19/05/2019

Yannick Jacques, Simon Roy et Nicolas Talbot

Cégep Beauce-Appalaches

Projet de gestion de tâches

Présenté à M. Alex Gagnon

Table des matières

[Éléments obligatoires 1](#_Toc7697697)

[Votre application doit utiliser au minimum une boîte de dialogues 1](#_Toc7697698)

[Présence d’une animation 1](#_Toc7697699)

[Éléments optionnels (minimum de 10 points) 1](#_Toc7697700)

[Utilisation de la caméra et des photos (3 points) 1](#_Toc7697701)

[Utilisation de l’accéléromètre (2 points) 1](#_Toc7697702)

[Utilisation d’une authentification (1 point) 1](#_Toc7697703)

[Utilisation d’une base de données FireStore NOSQL avec Firebase (5 points) 1](#_Toc7697704)

[Utilisation d’un recycleView (2 points) 1](#_Toc7697705)

# Éléments obligatoires

## Votre application doit utiliser au minimum une boîte de dialogues

Le design de la boîte de dialogue est dans le fichier « confirm\_dialog.xml », la boîte est créée dans le fichier « TaskListAdapter.java » et cette classe est initialisé dans le fichier « MainActivity.java », ces fichiers sont dans la racine du répertoire contenant les fichiers de code Java. La boîte de dialogue s’affiche lorsque l’on appuie sur le bouton supprimer et demande une confirmation avant d’effectuer la suppression.

## Présence d’une animation

L’animation est présente dans le fichier « LoginActivity.java » dans la racine du répertoire contenant les fichiers de code Java. Le code fait flasher le bouton connexion lorsque les deux Textboxs contiennent du texte.

# Éléments optionnels (minimum de 10 points)

## Utilisation de la caméra et des photos (3 points)

La caméra est utilisée dans le fichier « NewTaskActivity.java » dans la racine du répertoire contenant les fichiers de code Java, le code permet de prendre une image à l’aide de la caméra et de la sauvegarder dans la base de données. Pour utiliser la caméra on doit appuyer sur le bouton ajouter une image.

## Utilisation de l’accéléromètre (2 points)

L’accéléromètre est utilisé dans le fichier « MainActivity.java » et la classe se situe dans le fichier « ShakeDetector.java » dans la racine du répertoire contenant les fichiers de code Java. Le code permet de détecter les mouvements de l’appareil et de changer de fenêtre lorsque l’utilisateur « shake » son appareil deux fois à l’intérieur d’une seconde.

## Utilisation d’une authentification (1 point)

L’authentification est utilisée dans le fichier « SignUpActivity.java » et dans le fichier « LoginActivity.java » dans la racine du répertoire contenant les fichiers de code Java.

## Utilisation d’une base de données FireStore NOSQL avec Firebase (5 points)

La base de données FireStore est utilisée dans le fichier « MainActivity.java », le code permet d’aller chercher les tâches de l’utilisateur qui ne sont toujours pas complétés. La base de données est aussi utilisée dans le fichier « NewTaskActivity.java » le code permet d’enregistrer une nouvelle tâche.

## Utilisation d’un recycleView (2 points)

Le design de la recycleView est dans le fichier « view\_of\_recycler.xml » dans la racine du répertoire contenant les fichiers de type XML. Le code est utilisé dans le fichier « MainActivity.java » et permet de faire afficher chaque tâche dans sa propre « carte ».