tâches via une nouvelle page avec des champs TextField pour le nom et la description.
- D'afficher les tâches dans une liste.
- De supprimer les tâches via une icône dédiée.

Critère d'évaluation	Description	Points
Fonctionnalité	Vérification que l'application répond bien aux besoins définis : ajout, affichage, suppression des tâches.	50
Interface utilisateur (UI)	Clarté, simplicité et attractivité de l'interface.	30
Code propre et structuré	Organisation du code, lisibilité, respect des bonnes pratiques de développement.	20
Total		100