



S3.A.01 – Développement d'une application

HEGO LAGUNAK

Une application de parrainage pour le BDE

Tuteur : Pr. Richard Chbeir

SOMMAIRE

- La naissance du besoin
- Détermination de l'organisation
- Développement de la solution technique
- Conclusion

LA NAISSANCE DU BESOIN



Qui ?



Les causes



Les besoins

QUI : LE BDE HEGO BERRIA



Parrainage annuel

Pour le département
informatique

Système automatisé

LES CAUSES

Pourquoi a-t-on besoin d'une nouvelle application ?

Chronophage

L'ancien système est désuet et demande beaucoup d'action de la part du BDE.

Peu engageant

Utiliser une application tierce dénature la volonté du BDE et n'encourage pas les étudiants à participer.

Volonté du BDE

Le BDE souhaite développer un écosystème d'applications communiquantes

LES BESOINS RETENUS

Une application Web responsive

Pour qu'elle soit accessible depuis n'importe quel appareil.

Un système d'utilisateur

Pour favoriser la création de l'écosystème.

Une interface adaptée

Pour moderniser et assurer la pérennité du système.

Une association automatisée

Pour offrir la possibilité d'obtenir des résultats probants très rapidement.

DÉTERMINATION DE L'ORGANISATION



L'AGILITÉ

Les principes de base :

- Pragmatique
- Impliquer le client
- Itérative, incrémentale et adaptative



LA MÉTHODE SCRUM



Product Owner

Pierre David



Scrum Master

Alexandre Maurice

- **Sprint : itération temporelle**
- **User story : récit utilisateur d'un besoin**
- **Technical story : besoin technique**
- **Tâches annexes**
- **Backlog de sprint : liste des User Stories**

MISE EN PLACE DES RITUELS

TODO	PROGRESS	TO TEST	TESTING	DONE
<p>REVOIR AUDIT h 11/11/11</p>	<p>FINIR Concept Objets 8 11/11/11</p> <p>DICO DONNEES ALGO h 12/11/11</p> <p>SCRIPTS SQL h 11/11/11</p>	<p>REVOIR HOMME NOIR h 11/11/11</p> <p>N+L SCHEMA BD 8 12/11/11</p>		<p>EXECUTIVE SUMMARY h 11/11/11</p> <p>MASQUE DOC 2 12/11/11</p> <p>SCHEMA ALGO 8 11/11/11</p> <p>POC G3 8 12/11/11</p> <p>RAPPORT RESEAU h 11/11/11</p>

DÉVELOPPEMENT DE LA SOLUTION TECHNIQUE

ÉTUDE DES BESOINS



Une idée précise

Une direction
générale

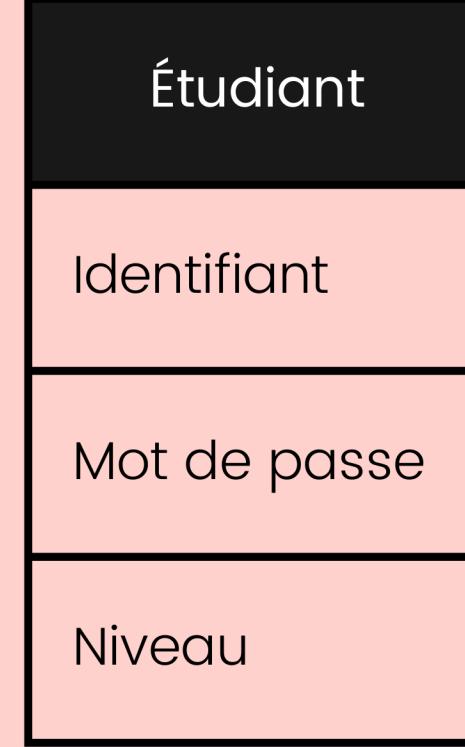
Une charte
graphique

Une répartition
équitable

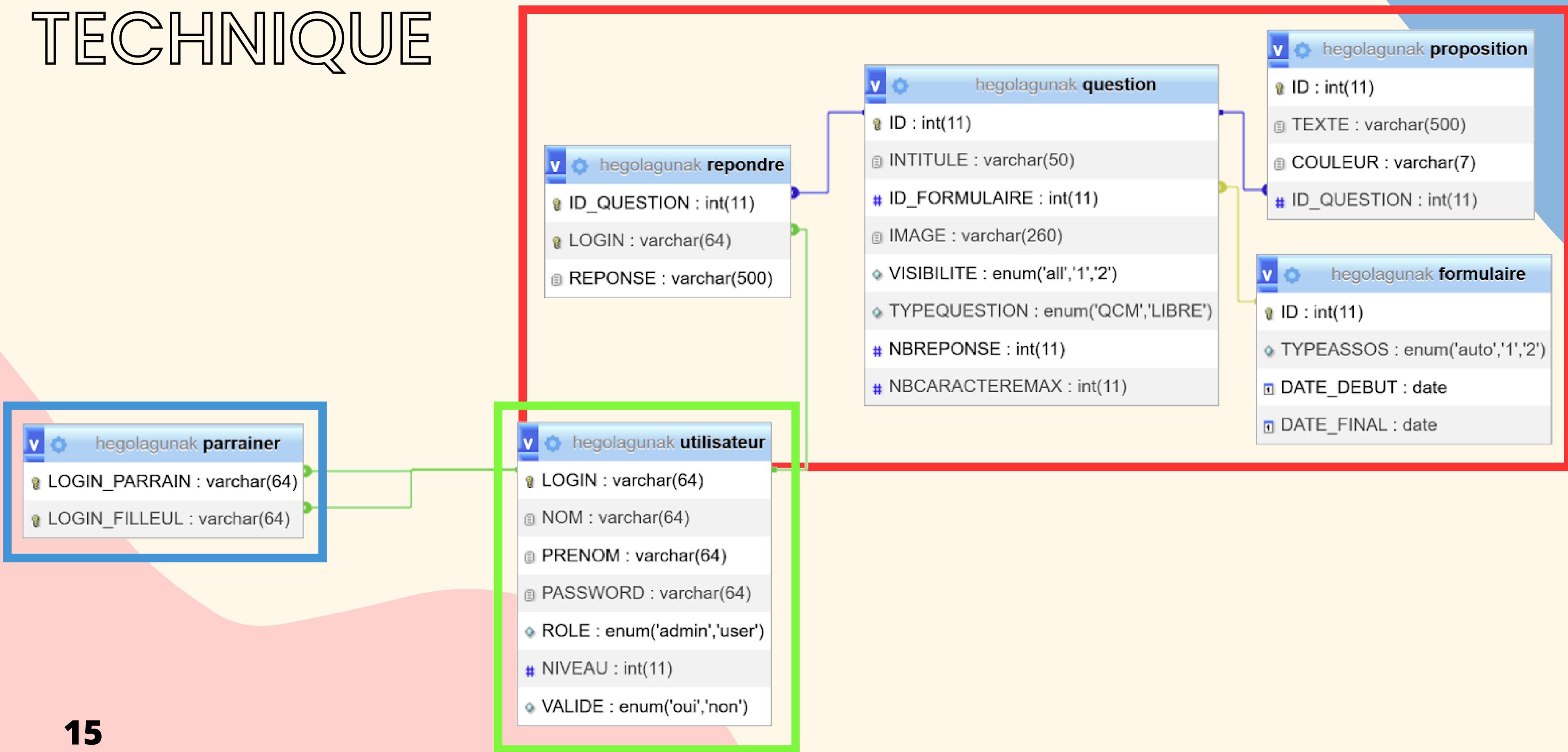
MISE EN LUMIÈRE DES PROBLÈMES MAJEURS

- Le comportement du questionnaire
- L'association automatisée
- Être confronté à de nouveaux langages de programmation

LES DONNÉES



NOTRE SOLUTION TECHNIQUE



LE PROBLÈME ALGORITHMIQUE

Associer automatiquement les filleuls aux parrains

NOTRE DEMARCHE

DÉTERMINATION DU FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL

On détermine les étapes "majeures" évidentes et les concepts.

DÉTERMINER LE CALCUL DU SCORE

Recherches sur la littérature sociale.

DÉTERMINER LE FONCTIONNEMENT DE L'ASSOCIATION

Une solution "logique" mais peu efficace est proposée.

RENSEIGNEMENT GRÂCE À LA LITTÉRATURE

Le précis de recherche opérationnelle.

IMPLÉMENTATION FINALE

On intègre dans l'environnement la fonctionnalité.

ADAPTATION

- Ajustement des méthodes (objet et base de données).

RÉALISATION D'UN PROOF OF CONCEPT

Une solution programmée pour vérifier le bon fonctionnement.

COMPRÉHENSION DE L'ALGORITHME

Un outil complexe nécessite une analyse approfondie.

Les données initiales

1ères années :

Matteo	Lou	Maximillien
Adrien	Lucas	Fanny
Lucie	Valentin	Néo
Mathieu	Véro	//

2èmes années :

Pierre	Nicolas	Titouan
Alexandre	Thomas	Romain
Leho	Guilhem	//

Matrice de score

	Pierre	Nicolás	Titouan	Alexandre	Thomas	Romain	Leho	Guilhem
Matteo	[541, 475, 600, 500, 587, 591, 500, 491]							
Lou		[388, 566, 438, 600, 483, 355, 488, 388]						
Maximillien	[337, 516, 425, 600, 450, 337, 433, 470]							
Adrien	[447, 321, 490, 451, 390, 493, 233, 360]							
Lucas	[333, 516, 383, 541, 500, 300, 416, 491]							
Fanny	[438, 566, 475, 591, 533, 338, 550, 538]							
Lucie	[491, 391, 491, 593, 500, 500, 487, 575]							
Valentin	[558, 466, 543, 485, 587, 516, 476, 483]							
Néo	[483, 600, 466, 500, 600, 454, 583, 600]							
Mathieu	[483, 366, 518, 466, 375, 483, 276, 379]							
Véro	[309, 475, 416, 509, 483, 372, 350, 488]							

La matrice après le calcul du score

```
[None, 0, None, None, None, None, None, None, None, None]  
[None, None, None, None, None, None, 0, None, None, None]  
[0, None, None, None, None, None, None, None, None, None]  
[None, None, None, None, None, 0, None, None, None, None]  
[None, None, None, None, None, None, 0, None, None, None]  
[None, None, None, None, None, None, None, 0, None, None]  
[None, None, None, None, 0, None, None, None, None, None]  
[None, None, None, None, None, None, None, None, None, 0]  
[None, None, None, 0, None, None, None, None, None, None]  
[None, None, 0, None, None, None, None, None, None, None]  
[None, None, None, 0, None, None, None, None, None, None]  
[None, None, None, None, 0, None, None, None, None, None]
```

Le résultat de l'exécution

Nicolas parraine Matteo !
Guilhem parraine Lou !
Pierre parraine Maximilien !
Leho parraine Adrien !
Romain parraine Lucas !
Romain parraine Fanny !
Nicolas parraine Lucie !
Alexandre parraine Valentin !
Titouan parraine Neo !
Thomas parraine Mathieu !
Leho parraine Véro !

LA PROGRAMMATION

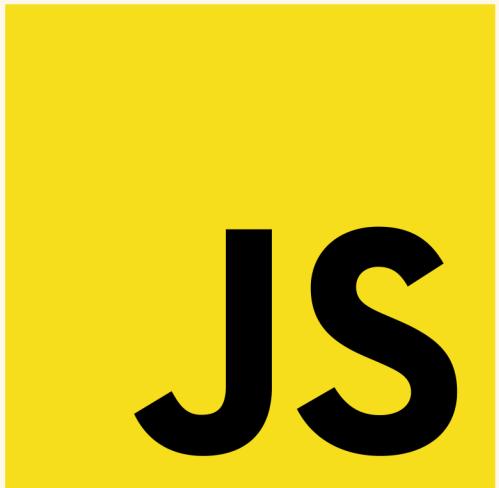
LES DIFFÉRENTS LANGAGES UTILISÉS



HTML



CSS



Tous ces langages sont dans le programme de la formation.

PROOF OF CONCEPT D'UNE INTERFACE

Associer automatiquement les filleuls aux parrains

CHARTE GRAPHIQUE ET COMPORTEMENT

Quel est votre jeu favori ?



Intitulé de la carte Icône de la carte image.webp Visibilité de la carte Nombre de réponses max Réponse 1 Réponse 2 Réponse 3 Réponse 4

Minecraft Valorant
League of Legends CS:GO



Hego Berria

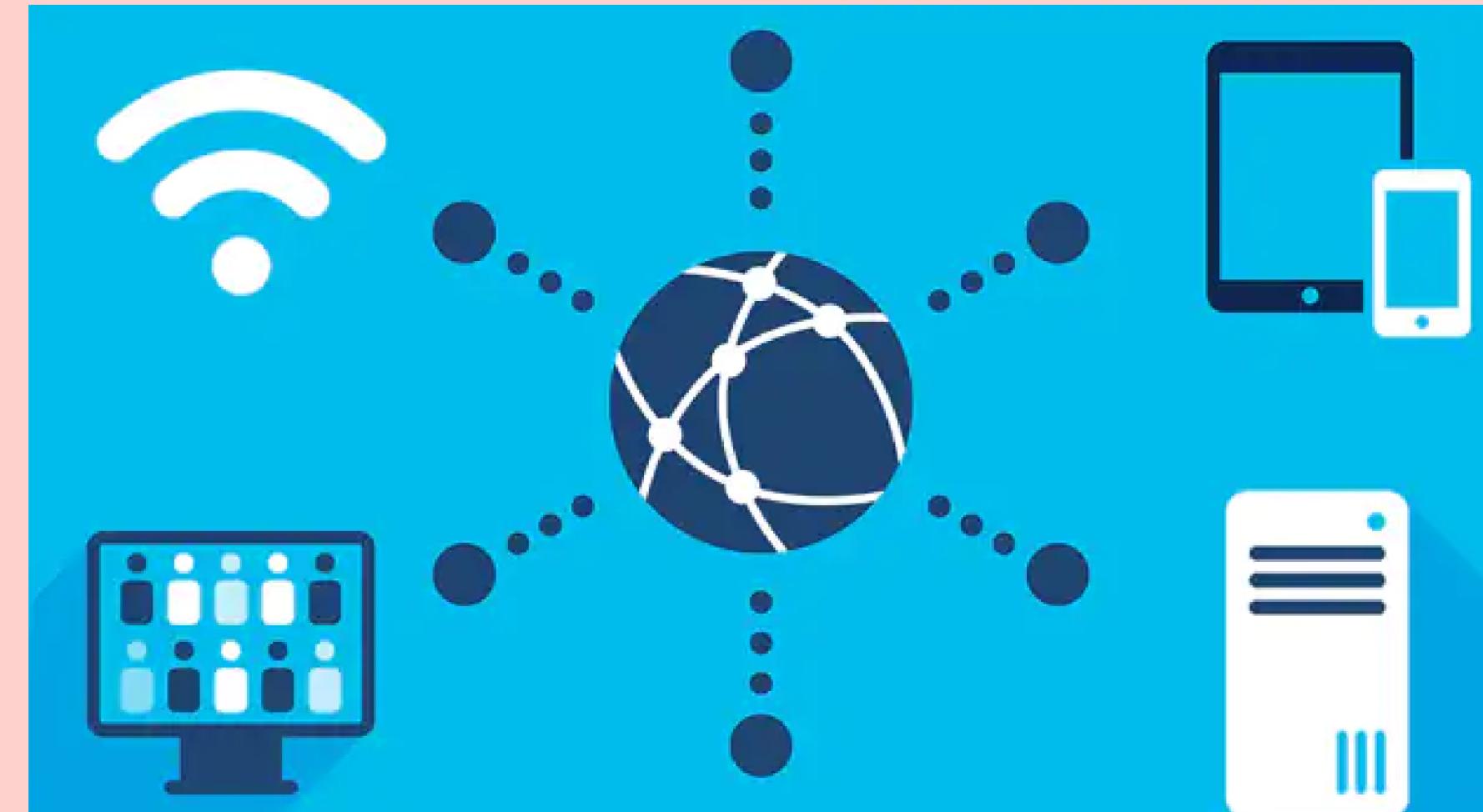
Connexion

Identifiant Mot de passe Mot de passe oublié

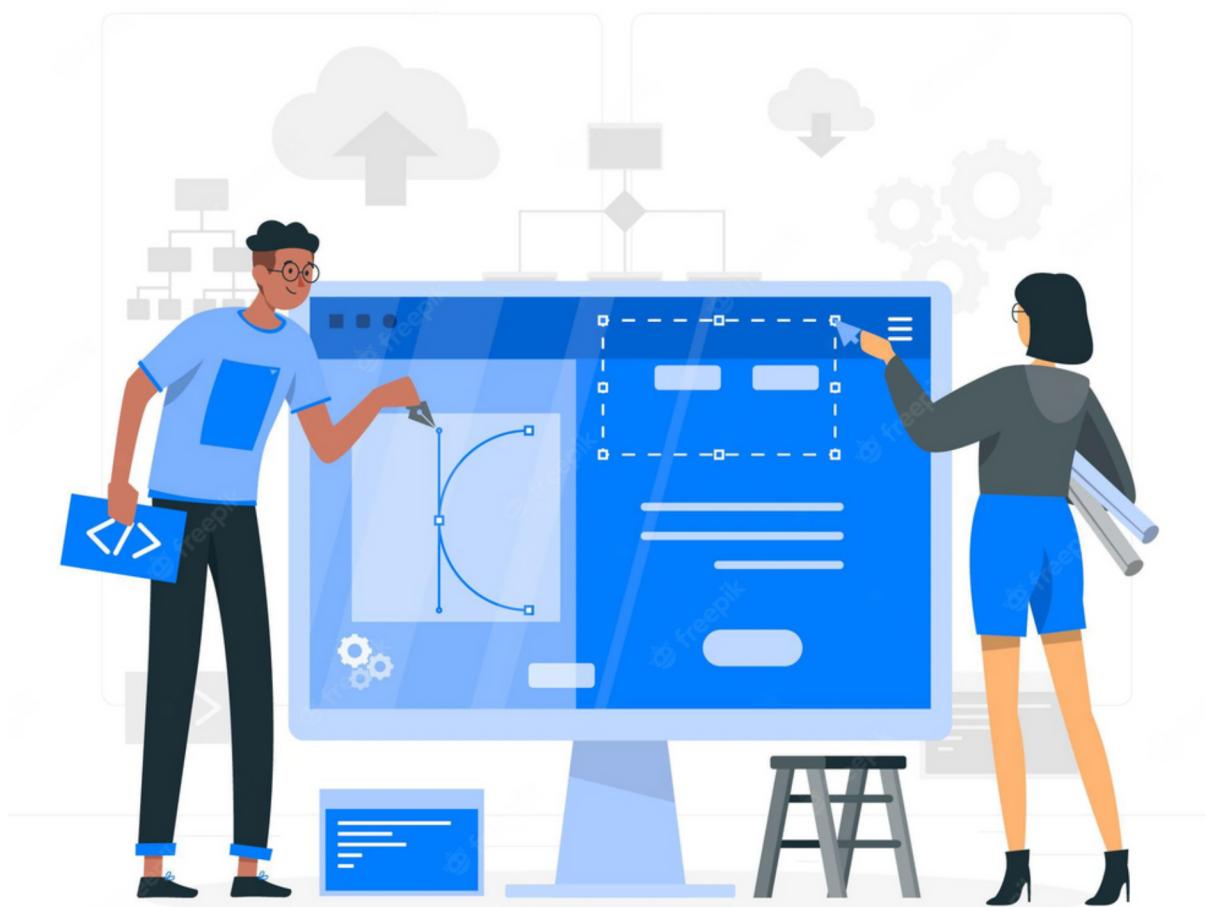
Pas de compte ? [Créer un compte.](#)

[Politique](#) [Sécurité](#) [Nous contacter](#)

TEST DE DÉPLOIEMENT DE L'APPLICATION



BESOIN DE SERVICES



LES SERVICES RETENUS



BILAN



MERCI DE VOTRE
ATTENTION !