



2017

Projet Android

rapport

FAIT PAR :

YASSIR JAKA

ILIESSE BAAZIZI

HAITAM ZOUHAIR

SALMA AIT BRAHIM

Description du projet :

Application qui met en disposition des élèves de la première année Des cours, exercices et vidéos sur toutes les matières durant leur Coursus pour les soutenir et leur faciliter la tâche de recherche. Menée d'une base de données, l'élève peut s'inscrire pour se Connecter plus tard et avoir le droit d'accès au contenu. De plus, cette application permet à l'élève de prendre des notes , les sauvegarder pour les récupérer plus tard.

L'objectif de l'application :

On a remarqué que les élèves trouvent des difficultés dans la Recherche des cours ainsi que les exercices et que ces derniers Etaient mal organisé, on s'est vu alors qu'une application de Cours et soutien peut se montrer intéressante, surtout si on Ajoute des fonctionnalités qui vont améliorer la vie estudiantine D'un élève de notre école .

L'interface principale :

Cette interface Contient
Principalement trois volets :

Login :

On vérifie si le matricule et le mot
De passe appartiennent à la base de
Donnée pour permettre à la personne
D'avoir accès au contenu de notre
Application .



– Volet jeu « Pendu » :

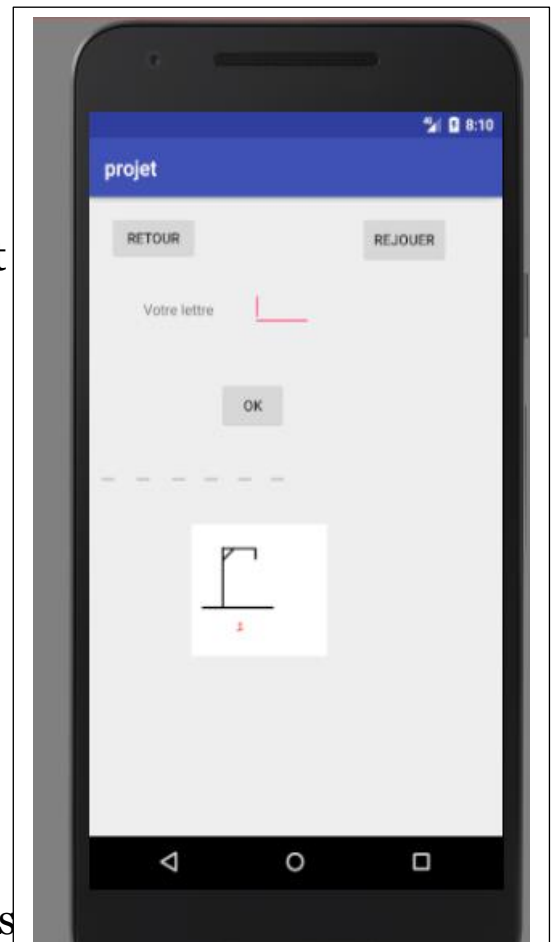
On dispose préalablement d'un Fichier texte qui contient un ensemble de mots , on prend un mot aléatoirement et on indique à l'utilisateur le nombre de lettres de ce mot, et il a le droit de 8 essais pour trouver le mot, sinon il va Perdre.

Dans les deux cas de perte ou de victoire, Une alertdialog va s'afficher et le bouton « OK » va être désactivé.

En plus, on met à sa disposition un EditText et on met des contraintes dessous

« l'edittext ne peut contenir qu'une seule lettre et en majuscule. »

et deux boutons ,l'une pour rejouer et l'autre pour retourner à l'écran du login.



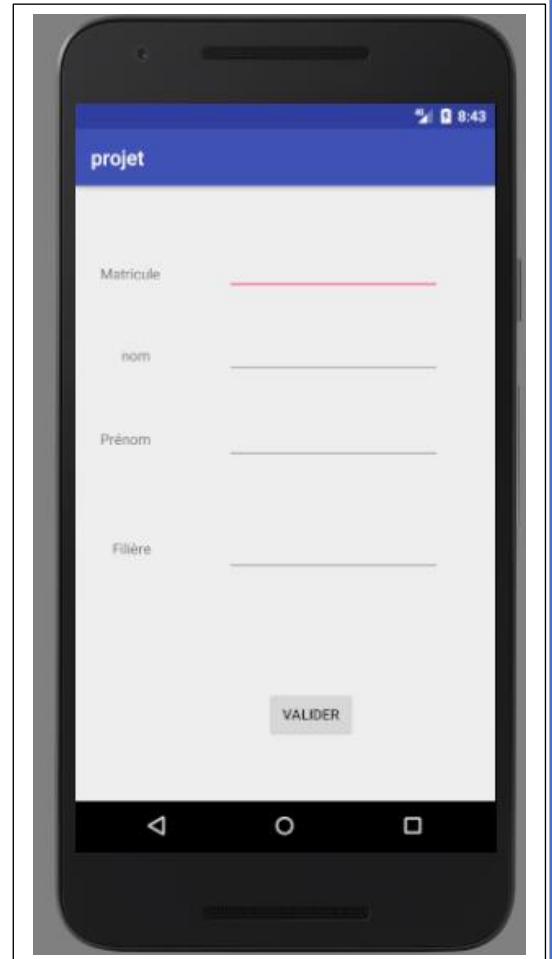
– Volet pour s'inscrire :

Pour s'inscrire, l'utilisateur doit remplir les champs requis qui sont :

- Matricule
- Nom
- Prénom
- Filière

Après l'application met ces données dans la base de données

Après avoir remplir les champs, on clique sur le bouton valider pour passer à l'autre activité qui va nous permettre de rentrer le mot de passe et finaliser l'inscription.



Après avoir terminer l'étape précédente :

On doit choisir un mot de passe qui
Doit respecter un certain nombre de
Règles.

On a droit à un retour si l'une des
Informations est erronée, et après
On clique sur le bouton continuer pour
S'enregistrer dans la BD de l'application

Une fois cela est fait, on aurait une
Fenêtre qui nous félicite et nous assure
Qu'on est bel et bien inscrit.



Voilà à quoi ressemble la dernière étape :



Et bien sûr avec un bouton ACCUEIL pour revenir à l'activité login de départ pour se connecter .

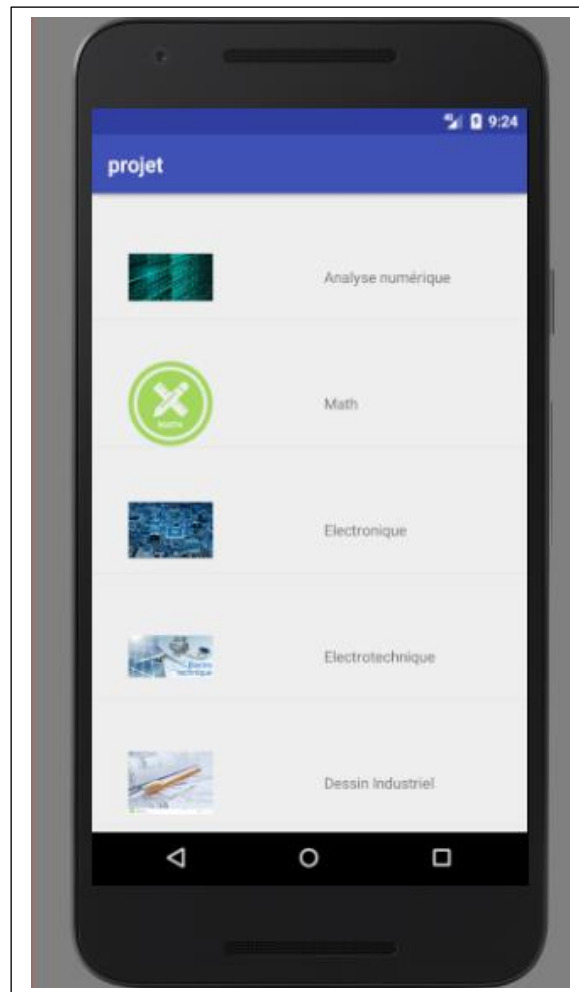
Après la connexion:

On a le choix entre choisir le
Le premier semestre ou le 2^{ème}
Semestre à travers deux boutons.

Au-dessus on a un TextView qui
Souhaite la bienvenue à chaque
Utilisateur sous la forme :
« Bonjour prénom nom »

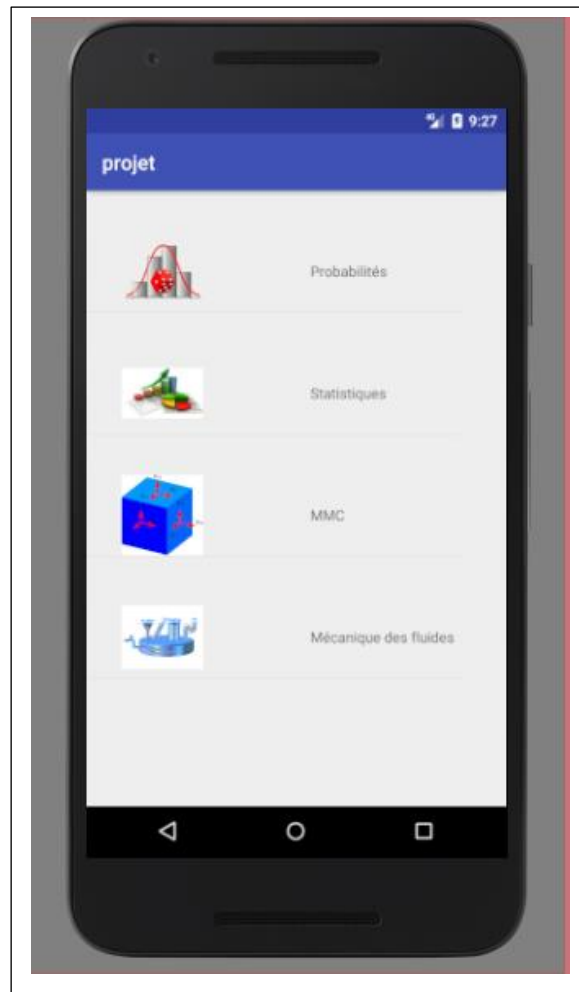


Semestre 1:



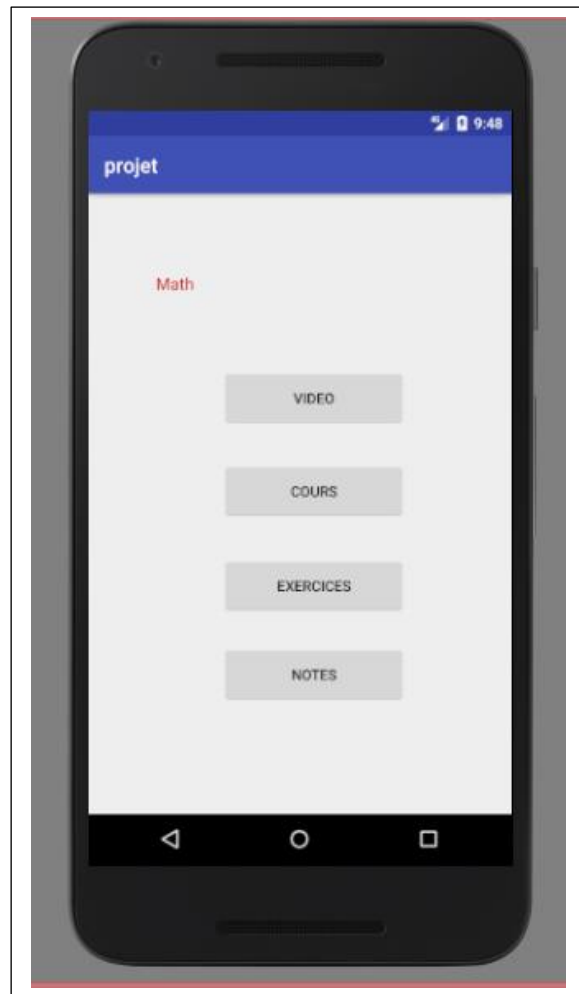
On dispose d'une listview qui affiche l'ensemble des matières durant le Premier semestre.

Semestre 2:



On dispose d'une listview qui affiche l'ensemble des matières durant le Premier semestre.

une matière (image ou textview):



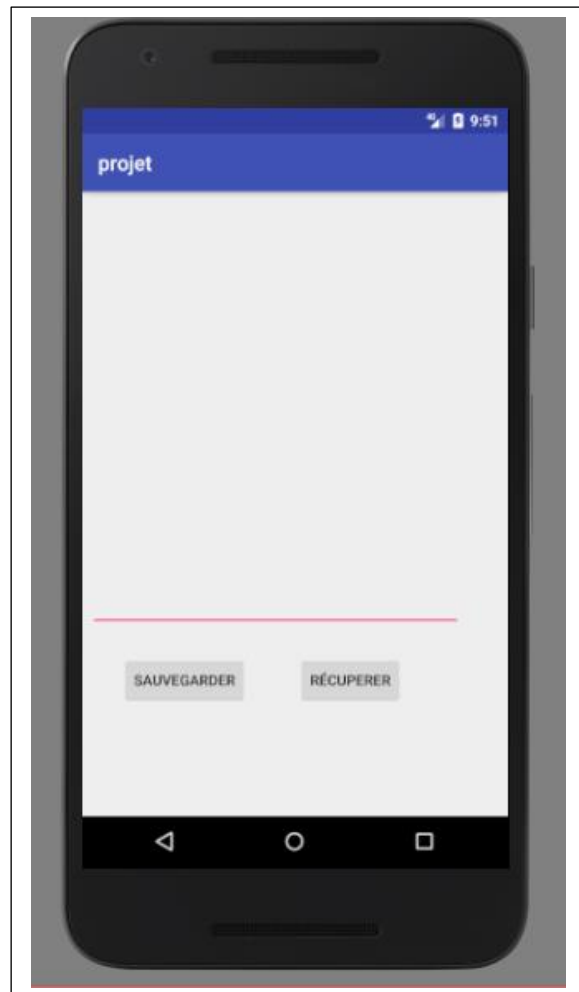
On dispose de plusieurs boutons :

VIDEO : redirige vers un lien YouTube contenant la vidéo correspondante.

Cours :PDF qui contient le cours de la matière .

Exercices :PDF qui contient l'ensemble de l'exercice de la matière .

Bouton Notes :



L'utilité de ce volet est prendre des notes intéressantes ,les sauvegarder

Et après les récupérer :

Et Donc on dispose de deux boutons :

Sauvegarder :sauvegarde les notes enregistré dans l'EditText.

Récupérer :récupérer les notes sauvegardés pour les consulter .

Amélioration possibles du projet :

Plusieurs améliorations peuvent s'avérer utile surtout sur le niveau contenu :

- On peut étendre l'application pour les élèves de la 2^{ème} année ainsi que les élèves de la 3^{ème} année .
- Héberger la base de données sur un serveur et la sécuriser en chiffrant les mots de passes de chaque élèves avec un chiffrage comme le MD5.
- Ajouter d'autres fonctionnalité de partage des fichiers entre les élèves.

Conclusion :

Les applications mobiles sont utiles pour faciliter plusieurs tâches , cette application était une bonne expérience pour sentir l'étendue de la programmation Android et à quel point on peut faciliter une tâche et par suite faire un profit .