

# ADAPTATION DES INTERFACES

## INFOS UTILES

Kevin DUGLUE, [kevin.duglue@gmail.com](mailto:kevin.duglue@gmail.com), Ionic 3

Charly LAFON, [charlylafon@gmail.com](mailto:charlylafon@gmail.com), Android

Marhold MÔNIER, [marhold.monier@gmail.com](mailto:marhold.monier@gmail.com), Angular 4

Rémy KALOUSTIAN, [remy.kaloustian@gmail.com](mailto:remy.kaloustian@gmail.com), Foundation & jQuery

## DESCRIPTION DE L'APPLI

L'application permettra de noter les devoirs. L'utilisateur type est un élève/étudiant qui peut utiliser ses mains. L'utilisateur pourra créer des matières et ajouter des devoirs pour ces matières, tout en précisant la date du devoir. De plus, certaines fonctionnalités seront propres aux technologies. Côté mobile, certains capteurs seront utilisés comme l'appareil photo pour prendre en photo ses cours et les stocker à un endroit unique, des notifications pour prévenir des devoirs imminents et bluetooth pour partager des cours entre plusieurs utilisateurs.

## LIEN ENTRE L'APPLI ET L'ADAPTATION

### ADAPTATIONS

- **Android & Ionic 2** : L'écran d'accueil de l'application changera en fonction du lieu et de l'heure. En fonction du lieu, l'écran d'accueil affichera soit l'interface de saisie de devoir, soit l'interface de consultation. Si on est localisé à Polytech donc, l'écran d'accueil affichera l'interface de saisie. En fonction de l'heure, l'application saura en quel cours l'utilisateur est, si il est à Polytech, grâce à la lecture de son agenda. Ainsi si l'utilisateur est en cours d'Anglais, l'application pré-remplira le champ "Nom du cours" avec le mot Anglais.  
Également, une adaptation de l'interface de consultation sera faite en fonction de la date de rendu des devoirs. Si un rendu est proche, il sera marqué en rouge et classe en priorité sur l'interface.  
Pour Ionic 2, une adaptation sera faite entre les différents supports mobiles (Android & iOS).
- **Multi-plateformes** : La première adaptation concerne la disponibilité sur plusieurs plateformes de l'application. Dans notre cas, les plateformes concernées sont uniquement le OS mobile (iOS, Android, Windows Phone). Cette adaptation est assurée par la technologie **Ionic 2**.
- **Taille d'écran** : La deuxième adaptation est au sujet de la taille de l'écran de l'utilisateur. En effet, il faut assurer que l'interface puisse s'adapter à tous types de résolution (Smartphone, Tablette, Ordinateur, ...) et qu'à chaque fois l'interface

propose l'utilisation la plus optimale en fonction de la résolution. Pour cela, nous utiliserons le responsive design avec **Foundation/jQuery**, et **Android natif** pour l'adaptation uniquement entre smartphone et tablette.

- **Réutilisabilité** : La réutilisabilité est également importante comme adaptation. Avec **Angular 2**, l'application Web est structurée en modules, permettant de bien définir les différentes parties qui composent l'application Web. Ces modules (ou Web Components) ont l'avantage d'être fortement réutilisables. De plus, ces modules peuvent être adaptés en fonction de la taille d'affichage de l'utilisateur grâce à des directives.

## DEFIS

### **Ionic 2 & Android**

Le défi sera de montrer l'utilisation des différents capteurs/périphériques. On montrera les limites de leur utilisation pour Ionic et Android et ainsi comparer la finesse vers laquelle on peut aller sur chaque technologie.

### **Angular**

Le défi sera d'utiliser au maximum les Web Components, afin d'avoir une structure du site web par module, où chacun est facilement réutilisable et maintenable. L'objectif est d'utiliser ces modules sur les 2 versions différentes de l'application Web : une simplifiée pour les étudiants, l'autre plus complète pour les professionnels.

### **Foundation/jQuery**

Le défi sera d'assurer d'une part l'utilisation maximale de l'espace sur les grands écrans, et d'autre part un affichage clair sur les surfaces à basse résolution (téléphones). Le layout changera en fonction de la plateforme pour une adaptation maximale. Seront étudiées également les limites de la réutilisabilité du html/css en changeant de plateforme.