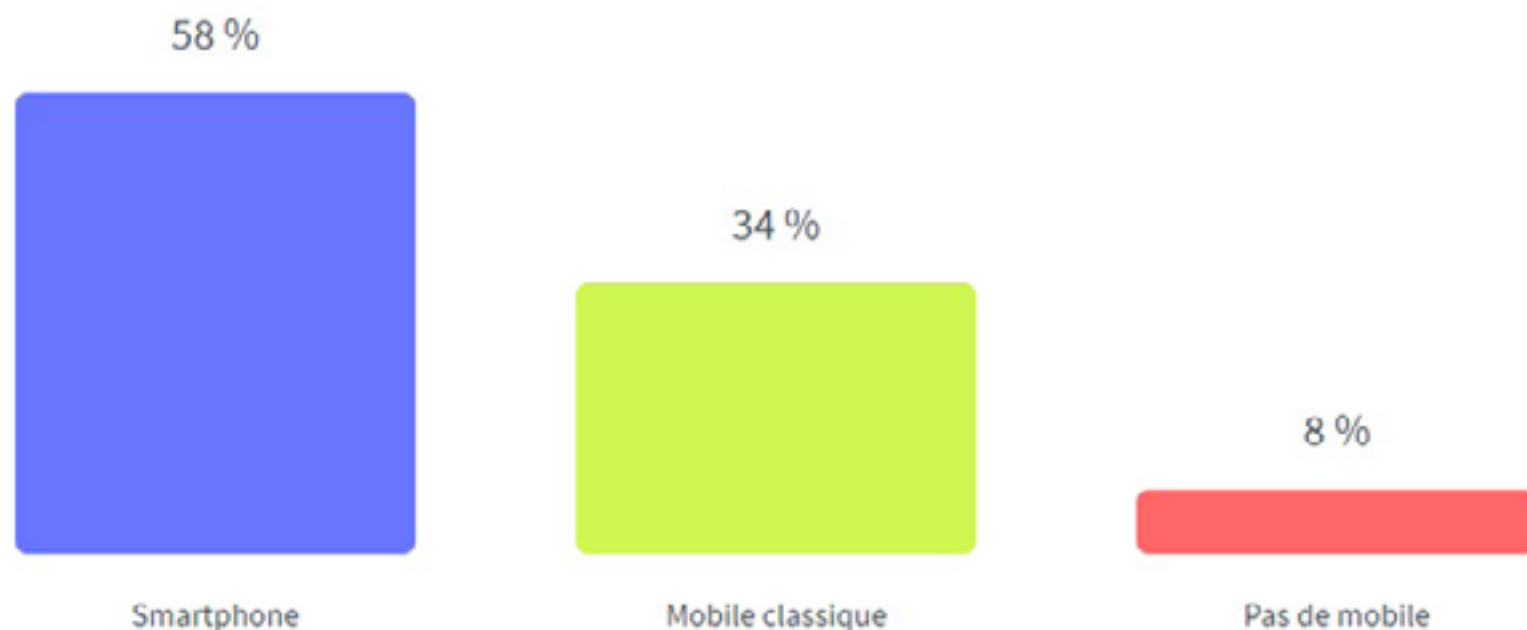


INFOGRAPHIE

MAKE IT

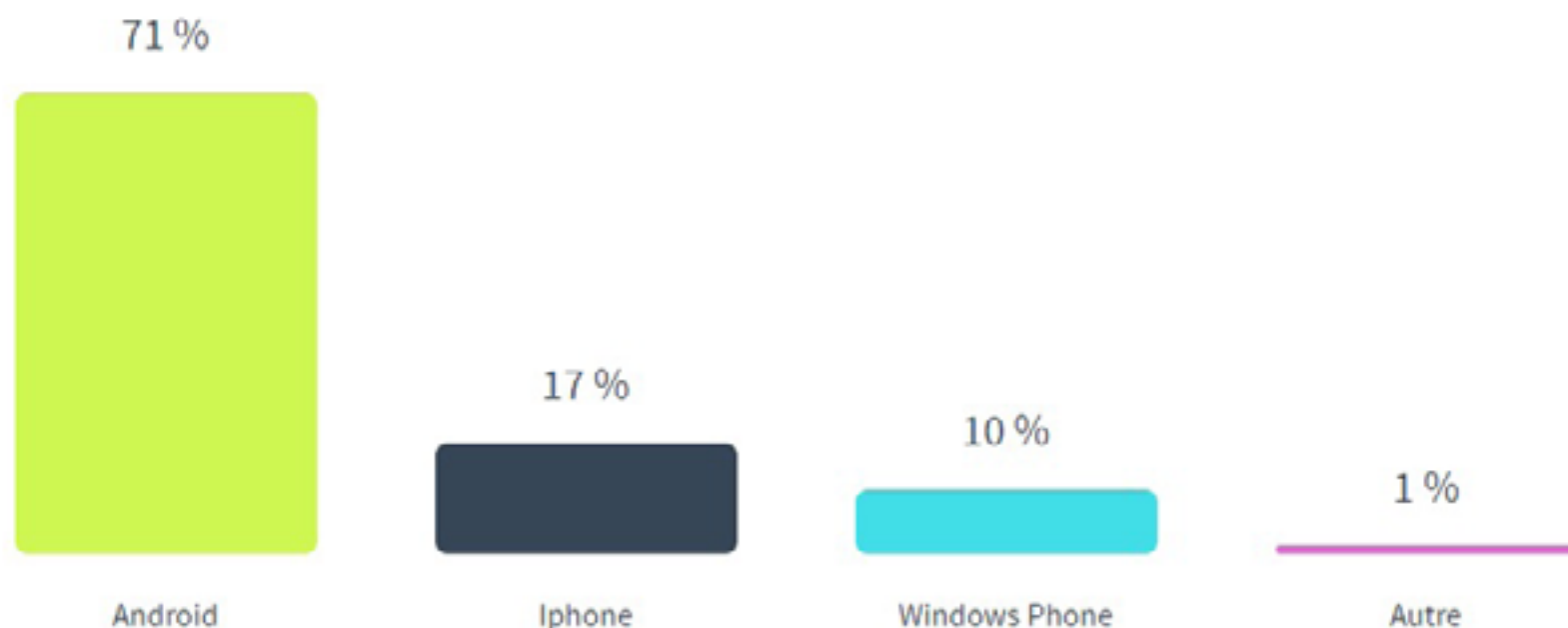
Pourcentage d'utilisation des mobiles

France - 2015



Pourcentage d'utilisateur par device

France - 2015

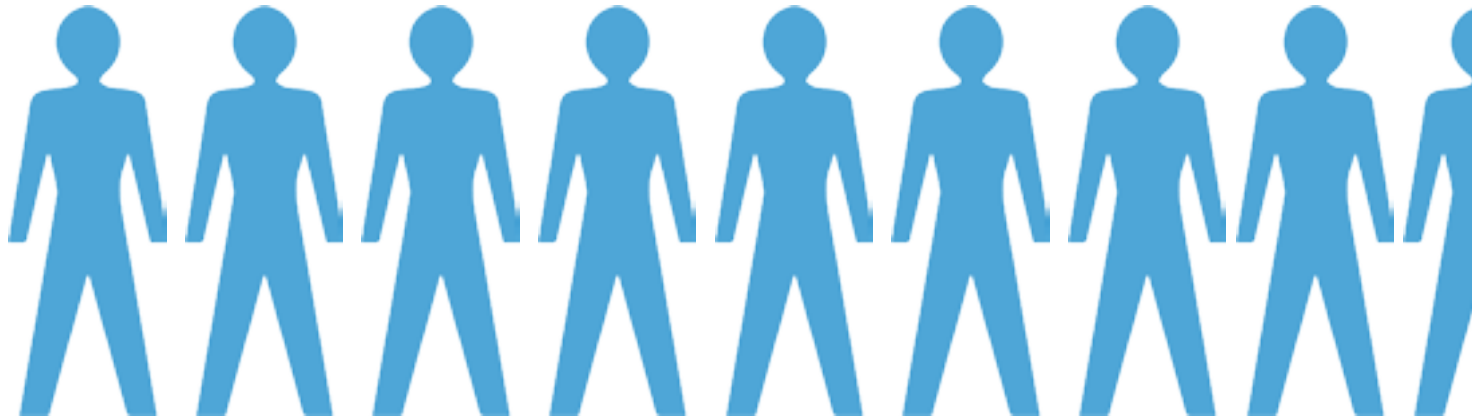


Nombre d'heure/jour passé sur mobile

France - 2015



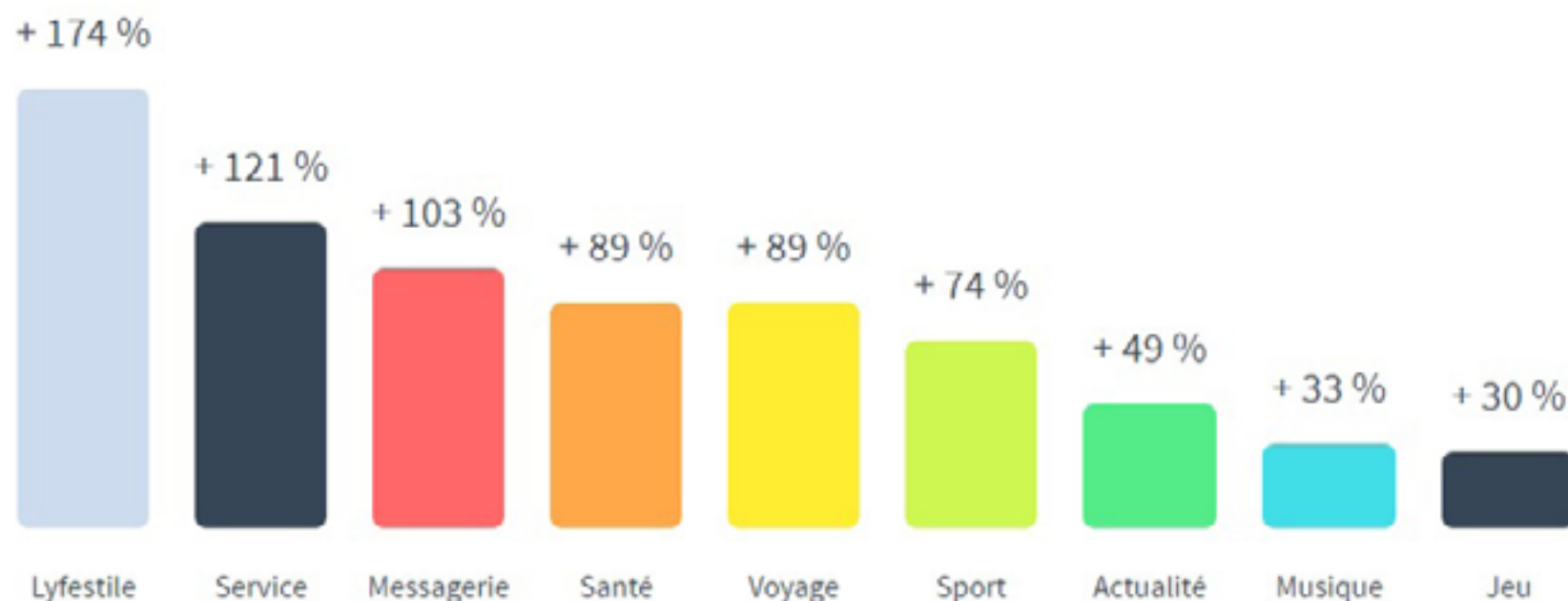
En janvier 2015

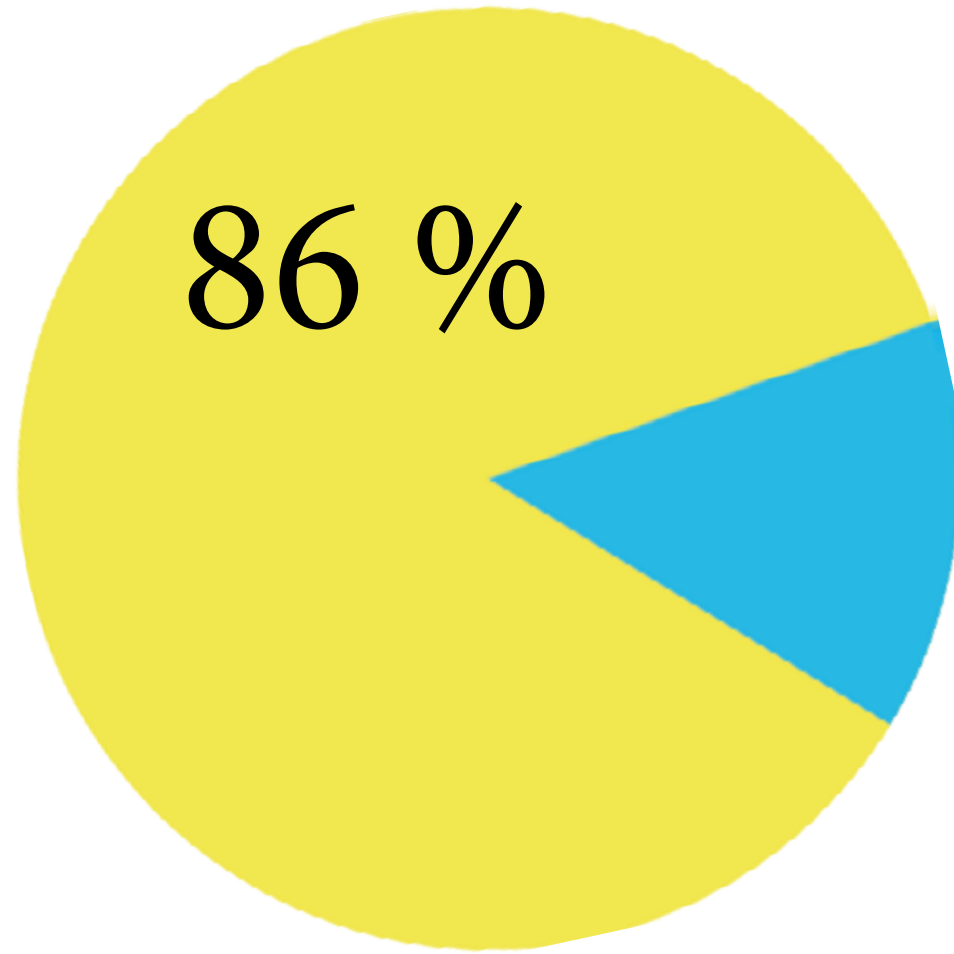


8.5 Millions d'utilisateurs français ont télécharger au moins 1 application

Utilisation des applications par type

Monde - 2014

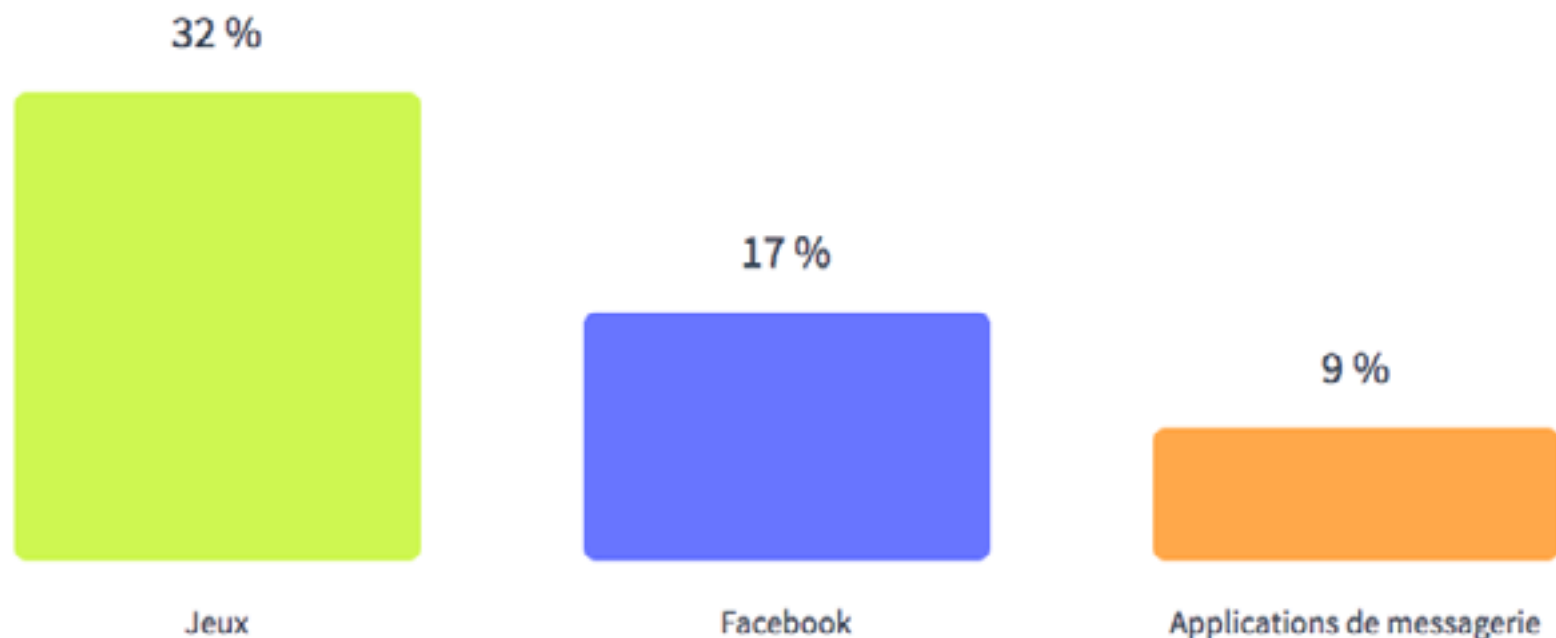




du web mobile est généré par les applications

Temps passé sur les applications

Par les utilisateurs d'Android et iOS





35 applications installées en moyenne par smartphone

Learning de l'équipe MakeIT



L'apprentissage de Mathilde

Depuis le début de la session, j'ai appris à la fois de nouvelles méthodes de travail, les bases pour concevoir une application mobile hybride, ainsi que comment gérer un projet avec github.

Au niveau de la méthode agile, j'ai compris en quoi il était important de faire des réunions régulières sur l'avancée d'un projet, en quoi le travail en binôme pouvait s'avérer bénéfique dans la production et surtout les bonnes pratiques pour gérer un projet (décomposer le travail en User Story, faire une liste de check up, s'obliger à faire relire son travail par au moins un autre membre du groupe...).

En ce qui concerne le framework Cordova, j'estime avoir atteint mon objectif fixé au début du projet soit connaître les bases d'un projet Cordova et savoir où chercher les informations relatives aux évolutions et spécificités plus techniques.

Enfin, je suis contente de savoir enfin comment gérer un projet avec github qui est de savoir travailler avec le terminal, connaître les bonnes pratiques et les risques du travail en groupe sur github (ce qui n'était pas le cas pour mon dernier projet web).

J'ai beaucoup aimé travailler sur ce projet, cela m'a beaucoup appris et je suis contente de mon équipe ainsi que de notre professeur qui se démarque vraiment des enseignants précédents.



L'apprentissage de Nicolas

J'ai découvert et utilisé Git pour la 1ère fois. C'est très pratique quand on travail en groupe, avec tous le système de versioning, de branche ect... La méthode de travail en binôme a aussi été très instructive, le fait d'avoir deux paires d'yeux pour résoudre un même problème permet de le résoudre plus rapidement, et donc d'être plus efficace dans sa manière de travailler. Prévoir le travail à faire dans la journée tous les matins permettait de mieux organiser notre journée afin d'atteindre les objectifs qui nous étai fixé.



L'apprentissage d'Erwin

J'ai adoré travailler sur ce projet Cordova, je pense avoir acquis les bases pour développer une application mobile, que ce soit pour installer des plugins, des plateformes ou encore d'émuler sur IOS et Android. J'ai appris aussi à comment bien travailler en groupe avec la méthode agile. Je suis satisfait de mon équipe et de mon projet.



L'apprentissage d'Alexis

Avec Cordova, j'ai eu l'occasion de travailler de manière concrète sur les objets Javascript. Son fonctionnement était très intuitif, il suffisait de créer des classes et de les «brancher» aux bons endroits, ce qui permettait de venir à bout de certaines choses complexes de manière simple.



L'apprentissage de Fabien :

La découverte de Cordova m'a permis de me familiariser avec les API. Comment mieux chercher les informations, ou debugger les erreurs rencontrées. De plus j'ai pu acquérir d'avantage d'expérience avec le langage JavaScript à force de l'utiliser.

Problèmes rencontrés

Problème :

Problème de connexion à Github via le terminal

Solution :

Supprimer dans le trousseau d'accès (sur MAc) la session et les mots de passe puis se connecter lors d'un push

Problème :

Problème avec la géolocalisation sur émulateur ios, impossible de récupérer la géolocalisation de l'appareil

Solution :

Changer la localisation dans l'émulateur :
Debug > Location > Apple

Problème :

Problème lors du lien avec le fichier JSON

Solution :

Lors de l'appel du fichier en ajax, il manquait la fonction qui s'appliquait en cas d'erreur du chargement du fichier JSON

Problème :

Impossibilité de récupérer la langue du device afin de changer le contenu dynamiquement

Solution :

Stocker dans la fuction success la variable qui contenait la langue utilisé afin de la tester ailleurs et ainsi changer le texte en fonction de la langue

Problème :

Faire de chargement du js sur plusieurs pages après après intégré le framework UI

Solution :

Redéclencher un chargement du js

Problème :

Lors du push, il manquait des fichiers

Solution :

Modifier le git ignore

USER STORIES

01. CONTACT

« Voir qui parmi ses contacts utilisent aussi l'application. »

EN TANT QUE :

Père au foyer.

JE SOUHAITE :

Voir mes contats qui utilisent l'application.

AFIN DE :

Partager et / ou recommander des tutoriels.

DÉTAILS / QUESTIONS :

Faut-il travailler avec une base de données ?

- **Non, utiliser un Json.**

Peut être envoyer une invitation aux contacts n'ayant pas encore l'application ?

- **Social.**

TESTS :

Tester le succès ou l'échec de l'affichage d'un contact en fonction de la présence d'un numéro de téléphone portable ou non.

Tester l'affichage des contacts trouvés.

02. CAMERA

« Personnaliser sa photo de profil. »

EN TANT QUE :

Étudiant.

JE SOUHAITE :

Pouvoir personnaliser ma photo de profil.

AFIN DE :

Pouvoir être reconnu par un avatar.

DÉTAILS / QUESTIONS :

Est-ce qu'on peut la récupérer directement de la galerie du téléphone ou prendre une photo ?

- **Oui, les deux.**

Faut-il rogner la photo de profil ?

- **Non au début.**

TESTS :

Si pas de caméra : avertir l'utilisateur.

La photo sélectionnée est affichée.

03. GÉOLOCALISATION

« Trouver les tutos les plus vus dans sa région. »

EN TANT QUE :

Couturière.

JE SOUHAITE :

Pouvoir trouver les tutos les plus vus.

AFIN DE :

Me renseigner sur les tendances du moment.

DÉTAILS / QUESTIONS :

Peut-on filter les tutos les plus vues par catégories ?

- Faire au plus simple pour commencer.

Peut-on utiliser cette fonctionnalité si la géolocalisation est désactivée ?

- Non, afficher une alerte pour l'activer.

TESTS :

Tester avec la géolocalisation désactivée.

Tester avec chaque filtres et sans filtres.

04. REMOTE ACCESS

« Pouvoir accéder à des informations externe à l'application. »

EN TANT QUE :

Mère de famille.

JE SOUHAITE :

Pouvoir accéder aux recettes de cuisine hébergées en ligne.

AFIN DE :

Ne pas avoir à les télécharger.

TESTS :

Tester l'accès aux fichiers.

05. GLOBALISATION

« Pouvoir accéder à l'application dans d'autres langues.. »

EN TANT QUE :

Anglophone.

JE SOUHAITE :

Pouvoir parcourir l'application dans ma langue.

AFIN DE :

Pouvoir profiter entièrement de son contenu.

DÉTAILS / QUESTIONS :

Peut-on changer la langue de l'application à tout moment ou au 1^{er} lancement ?

- Faire au plus simple pour commencer.

Les utilisateurs qui ajoutent leurs tutos, doivent-ils le faire en plusieurs langue ou la traduction sera automatique ?

- Faire au plus simple pour commencer.

Quelles langues ?

- Anglais et Français.

TESTS :

Tester le changement de langue.

06. ANALYTICS

« Voir les différentes statistiques correspondantes aux interactions utilisateurs / App. »

EN TANT QUE :

Propriétaire de l'application.

JE SOUHAITE :

Voir le taux d'interaction sur mon application.

AFIN DE :

Analyser et améliorer l'application.

DÉTAILS / QUESTIONS :

Création d'un onglet dans l'application Analytics ?

TESTS :

Afficher les différentes statistiques.

07. STATUS BAR

« Cacher la status bar. »

EN TANT QUE :

Artiste.

JE SOUHAITE :

Ne plus voir l'heure et les notifications en haut de l'écran.

AFIN DE :

Être immergé le plus possible dans l'application.

TESTS :

Vérifier que la status bar ne s'affiche plus dans l'application.

08. FRAMEWORK UI - LUNGO

« Avoir une bonne ergonomie et un design agréable. »

EN TANT QUE :

Blogueuse.

JE SOUHAITE :

Que le design de l'application soit agréable et que la navigation soit confortable.

AFIN DE :

Vivre une expérience agréable.

DÉTAILS / QUESTIONS :

Quel framework utilisé ?

- **Lungo**

09. NETWORK INFORMATION

« Être informé de la connexion internet de son téléphone.. »

EN TANT QUE :

Geek.

JE SOUHAITE :

Être informé de ma connexion internet lors de l'utilisation de l'application.

AFIN DE :

Pouvoir gérer mon data et ma navigation.

TESTS :

Vérifier le message d'information lorsque la connexion change. (Ex: Perte de connexion).

10. DEVICE ORIENTATION

« Pouvoir naviguer sur l'application peu importe le format. »

EN TANT QUE :

Bricoleur.

JE SOUHAITE :

Pouvoir utiliser l'application en format paysage.

AFIN DE :

D'avoir un plaisir d'utilisation et de lecture accru.

DÉTAILS / QUESTIONS :

Autoriser l'utilisation complète de l'application en format paysage ou seulement la lecture des tutoriels ?

TESTS :

Tester le mode paysage -> Afficher popup lors du changement d'état.

11. THEME UI

« Reconnaître l'application à tout moment grâce au logo spécifique à l'application.. »

EN TANT QUE :

Étudiant.

JE SOUHAITE :

Reconnaître l'application à tout moment (menu, application interne, réglage) grâce à son logo spécifique.

AFIN DE :

Ne pas perdre du temps dans ma navigation et de ne pas être frustré(e).

TESTS :

Vérifier que l'icône apparaisse à tout les endroits nécessaires : menu, dans l'application, dans les réglages...

L'agilité selon MakeIT

C'est avant tout...

UN TRAVAIL D'ÉQUIPE !

Chacun à un rôle particulier dans le projet mais le travail est réalisé ensemble.

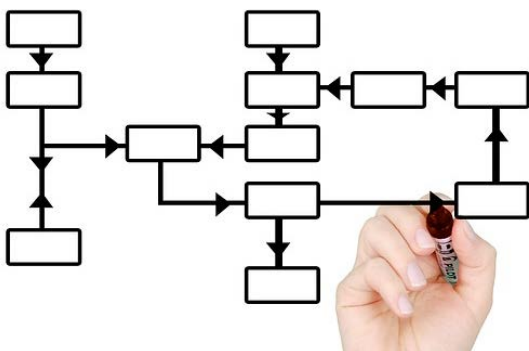
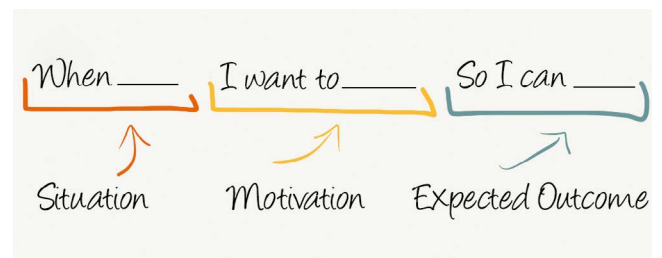


DES RÉUNIONS !

Quotidiennement, des points internes sont effectués au sein de l'équipe pour suivre l'avancée du projet mais aussi des réunions régulières avec le client pour lui montrer l'avancement du projet et être sûr que tout le monde est sur la même longueur d'onde.

DES USER STORIES !

Le travail est découpé en tâches et demande réflexion à la notion d'utilisateur, le but ici est de se mettre à la place d'un utilisateur et donc de visualiser la tâche à effectuer sous cet angle là.



UNE ORGANISATION PRÉCISE !

Chaque tâche du projet est ordonné par priorité, attribué au membre de l'équipe le plus qualifié pour la réaliser et également vérifié par un autre membre de l'équipe lors de sa finalisation afin que chaque tâche soit réalisée le plus rapidement et le plus correctement possible.

Le **serpent de mer** n'est pas agile parce que..



HYDROPHIINAE - SERPENT DE MER

- Il est **solitaire** et ne travaille donc pas en équipe.
- Il **n'a pas évolué correctement** (il est obligé de remonter à la surface pour respirer) contrairement à l'agilité qui prévoit une évolution correctionnelle au fil du temps
- Il **vit au jour le jour** et n'a pas de perspective sur le long terme.
- Il est **réticent** à mordre ses proies et n'est donc pas très organisé ni impliqué.

Cordova selon MakeIT

C'est quoi ?

C'est un framework open-source développé par la fondation Apache.



Pour faire quoi ?

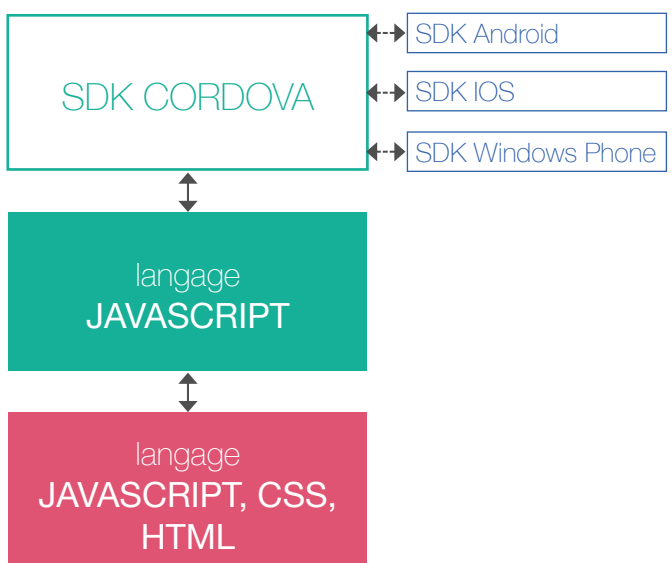
Des applications hybrides basées sur les langages HTML, CSS et Javascript

Quelles plateformes ?

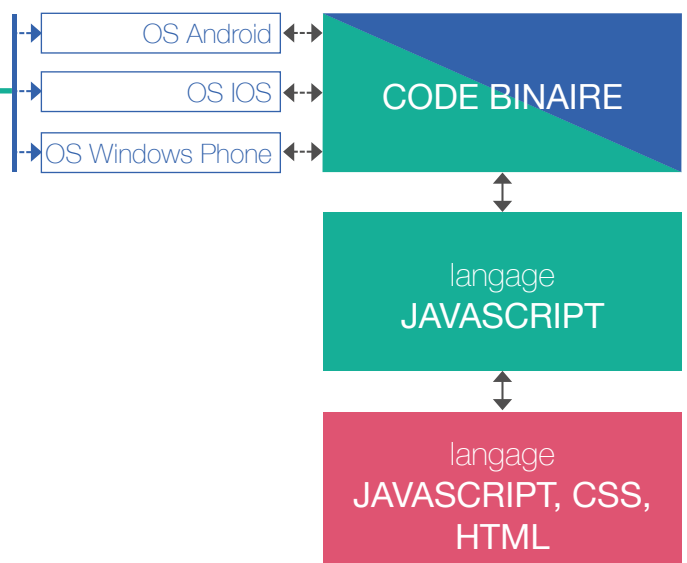
Les plateformes supportées sont Android, IOS, OS, Firefox, Ubuntu, Windows Phone...

Comment ça fonctionne ?

CODE RÉDIGÉ PAR LE DÉVELOPPEUR



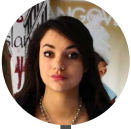
PROGRAMME DE L'APPLICATION PAR OS



-  Natif
-  Technologie cross-platform
-  Web

-  Compilateur Cordova
- IDE Android
- IDE Xcode
- IDE Visual Studio

Notre avis sur Cordova



Cordova selon Mathilde

Je trouve que Cordova est un Framework assez simple d'utilisation, il est complet par ses multiples plugins mis à disposition qui permettent d'ajouter de nombreuses fonctionnalités à son application.

Je ne sais pas si le projet Cordova perdurera sur le long terme, mais à ce jour je le recommande !



Cordova selon Nicolas

Je trouve que Cordova est très pratique pour développer des applications mobiles facilement. Il permet de créer des applications en utilisant les langages de développement que nous connaissons déjà (HTML/CSS/JS). Installer un plug-in est également très simple et la doc est assez complète et facile à comprendre.



Cordova selon Erwin

Cordova est un framework rapide et agréable à prendre en main. Ses fonctionnalités et sa compatibilités en font un Must have pour le dev d'app sur ios et android.



Cordova selon Alexis

Cordova est un framework assez intuitif et simple d'utilisation. A la manière des légos il nous propose de d'assembler des plugins comme des briques afin de construire une application mobile supportée par la majeure partie des devices d'aujourd'hui ce qui fait de lui un outil de choix pour le développement mobile.



Cordova selon Fabien :

Pour une première dans le développement d'application mobile, l'utilisation du framework Cordova s'est avérée très ludique. Son utilisation intuitive se présente sous forme de «puzzle», et propose d'assembler les différentes parties de son projet. Ainsi l'injection et la gestion de plugin et de framework reste très souple.