

GWYNT

Jeu de cartes stratégique

Sommaire

- **Stories** : Méthode utilisée pour développer chaque plugin.
- **Infographie** : Quelques stats sur l'utilisation des smartphones.
- **Agilité** : Définition de la méthode Agile.
- **Animal Agile** : En quoi la panthère nébuleuse est-elle agile ?
- **Cordova** : Cordova c'est quoi ?
- **Learning** : Qu'avons appris au cours de ce projet ?
- **Problèmes** : Problèmes auxquels nous avons fait face durant le developpement.
- **Actions** : Points positifs et négatifs que nous avons vécu.

STORIES

API CAMERA

| | |
|---------------|--|
| Titre : | Prendre une photo pour son avatar |
| En tant que : | personne voulant être unique |
| Je veux : | ajouter ma photo |
| Afin de : | partager mon identité avec les autres |

API CONTACT

| | |
|---------------|---|
| Titre : | Voir ses contacts ayant déjà le jeu |
| En tant que : | étudiant ayant beaucoup de contacts |
| Je veux : | trouver mes amis dans le système et leur niveau |
| Afin de : | interagir avec mes amis |

API GEOLOCALISATION

| | |
|---------------|--|
| Titre : | Voir les joueurs à proximité |
| En tant que : | personne active (qui se déplace dans la journée) |
| Je veux : | localiser les joueurs à proximité |
| Afin de : | jouer avec un joueur dans une zone définie |

API REMOTE ACCES

| | |
|---------------|---|
| Titre : | Récupérer des data depuis un fichier json |
| En tant que : | Développeur |
| Je veux : | récupérer des données externes à l'application |
| Afin de : | les exploiter pour les cartes et les utilisateurs |

API THEME UI

| | |
|---------------|---|
| Titre : | Modifier le thème de l'application |
| En tant que : | joueur possédant beaucoup de jeux (mobile) |
| Je veux : | une interface agréable à regarder |
| Afin de : | profiter pleinement de l'expérience du jeu et de localiser facilement l'appli (icône) |

| API STATUS BAR | |
|----------------|---|
| Titre : | Cacher la barre d'état |
| En tant que : | joueur passionné de l'univers The Witcher |
| Je veux : | pouvoir être pleinement concentré sur l'application |
| Afin de : | rester immergé dans l'univers du jeu |

| API CONNEXION | |
|---------------|---|
| Titre : | Connaître état de la connexion (internet, wifi, 4G...) |
| En tant que : | joueur prenant souvent le RER |
| Je veux : | savoir si je peux utiliser l'application dans le train |
| Afin de : | savoir si je peux jouer en ligne |

| API FRAMEWORK UI | |
|------------------|---|
| Titre : | Faciliter et accélérer la mise à jour de l'application |
| En tant que : | investisseur |
| Je veux : | que mon application soit modifiable rapidement et la rendre jolie |
| Afin de : | améliorer l'attractivité |

| API ANALYTICS | |
|---------------|--|
| Titre : | Voir les stats d'utilisation de l'application |
| En tant que : | investisseur |
| Je veux : | savoir comment et par qui l'application est utilisée |
| Afin de : | améliorer la rentabilité de l'application en faisant les modifications nécessaires |

| API GLOBALIZATION | |
|-------------------|--|
| Titre : | Modifier la langue de l'application |
| En tant que : | anglais fan du jeu The Witcher |
| Je veux : | jouer dans ma langue |
| Afin de : | comprendre les textes à l'écran (règles, aides, description des cartes...) |

| API SOCIAL | |
|---------------|---|
| Titre : | Interagir avec les réseaux sociaux |
| En tant que : | Joueur avec un esprit compétitif très investi socialement |
| Je veux : | inviter mes amis Facebook |
| Afin de : | jouer avec eux |

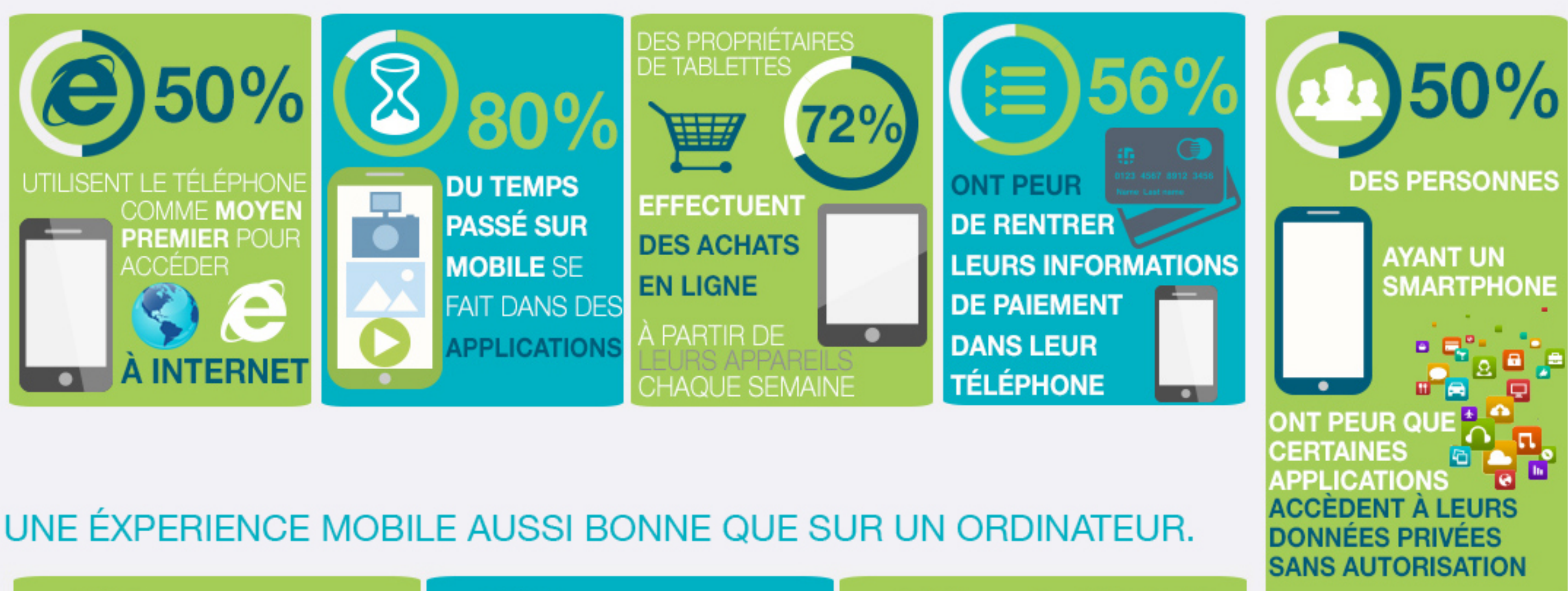
| API STORAGE | |
|---------------|--|
| Titre : | Enregistrement sur machine |
| En tant que : | joueur que switch souvent d'appli |
| Je veux : | que mes données restent enregistrées dans le jeu |
| Afin de : | ne pas avoir à tout refaire |

| API KILLER FEATURE | |
|--------------------|--|
| Titre : | Personnalisation de l'application |
| En tant que : | fan de l'univers |
| Je veux : | changer l'image background |
| Afin de : | apprécier au mieux l'environnement des menus |

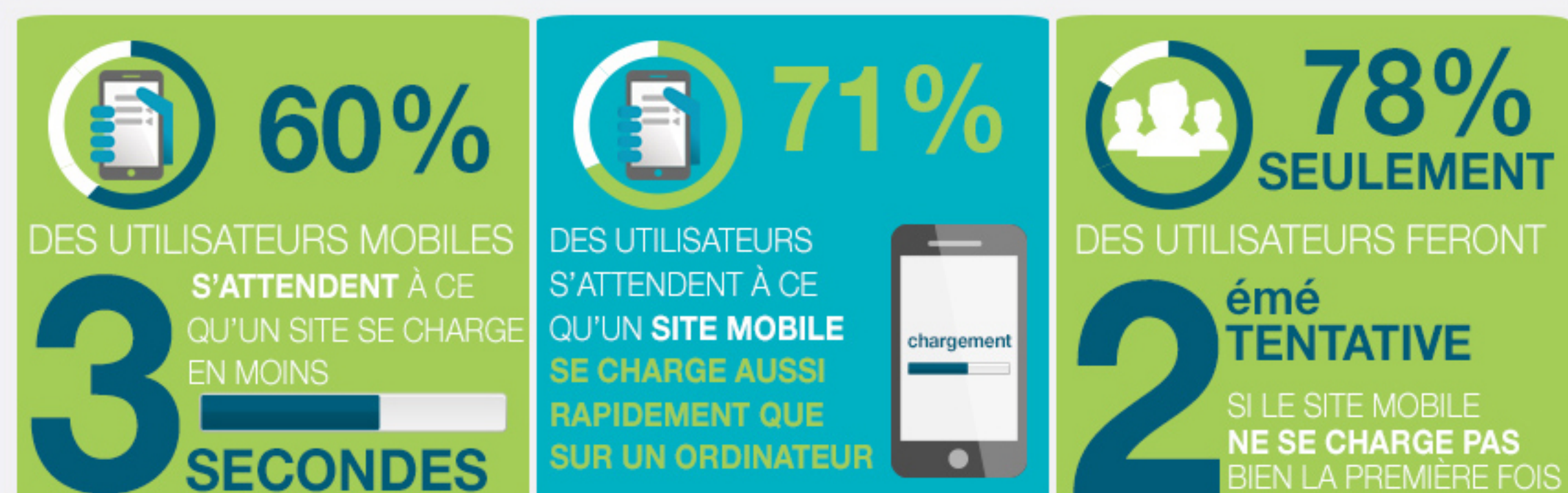
DONNÉES D'UTILISATION DES TÉLÉPHONES PORTABLE



UTILISATION



UNE EXPÉRIENCE MOBILE AUSSI BONNE QUE SUR UN ORDINATEUR.



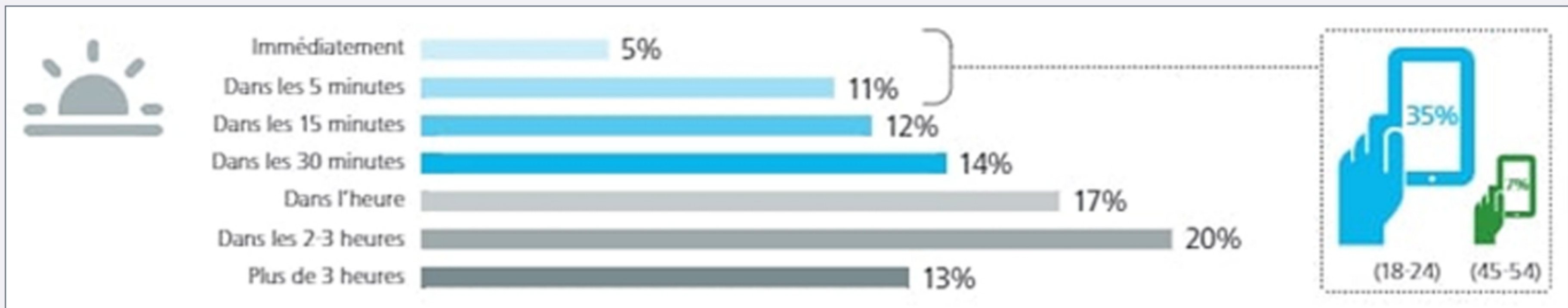
EN FRANCE



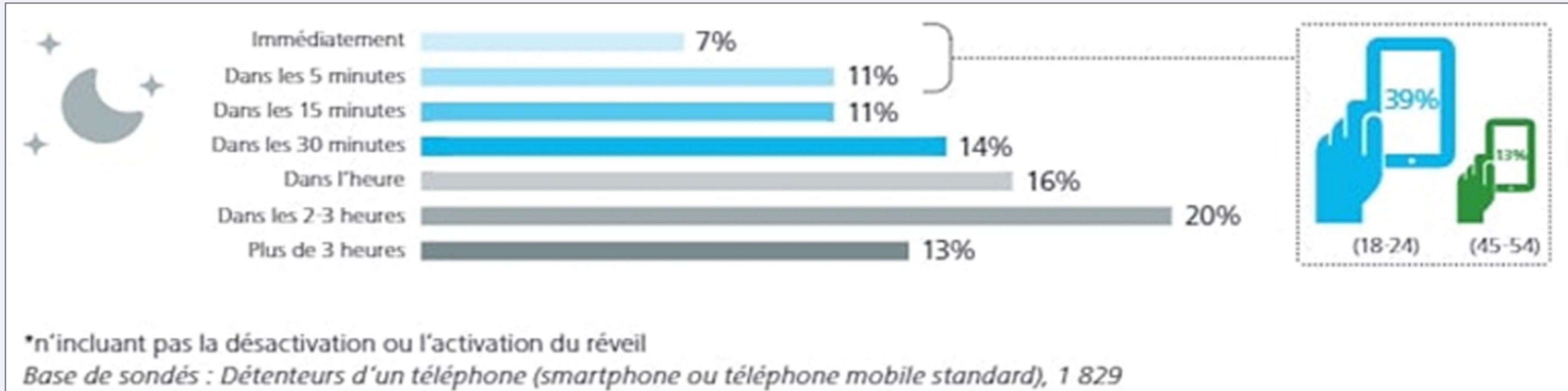
AUX USA



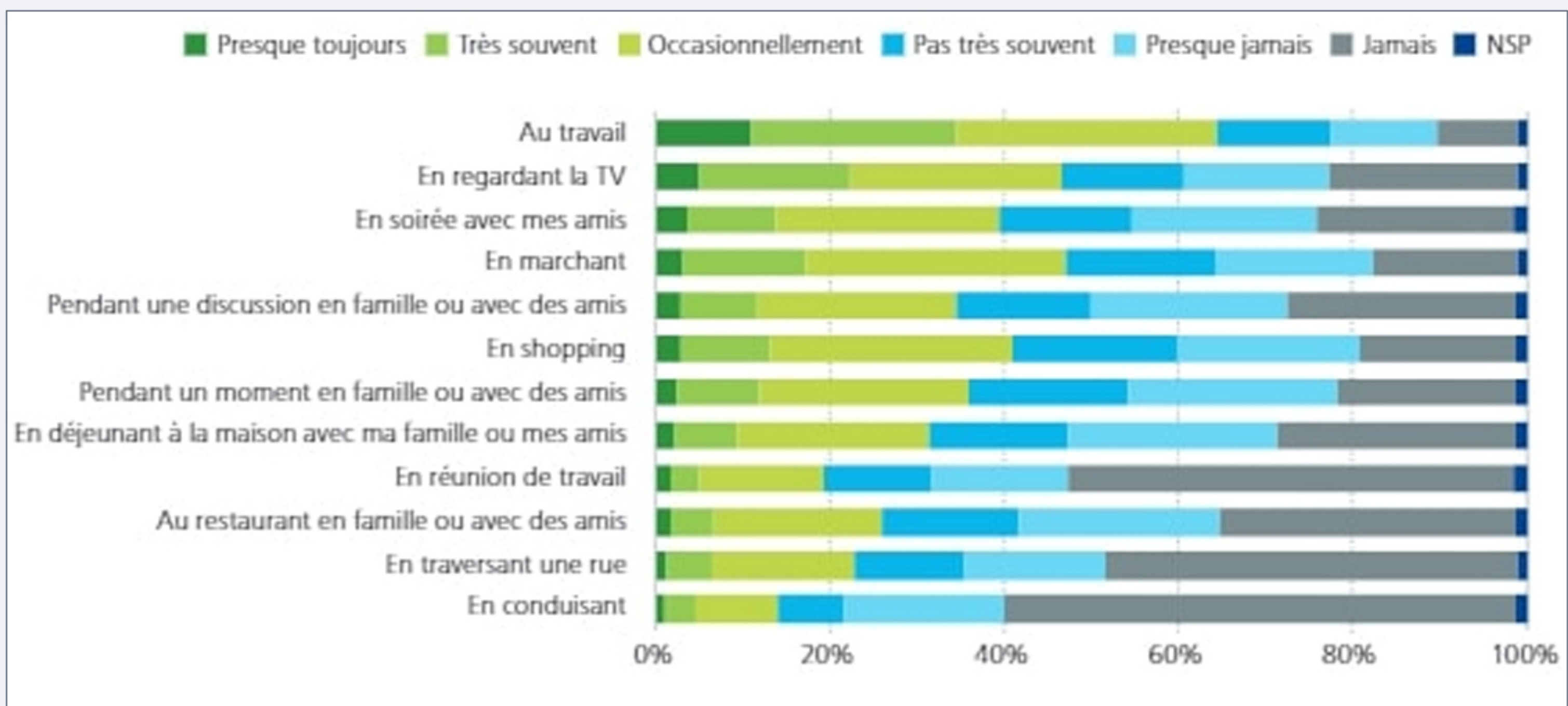
TEMPS ÉCOULÉ ENTRE LE REVEIL ET LA CONSULTATION DU SMARTPHONE POUR LA PREMIERE FOIS



TEMPS ÉCOULÉ ENTRE LA DERNIERE CONSULTATION DU SMARTPHONE ET LE MOMENT DE SE COUCHER



UTILISATION SELON L'ACTIVITÉ



DONNÉES SPECIFIQUES POUR NOTRE APPLICATION

- PLUS DE 6 000 000 DE VENTES THE WITCHER 3
- EN 2019 ¼ DES AMÉRICAINS JOUERONT SUR LEUR SMARTPHONE
- LES JEUX MOBILE REPRÉSENTENT 31% DES REVENUS DANS LE DOMAINE DU JEU VIDÉO (AUGMENTATION DE 20% DEPUIS 2013)

CONCLUSION : C'EST LE BON MOMENT DE DEVELOPPER NOTRE APPLICATION.

Agilité

- **Méthode de travail** pour les projets (à la base pour les projets informatique).
- méthode différente des méthodes «traditionnelles» --> manière de penser plus concrète (le but est que le rendu soit optimal du point de vue du client).
- le but est de **satisfaire le client** même si ses demandes sont extravagantes (il n'est pas au courant de ce qui se passe en interne).
- L'environnement de travail doit être le plus clair possible afin d'accéder à l'information rapidement, modifier un fichier facilement.

Exemple de projet

- On a une **liste de tâches**.
- On effectue les tâches **une à une par ordre de priorité**.
- On **présente les tâches** effectuées au client pour avoir ses retours et les modifier.
- On **suit les retours du client** pour améliorer le premier rendu.
- On présente le deuxième rendu avec les modifications.

PANTHERE NEBULEUSE

Male

N'utilise **pas d'agilité** dans sa vie, car **très solitaire**, et abandonne sa famille.

Femelle

Methode agile pour garder en vie ses petits :

- > **Ordre priorité** dans sa vie -> Garder en vie ses enfants (n°1)
 - Pour cela, elle chasse afin de nourrir ses enfants et les satisfaire.
 - Change de cachette pour limiter les risques de se faire repérer
 - Apprend la chasse aux petits
 - > Avant l'âge adulte les petits restent en groupe afin de protéger la mere



Cordova

Framework permettant de créer des applications pour différentes plateformes (ios, android par exemple) en HTML, CSS et JavaScript. Il permet également d'emuler ces plateformes sur un ordinateur.

- **Thibault** : Cordova facilite grandement le développement d'une application en utilisant les langages qu'on a l'habitude d'utiliser en web (HTML & CSS). J'ai également trouvé le système d'API très simple d'utilisation, avec une doc complète.
- **JNicolas** : C'est sympa de pouvoir emuler ios sur son ordinateur. La doc est claire et facile à utiliser.
- **Ludovic** : Cordova permet de réaliser une appli mobile très rapidement et compatible à de nombreux OS en ayant très peu de connaissances de langage, ce qui est un point très intéressant.
- **Vincent Rasquier** : un framework qui permet de créer des applications mobiles hybrides de manière rapide
- **Maxime Blanchard** : Cordova ça permet de développer des applications mobiles en simplifiant l'utilisation des fonctionnalités importantes du téléphone

Learning

Thibault Gouin :

- Travailler avec la methode Agile sur un projet web
- Découverte du Framwork Cordova
- Approfondissement des mes notions en git

JNicolas Correa :

- J'ai appris les notions de la méthode Agile.
- Acquisition de notions cordova.
- Maintenant je connais git (j'en avais vaguement entendu parler)

Ludovic Dewet :

- J'ai appris sur le côté humain, notamment le travail en équipe qui n'en est pas une.
- J'ai également appris à utiliser à bon escient la méthode Agile
- Et que la ponctualité est très importante dans le cas de cette méthode, surtout les retards le matins, étant donné qu'on planifie la journée.

Vincent Rasquier :

- J'ai appris à mieux gérer l'agilité et les deadline

Maxime Blanchard :

- En 3 semaines j'ai appris l'utilisation de git et de Cordova en utilisant des méthodes de travail itératives nouvelles

Problèmes :

Ludovic Dewet

| Critique | Plateforme | Problème | Solution |
|----------|------------|---|---|
| | Toutes | Import JQuery | retirer une balise meta |
| | Toutes | Problème de JS | refaire le code de la fonction |
| | Toutes | Comprendre l'architecture du code des autres. | Discuter et partager autour d'une boisson sucrée. |

Vincent Rasquier

| Critique | Plateforme | Problème | Solution |
|----------|-------------|--|--------------------------------|
| 10/10 | Android | Problème d'installation Genymotion | J'ai pris le cable de Thibault |
| 3/10 | IOS/Android | 404 sur URL de caméra | changer de source de doc |
| 7/10 | IOS | La fonction caméra bug sur Xcode | |
| 6/10 | IOS/Android | Impossible de démontrer Google Analytics | |

Thibault Gouin

| Critique | Plateforme | Problème | Solution |
|----------|------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| 5 | Android | Lier Genymotion à l'appli cordova | installation de android studio |
| 7 | Android | utilisation de l'API THEME | utilisation de splashscreen |

Maxime Blanchard

| Critique | Plateforme | Problème | Solution |
|----------|------------|---|--|
| 3/10 | IOS | Installation du plugin camera, cordova ne savait pas s'il était fonctionnel ou pas | Test avec une version stable (changement d'url) |
| 7/10 | IOS | La camera ne s'ouvre pas malgré le code correct, pas possible de savoir ou est l'erreur | Test sur android, OK Encore en cours |
| 2/10 | IOS | Problème d'import de contacts | Le plugin n'était pas installé |
| 7/10 | IOS | Impossibilité de tester le fonctionnement de la camera | Le message d'erreur affiché sur l'émulateur confirme bien qu'il recherche la caméra. |

JNicolas Correa

| Critique | Plateforme | Problème | Solution |
|----------|------------|--|--|
| 4/10 | IOS | faible connaissance de Git sur phpstorm | aide d'un collègue |
| 6/10 | IOS | pas de connexion internet | attendre |
| 9/10 | IOS | php storm refuse de pull | redémarre phpstorm |
| 2/10 | | pas de souris | déplacement vers un poste avec le matériel voulu |
| 7/10 | | On m'a prit la tête parce-que j'ai pris la place d'un collègue | On m'a grondé comme un enfant J'ai changé de place de place et j'ai bossé |
| 9/10 | IOS | Plus de batterie sur macbook juste avant la presentation | Utiliser un ordi de l'école |

Actions

Jour 1

| Positif | Négatif | A Noter |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Bonne entente- Bonne répartition des tâches- binômes efficaces- points réguliers | <ul style="list-style-type: none">- Problèmes techniques (avec API)- Difficultés pour tester sur iPhone | <ul style="list-style-type: none">- Déjeuner ensemble |

Jour 2

| Positif | Négatif | A Noter |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Toutes les features fonctionnent- Travail avec prise en compte des remarques de la veille | <ul style="list-style-type: none">- Malentendus sous la pression | <ul style="list-style-type: none">- Répartition des tâches effective après présentation des stories |

Jour 3

| Positif | Négatif | A Noter |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Toutes les stories remplies- Bonne réactivité face aux problèmes | <ul style="list-style-type: none">- Juan qui n'a pas de batterie pour démo IOS- perte de temps sur le gulp- Status bar sur Android | <ul style="list-style-type: none">- Investissement de Thibault- Déjeuner ensemble |

Jour 4

| Positif | Négatif | A Noter |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Très bonne cohésion entre les 3 membres du groupe présents (Thibs, Ludo, JN)- Très bon chef de projet (Thibault)- Travail efficaces de l'ensemble du groupe- Toutes les stories complétées | <ul style="list-style-type: none">- Non présence de Maxime et Vincent ce jour donc pas d'investissement (égal à 0)- Peu de féminité dans le groupe | <ul style="list-style-type: none">- Ambition de la Killer Feature basé sur notre effectif |