

Compte rendu du 21 Mars 2017

Le nom de l'application est changeable jusqu'au bout, nous avons donc encore le temps d'y réfléchir.

On peut réaliser un organigramme, comme ça se passe d'un écran à l'autre.

Pour utiliser Ionic 2, on peut se servir de tutoriels en ligne. Gilles nous a parlé des chaînes Youtube suivantes : Theiphoneretro (mais il fait des choses longues et complexes), et Codeconcept.

Ionic creator est limité car seulement en Ionic 1. Cf mail de Gilles Toubiana du 28/03 qui a précisé pas mal de choses à ce sujet.

Possibilité de travailler page par page, et donc de diviser le travail pour ensuite tout réagencer.

Comme support pour coder, le mieux est d'utiliser Visual Studio Code, utilisable sur PC et Mac.

Ionic utilise le langage Angular, qui est une sorte de JavaScript avec librairie. Avec du html, on a un nombre limité de balise, alors qu'avec angular, on peut en créer d'autres ou utiliser des modèles, ce qui est un avantage. Ces modèles sont présents dans la partie « components » de ce lien <http://ionicframework.com/docs/>

Par exemple, on a la fonction gyroscope disponible dans components, et le compas dans device orientation.

On se posait des questions sur l'intérêt de faire une clé de détermination basique pour des géologues, on doit partir du principe qu'on ne va pas révolutionner avec notre application, et donc qu'une clé même très simple est acceptable pour commencer. On pourra ensuite faire des mises à jour pour améliorer le contenu si nous avons le temps.

Concernant la géolocalisation, il suffit apparemment de capter du réseau pour être géolocalisé. Mais pour charger une map, il faut internet.

Nous ne devons pas nous focaliser sur l'autonomie du téléphone. On optimisera à la fin si on a le temps pour rendre l'application moins gourmande.

L'idée de mettre les règles de sécurité lors du chargement est intéressante.

Doit-on avoir une personne qui se concentre sur la clé de détermination ? (photo, description,...)