



Présentation

- ▼ Présentation du projet (page 3)
- ▼ Présentation de l'entreprise (page 4)
- ▼ Contexte du projet (page 8)
- ▼ Analyse (page 14)
- ▼ Développement (page 23)
- ▼ Interface de l'application (page 38)
- ▼ Synthèse et conclusion (page 42)

Compétences

Compétences couvertes par le projet:

- ▼ 1. Développer une application client-serveur (CCP N° 001986)
 - C01 - Maquetter une application
 - C02 – Concevoir une base de données
 - C03 – Mettre en place une base de données
 - C04 – Développer une interface utilisateur
 - C05 - Développer des composants d'accès aux données

- ▼ 2. Développer une application web (CCP N° 001987)
 - C06 – Développer des pages web en lien avec une base de données
 - C08 – Développer une application simple de mobilité numérique
 - C09 – Utiliser l'anglais dans son activité professionnelle en informatique

Présentation du projet

Présentation du projet

Guimi... What?!

Présentation de l'entreprise

Présentation de l'entreprise

▼ David Travailleur

CEO

8 ans d'expérience



▼ Marcotte Clément

Stagiaire, développeur à partir
du mois d'août



Présentation de l'entreprise

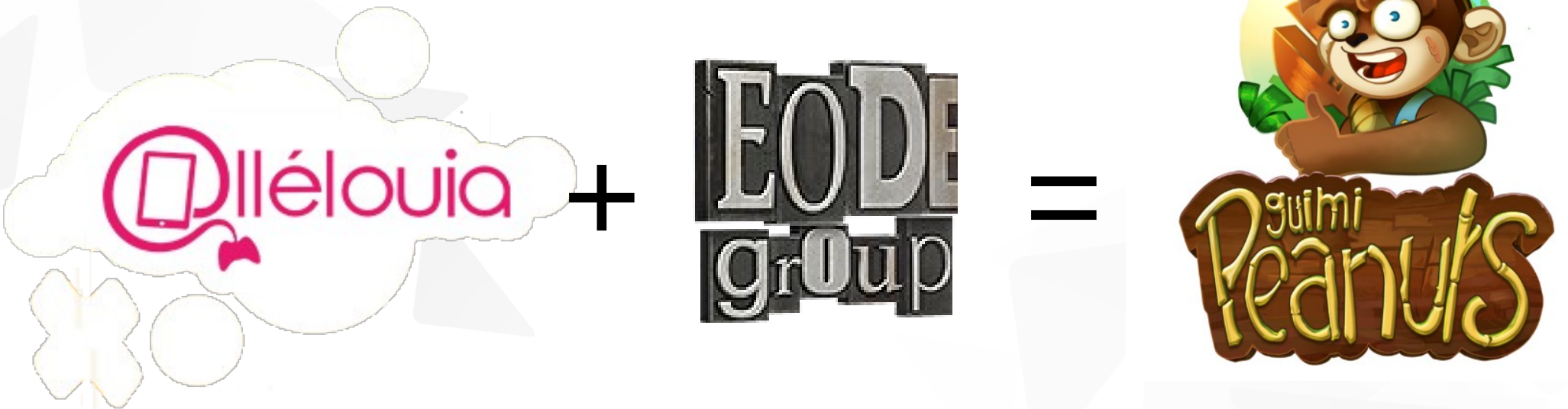
“Le jeu au service de vos enjeux”

- ▼ Une agence de communication
Depuis 2015
- ▼ Spécialiste de la gamification
et des nouvelles
- ▼ Créateur de concepts



Présentation de l'entreprise

“Ne joue plus pour des cacahuètes”



Contexte du projet

Contexte du projet

- Côté Utilisateur: Le chiffre d'affaires de jeux mobile a dépassé celui de jeux sur PC

Mature Markets Continue to Grow | Newzoo Releases New Estimates



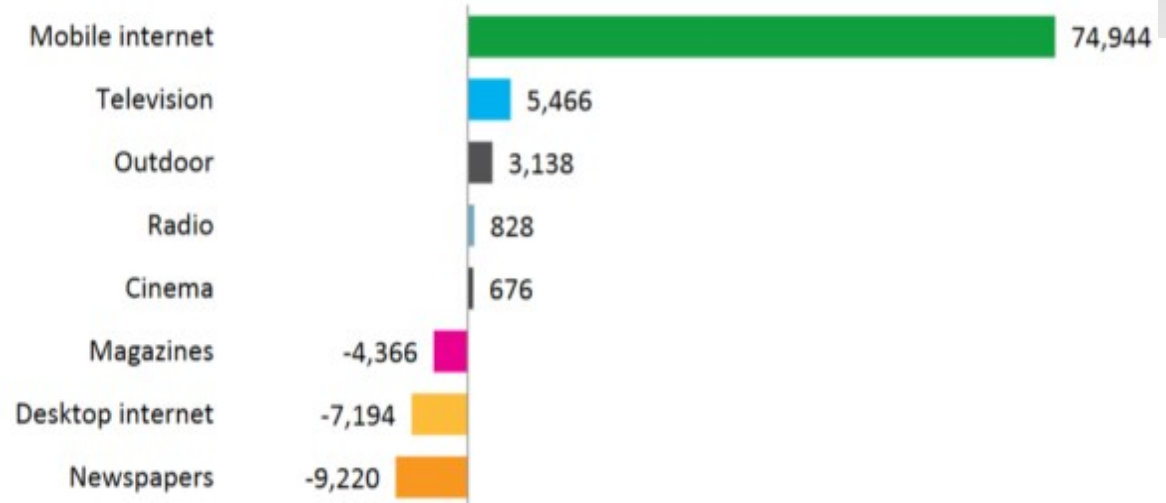
Sources Newzoo

Contexte du projet

▼ Côté Annonceur:

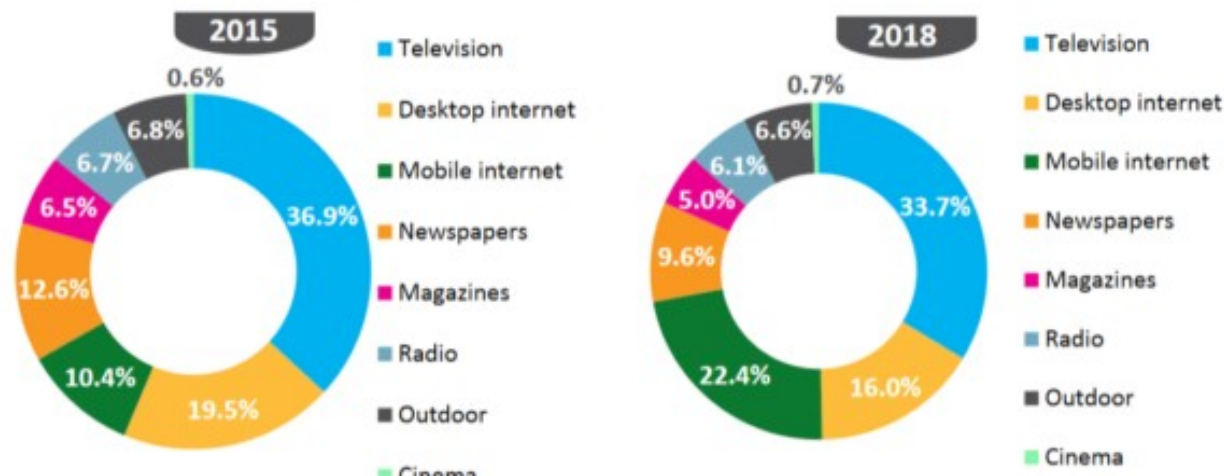
La publicité sur mobile augmente au détriment des autres plateformes

Contribution to global growth in adspend by medium 2015-2018 (US\$ million)



Source: Zenith

Share of global adspend by medium (%)



Sources Zéphir

Contexte du projet

▼ L'enjeu

- Aucun service de fidélité autour du jeu
- Lier les joueurs aux annonceurs par un service de fidélité

▼ Capital

- Un business plan autour des annonceurs.

▼ Objectif

- Favaoriser l'engagement des utilisateurs
- Récompenser les utilisateurs
- Faire profiter de notre communauté
- Enrichir la visibilité des entreprises

Contexte du projet

▼ Acteurs du projet

▼ Contrainte fonctionnelle

- ▼ - Intégration dans l'appli
- ▼ - Interface simple et claire
- ▼ - Multi device
- ▼ - Label PEGI 3



▼ Existant:

- Inscription
- Ajout de jeux
- Magasin
- Synchronisation Google Play

▼ Contrainte technique

- ▼ - Framework Brahms
- ▼ - Backbone et Underscore
- ▼ - Github
- ▼ - Hachage Sha1 Salé

Contexte du projet

▼ Spécification fonctionnelle pour le module portefeuille

- Accéder aux portefeuilles de l'application (U 2);
- Acheter des coupons (U 3);
- Activer des coupons (U 4);
- Voir le détail de l'offre (U 6);
- Voir la durée de l'offre (U 7);
- Consulter sa liste de coupons (U 10);
- Valider un coupon (V).

Analyse

Analyse

▼ Identification des acteurs:



▼ Utilisateur: Acteur primordial, il achète des coupons



▼ Annonceur: Acteur monétaire, il propose des coupons via des offres



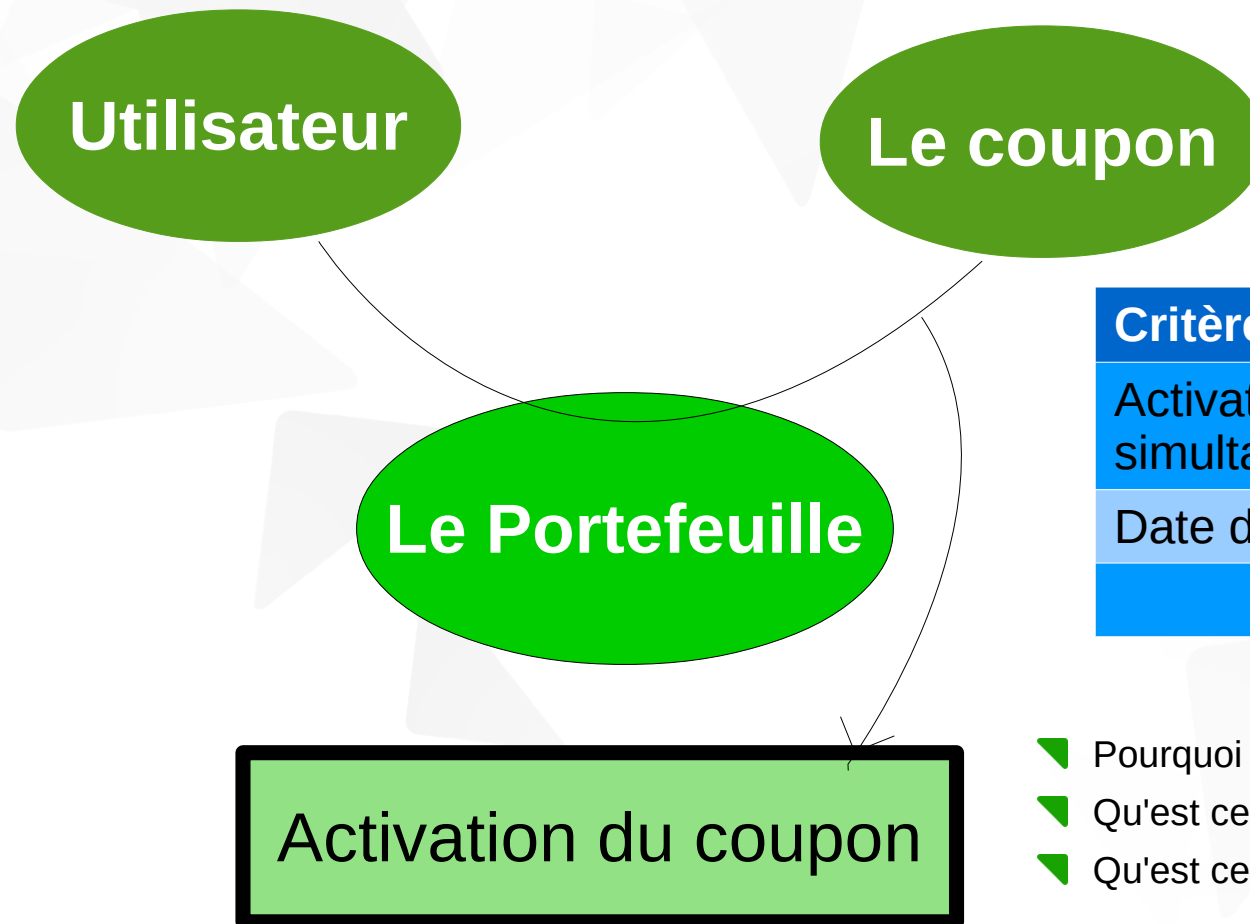
▼ Vendeur: Employé de l'annonceur, il valide le coupon



▼ Modérateur: Il valide les offres que les annonceurs posent

Analyse

▼ Analyse fonctionnelle : Activer un coupon

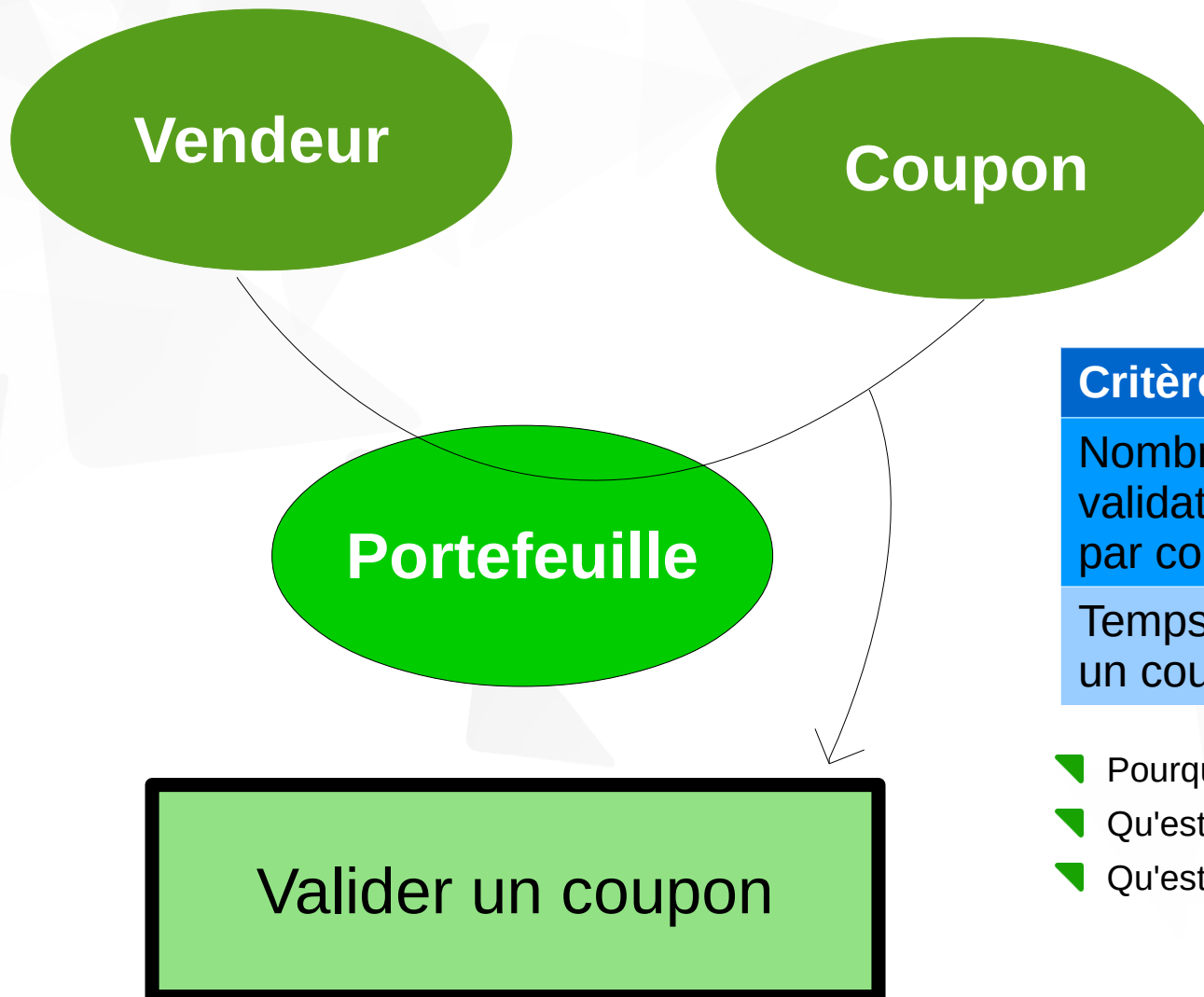


Critère	Valeurs
Activations simultanés	1 à la fois
Date de validité	jj/mm/aaaa

- ▼ Pourquoi le produit existetil ?
- ▼ Qu'est ce qui pourrait faire évoluer le besoin ?
- ▼ Qu'est ce qui pourrait faire disparaître le besoin ?

Analyse

▼ Analyse fonctionnelle : Activer un coupon

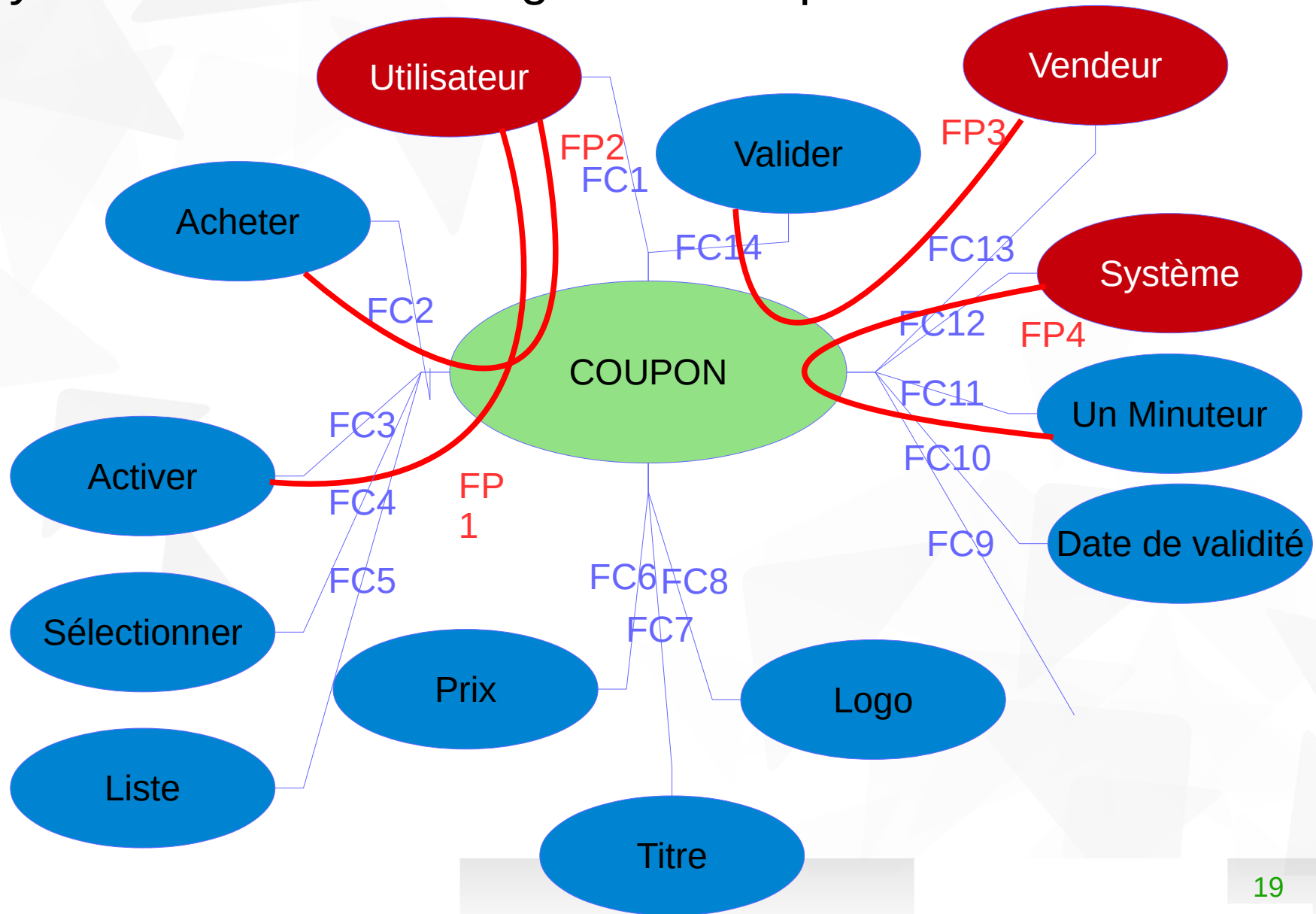


Critère	Valeurs
Nombre de validations par coupons	1
Temps pour valider un coupon	>6 min & < 30 min

- ▼ Pourquoi le produit existetil ?
- ▼ Qu'est ce qui pourrait faire évoluer le besoin ?
- ▼ Qu'est ce qui pourrait faire disparaître le besoin ?

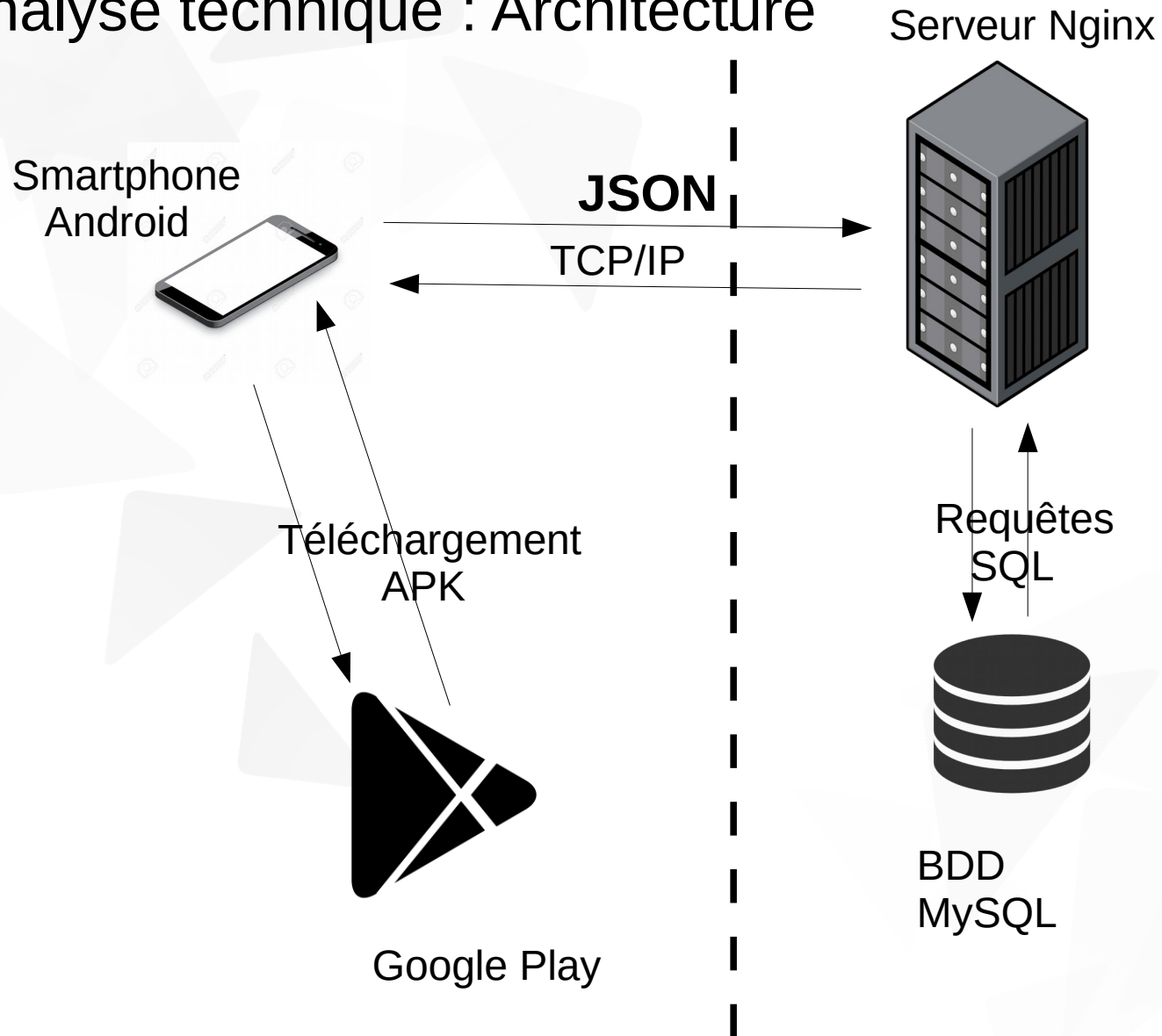
Analyse

▼ Analyse fonctionnelle : Diagramme en pieuvre



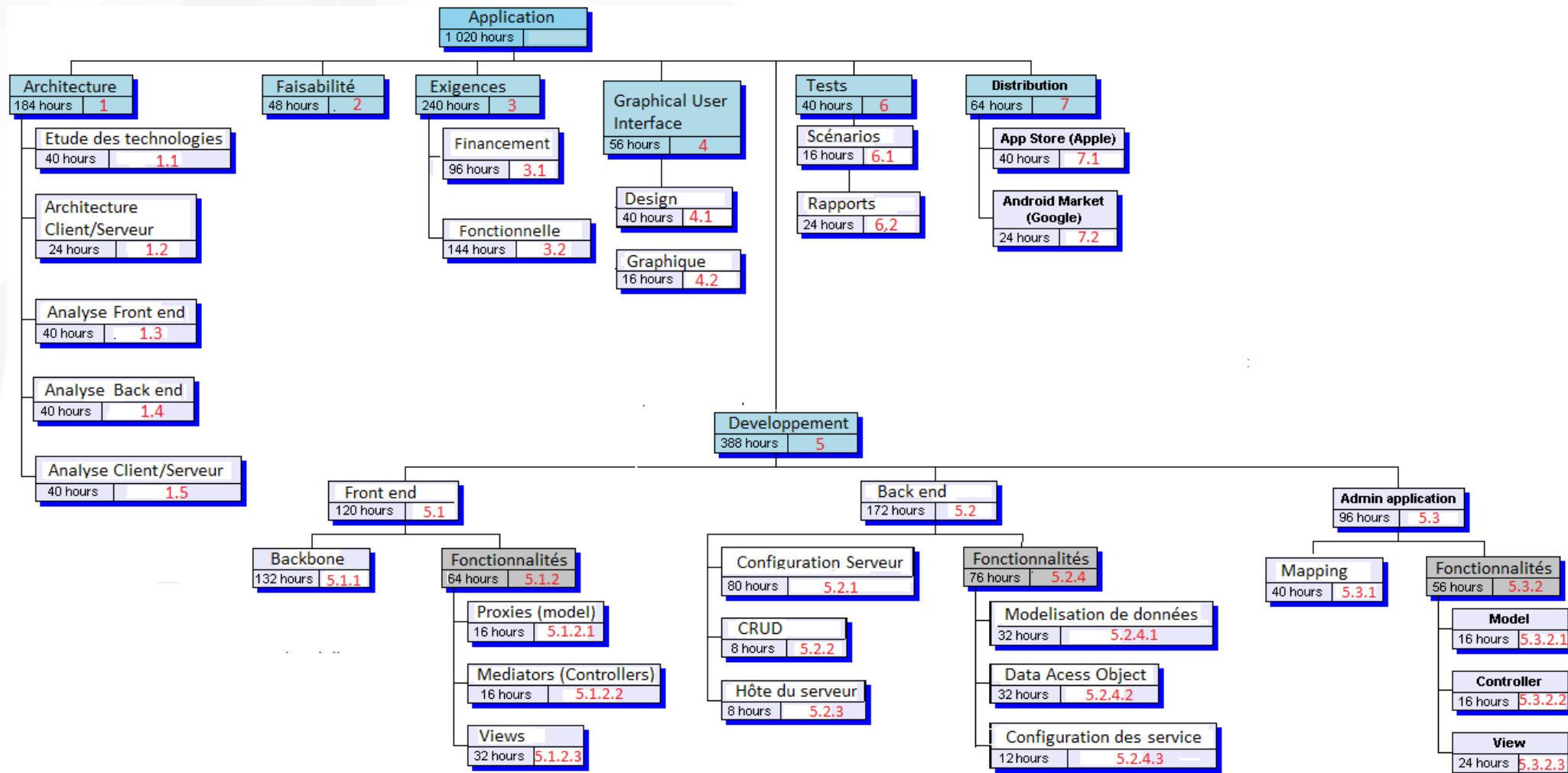
Analyse

▼ Analyse technique : Architecture



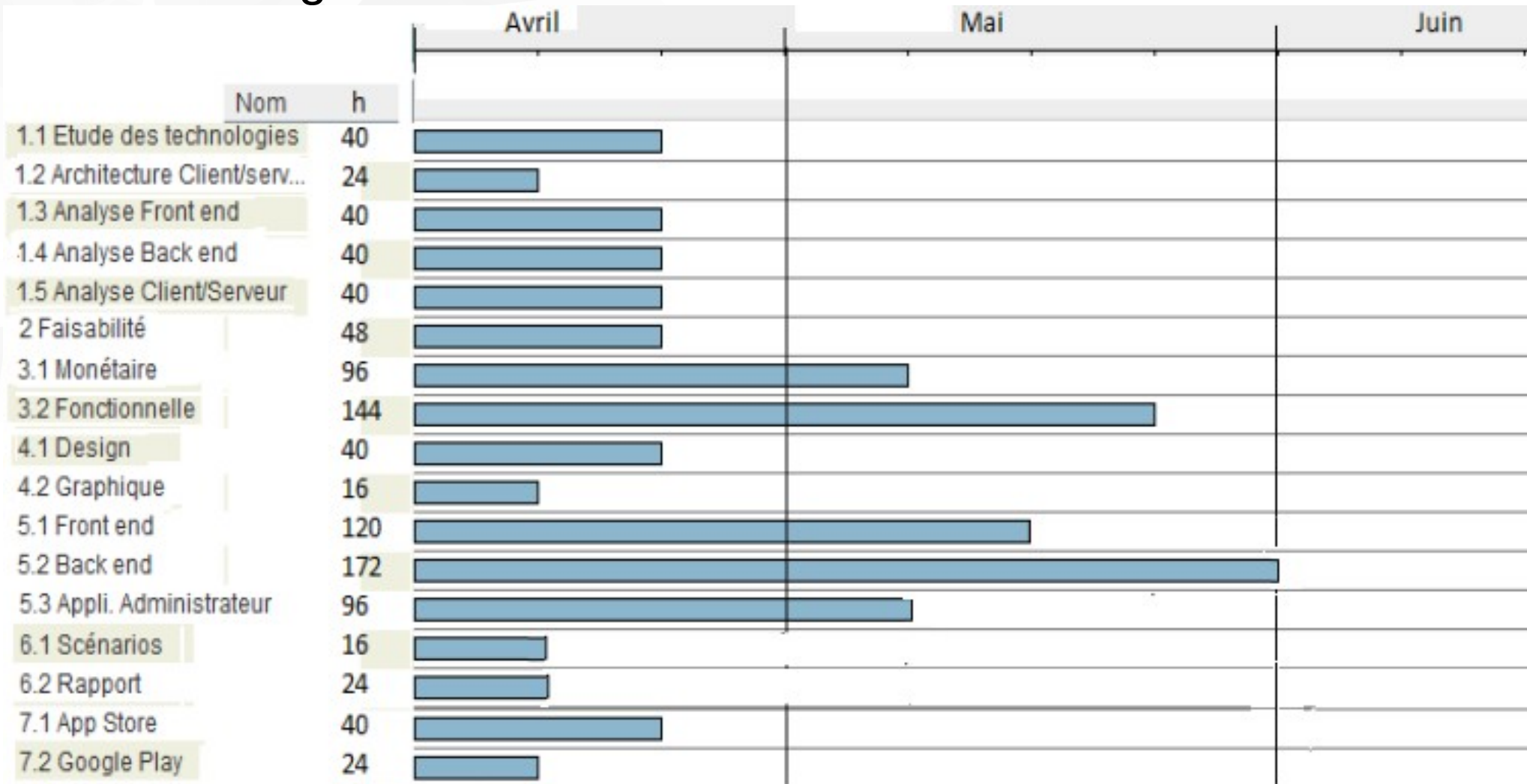
Analyse

▼ WBS



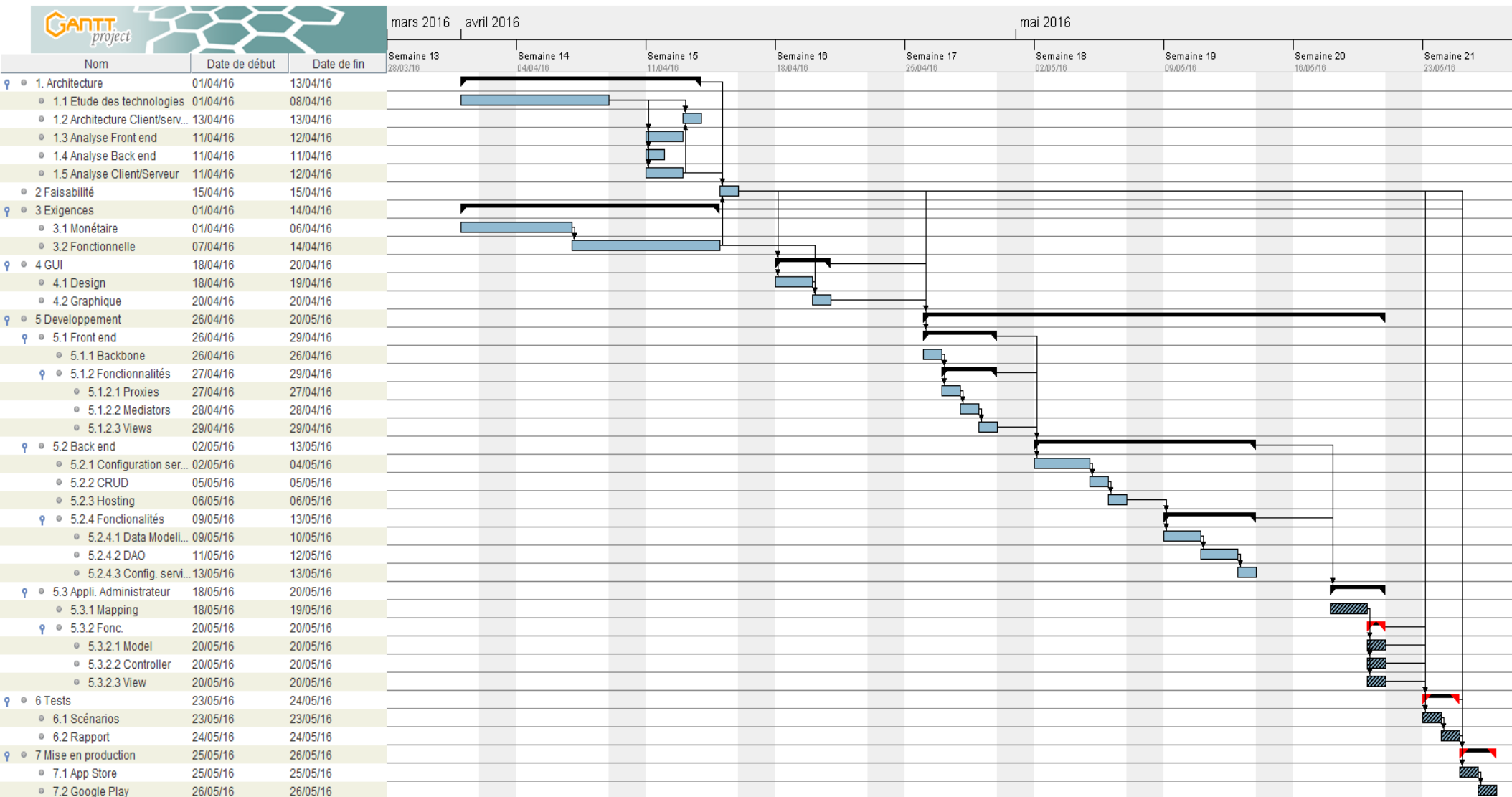
Développement

▼ Planning



Analyse

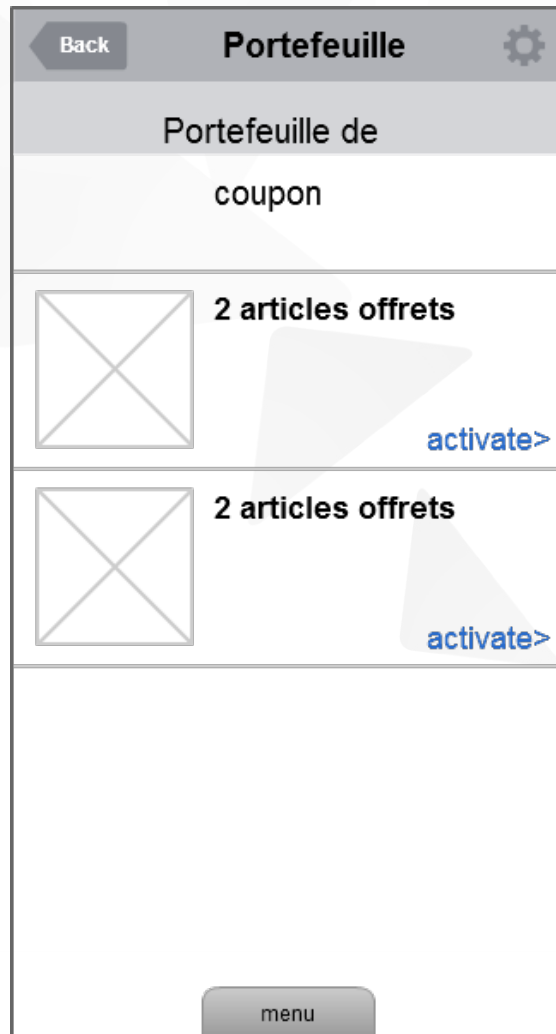
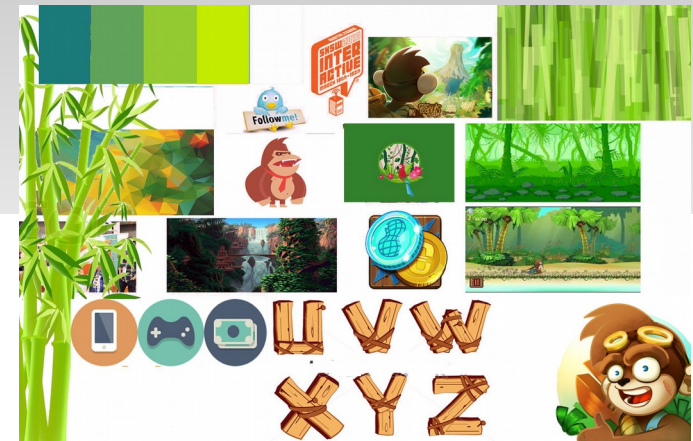
▼ GANTT



Analyse

C01

Maquettes



Développement

Développement

▼ Hébergement:

Hébergement sur le cloud.

- Cloud ou serveur dédié?
- Pourquoi ? Docker ?



VS



Développement

▼ Serveur:

Choix de la technologie.

-Apache ou Nginx ?

-Pourquoi ?



VS

NGINX

Développement

▼ Nginx:

```
1 # /etc/nginx/conf.d/mywebsite.conf
2 server {
3
4     listen      80;
5     server_name dev.mywebsite.com;
6     root        /var/www/mywebsite;
7     index index.php;
8
9     access_log  /var/www/mywebsite/logs/access.log;
10    error_log   /var/www/mywebsite/logs/error.log;
11
12 }
```

▼ Apache:

```
# Apache doit écouter sur le port 80
Listen 80

# Toutes les adresses IP doivent répondre aux requêtes sur les
# serveurs virtuels
NameVirtualHost *:80

<VirtualHost *:80>
    DocumentRoot /www/example.com
    ServerName www.example1.com

    # Autres directives ici
</VirtualHost>

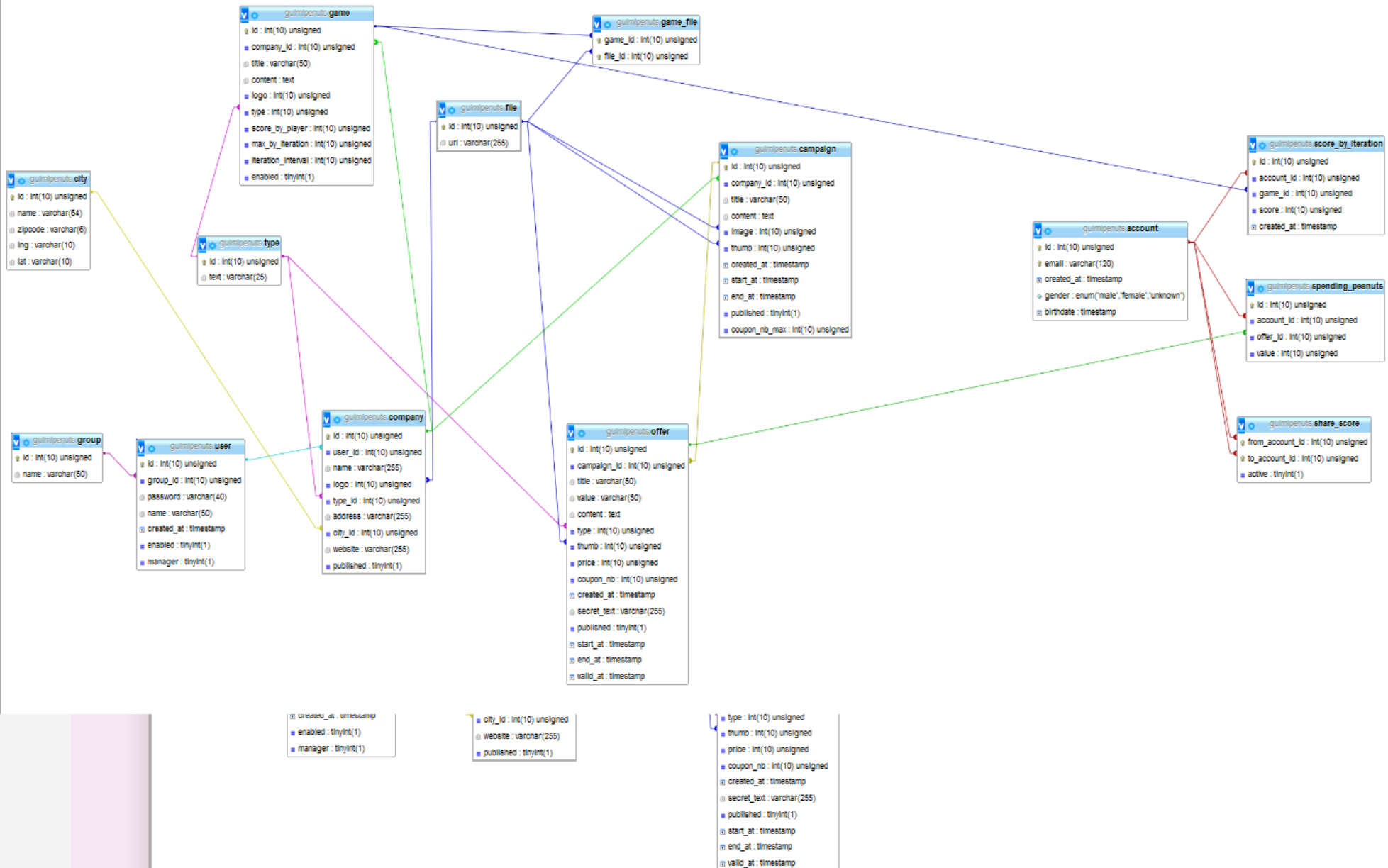
<VirtualHost *:80>
    DocumentRoot /www/example.org
    ServerName www.example2.org

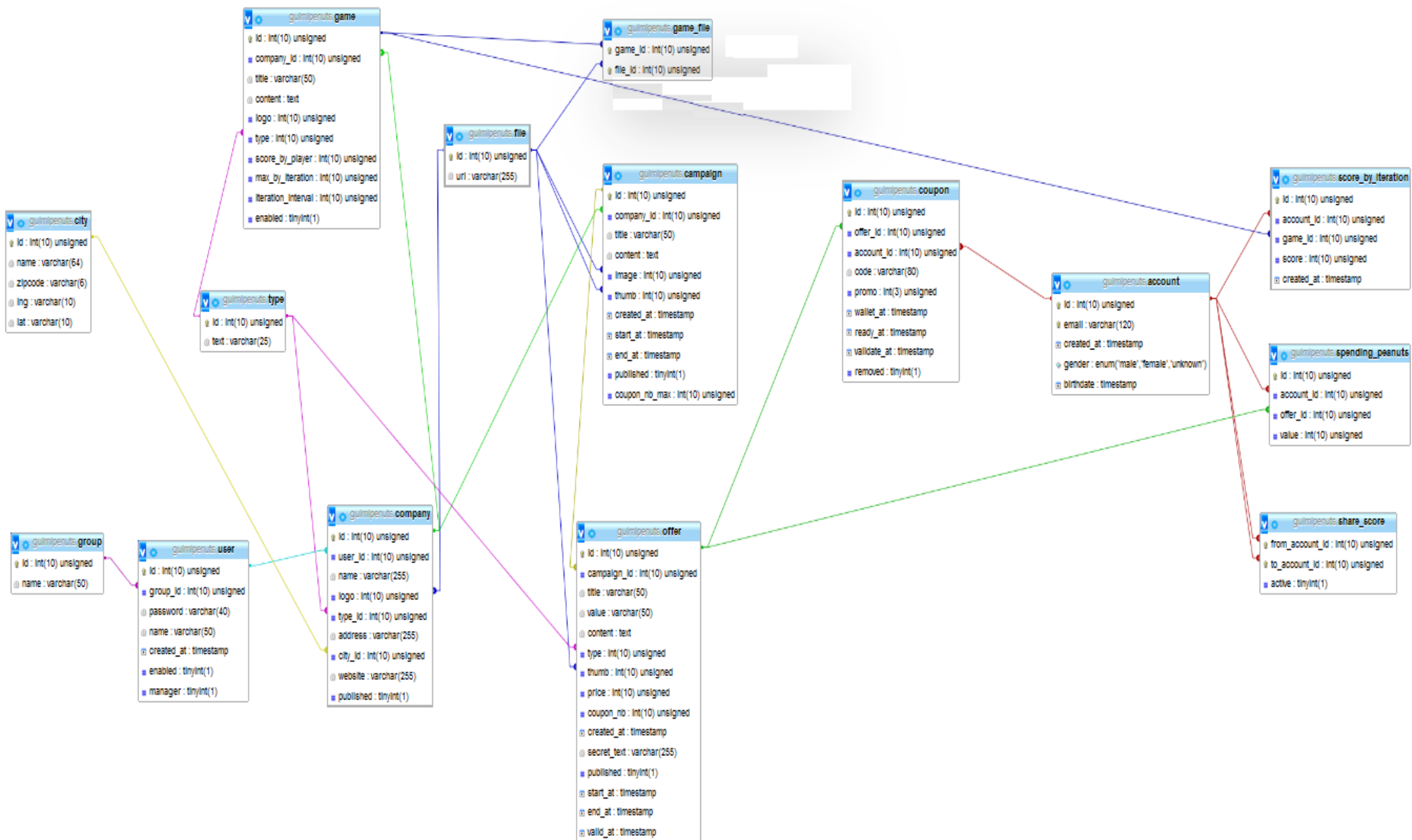
    # Autres directives ici
</VirtualHost>
```

```
service apache2 stop || service httpd stop
service nginx start
```

Développement

▼ Dump et ajout de la table coupon





Developpement

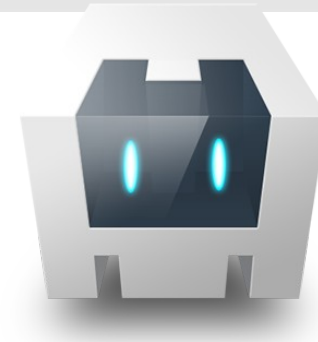
▼ Projet Hybride

▼ Widget:

- phonegap-plugin-barcodescanner

▼ Voie de developpement:

- Flux multi-travail (CLI)

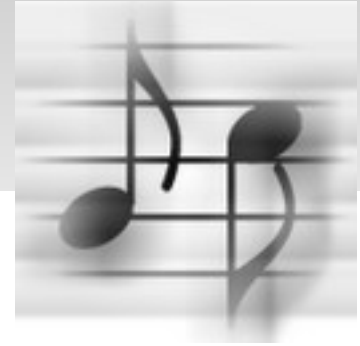


Developpement

▼ Language:

Coté serveur:
PHP
NGINX

Coté Client:
Javascript
Brahms
XML

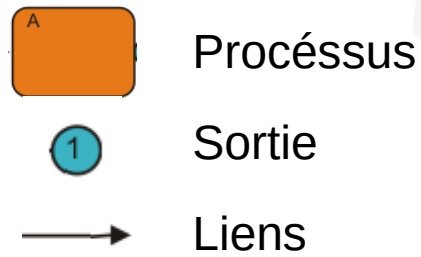
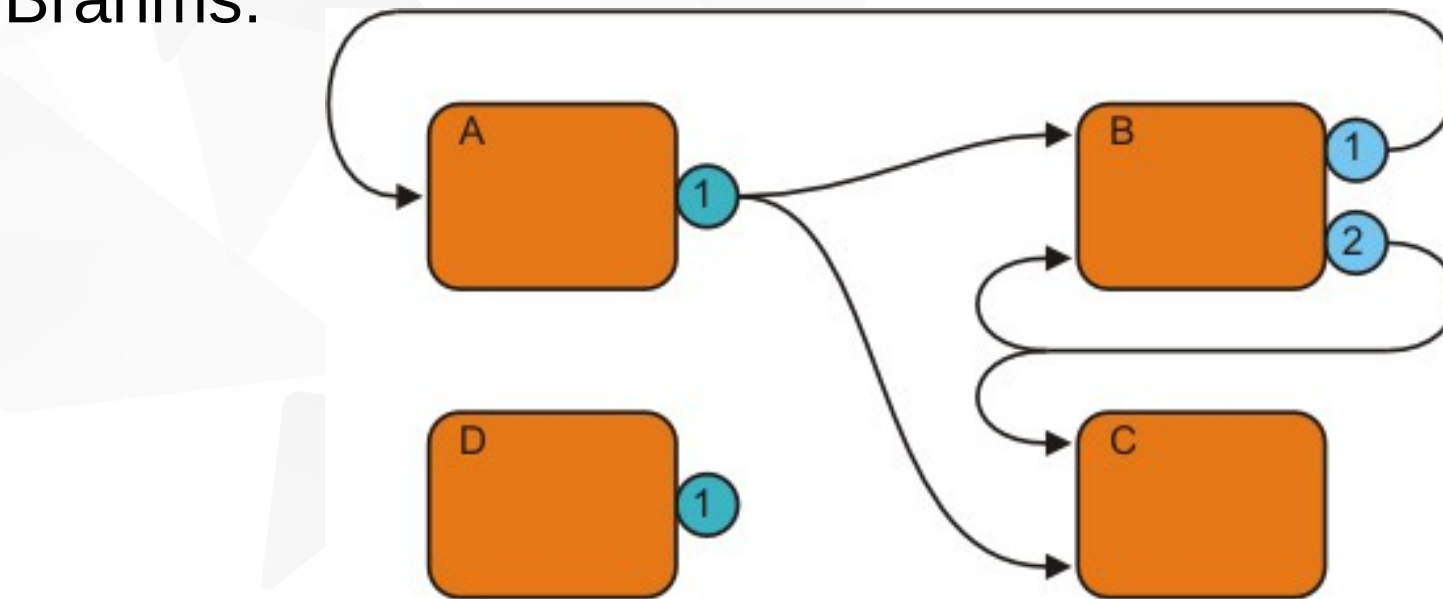


▼ Pourquoi Brahms ?

- Open-Source
- Enregistrement de logs événementiels
- Construit sur SystemLM
- Stable
- Extensible
- Plugin efficace.

Developpement

▼ Framework open-source Brahms:



Les règles de cette connectivité sont assez standard : chaque processus prend zéro ou plusieurs entrées , génère zéro ou plusieurs sorties , et chaque sortie de processus peuvent être liés à zéro ou plusieurs entrées de processus .

Developpement

▼ Plugins Brahms:

- Barcode.js
- Camera.js
- Email.js
- File.js
- FileTransfert.js
- Geolocalisation.js
- Keyboard.js
- Navigator.js

▼ Controllers:

▼ main.js:

1. Fonction pour chercher les points du compte = `initPeanuts`
2. Fonction d'initialisation de la liste des coupons de l'utilisateur = `initList`
3. Fonction d'affichage d'un coupon = `printList`

▼ coupon.js:

1. Fonction d'activation d'un coupon
2. Fonction de validation d'un coupon
3. Initialisation du timer
4. Appel du plugin Barcode de Brahms

Developpement

▼ Views:

- main.tpl : Apelle main.js pour afficher la liste des coupons.
- empty.tpl
- item.tpl
- Plusieurs templates de front office pour les coupons:
 - 1.closed.tpl
 - 2.layout.tpl
 - 3.notFound.tpl
 - 4.ready.tpl
 - 5.waiting.tpl

Developpement

▼ Model:

API Keyword :

```
115 'actions' : // action list
116 {
117   'public' : // public actions
118   [
119     'offer_list', // get a list of valid offers
120     'game_list', // get a list of valid games
121     'type_list', // get a list of types
122     'ping' // simple ajax ping
123   ],
124   'game' : // game action
125   [
126     'add_score', // add a score for player
127     'synchro' // get timestamp diff
128   ],
129   'account' : // game action
130   [
131     'get_peanuts', // get peanuts for a user
132     'coupon_list', // get coupons for a user
133     'select_offer', // add offer to wallet
134     'flash_offer' // buy coupon
135   ]
136 }
```

API Guimi Peanut

```
// buy coupon
$req = "UPDATE `coupon` ".
      "SET `ready_at` = ':time:' ".
      "WHERE `code` = ':coupon:'";

db_query($link, $req, [
  ':coupon:' => $variables[$params['API']]['id'],
  ':time:' => date('Y-m-d H:i:s', $time)
```

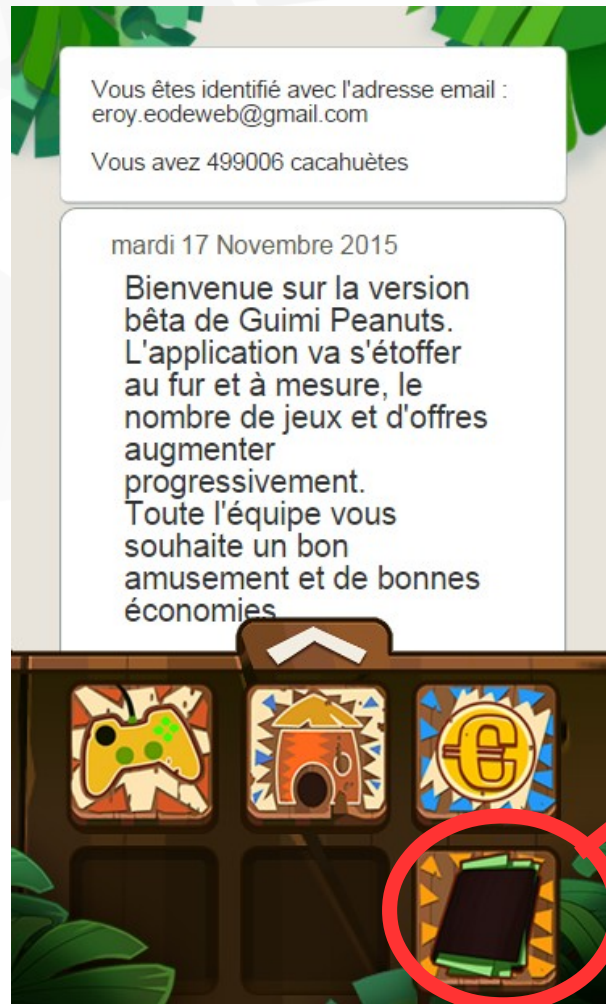
Developpement

▼ Déploiement

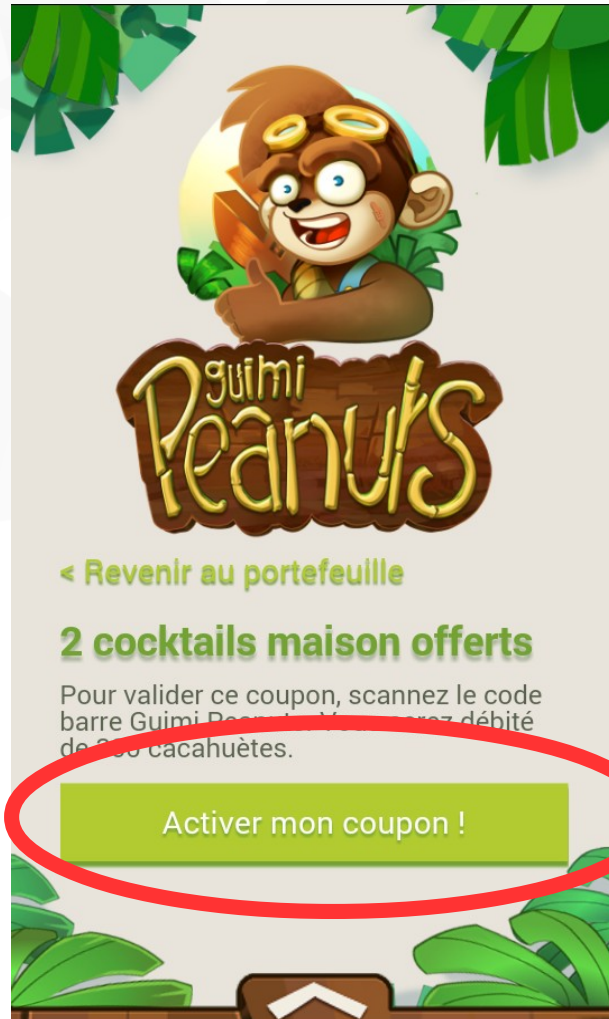
- Modifier la version
- Builder APK
- Creation signature
- Déploiement APK sur Google Play

Interface de l'application

Interface de l'application



Interface de l'application



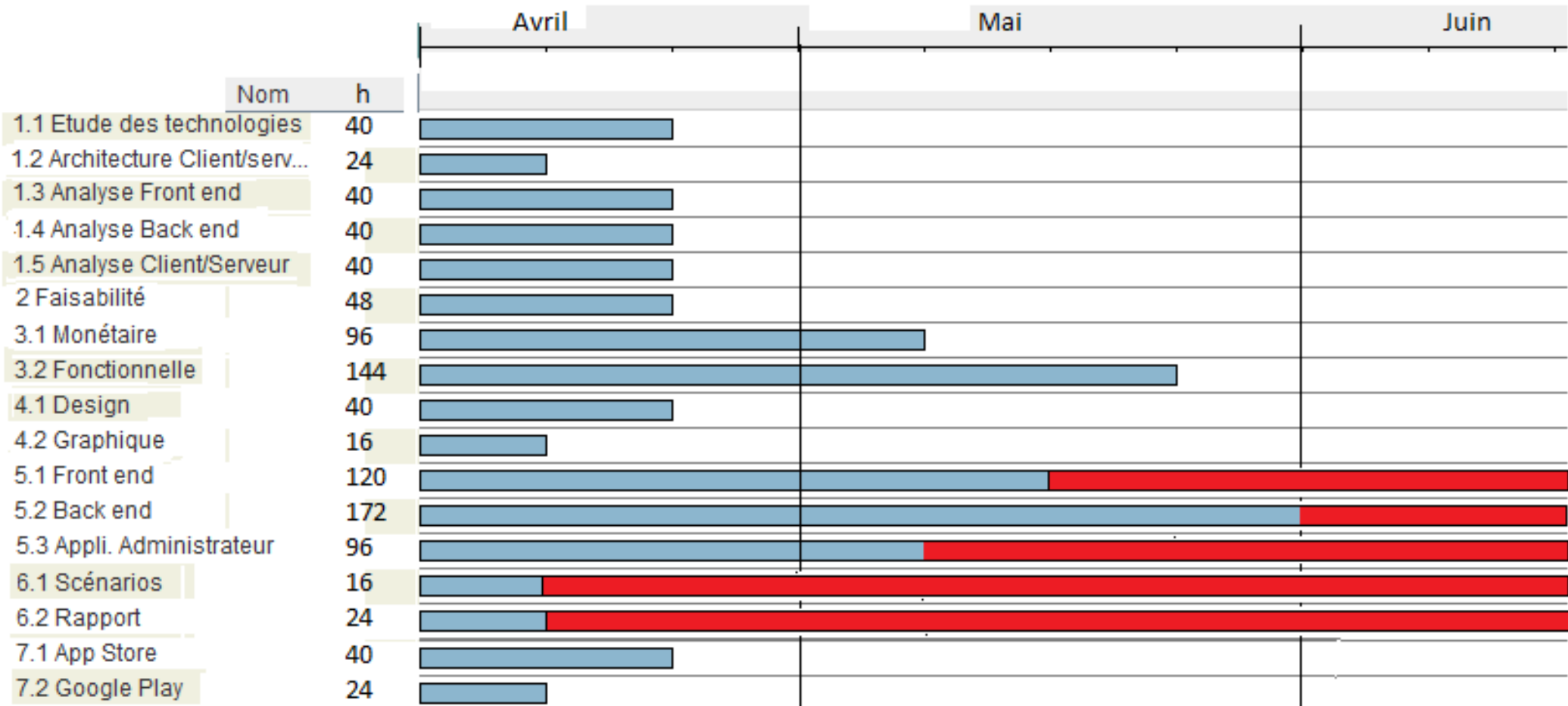
Interface de l'application

- ▼ Video de présentation

Synthèse et conclusion

Synthese et conclusion

▼ Planning réel



Synthese et conclusion

▼ Fonctionnalités réalisés:

- Cumuler des points relatifs a son activité sur d'autres applications (U 1);
- Accéder aux portefeuille de l'application (U 2);
- Acheter des coupons (U 3);
- Activer des coupons (U 4);
- Lister ses applications préférées (U 5);
- Voir le détail de l'offre (U 6);
- Voir la durée de l'offre (U 7);
- Voir la localisation de l'offre (U 8);
- Si une offre est non conforme, avoir un bouton de fin de l'offre si stock épuisé (U 9);
- Consulter sa liste de coupons (U 10) ;
- Sélectionner un bon (U 11) ;
- Consulter ses points (U 13).
- Enregistrer une transaction (S1);
- Vérifier la validité d'un coupon (S2);
- Démarrer le minuteur d'un coupon (S3);
- Valider un coupon (V).



Réalisé



Non Réalisé

Synthese et conclusion

▼ Conclusion:

- Nouvelles compétences
- Expérience humaine



Merci ...

- ▼ ... À l'IMIE et ses formateurs
- ... À vous pour votre attention



All text and image content in this document is licensed under the [Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 License](#) (unless otherwise specified). "LibreOffice" and "The Document Foundation" are registered trademarks. Their respective logos and icons are subject to international copyright laws. The use of these therefore is subject to the [trademark policy](#).