



OneSwitch

Projet de synthèse

IUT de Vannes

Jeudi 2 avril 2015



L'équipe

2/20

Raphaël LE GORANDE
Chef de Projet



Mehdi HADDAD
Communication



Yoann BOYERE
Tests



Sacha LORIOT
Développement



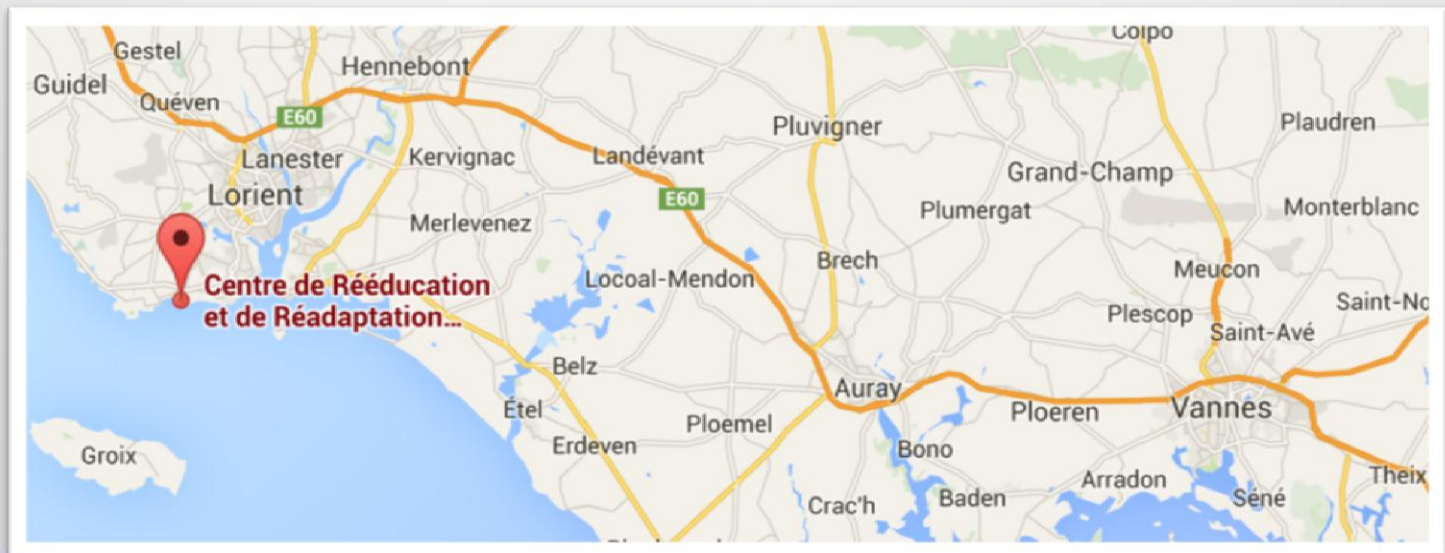
Florent CATIAU-TRISTANT
Documentation



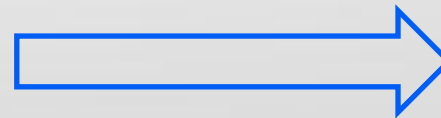
- Projet de 5 mois
- Mise à profit de nos compétences
- Découvrir les outils de gestion de projet
- Répondre à un besoin réel du client

- Présentation du projet
- Le problème
- Notre solution
- Développement, architecture
- Gestion de projet
- Conclusion

- Centre de rééducation de Kerpape
- Laboratoire électronique & logistique
- Peu de capacité de développement
- Représenté par Willy Allègre



- Rendre accessibles une tablette ou un Smartphone à des personnes à mobilité réduite
- Plateforme Android



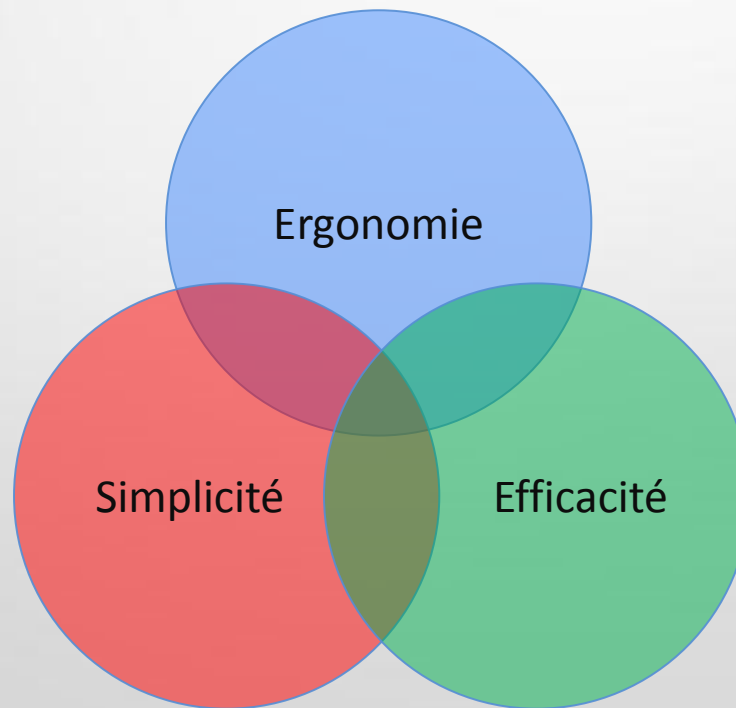
- Très peu de bases existantes
- Nombre d'utilisateurs ciblés restreint
- Application peu banale et spécialisée
- Permissions et accès particuliers



Notre solution

8/20

Peu de choix possibles



- I. Pointage par lignes
- II. Pop-ups d'actions
- III. Simulations de clic à l'endroit visé
- IV. Raccourcis vers les boutons physiques

- Clic
- Clic long
- Glisser

- Accueil
- Menu
- Multitâche
- Volume
- Retour
- Ok Google

- Utilisation du kit de développement (SDK) Android
- Création d'un service
- + ?

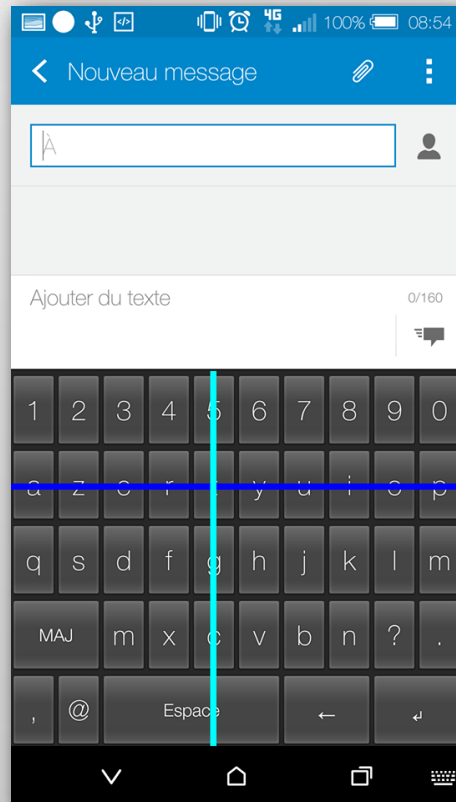


- Interface simple et ergonomique
- Nombreux réglages pour une meilleure adaptation
- Une page unique



Interface graphique

12/20



Des menus intuitifs et sobres

Des actions rapides

Un long clic pour accéder aux raccourcis

Un clavier adapté

Tests

13/20

Fonctionnels



Unitaires

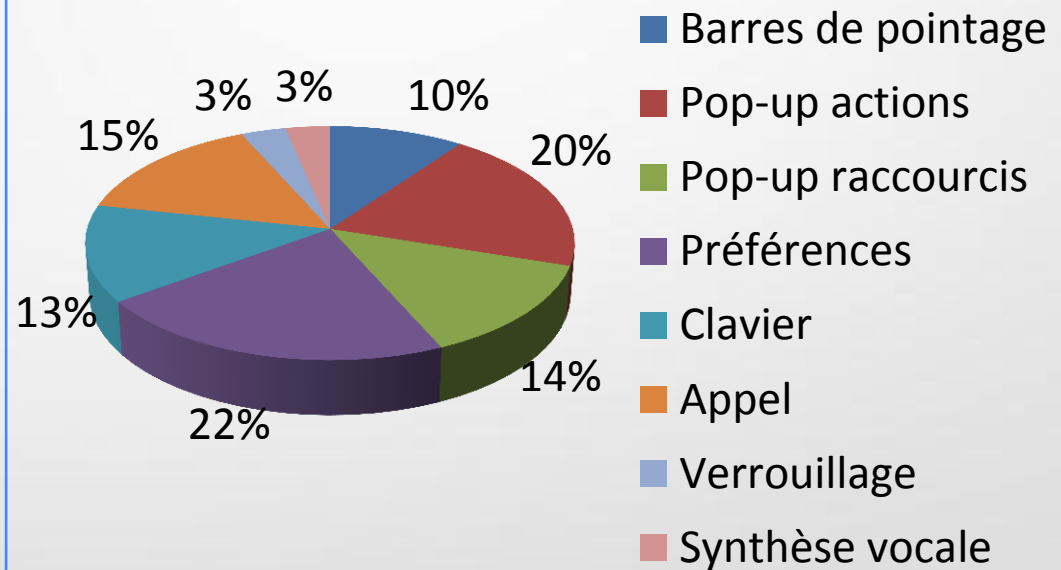


Séries de tests

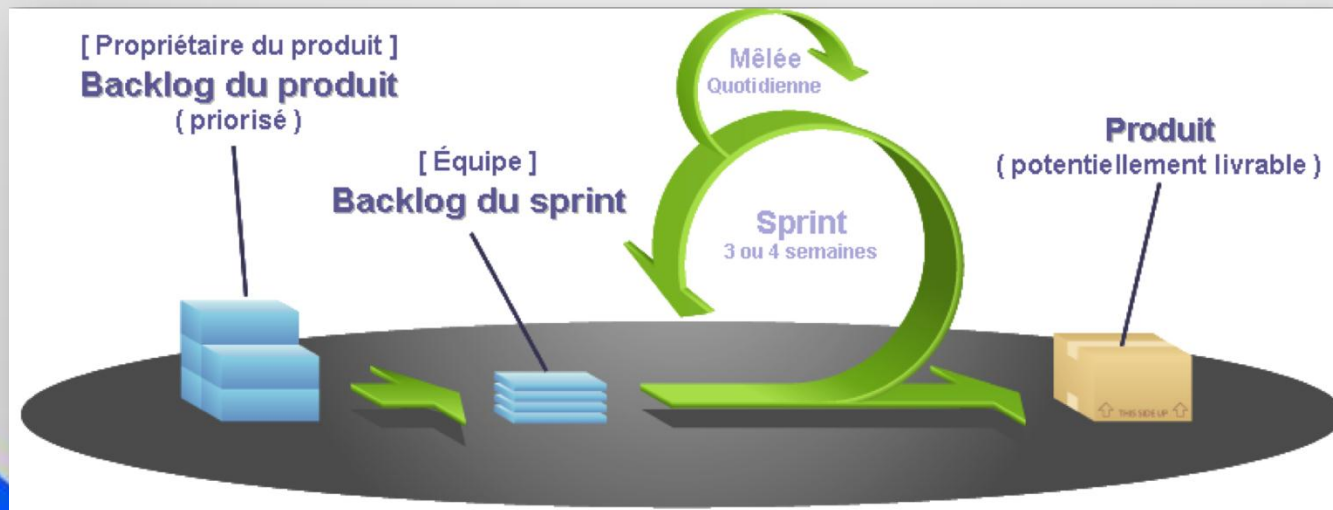


- Robotium
- Plus de 50 tests
- Testé sur 5 appareils différents

Nombres de tests des fonctionnalités



- Méthode basée sur SCRUM
- Implication du client
- Découpage en Sprints
- « Mêlées » quotidienne



- Développement : Eclipse
- Gestion de versions : Git
- Gestion de projet : Redmine



- Pas de connaissances sur Android en début de projet
- Prise en main des outils (Redmine, Git)
- Répartition des tâches parfois difficile
- Solution de simulation du clic difficile à mettre en œuvre
 - Nécessite un accès super-utilisateur (root)

Problèmes rencontrés

18/20

		Gravité			
		1	2	3	4
Fréquence	4				
	3	Répartition du travail			
	2	Peu de connaissances Android au début		Nécessité du root	
	1			Simulation de gestes	Problème injection du clic Récupération du clic sur le contacteur

Matrice de risque

One Switch

Travail réalisé:

- Réorganisation totale du code suite diag. VML.
- Rapport de Tests
- Debut rapport livraison

A faire:

- Manuel utilisateur
- SwaDoc
- Préparation livraison
- C.R.R.

One Switch

Lundi 5 janvier:

- PopUp (Réflexion, codage)
- Gestion du placement du contenu
- Création de deux menus différents:

1^{er} Menu avec trois boutons (clic long, clic simple et swipe)
 2^{ème} Menu avec les boutons dit "physique" (lock, paramètres...)

- Changement concernant l'affichage de la barre horizontale. Celle-ci s'affiche désormais lorsque un clic est bel et bien relâché. Cela permet à l'utilisateur d'effectuer un clic long affichant le "2^{ème} Menu".
- Réflexion sur l'implémentation d'une librairie tierce simplifiant la gestion des popUp.

Todo List

Enrou bleu, escale malheureux
Enrou noir, y'a plus d'espaces

RAPHA	SACHA
→ Contacteur sans fil	→ Volume
→ préférence Aide fil	
- Temp avant déclenchement / avec 2 appuis	
FLO	
→ Sauter PARAM.	
→ Icons / Design	
MEHDI	
→ Fix Buap (Mehdi)	
→ signet raccourcis	
→ push / release	
YO	
→ Lancement test	
→ clic long : inversement force	
→ Tests	

One Switch

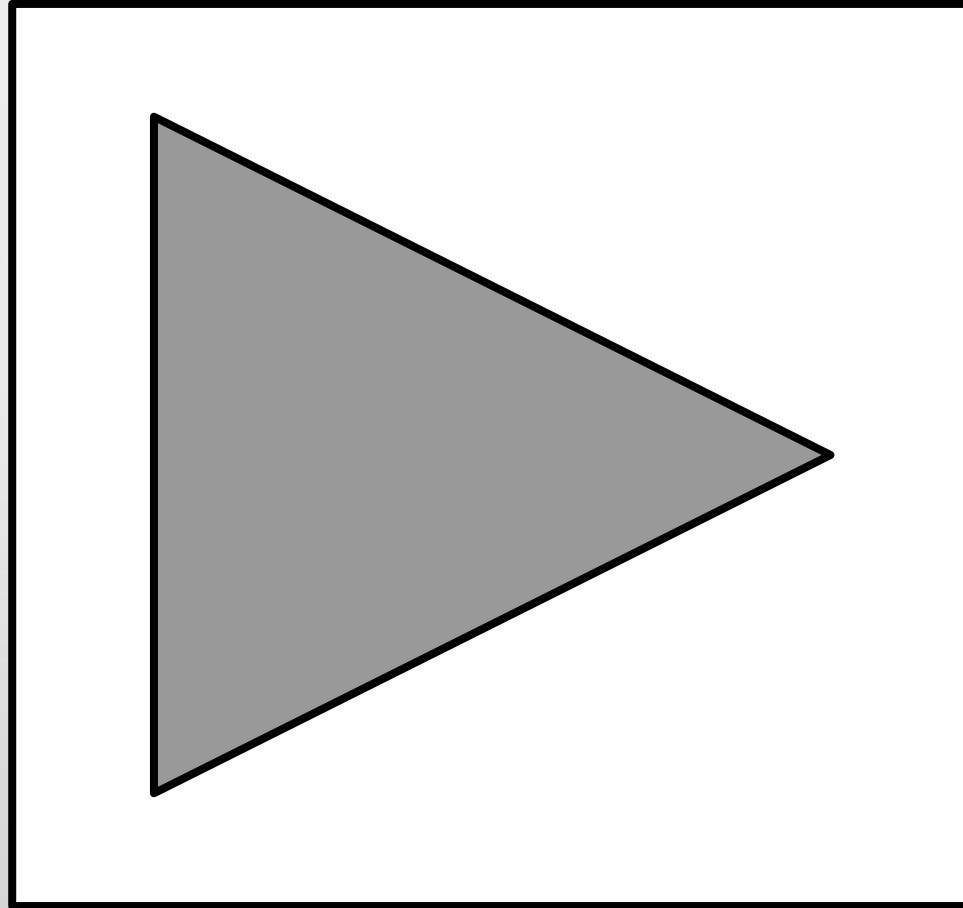
Mardi 6 janvier:

- Gestion de toutes les actions liées aux menus des boutons dit "physique"
- Implémentation des réactions liées aux boutons du popUp Menu (Clic simple, long et glisser)
- Résolution d'un problème de densité de pixels

- Un projet avec une demande réelle, concrète.
- Enrichissement technique important.
- Acquisition d'un sens du travail en équipe et d'une autonomie.

Démonstration

21/20



Heures de travail

