2 novembre 2016

# Livrable du projet Quizzy

Louise DINET

Pierre-Aymeric GILLES

Léo LEROY

Nicolas TERAKOPIANTZ

DUT Informatique Année Spéciale

Gestion de projet

Hanitra RANDRIANASOLO

## Choix du projet

Afin de choisir le projet pour lequel nous allions travailler à la réalisation, chaque membre de l’équipe a émis une proposition de projet. Nous avons ensuite sélectionné le projet le plus convaincant.

1. Projet de Léo : créer une carte interactive sur smartphone.
2. Projet de Pierre-Aymeric : créer une plateforme pour rassembler tous les outils nécessaires à notre classe (emploi du temps, partage de fichiers, tchat…).
3. Projet de Louise : faire une plateforme permettant de gérer et afficher l’agenda de la classe.
4. Projet de Nicolas : faire une application smartphone qui permet de créer un quizz pédagogique.

Nous avons choisi le projet de Nicolas car il intéressait chaque membre du groupe et présentait le plus d’intérêt pédagogiquement parlant.

## Avant projet

### Etude d’opportunité

Les étudiants n’ont pas les outils pédagogiques adaptés à leur nouveau mode de vie numérique.

Notre projet consiste à développer un de ces outils pédagogiques. Plusieurs opportunités s’offrent à nous :

1. Faire une application Android qui permet de répondre à des quizz, d’en créer et d’en partager.
2. Faire un site web ayant les mêmes fonctionnalités.
3. Faire un programme client lourd (exécutable).
4. Réaliser un cours indexé accessible en ligne.

Nous avons choisi l’opportunité 1 car elle présente l’avantage de ne pas être dépendante de la qualité du réseau ce qui renforce l’accessibilité. De plus, nous nous orientons sur la réalisation d’un quizz et non pas d’un cours indexé car cette solution permet de réviser d’une manière plus ludique et répond donc mieux au besoin.

Par ailleurs, nous avons nommé Louise DINET en tant que chef de projet.

## Clarification

### Etude de faisabilité

Nous avons étudié les ressources dont nous aurions besoin pour la mise en œuvre du projet.

Android Studio semble être un environnement de développement adapté car il est gratuit, de nombreux tutoriels existent et il est conçu pour développer des applications smartphone.

Par ailleurs, nous ne disposons pas de toute les connaissances nécessaires, néanmoins nous avons la possibilité de nous auto-former, ainsi le projet envisagé est bel et bien faisable.

### Cahier des charges

#### Contexte et définition du problème

Votre cahier de cours ne rentre pas dans votre poche ? Vous perdez du temps dans les transports ? Il y a un contrôle tout à l’heure et vous ne savez pas si vous êtes prêt ? Les étudiants n’ont pas les outils pédagogiques adaptés à leur nouveau mode de vie numérique.

#### Objectifs

Développer une application Android accessible qui permet de créer ses quizz et d’y répondre. Cette appli est disponible sans accès à Internet car il n’y a pas forcément de réseau dans les transports. Elle sera facile d’utilisation (pensée pour une utilisation verticale du téléphone) et rapide (quelques clics pour créer un quizz).

#### Périmètre

Le projet consiste à réaliser une application Android indépendante du réseau. Cette application mobile permet de créer des quizz (une centaine avec une cinquantaine de questions chacun au maximum), d’y répondre et de générer un score. Les données seront stockées dans une base de données. Dans la mesure où le budget dont nous disposons pour ce projet est restreint, nous traiterons la partie « affichage des scores/statistiques/historique » en dernier lieu, si le temps nous le permet.

La rédaction d’un livrable ainsi que la présentation de notre produit fait également partie intégrante du projet.

développement pour Android indépendant du réseau

Possibilité de créer ses quizz, de les stocker (au moins une centaine de 50 questions max) et d’y répondre

Utilisation de SQLite et de Java sous Android Studio

Partage de docs par Zimbra et GitHub

Rédaction des livrables sur Word et diaporama de la soutenance sur Power Point

Utilisation de Facebook pour la coordination de l’équipe

#### Description fonctionnelle

L’application Android sera réalisée sur Android Studio qui utilise les langages Java et SQLite. On peut la diviser en quatre fonctions :

* FP1 : stocker un quizz
  + Utilisation de SQLite pour stocker dans une base de données les différents quizz, leur question et réponses associées et les résultats obtenus.
* FP2 : créer/éditer un quizz
  + Utilisation de Java pour coder les interfaces graphiques ainsi que les algorithmes permettant de traiter les données.
  + Ci-dessous une maquette de l’interface « édition » :
* FP3 : lancer le quizz
  + Voir les schémas
* FP4 (facultative) : visualisation des statistiques
  + Affichage des deux derniers scores et de la date à laquelle ils ont été effectués.
  + Voir le schéma
  + S’il nous reste du budget

#### Enveloppe budgétaire

Nous disposons d’un budget horaire de 22h de travail personnel et de 12h de travail en groupe par personne.

Notre budget financier est nul.

#### Délais

Le projet a débuté le 4 octobre 2016 et se termine le 2 novembre 2016.