

Analyse individuelle de la méthode agile et de Cordova

BARRANCO Guillaume

Méthode agile et Lean Startup

La gestion agile du projet (qui semble se tenir assez étroitement avec le Lean Startup) a été une toute nouvelle expérience de manière conceptuelle et active et je suis content de l'avoir essayé. Cependant je considère que cette technique trouverait plus sa place dans une équipe à plus grande échelle car dans le projet présent, elle nous a plutôt laissé des morceaux dispersés qu'un réel début d'application.

Nous avons donc effectivement des composants à intégrer à notre application, mais pas forcément intégrés dans le cadre de leur utilisation finale. Il peut parfois donc être préférable de construire une bonne base avant de se mettre à intégrer divers petits morceaux les uns après les autres. Les rapports fréquents peuvent être une bonne idée, mais en faire tous les jours devient une corvée plus qu'une réunion intéressante. Une fréquence plus étendue pourrait amener de meilleurs résultats selon moi.

Cordova

Cordova, à l'instar de la méthode agile, constitue un concept intéressant mais peut-être à travailler un peu plus en profondeur. Avoir la possibilité de "convertir une appli web en mobile" (verbeusement) est vraiment intéressante pour un développeur web. Cependant sa trop grande complexité d'approche en fait déjà un framework difficilement abordable sans des notions de natif. Les SDK Android et l'utilisation forcée de XCode pour IOS en sont de gros points négatifs

Ensuite, l'installation des plugins et leur utilisation est un bon point car tout cela se fait assez rapidement et se débogue sans trop de soucis. Tout ce qui se passe au niveau code est de manière générale bien géré au final, c'est l'installation et la configuration qui pêche le plus. Cordova est donc un outil à exploiter mais auquel il faut vraiment donner du temps avant de pouvoir sortir une application viable.

Pas de remarques supplémentaires hormis celles que j'ai faite sur chacun.

CABARET Florian

Je considère que le stress n'est pas un moteur de productivité. La méthode agile est une gestion du temps qui ne me correspond pas. Je préfère de loin avoir une deadline et me répartir comme je le veux sur celui-ci plutôt que de m'imposer des contraintes qui ne vont faire que me bloquer et me ralentir dans l'avancement du projet dans sa globalité. Je le dit souvent, il vaut mieux prendre 10 pauses par jour pour prendre du recul sur son travail plutôt que de s'acharner non-stop sur celui-ci. Sur ces deux semaines de méthode agile, j'étais sans cesse stressé, me demandant si j'allais réussir à finaliser ma tâche impartie avant l'heure.

Cordova n'a pas l'air très difficile d'utilisation mais nécessite, je pense, un temps d'apprentissage afin de maîtriser les différents plugins liés; ce que nous n'avons pas eu.

Retour sur l'agilité et le Lean Startup dans le cadre du projet

Je n'avais jamais travaillé sous ces méthodologies auparavant. N'ayant pas l'habitude, les deux premières journées ont été relativement éprouvante, de part la sensation de manque de temps ou de rendu ne correspondant pas aux critères du client. Il m'a fallu trouver un rythme pour m'adapter au projet. Néanmoins, une fois le groupe accordé, nous avons pu avancer et rattraper notre retard. Dans un délai plutôt court de 5 jours, la méthode AGILE m'apparaît efficace, car elle permet de s'adapter rapidement aux demandes du client, mais également de ne pas tomber des nues plusieurs jours après un rendu, en se rendant compte qu'une fonctionnalité ne correspond pas aux attentes finales. Il est nécessaire de s'adapter, et pour cela, les users stories sont primordiales. Les retours clients à la fin de chaque itération nous ont également permis de pas perdre le fil, et de rester dans ses exigences. Le simple fait de noter sur des posts-it les tâches restantes, et d'avoir un support physique pour les user stories permet une vision globale du projet et indique une hiérarchie dans les fonctionnalités à rendre. Une bonne organisation générale me semble tout indiqué dans le cadre de la méthode AGILE, si l'on veut que le projet soit une réussite.

Le Lean Startup m'apparaît s'intégrer fortement avec l'agilité. Tout d'abord, la notion de pivot a été utilisé tout au long de la conduite du projet: Des fonctionnalités que nous imaginions bien plus poussées ont été rapidement revues à la baisse par manque de temps, mais tout de même validé par le client. Les interviews des clients nous ont conforté dans certaines de nos idées, nous indiquant que le projet possédait une cible bien présente, et que notre business modèle serait probablement viable. Aussi, à la fin des cinq jours, nous avons élaboré, selon notre Lean canvas un produit minimum viable (MVP), comme indiqué dans le Lean startup.

Retour sur Cordova

Je dois avouer avoir été relativement déçu par Cordova. De manière générale, j'en attendais la possibilité de raccourcir les temps de développement et des performances supérieur. En effet, bien qu'il soit sûrement possible d'optimiser l'application, je trouve les performances peu élevée sur les devices d'entrée de gamme, qui composent une grande partie du parc mobile français. Cordova doit permettre un développement rapide et multi-plateforme. Dans les faits, nous avons rencontré de nombreux problèmes et bug, certains apparaissant sur ios, d'autres sur android. J'imagine que lorsque l'on souhaite pousser un peu l'application au niveau des fonctionnalités, les problèmes sont récurrents. Enfin la structure générale d'un application Cordova reprenant celle du web, me paraît peut adapter dans le cadre d'une application. Néanmoins, ce dernier point doit pouvoir être réglé avec des frameworks comme IONIC reprenant une architecture MVC. Aussi, dans le cadre d'une application relativement poussée, comme Instagram, ou Snapchat, Cordova me paraît peu recommandable. Si l'application demandée est plus légère est simple, et qu'il existe des contraintes de temps ou d'argent, Cordova reste une bonne solution, permettant le développement cross-platform (encore une fois si l'on ne souhaite pas utiliser l'appareil à 100%), rapidement.

Pour conclure, Cordova n'est peut-être pas encore tout à prêt pour son temps: Les devices moins puissant freinent ses possibilités. Cela changera sûrement dans les années à venir, avec une optimisations plus poussée, un accès au hardware plus large et une liste de bonnes pratiques pour l'optimisation (bonnes pratiques que l'on retrouve déjà sur le web). Enfin, avec l'arrivée d'objets de plus en plus connectés, la nécessité d'un langage unique risque d'apparaître rapidement. Cordova offre cela avec des langages web pouvant se révéler plus simple et une évolution positive de ces derniers, offrant des fonctionnalités de plus en plus étendues.

La méthode agile est une excellente méthode dans le sens où elle permet de donner des objectifs clairs et précis. Elle motive, répartie bien les tâches et prend en compte chacun de ses protagonistes dans un projet d'une large ampleur.

Cependant, elle n'est, à mon avis, pas du tout adaptée au projet que l'on a eu à réaliser. En effet, pour un projet aussi court, elle n'a aucun intérêt. Je dirais même plutôt qu'elle a été un handicap étant donné qu'elle était nouvelle pour nous. On ne la maîtrisait pas. On ne maîtrisait pas non plus Cordova. Et cela a gravement nui à notre jugement concernant la difficulté ainsi que le temps que l'on estimait devoir passer sur chaque tâche.

Cette méthode aurait, selon moi, été plus intéressante sur un projet tel que le projet Responsive que l'on a eu à effectuer en début d'année. Ce projet ne comportait en lui-même pas de grande difficulté et aurait été parfait pour la mise en pratique d'une telle méthode.

De plus, j'ai été grandement déçue en m'apercevant que notre idée d'application n'avait absolument aucun intérêt pour la suite du projet. Peut-être aurait-il mieux valu nous faire uniquement choisir un thème ? Puisque, de toute évidence, le but de ce projet n'était absolument pas de réaliser notre application.

Concernant Cordova, je suis plutôt satisfaite de ce que j'ai appris durant les cours ainsi que le projet. Effectivement, cette façon de nous forcer à utiliser telle ou telle fonctionnalité a été plutôt bénéfique puisque l'on a dû se débrouiller seuls et chercher comment les utiliser. Cela nous a beaucoup appris.

De plus, même si je n'en ai vu qu'une petite partie, je pense de Cordova qu'il s'agit d'un framework relativement simple et complet. J'aurais simplement voulu réaliser une application mobile « from scratch ». Je pense que cela m'aurait permis d'encore mieux comprendre comment cela fonctionne ainsi que l'étendue du gain de temps que l'on a à utiliser Cordova. Je n'ai pas assez de compétences dans ce domaine pour en juger aujourd'hui et je trouve cela regrettable.

NGUYEN Thi

Retour Méthode Agile

La méthode agile est une méthode efficace et importante dans un projet. Je pense qu'avoir des réunions régulièrement aide à se donner des objectifs précis, et permet de s'organiser.

Le soucis a été qu'il n'était pas vraiment adapté au projet. Il manquait énormément de temps pour une méthode agile. Nous avons travaillé sans cesse dans le stress, et n'avons fait qu'installer des plugins qui n'ont pas été intégrés dans le cadre de l'utilisation finale, qui était un jeu. Je pense qu'il est préférable d'installer une base, avant de commencer à installer des plugins.

Je pense également qu'une réunion par jour suffirait plutôt que de perdre du temps à faire chaque jours deux réunions.

Retour Cordova

Pour Cordova, j'ai été assez déçue. Je m'attendais à ce qu'il soit plus simple d'utilisation et qu'il n'y ai pas autant de soucis entre Android et iOS. Nous avons eu sans cesse des soucis d'installations ou de compatibilité avec d'autres plugins. Les SDK Android et l'utilisation de Xcode sont difficile d'utilisation.

Cordova est un outil qui pourrait être mieux exploiter s'il y aurait plus de temps. Il aurait été plus judicieux de travailler sur seulement une des deux platforms, soit Android soit iOS. En se concentrant sur Android par exemple, l'application aurait été mieux développé qu'il ne l'est actuellement, et nous n'aurions pas perdu de temps à rendre compatible chaque plugin sur chaque platforms.