

# Document de Conception

## 1. Introduction

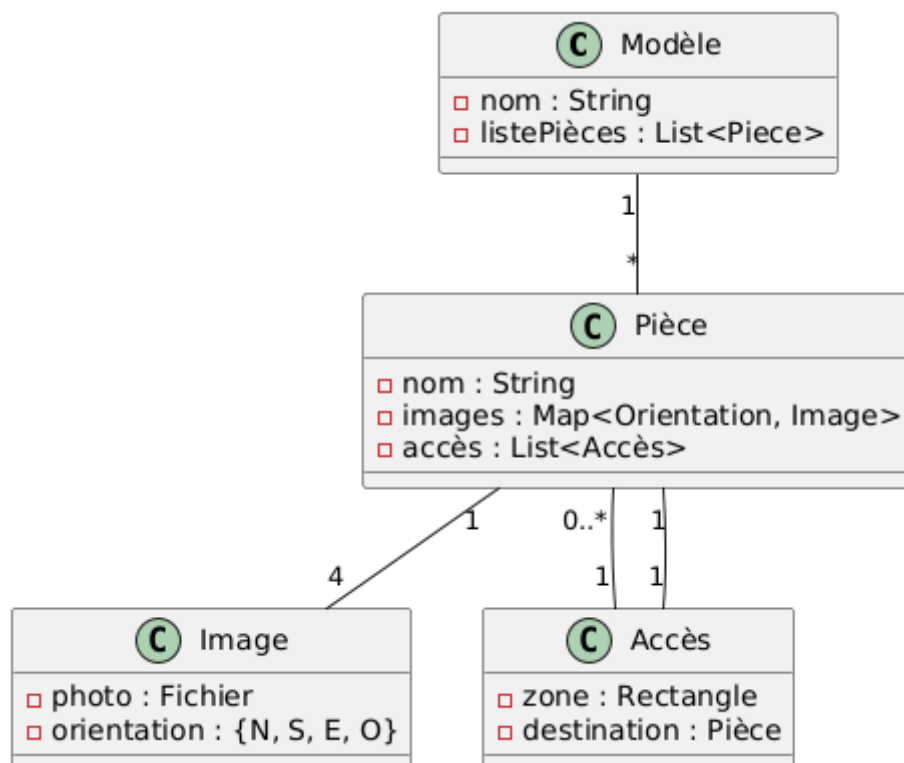
Ce document décrit la conception de l'application mobile permettant de créer et visualiser un modèle virtuel simplifié d'un lieu. Il inclut le modèle de données, la spécification des activités, l'organisation visuelle des interfaces, les liens entre les activités ainsi qu'un planning de développement.

## 2. Modèle de Données (Schéma UML)

Le modèle repose sur les entités suivantes :

- **Modèle** (nom : String, liste de pièces : List)
- **Pièce** (nom : String, images : Map<Orientation, Image>, accès : List<Accès>)
- **Image** (photo : Fichier, orientation : {N, S, E, O})
- **Accès** (zone : Rectangle, destination : Pièce)

### Schéma UML



## 3. Spécification des Activités

### 3.1 Schéma des Activités

#### 1. Écran d'accueil

- Bouton "Créer un modèle"
- Bouton "Charger un modèle"

#### 2. Création d'un modèle

- Saisie du nom du modèle
- Ajout de pièces

#### 3. Ajout de pièces

- Saisie du nom de la pièce
- Prise de photos pour chaque orientation
- Ajout d'accès entre les pièces

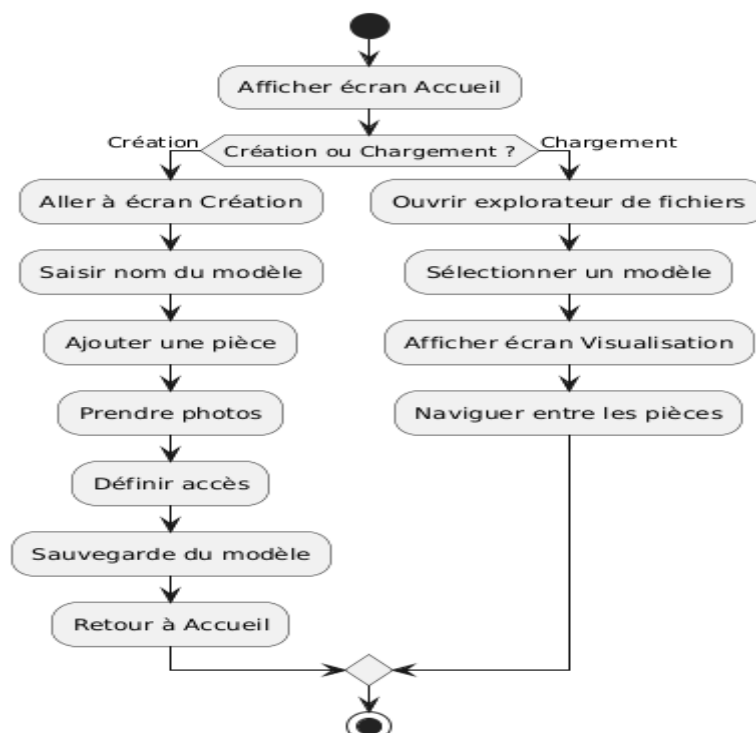
#### 4. Visualisation d'un modèle

- Choix d'une pièce et d'une orientation
- Affichage des images avec accès cliquables
- Déplacement entre les pièces

### 3.2 Organisation Visuelle

- **Accueil** : deux boutons (Créer/Charger)
- **Création** : champ texte (nom), liste des pièces ajoutées
- **Ajout de pièce** : champ texte (nom), prise de photos, ajout d'accès
- **Visualisation** : affichage d'une image avec les accès superposés

## 4. Liens Entre Activités



- Le clic sur "Créer un modèle" mène à l'écran de création
- La sélection d'une pièce mène à l'écran de prise de photos
- L'ajout d'un accès ouvre un sélecteur de pièces
- L'ouverture d'un modèle passe par un explorateur de fichiers

## **5. Planning de Développement**

1. Mise en place du projet Android et définition des classes principales
2. Implémentation des écrans "Accueil" et "Création"
3. Ajout des pièces et prise de photos
4. Gestion des accès entre pièces
5. Sauvegarde et chargement des modèles
6. Implémentation de la visualisation
7. Finalisation et tests