

Projet d'examen

Développement d'applications mobiles - TP

Daniel Schreurs et Cyril Soldani

2023-2024

Introduction

Ce travail s'inscrit dans le cadre du cours intitulé « Développement d'applications mobiles ». Son objectif principal est de vous offrir l'opportunité de concevoir et créer une application mobile personnelle en utilisant la technologie Flutter. Cette démarche vise à consolider les notions enseignées durant le cours tout en vous permettant de répondre à un besoin spécifique.

De plus, ce projet peut également devenir un moyen de vous démarquer auprès de futurs employeurs, en démontrant vos compétences en développement d'applications mobiles et en mettant en avant votre capacité à concevoir des solutions innovantes et fonctionnelles.

Vous devez dans le cadre de ce projet réfléchir à un besoin pour un utilisateur final afin de répondre à celui-ci au travers d'une application mobile. Vous êtes libre de choisir ce besoin. Nous vous offrons une certaine liberté pour mettre à profit votre créativité et les connaissances que vous avez acquises.

Ce projet met aussi en avant l'approche agile. C'est-à-dire qu'il est attendu que vous fournissiez un travail régulier pendant l'année afin que nous puissions vous orienter vers des pistes d'améliorations.

Documentation

Votre dépôt doit obligatoirement contenir un fichier `readme.md`. Il s'agit de vendre votre application tout en démontrant votre démarche rigoureuse et efficace. Vous vous adressez potentiellement à un futur employeur et donc une personne qui n'aura pas nécessairement l'occasion de compiler votre projet. Votre `readme.md` contiendra donc au moins :

- Une présentation des principaux dossiers de votre dépôt. Quelles sont les différentes ressources qu'il contient à la racine ? Par exemple, les maquettes, vos inspirations, etc. Si vous avez fait des efforts quant à l'organisation de vos fichiers dans le dossier `lib` expliquez les ici.
- Une présentation de votre application. Ce dernier répond à un besoin, présentez-le. Ne faites aucune hypothèse sur le niveau de connaissances de votre lecteur. Vous vous adressez ici à un internaute quelconque qui découvre votre dépôt. Évitez un jargon technique dans cette partie de votre présentation.
- Une brève étude de l'existant. L'idée étant de savoir si d'autres ont déjà couvert le besoin auquel vous essayez de répondre. Ce qui est demandé ici, au-delà d'une brève description, ce sont les points forts et les points faibles de ces différentes applications. Il peut être intéressant de faire un tableau pour mettre en regard les avantages et les inconvénients. Enfin, mettez des captures d'écran des applications afin que l'on comprenne mieux de quoi on parle.
- Parlez de votre public cible. À qui s'adresse votre application et surtout *comment* prenez-vous en compte ce public-là ?
- Une présentation des différentes fonctionnalités de votre application au travers de récits utilisateurs (user story). Soit une description courte et simple d'un besoin ou d'une attente exprimée par un utilisateur. Chacun de ces récits suivra la syntaxe "En tant que <qui>, je veux <quoi> afin de <pourquoi>" :
 - Le *qui* indique le rôle/statut de l'utilisateur à ce moment-là. Par exemple « membre premium » ou « utilisateur non identifié ». Pour mieux illustrer la diversité des besoins, on peut également utiliser le concept de persona, c'est-à-dire une personne fictive et représentative à laquelle on peut s'identifier pour mieux comprendre ses attentes. L'identification et la description des personas se fait alors avant de commencer l'écriture des récits utilisateurs. Par exemple, "Odile est une enseignante qui utilise pour la première fois le système".
 - Le *quoi* décrit succinctement la fonctionnalité ou le comportement attendu. Le but du récit n'est pas d'en fournir une explication exhaustive.
 - Le *pourquoi* permet d'identifier l'intérêt de la fonctionnalité et d'en justifier le développement. Il permet également de mieux évaluer la priorité des fonctionnalités.

Pour chacune de ces fonctionnalités, présentées par un récit utilisateur, vous présenterez les maquettes qui s'y rapportent.

- Un état d'avancement pour chaque fonctionnalité de votre application. Ceci doit évidemment être mis à jour régulièrement. Dès lors que vous aurez terminé de programmer une fonctionnalité, ajoutez dans le document `readme.md` un `.gif` qui l'illustre. Vous pouvez vous servir de [GIF Brewery](#)¹ ou de [Gyazo](#)².
- Enfin, nous vous demandons d'ajouter une section pour les dev où vous expliquez ce qu'il faut faire pour pouvoir compiler l'application. Cette documentation doit être simple et surtout efficace.

¹Si vous êtes sous macOS.

²Si vous êtes sous Windows.