Projet 4

Créez une application de gestion de réunions

Scénario

Vous êtes développeur chez Lamzone, une grande entreprise de commerce en ligne. Vous faites partie de l'équipe qui s'occupe de la création d'outils internes, utilisés par le reste de l'entreprise : application de gestion de tâches, de gestion des équipements et des fournitures, outils de commande pour alimenter la plateforme de commerce en ligne ; votre service est là pour répondre aux besoins des collaborateurs et leur fournir des outils qui vont leur faciliter la vie.
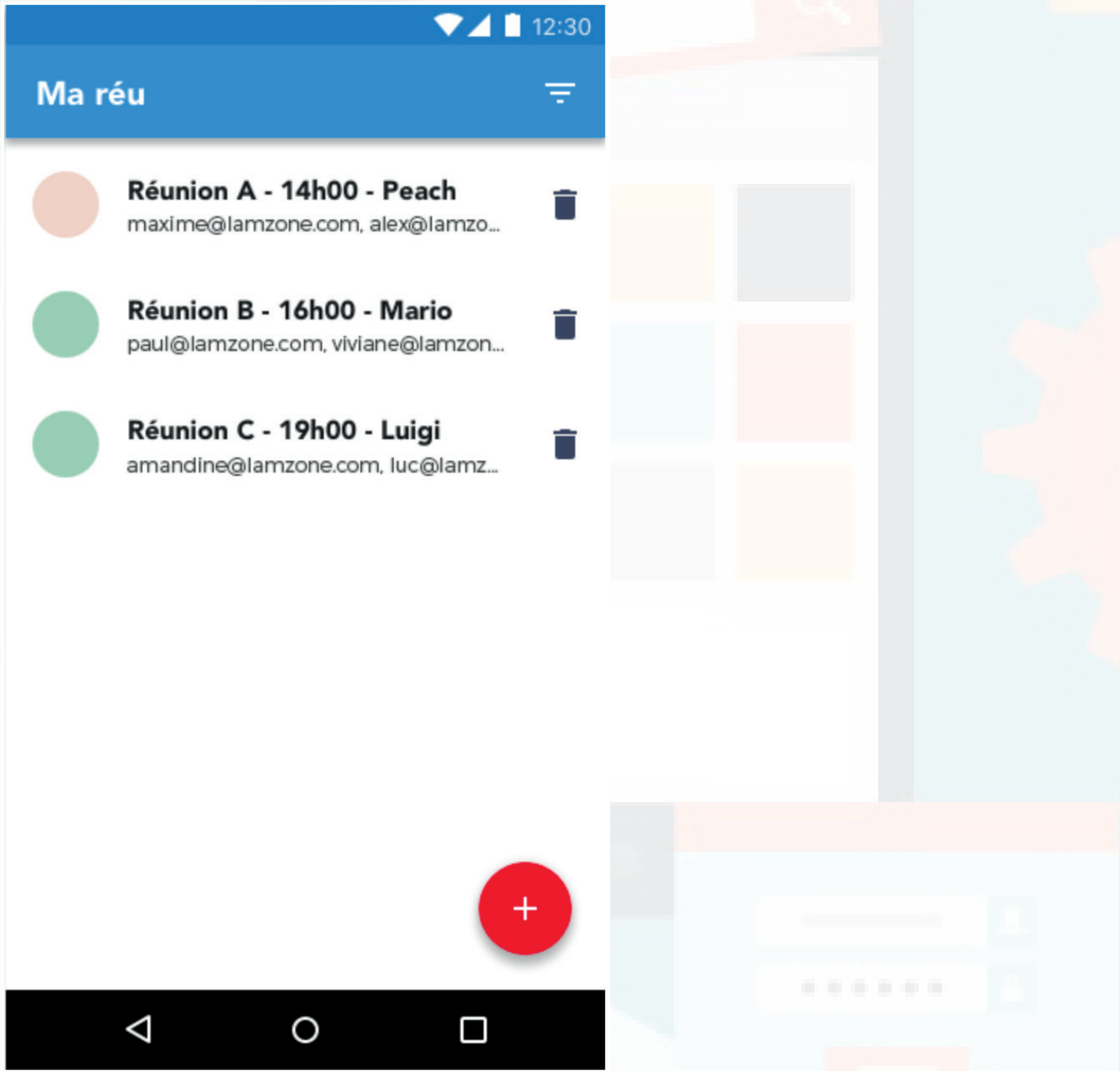
Francis, votre lead dev, vous propose de travailler sur la création d'une application de gestion de réunions, appelée Maréu. L'entreprise étant en pleine croissance, l'organisation des réunions est de plus en plus laborieuse : impossibilité de savoir quelles salles sont disponibles et quand, liste des participants faite à la main, post-it collés sur les portes pour réserver. Il est grand temps de faire quelque chose ! Eh oui, votre entreprise souhaite avoir son propre outil.

Cette application sera utilisée par l'ensemble des services qui travaillent au siège de Lamzone : développeurs, ressources humaines, commerciaux, équipe communication, équipe dirigeante, etc.

Voici la note de cadrage faite par Alexandra, la product owner de votre équipe. C'est elle qui a pensé l'application et qui vous fournit tous les éléments dont vous avez besoin.

De son côté, Maxime, le graphiste de l'entreprise, vous fournit les premiers écrans de l'application. Il les a réalisés avec Sketch, un logiciel qui permet de faire des maquettes très utilisé parmi les graphistes.

Identification du projet et de la mission

Nom et nature : Dans le cadre de la croissance de l'entreprise, la gestion des réunions devient un enjeu primordial pour les collaborateurs. L'entreprise souhaite donc créer une application de gestion de réunions, Maréu, utilisable en interne par l'ensemble des collaborateurs.

Origine : Le temps passé pour trouver une salle est de plus en plus long.

Enjeu : Faire gagner du temps à l'ensemble des collaborateurs.

Données représentatives

Salles de réunions disponibles : 10
Temps moyen passé en réunion : 45 minutes
Temps moyen pour trouver une salle : 17 minutes
Nombre moyen de participants : 3

Cadrage du projet

• Liste des réunions comprenant :
▫ l'heure de la réunion ;
▫ le lieu de la réunion ;
▫ le sujet de la réunion ;
▫ la liste des participants (adresse mail).
• Ajout d'une réunion.
• Suppression d'une réunion.
• Filtre des réunions par date ou par lieu
• Gestion de l'affichage responsive sur toutes les tailles de téléphone et de tablette Android, en mode portrait et paysage.
• Application supportant Android 5.0 (API21) et ses versions supérieures.

Spécificités

• L'application sera un POC, la persistance des données ne sera donc pas gérée.
• Bonnes pratiques de développement respectées :
▫ code correctement indenté ;
▫ longueur des classes inférieures à 500 lignes ;
▫ longueur des contrôleurs (Fragments et/ou Activités) inférieure à 300 lignes ;
▫ longueur des méthodes inférieure à 50 lignes.
• Code de l'application hébergé sur GitHub.

Ce que l'on attend de moi

Pour ce projet, je devrai :
• déposer le projet sur GitHub,
• développer en Java les fonctionnalités (création, ajout, suppression et filtrage d'une réunion) en suivant la note de cadrage,
• créer les tests instrumentalisés,
• créer les tests unitaires pour chaque fonctionnalité,
• fournir un dossier compressé en ZIP contenant :
• les rapports d'exécution *(unitaire et instrumentalisé)* des tests finaux *(qui doivent indiquer que les tests réussissent)* au format HTML ;
• un lien vers le dépôt GitHub contenant le code de l'application ;
• un paragraphe justifiant le choix du langage Java pour le développement de l'application..

Lien de mon repository Git

https://github.com/SteveL78/Ma_reu.git

Choix du langage utilisé

Pour développer ce projet, nous avons opté pour le langage Java plutôt que Kotlin.
Il est certes plus verbeux que Kotlin mais il présente encore tout de même beaucoup d'avantages puisqu'il bénéficie d'une vaste documentation et une grande communauté active.
De plus, avec ce langage il sera très aisé de mobiliser rapidement des ressources aussi bien en interne qu'en externe puisque nous pourrions, si besoin, former rapidement un développeur pour passer de l'univers back-end au font-end.
Pour finir, ce langage perdurera encore quelques années et il sera assez aisé d'effectuer la transition en Kotlin le moment voulu.

MeetingServiceTest: 7 total, 7 passed   14 ms

Collapse | Expand

":/Applications/Android Studio.app/Contents/jre/jdk/Contents/Home/bin/java" -ea -Didea.test.cyclic.buffer.size=1048576 "-javaagent:/Applications/Android Studio.app/Contents/lib/idea_rt.jar=60755:/Applications/Android Studio.app/Contents/bin" -Dfile.encoding=UTF-8 -classpath "/Applications/Android Studio.app/Contents/lib/idea_rt.jar:/Applications/Android Studio.app/Contents/plugins/junit/lib/junit5-rt.jar:/Applications/Android Studio.app/Contents/plugins/junit/lib/junit-rt.jar:/Users/steveleroy/Library/Android/sdk/platforms/android-29/data/res:/Users/steveleroy/Documents/Workspace/Projets ...

Exécution des tests unitaires

---

mainActivityTest(): 1 total, 1 passed   13.51 s

Collapse | Expand

lamzone.com.controller.MainActivityTest   13.51 s

   mainActivityTest   passed 13.51 s

Exécution des tests instrumentalisés