

# PROJET ONE SWITCH

## Tableau de bord

Sprint 1	Sprint 2	Sprint 3	Sprint 4
----------	----------	----------	----------

### Liste des sprints du projet :

#### 1- Sprint 1 :

*Début* : 03 novembre 2014

*Fin* : 10 décembre 2014

*Fonctionnalités développées* :

- Première solution de pointage (Lignes défilantes horizontales et verticales)
- Contact unique : interception du clic sur la dalle tactile entière
- Simulation du clic à l'endroit pointé

#### 2- Sprint 2 :

*Début* : 12 décembre 2014

*Fin* : 06 février 2015

#### 3- Sprint 3 :



*Début* : 07 février 2015

*Fin* : 13 mars 2015

#### 4- Sprint 4 :

*Début* : 14 mars 2015

*Fin* : 25 mars 2015

 	<b>Tableau de bord Sprint 1</b>	Projet de synthèse  2014/2015
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

Fonctionnalité	Difficultés rencontrées	Solutions
<b>Ebauche solution de pointage</b>	S'adapter à la taille de l'écran	Balayage horizontal puis vertical
<b>Interception du "contact" sur la dalle tactile entière</b>		Création d'une vue qui prend tout l'écran en "overlay"
<b>Simulation du "touch" à l'endroit pointé</b>	Nécessite un rootage du téléphone Pas d'autres solutions pour l'instant	Envoi de commandes de type "input tap"
<b>Tests</b>	Prise en main des outils tels que Robotium	Prise en main de l'API Solo Réalisation de tests unitaires et fonctionnels
<b>Gestion de projet</b>	Répartition des tâches difficile au début du projet	Réflexion sur l'organisation et les "missions" de chacun Réalisation de tableau de bord et de réunion stand-up régulières
<b>Environnement de développement</b>	Androïd : nouveauté pour l'ensemble du groupe Git : difficulté de prise en main au début	Temps d'adaptation, lecture de tutoriels

## Déroulement du sprint :

Le début du projet nécessitait tout d'abord une certaine prise en main des outils à notre disposition et surtout de l'environnement Androïd en général. Nous avons donc très peu avancé sur le projet pour se concentrer sur l'acquisition du minimum de connaissances nécessaires au projet.

Puis l'équipe, tout en continuant cet apprentissage, s'est occupé des premières ébauches des fonctionnalités prévues. Ainsi, pendant qu'une partie du groupe se préoccupait des fonctionnalités du projet, le responsable des tests préparait ceux-ci, et d'autres s'avancait sur le fonctionnement et l'implémentation de futures fonctionnalités.

L'équipe réussit à mettre en place une gestion de projet à base de « stand-up », d'une grande communication, beaucoup de réunions et de travail en groupe.

## Livrables :

Au terme du sprint 1, doivent être livrés :

- L'archive .apk de l'application
- Le manuel utilisateur / utilisateur avancé
- Le rapport de tests
- Le document ci-présent