

Projet 4

Informations de base

- 4 étudiants
- développement d'une application android (au choix)
- Méthode agile
- code versionning (git)
- publier le code sur le google play

Déroulement du projet

1. Choix d'application

3 propositions doivent être remises (noms, fonctionnalités et écrans de base). Elles seront présentées en **S2** (13/02). Parmi ces 3 applications, une seule sera sélectionnée. ### 2. Les Itérations Il est demandé de se présenter régulièrement (5x) les résultats de l'avancement du projet. Pour chaque version, il est demandé de présenter une version fonctionnelle et clean (pas de boutons useless). #### Résumé de Sprint * Quelle fonctionnalité à-t-on ajouté ? * Qu'est ce qui a été et qu'est ce qui n'a pas été * Rapport de Sprint

Outils

- Java / Kotlin
- Android SDK + Android studio (avec le framework material)
- Kanban(trello)
- Genymotion (émulateur rapide)
- (Crashlytics)
- Private store(appaloosa)
- Google play ### 3. Final Présentation **Date:** S12 (9/05)

Vidéo/Teasing

Presentation du projet

Délivrables

- code
- Poster final
- ... #### Evaluation
- 25% individuelle
- 75% groupe

Agile

Il est important de trouver un équilibre entre la bureaucratie et le chaos. Il existe pour cela différentes gestion en agile telles que : (scrum, kanban, XP, lean, BDD, FDD, ...)

Exemple simple de méthode Agile

1. Plan (présentation du concept de l'app)
2. UserStories
3. fait (quelles fonctionnalité fonctionne complètement sans soucis)
4. Estimation des user stories

Si une tâche est trop complexe, il est important de la réduire pour faciliter son implémentation et sa complexité vis à vis de l'aspect psychologique complexe de cette tâche

Vélocité (prévue et effective)

La vélocité est la capacité d'un groupe à engranger des storypoints en un laps de temps donné. (les story points sont des unités de mesures arbitraires données par le groupe à une tâche pour en mesurer la difficulté au préalable)

Kanban

- Backlog
- Todo
- whip
- done

Pair programming

Programmation à deux qui permet une relecture du code et une programmation plus juste.

Feedback

“when it's done, give it to the client for rating”