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](#_Toc7419225)

[Votre application doit avoir une interface graphique fonctionnelle. 1](#_Toc7419226)

[Votre application doit contenir des contrôles de base tels que les boutons, les boites de texte… 1](#_Toc7419227)

[Votre application doit utiliser au minimum une boîte de dialogues 1](#_Toc7419228)

[Votre application doit utiliser les intents 1](#_Toc7419229)

[Personnaliser les couleurs de votre application 1](#_Toc7419230)

[Présence d’une animation 1](#_Toc7419231)

[Utilisation des listenners 1](#_Toc7419232)

[Éléments optionnels 1](#_Toc7419233)

[Utilisation de la caméra et des photos 1](#_Toc7419234)

[Utilisation de l’accéléromètre 1](#_Toc7419235)

[Utilisation d’une authentification 1](#_Toc7419236)

[Utilisation d’une base de données FireStore NOSQL avec Firebase 1](#_Toc7419237)

# Éléments obligatoires

## Votre application doit avoir une interface graphique fonctionnelle.

## Votre application doit contenir des contrôles de base tels que les boutons, les boites de texte…

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

## Votre application doit utiliser les intents

## Personnaliser les couleurs de votre application

## Présence d’une animation

## Utilisation des listenners

# Éléments optionnels

## Utilisation de la caméra et des photos

## Utilisation de l’accéléromètre

L’accéléromètre est utilisé dans le fichier « MainActivity.java » la classe se situe dans le fichier « ShakeDetector ». Le code permet de détecter les mouvements de l’appareil et de changer de fenêtre lorsque l’utilisateur « shake » son appareil deux fois en une seconde.

## Utilisation d’une authentification

L’authentification est utilisée dans le fichier « SignUpActivity.java »

## Utilisation d’une base de données FireStore NOSQL avec Firebase