

Joutes  
CPNV

**Auteurs**

Kevin Jordil

Benjamin Delacombaz

Table des matières

[Introduction 3](#_Toc3554347)

[Application 4](#_Toc3554348)

[Difficultés rencontrées 4](#_Toc3554349)

[Connexion 4](#_Toc3554350)

[Détection de domaine 4](#_Toc3554351)

[Asynchrone 4](#_Toc3554352)

[Améliorations apportées 4](#_Toc3554353)

[Gestion d’erreurs 4](#_Toc3554354)

[Gestion des pains grillés (toast) 4](#_Toc3554355)

[Gestion des routes 4](#_Toc3554356)

[Gestion des points d’accès 4](#_Toc3554357)

[Améliorations de l’expérience utilisateur 4](#_Toc3554358)

[Gestion de projet 5](#_Toc3554359)

[Choix de l’outils 5](#_Toc3554360)

[Git project 5](#_Toc3554361)

[Documentation techniques 5](#_Toc3554362)

[Api Requirements 5](#_Toc3554363)

[Mobile Store 5](#_Toc3554364)

[Build App 5](#_Toc3554365)

[Create release 5](#_Toc3554366)

[Custom toast 5](#_Toc3554367)

[Error Custom 5](#_Toc3554368)

[Routes Provider 5](#_Toc3554369)

[Update dependencies 5](#_Toc3554370)

[Continuation du projet 5](#_Toc3554371)

[Notifications 5](#_Toc3554372)

[Amélioration des providers 5](#_Toc3554373)

[Migration vers Ionic 4 5](#_Toc3554374)

[Amélioration du mode hors-ligne 5](#_Toc3554375)

[Conclusion 5](#_Toc3554376)

# Introduction

Lors de l’attribution des projets pour MAW 2.1, nous avons reçu le projet Joutes avec comme chef de projet Monsieur Chevillat. Cependant, Jérome Chevillat n’était pas le chef de projet de Joutes pour les autres années.

Nous avons commencé par lire la documentation des anciens élèves ayant travaillés sur le projet, elle explique bien les points exécutés pendant le projet et comment il fonctionne. Cependant il manquait une partie assez importante, l’état du projet, car aucun outil de gestion de projet n’était mentionné. Certes, après quelques configurations standard nous avons réussi lancer le projet et constater de nous-même l’état.

# Application

Evènements

# Difficultés rencontrées

## Connexion

Une fonctionnalité de connexion au joutes était en train d’être développée. Hors pour se connecter au joutes, il faut utiliser SAML.

SAML est une technologie qui permet de centraliser l’authentification sur un service au lieu d’avoir une authentification différente sur chaque application.

Dans notre cas, nous ne pouvons donc pas créer notre propre système de login, il a donc fallu utiliser un navigateur intégré à l’application pour ouvrir la page de login SAML de l’intranet. Hors à ce moment-là une erreur survient. Il est impossible d’ouvrir la page d’authentification en mode iframe.

Nous cherchons donc à trouver un autre moyen de se logguer, par exemple d’utiliser le navigateur de l’appareil et non celui intégrer dans notre application. Mais là, nous sommes identifiés dans le navigateur et pas dans l’application Joutes.

La seule solution trouvée pour se logué fut d’enlever le header « X-Frame-Options :SAMEORIGIN » dans les fichiers de SimpleSamlPHP de l’intranet.

Sans ce paramètre, il est désormais possible d’ouvrir la page d’authentification directement avec le navigateur intégré de l’application.

## Détection de domaine

## Asynchrone

# Améliorations apportées

## Gestion d’erreurs

## Gestion des pains grillés (toast)

## Gestion des routes

## Gestion des points d’accès

## Améliorations de l’expérience utilisateur

# Gestion de projet

## Choix de l’outils

## Git project

# Documentation techniques

## Api Requirements

## Mobile Store

## Build App

## Create release

## Custom toast

## Error Custom

## Routes Provider

## Update dependencies

# Continuation du projet

## Notifications

## Amélioration des providers

## Migration vers Ionic 4

## Amélioration du mode hors-ligne

# Conclusion

15 minutes de pres + 5 de démo