


REPORT ABADIR

Projet application mobile

Nolwenn Le Padellec
Nicolas Serain
Ilyace Regaibi
Nicola Bonaccorso

SOMMAIRE

- 
- A decorative element consisting of two thin, parallel vertical orange lines on the left side of the page.
1. Agilité
 2. Cordova
 3. Gamification
 4. Les stories
 5. Les problèmes
 6. Les retrospectives

AGILITÉ

Définition générale de la méthode agile :

L'agilité est une méthode qui implique plus le client que les méthodes dites traditionnelles de pilotage, de gestion et réalisation de projet. Cette méthode permet une plus grande réactivité aux demandes du client.

Notre définition de l'agilité :

Pour nous l'agilité est une méthode de travail qui nous permet de mieux nous organiser pour la répartition des tâches et pour la gestion des temps. En effet grâce à elle nous avons une meilleure vision sur les objectifs à réaliser quotidiennement pour qu'au final le projet soit complet et opérationnel à la livraison. L'agilité nous permet également de mieux appréhender les différentes situations que l'on peut rencontrer lors d'un projet et faire face aux imprévus de manière structurée et organisée.

Nolwenn :

Avec l'agilité nous pouvons travailler de manière plus organisée et avec une meilleure vision des tâches à réaliser tout au long du projet. Grâce à cette méthode de travail les imprévus ne deviennent plus insurmontables car nous savons comment réagir face à eux, notamment en réfléchissant quels sont les priorités du projet jour par jour jusqu'à la livraison.

Nicola :

Grâce à la méthode agile le travail en équipe est optimisé. Chaque jour un bilan est fait pour savoir où chaque membre du groupe en est et quels ont été les problèmes rencontrés.

Cela permet d'avancer et de juger si l'on abandonne une tâche pour la remplacer ou vérifier qu'il n'y a pas d'autre tâche que l'on peut effectuer lorsque l'on est bloqué par exemple. C'est une méthode d'organisation très intéressante dès lors que l'on travaille en équipe, cela facilite la communication dans l'équipe avec les points dans la journée.

Ilyse :

Permet de travailler rapidement et efficacement. Elle permet de relever les problèmes assez tôt dans le projet pour pouvoir y remédier. Concernant l'équipe elle permet une bonne répartition des tâches et de faire face à un imprévu tel que l'absence d'une personne. La méthode agile est un bon allié des débuts rapides et des projets sur le court terme.

Nicolas :

La méthode agile permet d'avancer et de s'orienter efficacement durant la vie du projet. Elle coordonne l'équipe, pointe les problèmes quand ils arrivent, et permet d'y remédier rapidement. L'agilité permet aussi un meilleur suivi, que ce soit du client ou de l'équipe de développement.

AGILITÉ

Et si nous prenions un exemple concret ?

Dans l'agilité il ya plusieurs rôles bien définis qui permette le bon déroulement du projet. Nous pourrions comparer le chef de projet à un chien. Plus précisément à un chien de berger, celui qui veille à ce que le troupeau ne se détourne pas de son objectif/ de sa route. Le chien de berger ne fait pas qu'être ferme envers son troupeau. Tout comme le chef de projet, il sait encourager son troupeau/équipe. Au final ceci permet à son troupeau d'être autonome tout au long de la route/projet.

Le chien de berger / le chef de projet peut parfois être diverti / dévié / perturbé de ses fonctions via des éléments extérieurs. Prenons pour exemple une balle de tennis qui se trouve sur le chemin alors que le chien est en train de guider le troupeau. Cet élément peut perturber l'attention du chien sur le troupeau et donc baisser l'efficacité du travail du chien.



CORDOVA

Cordova est un framework open-source développé par la Fondation Apache. Il permet de créer des applications pour différentes plateformes (Android, Firefox OS, iOS, Ubuntu, Windows 8...) en HTML, CSS et JavaScript.

Qu'est ce qu'on en pense ?

Cordova est un framework facile d'accès, même pour les novices en matière de code, avec une documentation plutôt complète et claire. De nombreux plugins sont disponibles ce qui permet de faire des applications intéressantes et enrichies avec de nombreuses fonctionnalités.

Nolwenn :

La prise en main de Cordova est facile même pour un débutant car la documentation est assez claire et complète. Si on veut créer une première application mobile c'est pratique.

Nicola :

Je n'avais jamais créé d'application mobile avant cela, je trouve le framework très intéressant de par sa facilité de prise en main avant tout mais aussi par sa complexité il offre un grand nombre de plugin. Grâce à cela l'outil cordova nous permet d'appréhender plus facilement la création d'une première application mobile.

Nicolas :

Cordova est un outil pratique et complet pour le développement mobile. Développer du code pour deux plateformes est un gain de temps considérable.

Ilyaçe :

Cordova permet de développer sur plusieurs plateformes en même temps, ce qui est un avantage considérable. La documentation est plutôt bien faite, et l'installation des plugins est simple.

GAMIFICATION

Les points :

- système de points -> lorsque l'utilisateur répond correctement il gagne des points -> augmente de niveau
- Si il répond bon deux fois d'affilée on lui double les points
- Jauge de progression de point (couleurs)

Les niveaux :

- palier de points qui correspond à un certain niveau
- 10 niveaux au début
- tu commences niveau 1
- présent sur page d'accueil et profil

Les récompenses :

- Une fois atteint un niveau il peut gagner des bons
- Badges en fonction des combos / de la vitesse de réponse / de nombre d'essai

Les Classements :

- Classement total des joueurs
- Classement des association
- Classement des joueurs dans les associations
- Top des meilleurs joueurs

La Progression :

- Animation javascript quand il gagne des niveaux et des points.
- Les questions se compliquent en fonction du niveau.

Feedback :

- Partie assez courte pour garder l'utilisateur sur l'application et lui faire perdre "la notion du temps".
Si les parties sont trop longue le joueur peut se lasser.
- Affichage d'astuce pendant les temps de chargement pour garder l'utilisateur dans un apprentissage constant.
- Pop up pour noter l'application sur les différents stores.

GAMIFICATION

Progressif :

Le niveau de base est moyen mais l'utilisateur peut choisir s'il veut une question facile / moyenne / difficile. Les récompenses varient en fonction de la difficulté choisie.

Les quêtes et défis :

- Les bonnes réponses donnent des points qui serviront de devises.
- Des quêtes journalières pour pousser l'utilisateur à revenir.
- Des défis à réaliser sur le long terme

Les réalisations et les badges :

- Badge de position en fonction de ton classement dans l'association
- Badge en fonction des défis réaliser et terminer
- Badge en fonction du niveau du joueur (profil personnel)

Les marchandises :

- Le joueur peut gagner de la monnaie virtuelle (schmil) lorsqu'il gagne des niveaux. Il peut la dépenser dans le shop.
- Argent provenant des achats intégrés de l'application sont en partie reversés à l'association choisie au début.
- Pouvoir personnaliser son avatar grâce à des achats dans le "shop".

Les dons :

Envoyer un cadeau au hasard à des amis (indices / points / bonus de temps).

L'avatar :

- Donner un avatar par défaut au début
- Donner la possibilité de choisir son avatar par
 - > Upload photo
 - > Prendre Photo
 - > Personnaliser l'avatar
- Resize photo
- Avatar animé
- Afficher l'avatar avec l'association en "ruban" en dessous
- Avatar présent lors de la page d'accueil / Les conversations

GAMIFICATION

Le graph social:

- Système de Parrainage dans le jeu et sur les réseaux sociaux pour que les gens aient envie d'y jouer
- Défier ses amis
- Chat interne au jeu pour que les utilisateurs puissent discuter entre eux dans les associations et chat global / Modérateur /
- Envoyer un cadeau au hasard à des amis (indices / points / bonus de temps)
- Duel entre deux joueurs d'association différente pour remporter des points pour les associations une fois par week-end.

Scaffolding :

- Première fois que le joueur se connecte on propose au joueur de compléter son profil une fois cela fait il peut commencer à jouer.
- Lors de la première partie une rapide explication des règles lui sera proposée.
- A chaque début de partie où les règles changes par exemple selon le mode de jeux sélectionné on accompagne le joueur et on lui explique comment procéder pour les futurs niveaux du même type
- Sur les écrans de chargement on proposera aux joueurs des astuces aléatoires pour le garder dans un apprentissage constant

Hasard :

- Bonus quotidien offert au hasard (parmis une liste prédéfinis selon le niveau du joueur), sur le principe d'une roulette qu'on actionne avec un bouton comme une loterie.
- Un cadeau est offert le jour de l'anniversaire du joueur (des vies un bonus de temps etc).
- Une à deux fois par jour une pop up apparaît on ne peut l'utiliser que une/deux fois maximum par jour si on est connecté à une heure donnée, cela permettra d'obtenir des indices ou une vie supplémentaire pour compléter un niveau difficile ou que le joueur n'arrive pas à terminer.
- On lui propose également d'envoyer un cadeau au hasard à un de ses amis par jours. Le joueur ne peut sélectionner ce qu'il envoie.

Immersion :

- La status bar sera cachée pendant que le joueur fait des parties et complète des schmilblicks en mode paysage et portrait, elle n'apparaît que lorsque l'on accède à son profil.
- Le niveau de la batterie seul sera affiché pour que le téléphone ne coupe pas en plein milieu d'une partie multijoueur par exemple.
- Le design sera épuré pour éviter de surcharger le joueur d'information. Les couleurs seront attractives mais pas agressifs (on évite les couleurs flashes et on mise plus sur des couleurs plats).

GAMIFICATION

Le graph social:

- Possibilité de demander de l'aide à des "mentors" qui ont atteint le niveau maximum du jeu et sont donc plus expérimentés qu'un débutant une fois par jour sur un niveau bloquant par exemple.
- Certaines parties spéciales permettent à tous les joueurs inscrits de participer, sous forme de tournoi.
- Un joueur ayant commencé une partie classique peut revenir sur la partie en cours même si il quitte l'application.

**THE SECRET, DEAR FRIENDS, IS
GAMIFICATION!**

LES STORIES

SPLASHSCREEN

Mettre en place un écran de lancement

AS A : Henry, 28 ans, toujours à la recherche de nouveaux jeux originaux.

I WANT : Un splashscreen personnalisé pour le jeu.

SO THAT : Le lancement du jeu est indiqué au joueur.

CONTACT

L'utilisateur peut inviter ses contacts à jouer

AS A : Marie 23 ans, aime partager ses jeux avec ses amis.

I WANT : Inviter des gens au jeu

SO THAT : Je peux jouer avec mes amis

On suggère d'afficher la liste des amis dans le profil du joueur.

CAMERA

L'utilisateur peut proposer ses propres images/photos à faire découvrir

AS A : Bruno, 30 ans passionné de photographie et de jeux à énigme.

I WANT : Prendre une photo pour créer mon propre mon défi

SO THAT : Je peux participer à l'évolution du jeu en laissant place à ma créativité.

GEOLOCALISATION

Afficher mon lieu / Pays d'où je joue

AS A : Jonathan, 35 ans, joueur nocturne en cas d'insomnie.

I WANT : Me Positionner par rapport aux autres joueurs dans le monde.

SO THAT : Je peux jouer avec les gens du monde entier à n'importe quelle heure et voir le score des autres joueurs par rapport à leur pays.

STATUS BAR

Suppression de la status bar

AS A : TOM, 32 ans, Joueur soucieux du détails, joue toute la journée.

I WANT : Cacher la barre des status quand je joue.

SO THAT : Je Joue en toute tranquillité avec une meilleure visibilité et un meilleur confort.

LES STORIES

DEVICE ORIENTATION

L'utilisateur peut jouer partout où il veut

AS A : Chloé, 25 ans, Jeune femme implantée dans la vie active et souvent dans les transports.

I WANT : L'écran doit être libéré de toutes informations inutiles en mode paysage pour une meilleure expérience de jeu.

SO THAT : Jouer confortablement partout où je veux. Je peux jouer plus longtemps même dans les transports bondés.

KILLER FEATURE

fond sonore d'ambiance

AS A : Nicolas, 25 ans, fan de musique de jeux vidéos.

I WANT : Je veux jouer avec une musique d'ambiance.

SO THAT : Je peux vraiment m'impregner de l'univers du schmilblick avec de la musique en fond.

STORAGE

Adapter l'application aux joueurs

AS A : Jonathan, 35 ans, Joueur nocturne en cas d'insomnie.

I WANT : Régler le mode de jeu en fonction de si je joue le jour ou la nuit.

SO THAT : Mes yeux seront moins agressés lorsque je joue la nuit.

REMOTE RESSOURCE

Sauvegarde des données du joueur

AS A : Marion, 28 ans, Joueuse entre deux réunions.

I WANT : Récupérer mes données à chaque fois que je retourne sur l'application (trophée, pseudo, progression).

SO THAT : A chaque fois que je retourne sur l'application mes données ne sont pas perdus.

LES PROBLÈMES

Problèmes du jour 1 :

- Retards et absences
- Quelques problèmes avec la configuration
- Lecture de la mauvaise documentation
 - > Méconnaissance de Ionic 2 / Angular 2

Problèmes du jour 2 :

- Refresh de l'application ne fonctionne pas bien. Obliger de revenir sur la home et revenir sur l'application pour que le refresh se fasse.
-
- Simulateur ne fonctionne pas bien pour ios. On ne voyait pas les modifications, il a fallu que l'on test sur téléphone.

Problèmes du jour 3 :

- La musique d'ambiance sur l'application ne s'arrête pas lorsqu'elle est en tâche de fond
- Problème du plugin orientation
- La geolocalisation fonctionne sur browser mais pas sur device
- Perte de code avec Git



RETROSPECTIVE DU JOUR 1			
	COURT TERME	LONG TERME	A CONSERVER
IN (interne à l'équipe)	Point à 12h50 à 15h00 Demander si c'est la bonne version		Autonomie
OUT (externe à l'équipe)			

RETROSPECTIVE DU JOUR 1		
POSITIF	NÉGATIF PROBLÈMES	A NOTER
Autonome	Manque de temps Manque de ressource Perte de temps Décallage Travail individuel Manque de cohésion Parti sur la mauvaise version de ionic (sachant que c'était énoncé)	Problèmes évitables

RETROSPECTIVE DU JOUR 2			
	COURT TERME	LONG TERME	A CONSERVER
IN (interne à l'équipe)	Ne pas hésiter à communiquer avec les autres groupes		Répartition des tâches à faire 1 tâche par binôme
OUT (externe à l'équipe)			Point à 12h50 à 15h00

RETROSPECTIVE DU JOUR 2		
POSITIF	NÉGATIF PROBLÈMES	A NOTER
<p>Tout l'équipe était présente > Plus facile pour la répartition des tâches</p> <p>1 tâche par binome</p>	<p>Perte de temps sur un bug qui pouvait être vérifié ailleurs (téléphone)</p> <p>Pas assez productif : 0 plugin livré / validé</p>	<p>Perdre moins de temps sur un bug avant de demander de l'aide.</p> <p>moins de 30 min par bug</p>

RETROSPECTIVE DU JOUR 3			
	COURT TERME	LONG TERME	A CONSERVER
IN (interne à l'équipe)	<p>Priorisation des tâches par ordre d'importance et par difficulté</p> <p>Ne pas rester bloquer sur une tâche trop longue</p>		<p>Répartition des tâches à faire</p> <p>1 tâche par binôme</p> <p>Point à 12h50 à 15h00</p> <p>Priorisation des tâches en fonction de leurs difficultés</p>
OUT (externe à l'équipe)			

RETROSPECTIVE DU JOUR 3		
POSITIF	NÉGATIF PROBLÈMES	A NOTER
<p>Autonomie</p> <p>Travail en binome sur une tâche définie</p> <p>Points réguliers dans la journée</p> <p>Réussir à fournir des plugins finis</p>	<p>Problèmes de git -> perte de code</p>	<p>Revoir les priorités des tâches</p>