








**T'as parlé,  
T'assumes**

## **RAPPORT**

### **L'équipe :**

Notre équipe se nomme 5V5 PARKING composé de 5 Membres :

-  Stephen AMMERMAN
-  Baptiste PRINGUET
-  Tanguy MICHEL
-  Robin PLU
-  Cédric BEZIERS LA FOSSE

### **Application :**

**Pitch :** Pour des groupes de potes / communauté qui souhaite donner de l'enjeu à des événements de la vie de tous les jours. Notre produit de paris en tout genre bénéficie d'un nombre incalculable de catégories contrairement à la concurrence qui se spécifie en général dans un seul type de paris(ex paris sportif). Notre produit vous permettra de parier au sein de votre groupe d'ami ou au sein de la communauté de l'application(ex: kaaris vs booba / Événement nationaux)

## Stories :

- [L'utilisateur ouvre l'application pour arriver sur un Splashscreen](#)
- [L'utilisateur souhaite inviter un de ses contacts à rejoindre l'application](#)
- [L'utilisateur souhaite inviter un de ses contacts à rejoindre un paris](#)
- [En tant qu'utilisateur je souhaite ajouter/modifier ma photo de profil](#)
- [L'utilisateur peut se géolocaliser](#)
- [L'utilisateur peut enregistrer sa voix](#)
- [L'utilisateur peut consulter Analytics](#)
- [l'utilisateur peut tourner l'écran sur le splashscreen](#)

## Maquettes/wireframe



Leaderboard

Votre niveau

3

Vos points

5

Vos tweets

0

Vos badges:

B

Accueil

Mon profil

Mes notifs

Mes trophées

Leaderboard

Déconnexion

# Projet

## Blocage

| Blocages | Projet : IESA<br>MULTIMEDIA -<br>TASPARLETASSUMES | Date :<br>02/05/2019 | Equipe : 5V5 PARKING  | Nom : -Tanguy<br>-Robin  |               |
|----------|---|----------------------|---|--|---------------|
| numéro   | Critique  | Plateforme           | Problème  | Solution   | Statut à date |
| #1       | Probleme de badge sous iOS                        | ios                  | Le badge ne fonctionnait pas sous iOS mais était fonctionnel sous Android | réinstallation du badge  | Corrigé       |
| #2       | Probleme sur le microphone                        | ios                  | Le microphone ne renvoyait pas le son sous iOS                            | Modification des paramètres du téléphones pour activer le son. | Corrigé       |

## Rétrospective

| Bilan de la journée                |   |   |
|------------------------------------|---|---|
| Bien                               | mal   | A noter   |
| Microphone                         | Cable de liaison iOS dysfonctionnel                   | - Manque de billet de remerciement pour ce jour |
| Google analytics                   | Mise à jour de Xcode pendant 2h sur une machine perso |   |
| Badge / Notifications pour Android |   |   |
| Préparation de la présentation     |   |   |

## Definition Of Done

Definition of Done (DOD) est de définir les critères qui font qu'une User Story a été totalement traitée. Pour cela il faut que chaque fonctionnalité soit entièrement fonctionnelle sur les Android & iOS.

### Livraisons

#### Release Day 1 :

- Initialisation et lancement du projet

#### Release Day 2 :

- Theming de l'application
- Utilisation de la caméra
- Affichage de la liste des contacts

#### Release Day 3 :

- Géolocalisation
- Réalisation du splashscreen

#### Release Day 4 :

- Liaison de l'application à Google Analytics
- Utilisation des badges pour des événements
- Utilisation du microphone

#### Release Day 5 :

- Utilisation du Formulaire
- Utilisation en mode paysage

|                     | J1 | J2 | J3 | J4 | J5 | J6 |
|---------------------|----|----|----|----|----|----|
| Analytics           |    |    |    |    | ✓  |    |
| Badge               |    |    |    | ✓  | ✓  |    |
| Theming             | X  | ✓  | ✓  | ✓  | ✓  |    |
| Micro               |    | X  | ✓  | ✓  | ✓  |    |
| geolocalisation     |    | X  | ✓  | ✓  | ✓  |    |
| caméra              | X  | ✓  | ✓  | ✓  | ✓  |    |
| contacts            | X  | ✓  | ✓  | ✓  | ✓  |    |
| splashscreen        | X  | X  | ✓  | ✓  | ✓  |    |
| Form                |    |    |    |    | ✓  |    |
| Rotation de l'écran |    |    |    |    | ✓  |    |
| globalization       |    |    |    |    |    |    |
| gamification        |    |    |    |    |    |    |
| AppReference        |    |    |    |    |    |    |

### Apprentissages

Nous avons pu apprendre une nouvelle façon de travailler lors de ce projet, tout d'abord la méthode agile qui reste encore trop sous estimée dans le monde du travail, encore beaucoup d'entreprise travail encore sous un cycle en V. On a pu apprendre à s'adapter à ce rythme de travail, avec des "retours clients" beaucoup plus nombreux nous permettant de nous orienter plus facilement notamment grâce à la priorisation de certaines fonctionnalités à gérer en priorité . Aujourd'hui, en tant que développeur nous sommes d'accord pour dire que le rythme est plus soutenu qu'en cycle en V, mais beaucoup plus productif dans des projets aux deadlines assez courte.

La méthode agile n'est bien sûr pas le seul point sur lequel nous avons pu monter en compétence, nous avons progresser techniquement aussi, c'est à dire que nous avons commencé à apprendre/développer nos compétences sur Ionic, framework permettant de développer sous plusieurs plateformes. Typiquement, nous avons pu apprendre à intégrer des plugins autorisant l'utilisation des fonctionnalités natives de nos différents devices android & iOS (Caméra, microphone, liste de contact, géolocalisation ainsi que bien d'autre..) ça nous a permis de voir en quelque sorte les limites de ce framework a la vue de nos compétences et du temps impartis. Le travail et la synchronisation en équipe fut l'un des apprentissages le plus difficile au début de ce projet, nous avions du mal à se synchroniser pour prendre en charge les fonctionnalités demandées et atteindre notre but en fin de journée. Il a donc fallu s'organiser et attribuer "des rôles" au seins de l'équipe ce dont nous avons pas pensé au départ.

L'oral, une épreuve nécessaire mais loin d'être facile pour faire des démo aux différents partenaires/clients potentiel dans notre futur. Ce fut un très bon exercice qui nous a permis de nous perfectionner au fur et à mesure des présentations, cela nous a fait monter en compétence dans le fait d'être plus factuel, d'ajouter du dynamisme ainsi qu'une immersion avec des exemples role-play dans nos présentations.

Toutes ces nouvelles connaissances ont été appliqués dans notre milieu professionnel ce qui nous a permis de monter en puissance sur nos sujets majeures dans nos entreprises respectives.

## La méthode agile

*Cette méthode représente un ensemble de “méthodes et pratiques basées sur les valeurs et les principes du Manifeste Agile”, qui repose entre autre sur la collaboration, l’autonomie et des équipes pluri-disciplinaires.*

Lors de la réalisation de notre projet, nous avons pu se mettre d’accord sur les avantages et les inconvénients de cette méthode.

### Avantages :

- Le pas à pas itératif est un avantage pour la réalisation du lot MVP (Minimum Viable Product) ce qui permet d’atteindre le produit le plus propre possible avec le minimum de fonctionnalité et le plus rapidement possible pour un produit stable et viable.
- Des retours clients plus fréquent ainsi que des solutions pouvant être trouvés avec lui en cas de soucis technique.
- Les différents acteurs pour le développement pouvait travailler de manière asynchrone, ce qui ne ralentissait pas le développement du MVP.
- Un rythme soutenu amenant les équipes de développement à adopter une vitesse de croisière assez élevée et donc une réalisation plus rapide.

### Inconvénients :

- Nécessite une connaissance en gestion de projet bonne afin de calculer le plan de charge de chacun des membres.
- Le pas à pas itératif lors des débuts de la réalisation sur un langage sur lequel nous n’avions aucune connaissance fut très dur à encaisser, ce qui a engendré pas mal de retard dans notre réalisation.
- Peu de temps était accordé à la correction des bugs existants et/ou repérés lors d’une présentation ou en fin de journée avant la démo client, nous n’avions qu’une journée pour corriger ces bugs ce qui parfois n’était pas nécessaire à la vue de l’étendue de nos connaissances.

Nous avons pu repérer dans la nature quel animal utilise le plus la méthode agile dans toute sa vie et le **castor** nous paraît être le meilleur exemple. Pourquoi ? Parce qu’il construit son barrage pas à pas et en horde, chacun avait sa mission et savait ce qu’il devait faire lors de la construction.





## Git hub

Github est un outil de versionning et de gestion de projet gratuit pour des projets de taille moyenne.

**Le Commit** permet d'acter une partie d'une feature en cours on y associe un commentaire pour savoir ce qui as été ajouter.

**L'issue** est une feature de l'application elle est découpée en:

- ce que cherche l'utilisateur
- à quoi sert cette issue.

Cela nous permet de découper en tâche chaque issue et de valider partie par partie avec le client. Nous pouvons y ajouter des étape si l'issue nous semble trop grosse

**Projects** est un outils de gestion de projet. c'est un tableau constitué de 3 colonnes (To do, in progress, done) chaque issues y est mise pour en savoir ou en est chaque feature et nous permet d'estimer où en est l'application

**Wiki** c'est l'endroit ou on rédige la doc de l'application et des étapes de validation .

**Label:** permet de catégoriser les différentes issues

## Ionic

Ionic est un framework qui a vu le jour en 2013 basé sur les langages Angular 4 et TypeScript.

L'avantage de ionic permet de pouvoir développer en cross platform (multi plateforme), il permet aussi d'accéder facilement aux outils natifs des devices (iOS - Android - Windows Phone...).

Le niveau de compétence en développement nécessaire pour produire une application sous Ionic ne nécessite pas d'être un expert dans le domaine, une formation basique suffit. Le développement des applications mobiles étant en plein boom, Ionic est très vite devenu un framework puissant et facile d'utilisation permettant de développer son activité rapidement et à moindre coup.

Cependant, Ionic possède aussi des désavantages, la récurrence des installations (\$ npm install "XXXX") force le(s) développeur(s) à tenir un document à jour pour pouvoir suivre l'avancée de son projet et ainsi permettre une reprise plus précise du projet sans avoir des "plug-in" manquant. Afin d'avoir votre application sur les devices les plus utilisés ( Android & iOS ) nécessite de posséder un MAC, sous un PC windows, il vous sera impossible de déployer pour iOS. De plus la documentation disponible pour la LTS n'est pas aussi complète que pour d'autres framework permettant le cross platform, peu d'utilisateurs ont pu rencontrer vos problèmes, ce qui rend votre recherche plus fastidieuse.

## La Gamification

Au possible, voici comment nous aimerions gamifier notre application au cours du temps pour permettre à l'utilisateur de revenir plus fréquemment et de parier dessus ainsi que d'en parler tout autour de lui.

- **Points à gagner** : Chaque paris créés, remportés rapporte de l'expérience
- **Gain de niveaux** : Au bout d'un certains nombre de points, l'utilisateur gagne des niveaux lui octroyant le droit à des titres ex: "Antoine, le parieur fou".
- **Récompenses / Rewards** : Les récompenses se déclencheront lors d'un gain de niveau ainsi qu'en fonction du nombre de paris gagnés, des bonus de connexion, du nombre d'invitation d'ami sur l'application.
- **Leaderboards** : Il y aura une page dédié au leaderboard permettant d'accéder au classement général de l'application ainsi qu'un classement avec les parieurs ayant le meilleur ratio de victoire sur leurs paris.
- **Progression** : La page du profil permettra de recenser des informations telles que le ratio de paris gagnés/perdus, le total des gains ainsi que d'autres éléments de gamification.
- **Réalisation / Trophées** : Des trophées seront disponible pour certains paliers ex : Pour 10€ pariés = Premier trophée puis pour 20€ = 2nd trophée, pour 5 paris créés = Premier trophée pour les paris.
- **Quête et défis** : Des quêtes hebdomadaire seront implémentées dans l'application, des bonus de connexion lorsqu'une personne se connecte 7 jours d'affilés il aura une récompense et ainsi de suite.
- **Marchandises / Goodies** : Chaque mois les 3 meilleurs parieurs du leaderboard gagne des lots (ex : Voyages, PS4, bon de 500€ pour parier encore plus...)
- **Dons / Gifting** : Un RT / Un Follow sur les réseaux sociaux, inviter un ami a rejoindre l'application, les utilisateurs dit "parrain" auront 3€ d'offert.
- **Avatar** : Un avatar qui évolue en fonction des points reçus, il deviendra de plus en plus bling bling au fur et à mesure.
- **Graphe Sociale** : la possibilité d'ajouter des amis, un service de messagerie privée, la possibilité de faire des paris qu'entre amis.
- **Progressif** : À l'ouverture d'un compte, 5€ seront offert aux nouveaux utilisateurs ce qui leur permettra de commencer directement à parier sans avoir besoin de lier leur compte bancaire à l'application.
- **Hasard** : Le résultat des paris
- **Immersion** : Des easter eggs joueront une place importante pour l'immersion dans la plateforme, le theming ainsi qu'un UI simple et efficace feront le reste du travail.
- **Asynchronie** : Le fait d'avoir une date de fin lors de nos paris forceront l'utilisateur à revenir sur l'application pour récupérer ses gains, une notification push alertera l'utilisateur.



**T'as parlé,  
T'assumes**