



HAI912I : Programmation Mobile Avancée et IoT Flutter

Le but de ce projet est d'utiliser tout ce que vous avez appris dans le module Programmation Mobile Avancée et IoT Flutter : les différents type de widget (StatefulWidget , StatelessWidget), la création de vos propres widgets, la plateforme Firebase, la gestion des états « state » en utilisant les Bloc (Business Logic Component), Material Design, et la classe ThemeData (avec un thème clair, et un autre sombre), etc.

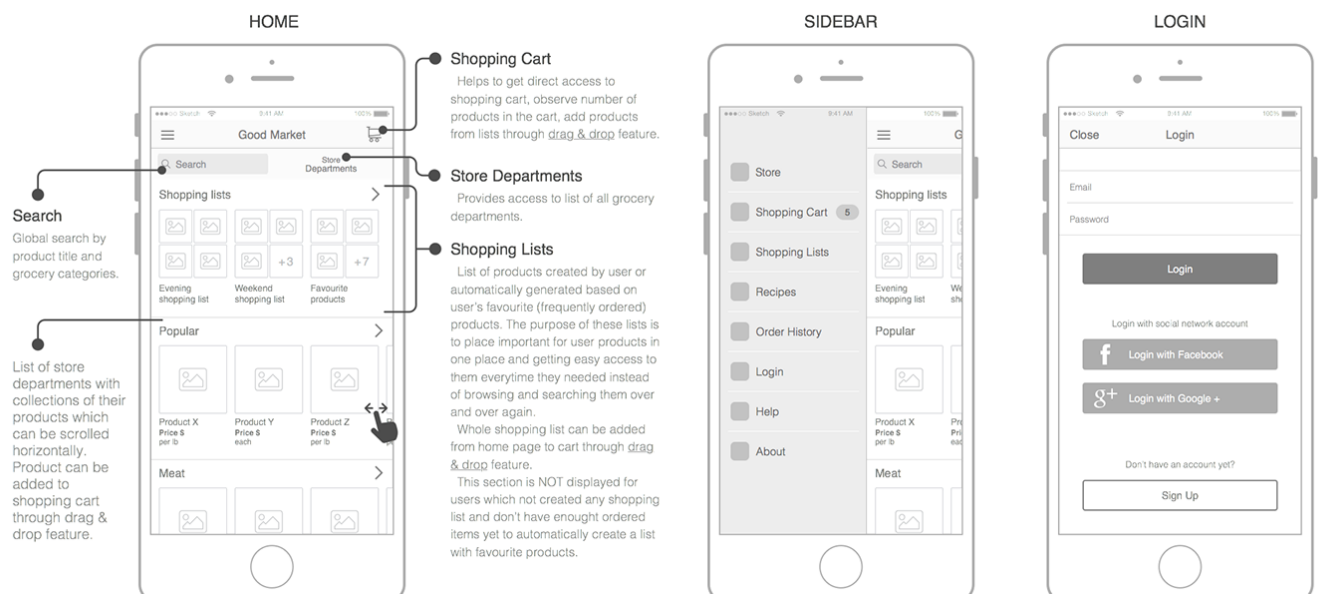
Vous commencez d'avoir l'habitude de bien structurer votre code. Dans ce projet, il vous est demandé d'organiser votre projet par package de responsabilité comme ça a été expliqué dans le cours : package presentation (avec des sous package : animations, pages, screens, widgets), package data (avec des sous package : dataproviders, models, repositories), et package business_logic (avec des sous package : blocs, cubits)

Application marché en ligne

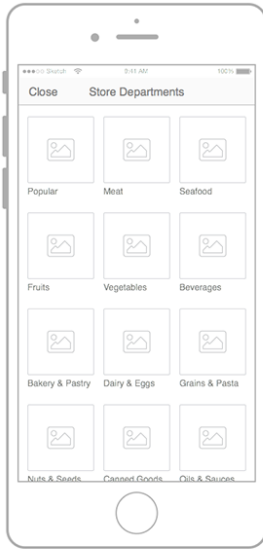
L'application « marché en ligne » se concentre sur la commodité. Les clients utilisent l'application pour sélectionner leur supermarché/magasin préféré et peuvent fixer une date limite pour recevoir leurs courses. Les achats sont effectués par un « acheteur » qui livre les courses en main propre à l'heure présélectionnée. On suppose que L'application « marché en ligne » est déjà partenaire de grandes chaînes de supermarchés locales et internationales.

La particularité de cette application est son utilisation du concept d « acheteur » pour gérer les achats réels

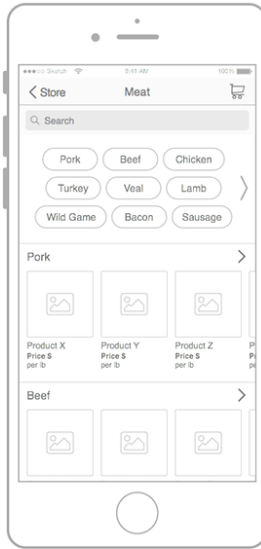
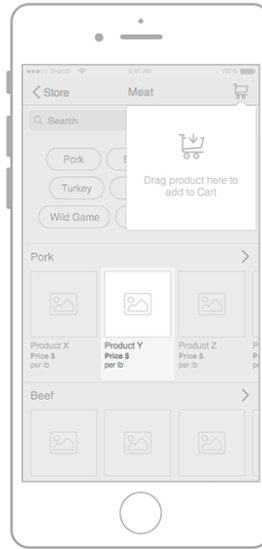
Les figures suivantes montrent à quoi devait ressembler l'application que vous avez à créer :



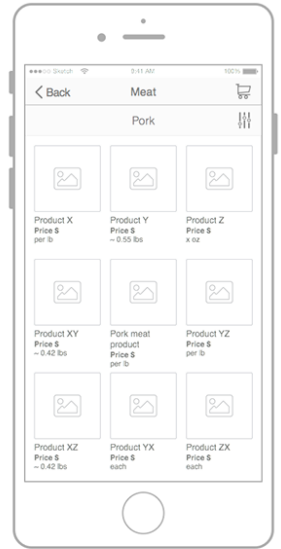
STORE DEPARTMENTS



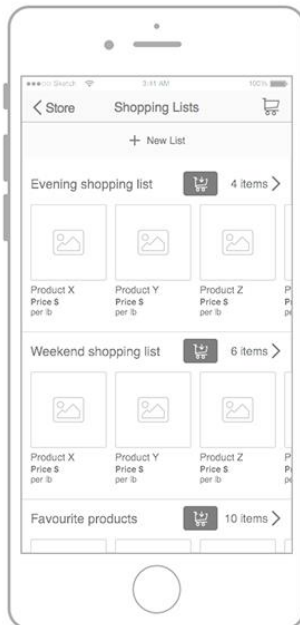
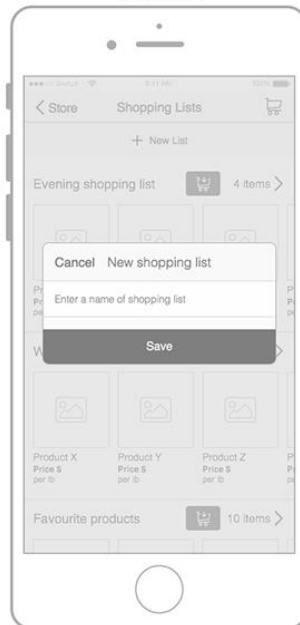
DEPARTMENT DETAILS

ADD TO SHOPPING CART
from the list

DEPARTMENT CATEGORY



SHOPPING LISTS

SHOPPING LISTS
Create new list

SHOPPING LIST DETAILS





Les figures suivantes montrent l'enchaînement des écrans, ainsi que le flux de données :

