

# Pron'OL

ARRIBERT Alexandre/BOUGY Mickael

## Présentation de l'application

**Pron'OL** est une application de pronostic, où le but pour l'utilisateur est de pronostiquer les futurs matchs de l'Olympique Lyonnais. L'utilisateur a l'accès à la liste de tous les futurs matchs du championnat de France de Lyon ainsi qu'à l'historique des matchs qu'il a pronostiqués. Il gagne des points lorsqu'il pronostique les matchs.

### Système de points

Si le joueur a trouvé le score exact du match, il gagne 3 points.

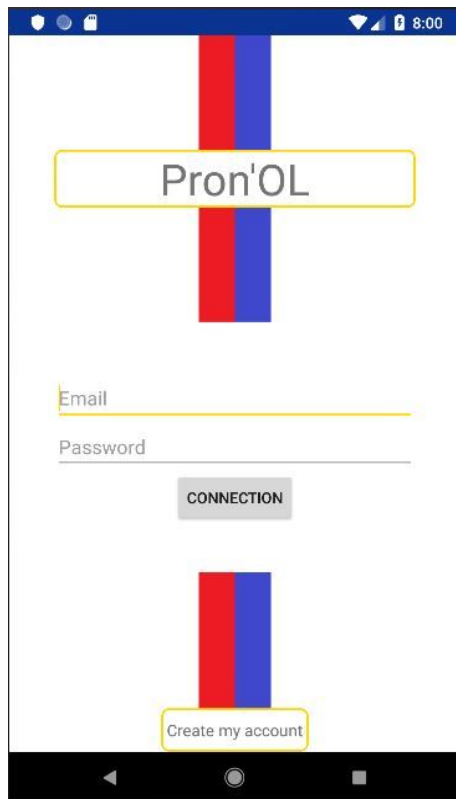
S'il ne trouve pas le bon score, mais qu'il trouve l'équipe victorieuse du match, il gagne 1 point.

Si son pronostic s'avère être complètement faux, il ne gagne aucun point.

Le but est donc que l'utilisateur fasse de bon pronostic afin de récolter un maximum de point avant la fin de la saison.

# ❏ Présentation de l'IHM

Page de connexion / inscription :



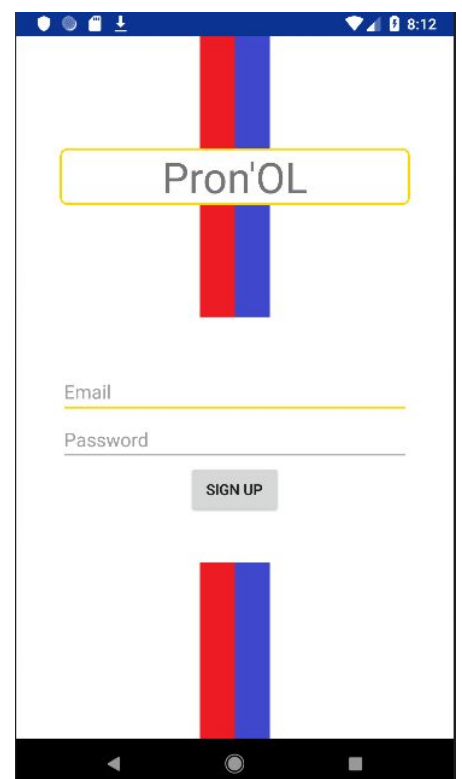
Après avoir passé le launchScreen de l'application, l'utilisateur est dirigé vers l'écran de connexion s'il ne s'est jamais connecté ou qu'il s'est déconnecté lors de sa précédente utilisation.

Il doit alors renseigner son email et son mot de passe s'il possède un compte. Sinon il peut créer son compte en appuyant sur "Create my account".

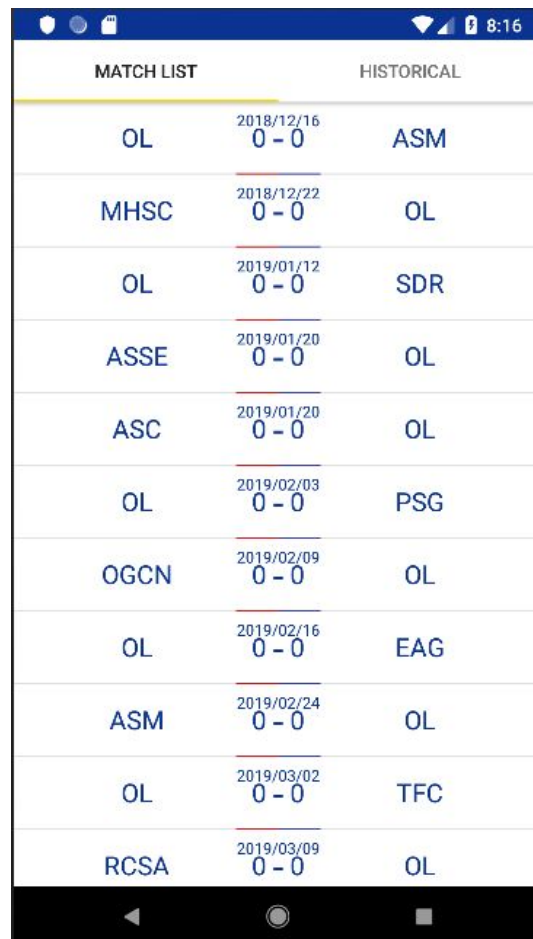
Une fois arrivé sur l'écran de création de compte, l'utilisateur renseigne son email ainsi que son mot de passe. Il n'a plus qu'à cliquer sur "Sign Up" pour accéder à l'écran principal de l'application.

---

ATTENTION : Le mot de passe doit être d'au minimum 6 caractères.



## Liste des matchs :



MATCH LIST		HISTORICAL
OL	2018/12/16 0 - 0	ASM
MHSC	2018/12/22 0 - 0	OL
OL	2019/01/12 0 - 0	SDR
ASSE	2019/01/20 0 - 0	OL
ASC	2019/01/20 0 - 0	OL
OL	2019/02/03 0 - 0	PSG
OGCN	2019/02/09 0 - 0	OL
OL	2019/02/16 0 - 0	EAG
ASM	2019/02/24 0 - 0	OL
OL	2019/03/02 0 - 0	TFC
RCSA	2019/03/09 0 - 0	OL

Une fois connecté, l'utilisateur accède à la liste des matchs qui vont être joué, le premier match affiché étant le prochain qui sera joué.

En cliquant sur une affiche de match, une boîte de dialogue apparaît. L'utilisateur peut ensuite renseigner son pronostic qui sera directement envoyé à la base de données. En glissant son doigt vers la gauche ou en appuyant sur "Historical" il peut avoir accès à ses pronostics qui sont présentés dans l'écran suivant.

Pour réaliser cette liste, nous avons utilisé une listview. Cette dernière infla un adapter créer par nos soins afin d'afficher les informations du match de façon organisé et clair. Puisque le scroll de la liste était lent et saccadé au début, nous avons implémenté un viewholder afin de recycler nos vues. Grâce à cette technique, nous ne créons pas une vue par match, mais nous réutilisons la vue détruite au moment du scroll en mettant à jour les informations qu'elle contient. Le scroll devient alors plus fluide et plus élégant puisqu'il demande moins de ressources.

## Historique :

LISTE DES MATCHS		HISTORIQUE	
OL	2018/12/13 1 - 0	ASSE	3
LOSC	2018/12/13 3 - 2	OL	0
OL	2018/12/13 2 - 0	SRFC	1
OL	2018/12/13 2 - 0	ASM	0
OL	2018/12/13 2 - 0	SDR	
ASSE	2018/12/11 2 - 3	OL	
ASC	2018/12/11 3 - 0	OL	
OGCN	2018/12/13 4 - 4	OL	
OL	2018/12/13 3 - 3	EAG	
ASM	2018/12/13 84 - 45	OL	
OL	2018/12/13 5 - 0	MHSC	
SRFC	2018/12/13 3 - 0	OL	
2018/12/13			

L'affichage des pronostics se fait à l'aide d'une listview comme nous avons fait pour la liste des matchs. Le système des points expliqué précédemment est également symbolisé par un code couleur. Le fond vert représente un pronostic parfait soit 3 point. Un fond orange, pour le bon vainqueur vaut 1 point et le fond rouge pour un mauvais pronostic qui n'offre pas de point. Pour calculer les points, nous avons créé plusieurs méthodes afin de comparer le score saisi dans le pronostic avec le score réel du match. Bien évidemment, seuls les matchs qui n'ont pas encore été joué peuvent être pronostiqué. Il doit être réalisé avant le jour du match.

## Fonctionnalités futures :

On va maintenant présenter la liste des fonctionnalités qu'on aurait pu ajouter si nous avions eu plus de temps :

- **Ajout des différentes équipes de L'OL :** (féminine, Réserve, équipes de jeunes...)

L'utilisateur peut choisir de quelle équipe il souhaite pronostiquer les matchs, le calendrier des matchs sera choisi dans la base de données selon la catégorie.

- **Comptage des points :**

Pour le moment, la somme totale des points acquis par l'utilisateur n'est pas calculée ni affichée.

- **Ajout d'autres compétitions :**

Actuellement, seul le calendrier du championnat de France (Ligue 1) est présent. On peut rajouter les coupes européennes ou nationale. Un code couleur pourrait alors être créé pour différencier les compétitions.

- **Compétition entre amis :**

L'utilisateur peut comparer ses pronostics avec ceux de ses amis. Une ligue est créée entre amis, le joueur ayant le plus de points sera désigné vainqueur à la fin de la saison.

- **Notifications :**

L'utilisateur reçoit une notification lorsqu'il n'a pas pronostiqué le match qui doit se jouer le soir. Une autre notification pourrait également l'informer du résultat de son pronostic.

- **Informations sur l'équipe :**

La composition de l'équipe pourrait être accessible avant le match pour aider l'utilisateur à réaliser son pronostic. Cette fonctionnalité pourrait être implémentée lors d'un appui long sur le match par exemple.

- **Informations personnelles personnalisables :**

Le choix d'un avatar ou encore de son joueur préféré pourrait également être ajouté pour rendre l'application plus interactive et personnalisable. Sans oublier le changement du mot de passe, de l'email ou encore du numéro de téléphone.

- **Vers des pronostics plus poussés :**

L'utilisateur peut pronostiquer de multiples catégories, il peut pronostiquer le(s) buteur(s) du match, ou bien la composition d'équipe de l'OL. Il pourrait alors recevoir des points bonus ou encore multiplier le nombre de points obtenus sur le match.

- **Ajout d'une toolbar :**

Une toolbar pourrait proposer un sandwich avec les fonctionnalités précédemment décrites. Elle pourrait également indiquer le totale des points cumulés par l'utilisateur.

## Problèmes rencontrés :

Nous avons eu beaucoup de problèmes à gérer notre git car nous ne savions pas vraiment utiliser l'outil comme il faut. De ce fait, nous avons perdu un temps assez important qui nous aurait permit de développer quelques fonctionnalités supplémentaires comme la toolbar et le calcul des points totaux acquit.

Le principal problème que nous avons rencontré est le transfert de données entre les deux fragments. En effet, nous avons besoin de la liste des matchs présente sur le premier fragment dans le deuxième afin de pouvoir faire la comparaison des scores. Après plusieurs essais, nous sommes parvenu à trouver une méthode à redéfinir afin de faire du traitements seulement lorsque l'utilisateur accède au fragment.

## Conclusion :

L'ensemble des fonctionnalités décrites dans le cahier des charges sont réalisées. Nous avons pu mettre à l'épreuve nos connaissances en Android ainsi qu'en acquérir de nouvelle, notamment pour l'implémentation d'une base de données que nous n'avions jamais fait.