JASON JODY AUBÉ

RAPPORT

**Réflexion sur vos idées préconçues**

Au début du projet, je m’attendais à ce que Flutter soit merdique et que Compose Multiplatform soit bien mais sans plus. Après avoir fait les tests, je me suis rendu compte que j’avais raison! Je n’aime toujours pas Flutter, la structure de Flutter n’est vraiment pas de mon goût. Pour Compose Multiplatform, je ne m’attendais pas à quelque chose d’incroyable, mais finalement j’ai vraiment adoré ce Framework. Je trouve que Kotlin, le langage utilisé avec ce Framework est vraiment un très bon langage, pour le peu que j’ai vu.

**Surprises rencontrées**

Le plus gros problème que j’ai rencontré est la gestion du temps. Je pensais que j’allais avoir très peu de temps pour faire mon projet, voir pas assez. À cause de cela j’ai plongé tête première dans le code sans vraiment faire trop de recherche ou suivre des courses en ligne pour apprendre. Il me manque alors beaucoup de notion que je ne connais pas forcément. J’ai réussi à faire tout ce que j’avais à faire, mais peut-être pas de la bonne façon.

J’ai parfois eu quelque problème a rerender les composant. À un endroit j’ai choisi le chemin le plus simple et j’ai fait un faux chargement qui obligeais à faire disparaitre le composant et le faire réapparaitre avec les nouvelle données 🤑

Une autre très grosse surprise que j’ai rencontrée est que j’ai adoré Compose Multiplateform et je voulais toujours continuer mon app et pas faire les travaux de mes autres cours.

**Pertinence des critères d'évaluation**

Je pense que mes critères d’évaluation étaient très bien. Tout ce que je voulais et devait faire à été fait sans devoir commencer à changer le code du Framework. J’aurai pu ajouter un critère qui est d’avoir une bonne documentation parce que celle de Compose Multiplatform est pas super super.

**Leçons apprises**

Prendre plus mon temps au début pour apprendre les choses plus en profondeur pour mieux comprendre le Framework et langage de programmation. Je pense que c’est tout!

**Appréciation finale de la technologie**

Rendu ici vous devriez savoir que j’ai aimé de Framework mobile, je mettrais comme note un SUPERR. La technologie a répondu aux attentes du projet, il a bien été réalisé. Le premier point le plus fort que je vois c’est l’interface qui est valide pour iOS et Android. Puis, pour les trucs plus spécifiques comme les vibrations qui sont différente pour Android et iOS, on doit faire des implémentations différentes, ce qui peut être bien et mal en même temps, mais pour moi c’est plutôt bien. Je m’explique, je n’ai pas l’environnement nécessaire pour développer iOS, donc je fais l’implémentations pour Android, et lorsque je vais avoir le matériel nécessaire pour le développement iOS, il me manque seulement les petites implémentations comme pour la vibration ou le son à faire car tout les reste est déjà compatible. Puis, le truc de moins bien c’est que c’est quand même récent, donc il n’y a pas autant de chose que sur Flutter par exemple.