

Projet Android: Application Mealer

Introduction au génie logiciel

SEG 2505

5 décembre - Équipe 18

Lazar Savkovic - 300246649

Alexis Taillardat - 300244377

Anna Corinne N'Guessan-Ble - 300280842

Simon Marchildon - 300242291

Professeur : Hussein Al Osman

Faculté de Génie

Département de Génie informatique

2022

Introduction

Dans cette courte introduction, nous allons rapidement présenter le projet d'application Android, des informations générales et pertinentes du projet ainsi qu'un tableau démontrant la contribution de chaque personne dans l'équipe.

Dans la suite de ce rapport, le diagramme UML sera présenté pour démontrer le squelette de l'application. Ensuite, le tableau de contribution montre la contribution de chaque coéquipier pendant chaque livrable. Après, nous sommes des captures d'écran de l'application pour indiquer la forme de l'application ainsi que comment elle fonctionne. Finalement, il y a une section de leçons apprises pour expliquer les problèmes que nous avons rencontrés et résolus pendant le projet.

Diagramme UML

Pour le diagramme UML, c'est la base de notre projet, toutes nos décisions pour avancer le projet ont été influencées par ce diagramme et ç'a joué une grande partie en la construction et l'organisation de notre projet. Voici notre diagramme UML:

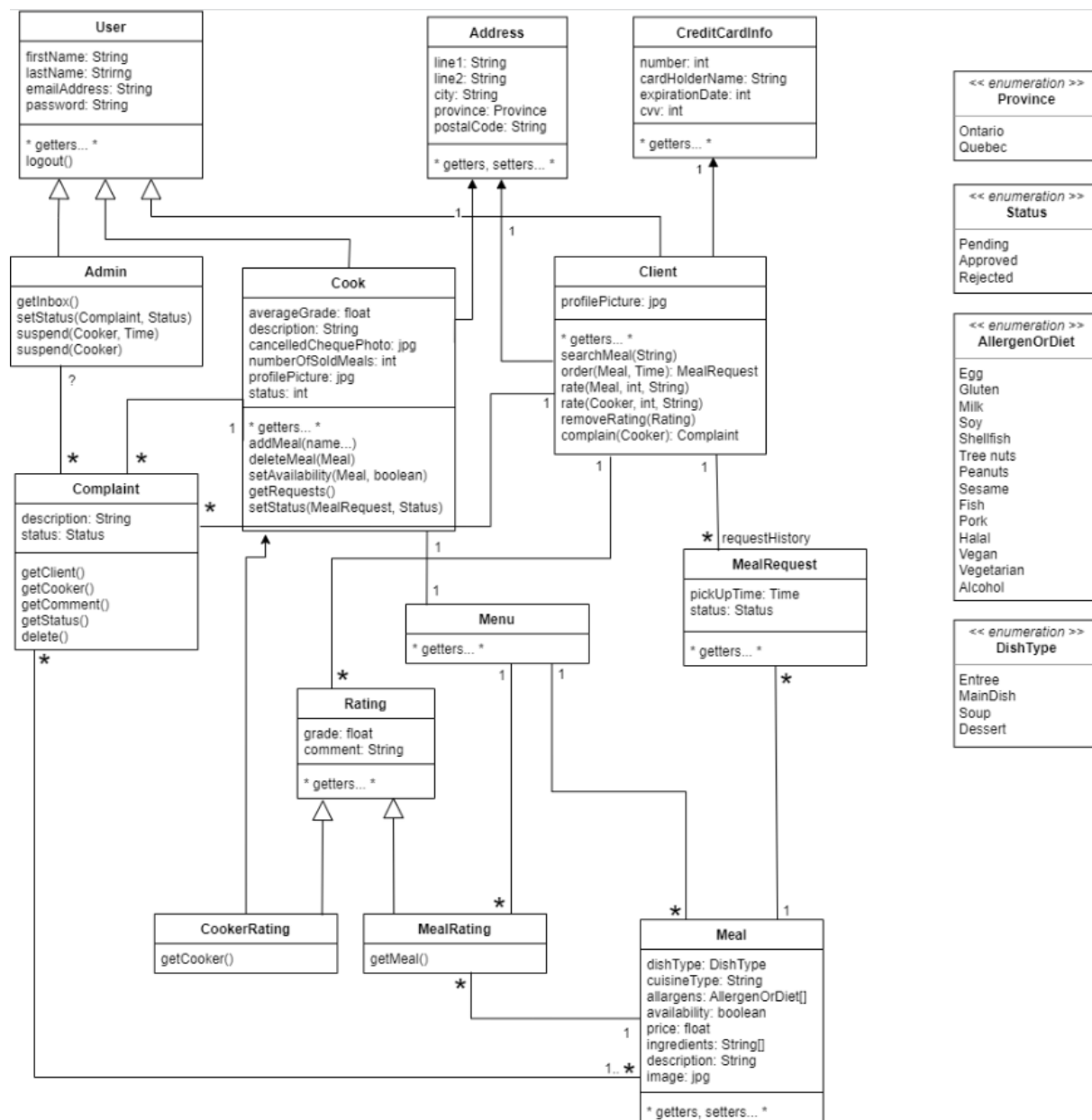


Figure 1 - Diagramme UML

Nous avons commencé la construction de ce diagramme UML avec l'organisation des utilisateurs ainsi que leurs informations générales et leurs fonctions. Ensuite, nous avons ajouté les fonctions de l'application ainsi que des informations pertinentes pour les utilisateurs. Avec tout cela, notre diagramme est complet et nous sommes prêts de commencer à coder notre projet.

Tableau de contribution

Ce tableau démontre le montant que chaque personne de l'équipe a fait pour chaque livrable:

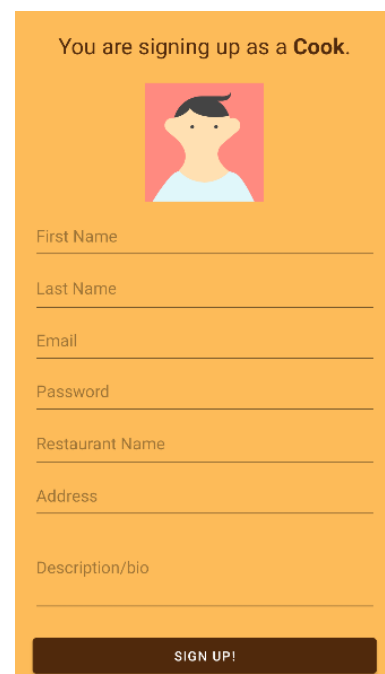
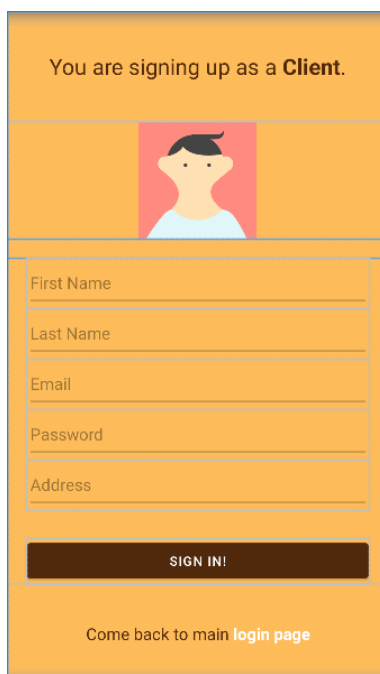
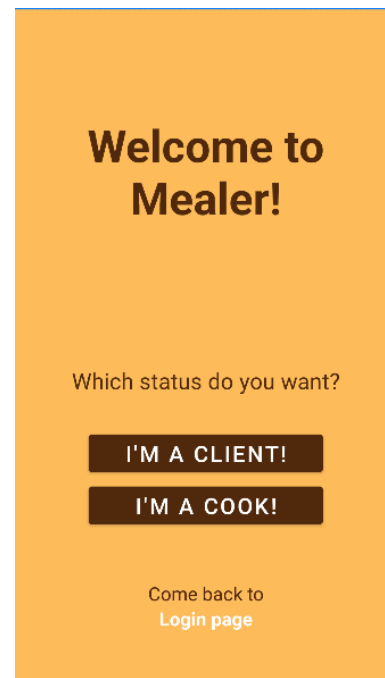
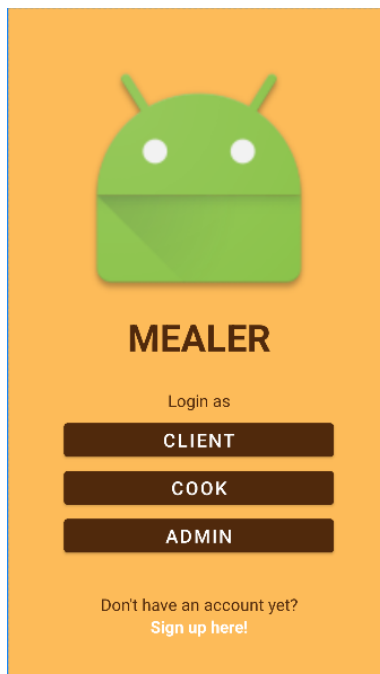
Tableau	Lazar Savkovic	Alexis Taillardat	Anna Corinne N'Guessan-Ble	Simon Marchildon
Livrable 1	-Code pour l'écran d'accueil - Code pour connexion et déconnexion de l'utilisateur	-Diagramme UML -Organisation du code	-Diagramme UML -Organisation du code	-Firebase - Code pour connexion et déconnexion de l'utilisateur
Livrable 2	-Code pour les fonctions de l'administrateur	-Mise en page de l'application -Organisation du code	-Page de l'administrateur -Organisation du code	-CircleCI -Code pour les fonctions de l'administrateur
Livrable 3	-Mise en page de l'application -Organisation du code	-Mise en page de l'application -Code pour les fonctions du cuisiner	-Code pour les fonctions du cuisiner	-Mise en page de l'application -Organisation du code
Livrable 4	-Code pour les fonctions du	-Mise en page de	-Code pour les fonctions du	-Rapport -Code pour les

	client	l'application -Code pour les fonctions du client	client	fonctions du client
--	--------	---	--------	------------------------

Tableau 1 - Contributions

Capture d'écran

Pour cette section, nous avons des captures d'écran de notre application pour montrer le format de l'application. Les voici:



Login as a
Admin

Email

Password

LOG IN!

Come back to main [login page](#)

Login as a
Client

Email

Password

LOG IN!

Come back to main [login page](#)

Login as a
Cook

Email

Password

LOG IN!

Come back to main [login page](#)

Mealer

Welcome Admin!

Please select a complaint and choose an option

EXCUSE

SUSPEND

TERMINATE

Include past complaints in the list

Item 1

Sub Item 1

Item 2

Sub Item 2

Item 3

Sub Item 3

Item 4

Sub Item 4

Item 5

Sub Item 5

Item 6

Sub Item 6

Item 7

Sub Item 7

Item 8



Sub Item 8

Item 9

Sub Item 9

The screenshot shows the 'Mealer' app interface. At the top is a dark brown header bar with the text 'Mealer' on the left, a calendar icon, and a share icon on the right. Below the header, there are two tabs: 'MEALS' and 'ORDERS'. The 'MEALS' tab is currently selected, indicated by a horizontal line underneath it. The main content area is empty, showing a list of meals. At the bottom right corner, there is a large orange circular button with a white plus sign inside it.

Mealer



Meal ID:

Meal Name:

Meal Price:

Meal Available:

Yes

☐ No

ACTION

CANCEL

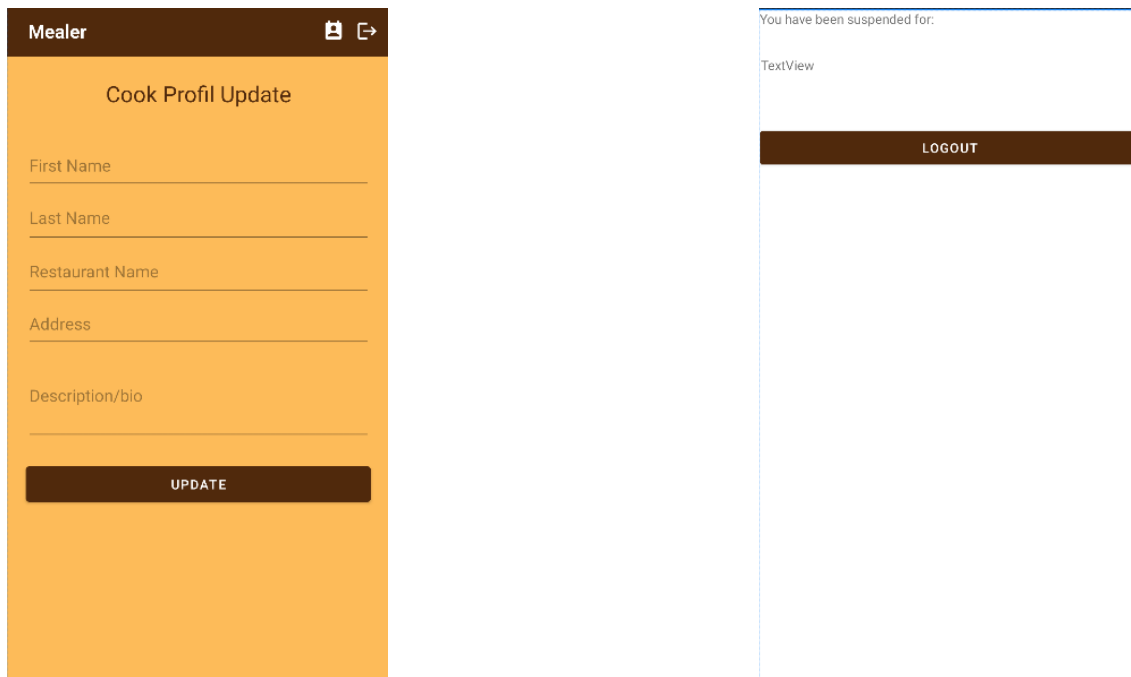


Figure 2 - Mise en page de l'application

Leçons apprises

Nous avons appris quelques leçons pendant notre expérience de la construction de l'application Android, des leçons reliant au sujet de code et java et même certains qui n'ont rien à faire avec le sujet de cette classe.

Une exemple de problèmes que nous avons rencontrés est que notre code ne va pas toujours fonctionner, même si c'est le fichier que nous travaillons dessus ou si notre code a un effet sur le code d'un autre fichier. À plusieurs occasions, les membres de notre groupe ont rencontré ce problème ou nous étions pris et on ne savait pas comment continuer. Pour résoudre ce problème, nous avons demandé aux autres membres de notre équipe pour de l'aide et même recherché des réponses sur l'internet. Ceci nous a grandement aidés puisque nous avons appris à utiliser les ressources autour de nous pour nous aider avec notre problème.

Un autre problème que nous avons rencontré est un problème d'organisation de temps et travail. Avec tout le travail que nous avons des autres classes et nos activités récréatives, nous avons eu de la difficulté à nous rencontrer pour travailler sur le projet en même temps. Ceci avec un manque de communication a fait que des membres du groupe vont accidentellement changer ce que d'autres membres du groupe font. Donc, pour ce projet, nous avons appris à être plus organisés avec notre travail de cette classe et à communiquer de façon plus efficace.

Pour résumer, nous avons appris plusieurs leçons pendant ce projet, mais les leçons les plus importantes que nous avons apprises sont sur l'utilisation de nos ressources et l'organisation de notre temps et matériel.