

# Projet adaptation des IHM

## I. Présentation du groupe

- Colombet Aurélien - [aurel.colombet@gmail.com](mailto:aurel.colombet@gmail.com) - Foundation
- Sibut Clément - [clesib@hotmail.fr](mailto:clesib@hotmail.fr) - Pure CSS
- Laborde Quentin - [qlaborde@polytech.unice.fr](mailto:qlaborde@polytech.unice.fr) - Xamarin
- Mathieu Stackler - [mathieu.stackler@etu.unice.fr](mailto:mathieu.stackler@etu.unice.fr) - Angular 2

## II. Description de l'application

Nom de l'application : Recherche de Films et de Séries (RFS)

Objectifs: Recherche, ajout/suppression/modification et notation de films et séries

Voici les différentes fonctionnalités mises en place dans l'application :

- Rechercher des films/séries par genre, titre, réalisateur, acteurs
- Système d'authentification (administrateur ou utilisateur)
- Ajouter un film/série
- Ajouter/modifier/supprimer une description à un film/série existant
- Ajouter/modifier/supprimer une image à un film/série existant
- Ajouts de commentaires
- Lister tous les films
- Noter un(e) film/série

## III. Liens entre l'application et l'adaptation

### 1. Foundation

L'utilisation de Foundation permettra à l'application de s'adapter aux différents formats d'écrans (mobile/tablette/desktop). C'est un framework CSS qui ressemble à Bootstrap mais en plus léger. Il permet, d'une façon rapide, de mettre en place une interface responsive.

Pour notre application, nous allons avoir une interface qui s'adaptera à la taille de l'écran et pourra masquer certains éléments qui seront peut être inutile pour une utilisation sur un mobile par rapport à une utilisation sur un PC.

## 2. Pure CSSs

Pure CSS est un framework CSS conçu d'abord pour les plateformes mobiles. Il s'utilise en structurant les pages web avec une grille et des layouts. Dans le cadre de ce projet il sera donc facile d'adapter la structure de la page en fonction de la taille de l'écran puisque le nombre de blocs de la grille affichable dépend de la taille de l'écran. Certains bloc pourront également être cachés si l'écran est trop petit et d'autres modifiés comme les menus.

La taille de ce framework est réduite, elle est de 4 Ko quand il est compressé, cela le rend adapté aux dispositifs mobiles qui disposent de connexions internet limitées.

## 3. Xamarin

Xamarin a deux avantages principaux par rapport autre technologie que nous avons choisie : il permet de développer des application en pour plusieurs plateforme mobile donc en mettant une partie de code en commun tout en gardant l'utilisation des capteurs du smartphone à disposition pour interagir avec l'application.

Nous allons dans premier temps nous concentrer sur l'interaction de l'application avec les capteurs pour rendre le parcours de donnée plus rapide et ergonomique sur mobile (avec un déploiement sur Android)

Puis nous mettrons en place un déploiement sur plusieurs plateforme (Android et IOS) pour tirer profit du cross-platform de Xamarin.

## 4. Angular 2

L'utilisation d'Angular 2 repose sur le principe des Web Services. Comme ces composants peuvent être utilisés quelque soit la plateforme (page Web Desktop, smartphone, tablette), on peut extraire une partie des fonctionnalités qui nous intéressent en fonction du support type. Un utilisateur de smartphone n'aura par exemple pas la même utilisation que quelqu'un devant son ordinateur. On peut donc voir comme cas d'adaptation le changement de dispositifs (notamment la taille de l'écran).

Par exemple, pour notre application, un utilisateur de smartphone va juste vouloir se renseigner sur un film (fonctions de recherche) voire le noter, alors qu'un utilisateur sur ordinateur va vouloir commenter, rajouter des descriptions, des images, d'autres films/séries...