

RAPPORT D'ACTIVITE

Rappel du contexte :

Depuis plusieurs années il existe un lien entre le lycée Léonard de Vinci et le collège Elsa Triolet au Mée-sur-Seine, dans le cadre des cordées de la réussite.

Le projet Chapu est un projet créé dans le cadre des Cordées de la Réussite, il a été effectué au sein du collège Elsa Triolet. Ce projet a été réalisé par aussi deux autres personnes, FERNANDES Tiago qui a travaillé avec moi dans le développement et BIKINDOU Devin qui a travaillé sur la partie réseau.

Ce projet contenait 3 missions : Développement d'une application Android pour le musée Henri Chapu ;

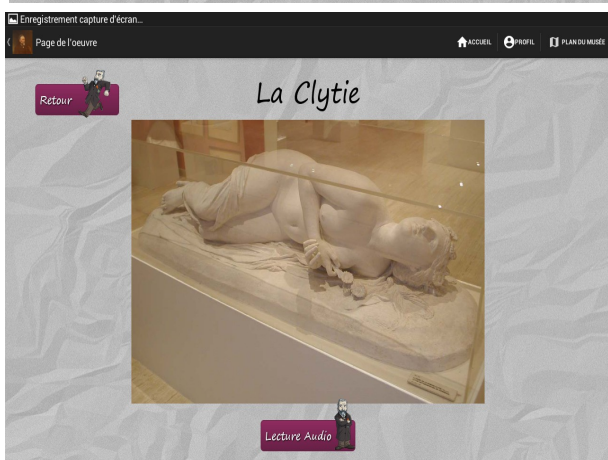
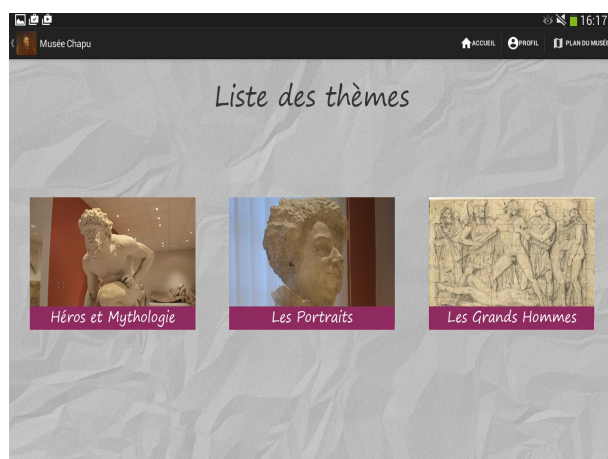
Réalisation d'un site en WordPress pour le musée Henri Chapu ;

Présentation de cours informatique à des élèves de 3^{ème}.

Réalisation de la mission :

La mission sur laquelle nous allons nous intéresser ici est l'application Android pour le musée Henri Chapu du Mée-sur-Seine. Le but de cette mission était de proposer aux visiteurs du musée, une visite alternative à celle qu'ils ont l'habitude de faire. En utilisant une tablette proposée par le musée, un certain nombre d'oeuvre était référencées dans l'application. Deux types de profils étaient proposés : Découverte et Experte.

La différence entre les deux modes résidait uniquement dans le nombre d'oeuvre catalogué (9 pour la version découverte et 18 pour l'autre). Chaque appartient à un thème qui regroupe 3 oeuvres. Cela se présente ainsi :



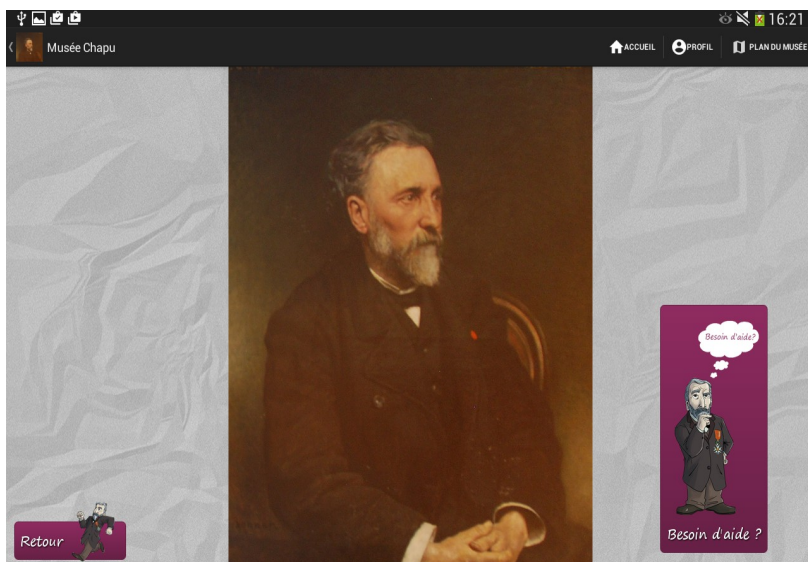
Une page d'oeuvre est constituée d'une photo et d'une description audio axant sur un détail plus particulier de l'oeuvre.



Les œuvres référencées du musée seront accompagnées d'un Qr-Code d'une couleur variante suivant le mode sélectionné, qui seront scanner par l'application. Pour cette partie la, mon binôme et moi avons intégré une application tierce : Barcode scanner. Le principe étant que si l'utilisateur ne possède pas l'application Barcode, qu'il soit redirigé vers la page google play pour la télécharger.

Le système de Qr-Code fonctionne avec des ids afin d'afficher la bonne œuvre au bon moment mais également s'assurer que l'utilisateur ne scan pas n'importe quel code.

Enfin, pour ce qui est de la partie de la biographie, nous avons agencer cela sous forme d'un jeu.



Sur cette image, nous avons dissimulé 4 boutons sur 4 de ses sens. Chaque boutons redirigerons vers une partie définie (la vie à son époque, les grandes commandes princières, son œuvre majeure Jeanne d'Arc ou encore sa relation avec les beaux arts).

Avant le jeu, une petite règle explique le jeu et un bouton help est présent si jamais le jeu n'est toujours pas compris.



Si jamais, la personne n'a pas envie de jouer, elle peut choisir manuellement le thème qu'il souhaite connaître en cliquant « Je n'ai pas envie de jouer aujourd'hui ».

