








**T'as parlé,  
T'assume**

## **RAPPORT**

### **L'équipe :**

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

-  Stephen AMMERMAN
-  Baptiste PRINGUET
-  Tanguy MICHEL
-  Robin PLU
-  Cédric BEZIER 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 :](#)

- En tant qu'utilisateur de l'application j'ouvre l'application et le splashscreen se lance avec le logo de l'application ainsi qu'une barre d'état de chargement.
- Afin de faire patienter l'utilisateur et de brander la marque

### L'utilisateur souhaite inviter un de ses contacts à rejoindre l'application :

- En tant qu'utilisateur je veux inviter mes amis/contacts à rejoindre l'application.
- De cette manière, je leur envoie un message menant vers le lien de téléchargement de cette dernière.

### L'utilisateur souhaite inviter un de ses contacts à rejoindre un paris

- En tant qu'utilisateur de l'application, je veux inviter un/ou plusieurs contact(s) à participer à un paris.
- De cette manière, le paris reste privé et accessible uniquement aux utilisateurs invités.
- Un message apparaîtra dans l'onglet des notifications pour accepter ou non l'invitation au paris.

### En tant qu'utilisateur je souhaite ajouter/modifier ma photo de profil

- En tant qu'utilisateur je souhaite personnaliser mon profil .
- L'utilisateur ajoute ou modifie sa photo.
- De manière à personnaliser son profil.

L'util

## Maquettes/wireframe



Leaderboard

Votre niveau

Vos points

Vos tweets

3

5

0

Vos badges:

B

Accueil

Mon profil

Mes notifs

Mes trophées

Leaderboard

Déconnexion

## Projet

## Blocage

<b>Blocages</b>	<b>Projet : IESA MULTIMEDIA - TASPARLETASSUME S</b>	<b>Date : 02/05/20 19</b>	<b>Equipe : 5V5 PARKING</b>	<b>Nom : -Tanguy -Robin</b>	
<b>numéro</b>	<b>Critique</b>	<b>Platefor me</b>	<b>Problème</b>	<b>Solution</b>	<b>Statut à date</b>
#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.

### Story splashscreen:

- le splashscreen a été développé ios et android
- il contient une barre de chargement
- il contient le logo de l'appli  
( le logo n'est pas à la bonne taille )

### Story photo user:

- la photo de profil a été développé sur ios
- la photo de profil peut être modifié ios et android
- la photo de profil ne peut pas être prise avec l'appareil photo sur android

### Story contact

- la feature a été développé
- l'utilisateur a des contacts sur android et ios

### Story géolocalisation

- la feature a été développé
- l'utilisateur peut se géolocaliser sur ios et android

### Story enregistrement audio:

- la feature a été développé
- l'utilisateur peut s'enregistrer sur ios et android

### Story Analytics

- la feature a été développé
- l'utilisateur peut avoir des données d'autres utilisateurs sur ios et android quand des personnes utilisent l'appli

## 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
Analytics				✓	✓
Badge				✓	✓
Theming	X	✓	✓	✓	✓
Micro		X	✓	✓	✓
geolocalisation		X	✓	✓	✓
camera	X	✓	✓	✓	✓
contacts	X	✓	✓	✓	✓
splashscreen	X	X	✓	✓	✓
Form					✓
Rotation de l'écran					✓

## **L'apprentissage**

- L'apprentissage de ionic
  - style
  - ajout des modules ionic
- L'apprentissage de la méthode agile
  - gestion des problèmes
  - recap tous les soirs
  - les feedbacks du "client" plus fréquent
  - Priorisation des fonctionnalités à gérer en priorité
- L'apprentissage de github
  - issue
  - project

## **Contenu**

### **Agilité (les forces et les faiblesses)**

Avantage	Inconvénient
<ul style="list-style-type: none"><li>- Pas à pas (Itératif)</li><li>- Plus de rendu (plus de contact avec le client)</li><li>- Pas besoin d'attendre (asynchrone)</li><li>- Plus de retour sur les problèmes</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Gestion de projet (bonne coordination)</li><li>- Pas à pas (Itératif)</li><li>- peu de temps accordé a la resolution de probleme</li></ul>



**Le castor est l'animal qui se rapproche de plus de la méthode Agile**



### **Git hub**

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

**Le Commit** permet d'acter une partie d'une feature en cours, bien sur chaque commit est fonctionnel

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

- 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.

**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 .

## **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

- **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**

