

# Projet Méthodes Agiles

## Partie 2 – Développement

## Table des matières

Introduction.....	3
Liste des fonctionnalités.....	3
Scénarii techniques .....	4
Scénarii fonctionnels .....	4
Modifications appliquées .....	5
Installation de l'application .....	5
Déploiement.....	5

## Introduction

Nous avons pris le dossier de conception du groupe de BARANIAK David et de SCHERRER Xavier concernant l'application mobile de calcul de l'emprunte carbone.

Notre groupe est composé de :

- SEYLLER Vincent,
- DALLEST Bryan,
- AMOA Yannick.

Pour la répartition des tâches, nous avons procédé en fonction des préférences de chacun, comme suit :

- Application (JS / HTML / CSS) : Vincent,
- Base de données / requêtes : Bryan,
- Documentation / question / calculs de l'emprunte carbone : Yannick.

## Liste des fonctionnalités

- Afficher une suite de questions à l'utilisateur : FAIT,
- Effectuer un calcul pour attribuer un score à l'utilisateur : FAIT,
- Accéder aux résultats après au moins 10 questions répondues : FAIT,
- Afficher un placement de l'utilisateur en fonction des autres utilisateurs : FAIT,
- Pouvoir effectuer à nouveau le questionnaire : FAIT,
- Afficher la fourchette dans laquelle se situe l'utilisateur en fonction des statistiques : FAIT,
- Stocker le score de l'utilisateur dans une variable persistante :
  - o Nous avons changé la manière de procéder pour qu'elle soit beaucoup plus pratique :
    - Le score de l'utilisateur est uniquement stocké dans la base de données externe, et initialisé à 0 lors de sa création.
    - A chaque question répondue, une variable locale (initialisée aussi à 0) s'incrémente, et est envoyée à la base de données quand on quitte le questionnaire.
    - La base de données incrémente le score de l'utilisateur avec les points stockés en local durant la « session de jeu ».
- Importer le score de l'utilisateur dans une base de données commune : FAIT,
- Partager son score avec un lien vers l'application : FAIT.

## Scénarii techniques

Action	Résultats attendus	OK	KO	Commentaires
Taper l'icône de l'application dans le lanceur.	L'application se lance et affiche l'écran de bienvenue.	X		
Taper sur le bouton « Commencer ».	L'application affiche le texte « C'est parti » et affiche la première question.	X		
Taper sur le bouton de la réponse.	Le bouton s'anime et la question suivante s'affiche.	X		
Taper sur le bouton « Calculer mon score ».	Une animation accompagnée du texte « Laisse-moi réfléchir » s'affiche, après quelques secondes le score s'affiche.	X		Pas d'animation, affichage de la page de score directement.
Swiper sur l'écran d'affichage du score.	Différentes informations vont s'afficher : Le positionnement dans la fourchette, le positionnement par rapport aux autres utilisateurs...		X	Pas de swipe sur l'écran d'affichage du score, tout est directement accessible sur la page.
Taper sur le bouton « J'ai changé mes habitudes et je veux recommencer » depuis l'écran d'affichage du score.	Recommencer le questionnaire, effacer le score précédent.	X		
Ouvrir l'application une fois que le questionnaire est rempli.	La page d'affichage du score s'ouvre directement.		X	Il y a une page intermédiaire qui affiche qu'on a répondu à l'ensemble des questions, au lieu d'avoir directement l'affichage du score.

## Scénarii fonctionnels

Données en entrée	Sorties attendues	OK	KO	Commentaires
Réponse à la question	Nombre de points obtenus	X		
Somme de ses points obtenus	Classement par rapport aux autres	X		
Taper sur le bouton de la réponse.	Le bouton s'anime et la question suivante s'affiche.	X		
Numéro d'une question	Texte de la question ainsi que les réponses	X		

## Modifications appliquées

Nous avons fait plusieurs modifications par rapport à la conception d'origine :

- Il n'y a plus de base de données locale et de base de données externe, mais seulement une seule base de données déployée sur un serveur web (celui de M. BARANIAK),
- La partie « Graphique » pour la page des scores a été remplacée par un curseur permettant de définir sa position par rapport à l'ensemble des joueurs,

Sinon, l'ensemble de l'application respecte le cahier des charges établi lors de la phase de conception.

## Installation de l'application

Pour installer l'application, vous avez tout simplement à télécharger l'APK disponible dans le dossier apk/ de GitHub (trouvable [ici](#)), et ensuite le transférer sur votre machine Android et le lancer.

## Déploiement

Pour le déploiement (effectué sous Windows 10) il y a plusieurs prérequis à avoir, notamment Cordova. Voici la procédure d'installation de ce logiciel :

- Installer Gradle via ce lien (v7.3.3) : <https://gradle.org/releases/>
- Ajouter la variable d'environnement GRADLE\_HOME sur le dossier d'installation
- Installer jdk1.8.0\_202 via ce lien : <https://www.oracle.com/fr/java/technologies/javase/javase8-archive-downloads.html>
- Ajouter la variable d'environnement JAVA\_HOME sur le dossier d'installation
- Ajouter la variable d'environnement \_JAVA\_OPTIONS avec comme valeur -Xmx512M
- Installer Android Studio (pas nécessaire si vous possédez la dernière version)
- Ajouter la variable d'environnement ANDROID\_HOME sur le dossier d'installation d'Android Studio
- Créer un nouveau projet (à supprimer plus tard)
- Aller dans Tools/SDK Manager
- Changer la location pour un dossier android-sdk
- Cocher :
  - o Dans SDK Platforms : Android API 32, Android 12, Android 11, Android 8
  - o Dans SDK Tools (cocher "Show packages details") : Android SDK Build-Tools 31, 30.0.3 et 30.0.2; Android Emulator; Android SDK Platform-Tools
- Installer NodeJS
- Ajouter la variable d'environnement ANDROID\_SDK\_ROOT sur le dossier android-sdk
- Ajouter au path :
  - o %JAVA\_HOME%\bin
  - o %ANDROID\_SDK\_ROOT%\
  - o %ANDROID\_HOME%\emulator
  - o %ANDROID\_HOME%\platform-tools
  - o %ANDROID\_HOME%\tools\bin
  - o %GRADLE\_HOME%\bin
  - o "Votre dossier d'installation NodeJS"

Il faudra ensuite tout simplement cloner le projet GitHub (disponible via [ce lien](#)), aller dans le dossier /app et exécuter la commande `cordova run android`.