Projet One Switch

**Tableau de bord**

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

# Liste des sprints du projet :

## 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

## 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
  + 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)

## Sprint 3 :

*Début* : 7 février 2105

*Fin*: 13 mars 2015

## 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 « oneswitch » | 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 SharedPreference. |

# Déroulement du sprint :

Suite au premier sprint, l'ensemble des membres du groupe dispose d'une meilleure maitrise 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