

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 : 6 février 2015

Fonctionnalités développées :

- Menu de choix de l'action lors du clic : Clic, Clic long, Glisser
- Menu lors d'un appui long sur la dalle : Raccourcis vers les boutons physiques
 - o Volume, verrouillage, accueil, retour, multitâche, extinction
- Défilement automatique des actions dans les menus pop-up
- Action de glisser avec choix d'un deuxième point
- Icône dans la barre de notification quand le service est lancé
- Optimisation du code
- Amélioration de l'affichage (prise en compte de la densité de pixels de l'écran)
- Arrêt du défilement des lignes ou des menus après 3 itérations
- Page de paramétrage (ébauche)

 	Tableau de bord Sprint 1	Projet de synthèse 2014/2015
---	-------------------------------------	--

3- Sprint 3 :

Début : 7 février 2105



Fin : 13 mars 2015

4- Sprint 4 :

Début : 14 mars 2015

Fin : 25 mars 2015

Fonctionnalités	Difficultés rencontrées	Solutions
Menu d'actions au clic	Choix du type de menu (customisation, placement, simplicité)	Choix de la PopUpView, liée à un dessin de cercle pour afficher l'endroit pointé
Menu des boutons physiques au clic long	Actions parfois compliquées à mettre en place	Certaines actions nécessitent le root.
Animation des popup	Gestion d'un thread d'animation	Méthode sélectionnant le prochain bouton de la popup. Animation dans un Runnable.
Action « glisser »	Action nécessitant le root. Moyen de mise en place de l'action en mode « onswitch »	Premier emplacement pointé conservé. Un second est demandé, et indiquera la direction du glisser.
Icône de notification		Ajout de la notification au démarrage du service. Suppression notification à l'arrêt.
Affichage adapté	Gestion des différentes résolutions.	Usage de la variable « density », contenant la densité de pixel de l'appareil courant.
Arrêt de la solution de clic après un temps d'attente	Comptage des allers-retours	Après 3 allers-retours des barres de pointage, arrêt du pointage.
Ébauche de paramétrages	Conservation des paramètres	PreferenceActivity, conservant les paramètres dans un SharedPreferences.

 	Tableau de bord Sprint 1	Projet de synthèse 2014/2015
---	-------------------------------------	--

Déroulement du sprint :

Suite au premier sprint, l'ensemble des membres du groupe dispose d'une meilleure maîtrise des outils et du kit de développement Android.

Dans un premier temps, nous avons essayé d'établir au mieux les tâches, et sous-tâches qui composeront ce sprint. Plusieurs tâches requéraient que d'autres soient terminés, ce qui fût parfois problématique pour se répartir le code, puisque des membres du groupe se retrouvaient parfois à attendre que d'autres finissent. Ce temps libre aura été utilisé comme temps de recherche et préparation pour la suite du projet.

Ce sprint commençait par une semaine dédiée au développement, nous avons donc mis en place un tableau de bord journalier pour suivre l'avancement et savoir ce qu'il restait à faire.

Nous avons pu avoir une grande avance lors de ce sprint car nous ne sommes pas restés bloqués sur le problème du routage des périphériques (finalement accordé).

Livrables :

Au terme du sprint 2, doivent être livrés :

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