

# The Knowledge Base

## Rapport du sprint 2

### Objectifs du sprint

#### User stories fixées avant le début du sprint 2 :

- ➔ **Simon** : En tant que développeur web/product owner, je veux concevoir une base de données de sorte qu'il puisse y avoir un accès aux données.
- ➔ **Jonathan** : En tant que développeur Android, je veux donner un accès à l'utilisateur à l'application Android de sorte que l'utilisateur puisse s'authentifier.
- ➔ **Tristan** : En tant que développeur Android, je veux donner un accès à l'utilisateur à l'application Android de sorte qu'il puisse s'authentifier.
- ➔ **Sergen** : En tant que développeur web, je veux faire un appel voip de sorte qu'un utilisateur puisse être tutoré à distance.
- ➔ **Youri** : En tant que développeur web/scrum master, je veux donner un accès à la base de données aux Users de sorte qu'il puisse retrouver des cours.

#### User stories effectuées en fin de sprint 2 :

- ✓ **Simon** : Une première version de la base de données a été effectuée. Elle comporte un schéma relationnel et un script sql. Cette base de données a permis au développeur web et Android d'authentifier un premier utilisateur.
- ✓ **Jonathan** : Le système d'authentification est opérationnel via un champ nom d'utilisateur et mot de passe.
- ✓ **Tristan** : Le système d'authentification est opérationnel via un champ nom d'utilisateur et mot de passe.
- ✓ **Sergen** : Le choix des outils pour la conversation voip est terminé. Nous allons utiliser un serveur délocalisé. Nous allons y installer Ubuntu (centos pour l'instant) comme système d'exploitation. Dans ce système d'exploitation, nous allons installer Asterisk avec sipML5 pour avoir un environnement d'enregistrement pour l'utilisateur. Comme interface de programmation nous utilisons webRTC, il nous permettra de faire de la voip via le navigateur web. Pour l'instant, le serveur Asterisk est installé. Il est donc possible de se connecter sur le serveur Asterisk via l'interface web.

- ✓ **Youri** : Le layout du site est mis en place, un champ de recherche a été créé. Un premier jet d'authentification de l'utilisateur via la base de données a été effectué.

### **Estimation de la vélocité du groupe**

Au cours de ce sprint, nous avons accumulé 70 points\*. L'accès à la base de données pour l'application Android (10 points), écran vertical uniquement pour l'appli android (20pt), la connexion/authentification à l'application Android (10 points), l'authentification et la recherche pour le site web (20 points) et la story board de l'application Android (10 points).

- ➔ La mise en place du timing poker et des user stories nous a permis d'évaluer de manière plus précise ce que chaque tâche représentait niveau temps. Pour le prochain sprint, nous allons recalibrer ce que chaque tâche représente niveau temps.

### **Liste des user stories prévues pour le prochain sprint**

- ➔ **Simon** : En tant que Product Owner, je veux réaliser un appel voip de sorte que le tuteur puisse bénéficier des cours d'un tuteur à distance.
- ➔ **Jonathan** : En tant que développeur Android, je veux pouvoir créer un compte utilisateur complet pour l'application Android via la base de données de sorte que l'utilisateur puisse avoir une identité sur l'application Android.
- ➔ **Tristan** : En tant que développeur Android, je veux pouvoir créer un compte utilisateur complet pour l'application Android via la base de données de sorte que l'utilisateur puisse avoir une identité sur l'application Android.
- ➔ **Sergen** : En tant que développeur web, je veux réaliser un appel voip de sorte que le tuteur puisse bénéficier des cours d'un tuteur à distance.
- ➔ **Youri** : En tant que scrum master, je souhaite terminer l'interface graphique du site web afin d'avoir un environnement intuitif afin que l'utilisateur ait facile à utiliser le site.

\*Nous fonctionnons sur une échelle de 10 à 40 points (10 points étant les tâches qui nous demandent le moins de temps à être réalisées et 40 points, celles qui nous demandent le plus de temps).