



Groupe OC Pizza

OC Pizza App

Dossier d'exploitation

Version 1.0

Auteur

Edouard Plantevin
Analyste-programmeur

TABLE DES MATIÈRES

1.Versions	3
2.Introduction	4
2.1.Objet du document	4
2.2.Références	4
3.Pré-requis	5
3.1.Système	5
3.2.Bases de données	5
3.3.Web-services	5
4.Procédure de déploiement	6
4.1.Déploiement des Batches	6
4.1.1.Artefacts	6
4.1.3.Configuration	6
5.Procédure de démarrage / arrêt	10
5.1.Base de données	10
6.Procédure de mise à jour	10
7.Supervision/Monitoring	10
8.Glossaire	11

1. VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
EP	08/01/2020	Création du document	1.0

2.INTRODUCTION

2.1.Objet du document

Le présent document constitue le dossier d'exploitation de l'application OC Pizza App

L'objectif du document est de fournir à l'équipe technique de la société OC Pizza les informations essentielles pour une bonne utilisation de l'application, ainsi que les instructions à suivre pour le déploiement et la maintenance de celle-ci.

2.2.Références

Pour de plus amples informations, se référer :

1. **DCT - 1.0** : Dossier de conception technique de l'application
2. **DCT - 1.0** : Dossier de conception fonctionnelle de l'application



3. PRÉ-REQUIS

3.1. Système

L'application OC Pizza App est hébergé sur les plateforme Android (Play Store) et iOS (Apple Store)

3.2. Bases de données

Le SGBD utilisé par l'application est PostgreSQL dans sa version 12.1.

La base de données est hébergée par phpmyadmin

3.3. Web-services

Le fonctionnement de l'application nécessite que les web-services suivants soit opérationnels :

- Google Maps API: L'utilisation de cette API nécessite une clé d'identification. La clé utilisée par OC Pizza App est la suivante : 0000000000000000.

Le service étant payant étant donné le nombre de requêtes à cette API nécessaire pour le bon fonctionnement de OC Pizza App, il est nécessaire de veillez à ce que les règlements soient bien effectués sous peine de dysfonctionnement de l'application.

4.PROCÉDURE DE DÉPLOIEMENT

4.1.Déploiement des Batches

4.1.1.Artefacts

Les batches de l'application OC Pizza App sont construits sous la forme d'une archive ZIP contenant les répertoires :

- **OC Pizza App:** Contient les fichiers de configuration de l'application et de Flutter.
- **Procfile:** Contient les instructions pour démarrer l'application
- **Requirement.txt:** Contient les librairies nécessaires pour que l'application fonctionne
- **Docs:** Contient la documentation de l'application
- **key.properties:** Contient la clef et mot de passe de l'application android

4.1.3.Configuration

Android:

Dans un premier temps il faudra générer une clef propre à l'application avec la commande :

```
keytool -genkey -v -keystore ~/key.jks -keyalg RSA -keysize 2048 -validity 10000  
-alias key
```

Une fois la clef créer il faudra remplacer « keyAlias=key » dans le fichier key.properties avec
« keyAlias=[clef générer] »

Ensuite il faudra ajouter au fichier build.gradle les lignes suivantes:

```
def keystoreProperties = new Properties()  
def keystorePropertiesFile = rootProject.file('key.properties')  
if (keystorePropertiesFile.exists()) {  
    keystoreProperties.load(new FileInputStream(keystorePropertiesFile))
```



Pour la prochaine étape on reste dans le même fichier (build.gradle) pour remplacer :

```
buildTypes {  
    release {  
        // TODO: Add your own signing config for the release build.  
        // Signing with the debug keys for now,  
        // so `flutter run --release` works.  
        signingConfig signingConfigs.debug  
    }  
}
```

Par:

```
signingConfigs {  
    release {  
        keyAlias keystoreProperties['keyAlias']  
        keyPassword keystoreProperties['keyPassword']  
        storeFile keystoreProperties['storeFile'] ?  
file(keystoreProperties['storeFile']) : null  
        storePassword keystoreProperties['storePassword']  
    }  
}  
buildTypes {  
    release {  
        signingConfig signingConfigs.release  
    }  
}
```

Après cette étape nous allons créer l'appbundle, pour ceci il faudra ouvrir un terminal se rendre à la racine de notre application puis lancer la commande :

```
flutter build appbundle
```

Cette commande générera un fichier app.aab

Pour la dernière ligne droite il faudra créer un compte développeur Android à l'adresse : <https://play.google.com/apps/publish/>

Les frais d'inscription pour un compte développeur Android sont de 25 euros à vie

Groupe OC Pizza
www.ocpizza.com
APE : 6202A

1 rue très loin – 06 00 00 00 00 – oc@pizza.com
S.A.R.L. au capital de 1 000,00 € enregistrée au RCS de Xxxx – SIREN 999 999 999 – Code



Une fois le compte créer vous aurez accès a la console de google play, cliquer simplement sur « Créer une application »

Il vous sera demander:

- Le nom de l'application
- Une courte description
- Une longue description
- Le logo de l'application

Valider puis aller sur « Version de l'application » dans le menu déroulant a gauche de la page

Vous arriverez sur une page avec plusieurs titre, seul « Version de production » nous intéresse ici, cliquer sur « Gérer » puis sur « Créer une version »

Il faudra déposer le fichier app.aab créer plus tôt entrez le nom de la version ici 1.0, d'écrire les nouveautés de cette version

Dans le menu déroulant à gauche un petit V de validation va se mettre en vert

Pour que l'application soit déployer il faudra que tous les V soit en vert cliquer simplement sur les V griser sur le menu déroulant est accepter toutes conditions, une fois cela fait tous passera au vert

Retourner ensuite dans « Version de l'application » cliquer sur « Gérer » puis « Soumettre l'application »

L'application sera tester par Google avant d'être publier, il faut compter entre 4 et 5 jours avant que celle-ci soit publier si aucun problème n'est trouver



IOS:

Pour créer le build sur iOS il suffit simplement de d'aller à la racine de notre projet avec un terminal puis lancer la commande:

```
flutter build ios
```

Ensuite il faut créer un compte développeur Apple pour ceci inscrivez-vous à l'adresse : <https://developer.apple.com/programs/>

Suivez les étapes d'inscription, pour avoir un compte développeur chez Apple il faut déboursier 99 euros par ans

Pour mettre en ligne une application sur l'appStore apple vous demandera un certain nombre de certification réalisable en suivant les instructions de ce lien: <https://www.ionos.fr/digitalguide/sites-internet/developpement-web/creer-son-application-deployer-une-application-ios/>

Une fois tous les certificats créés accéder la console d'apple développeur et cliquer sur « App Store Connect » dans le menu déroulant à gauche de la page, cliquer ensuite sur Mes Apps et le gros **+** en haut à gauche

Il vous sera demandé:

- Le nom de l'application
- Une courte description
- Une longue description
- Le logo de l'application en plusieurs dimension
- La catégorie de l'application
- Des mots clef en lien avec l'application

Pour finaliser le requête de déploiement il faut ouvrir le projet iOS dans le fichier flutter avec Xcode

Une fois dans Xcode avec le projet iOS aller dans « Products » qui se trouve sur le menu du haut et cliquer sur « Build », une fois ceci fait retourner sur « Products » et cliquer sur « Archive »

Une page d'archive se lancera il suffira de cliquer sur notre projet archiver et de cliquer sur « Distribute App » suivis les étapes recommander

Retourner sur le console de l'app Store retourner sur le projet que l'on a créé un peu plus tôt en aller sur « App Store Connect » puis « Mes Apps » et cliquer sur le projet créer, vous allez tomber sur un paragraphe « BUILD » en déroulant un peu. Sélectionner le projet envoyer un peu plus tôt via Xcode

Il ne reste plus qu'à soumettre le projet et attendre un retour d'Apple (environ 3-4 jours)

5.PROCÉDURE DE DÉMARRAGE / ARRÊT

5.1.Base de données

Pour désactiver l'application il suffit d'aller dans les consoles d'Android et iOS accéder au projet puis désactiver l'application

Pour les activer même processus, attention un délai allant de 3 à 5 jours sera nécessaire pour réactiver l'application

6.PROCÉDURE DE MISE À JOUR

Une fois les mises réaliser en interne il suffira de se rendre sur les consoles d'Android et d'iOS pour soumettre une nouvelle version du projet

Pour iOS il faudra changer la version manuellement sur Xcode avant d'archiver le nouveau projet ainsi que le Build sous peine de bug

Exemple de la première mise à jours: version 2.0 et build 2 au lieu de version 1.0 et build 1

7.SUPERVISION/MONITORING

Android :

Android propose Google Analytics qui permet de connaitre tous les chiffres associer à notre application mobile

iOS :

Apple propose App Analytics qui permet de mettre en place toutes une analyse sur l'application iOS, comment elle à générer d'argent, combien elle en a générer, qui utilise l'application, dans quel pays etc...

Mais aussi savoir si l'application à cracher chez certain utilisateur ce qui est très pratique

8.GLOSSAIRE

Play Store	Plateforme de téléchargement d'application sur mobile android
App Store	Plateforme de téléchargement d'application sur mobile iOS
Xcode	Environnement de développement pour application iOS