

<b>BTS Services informatiques aux organisations</b> <b>Session 2014</b>	
<b>E4 – Conception et maintenance de solutions informatiques</b> <b>Coefficient 4</b>	
<b>DESCRIPTION D'UNE SITUATION PROFESSIONNELLE</b>	
Épreuve ponctuelle <input checked="" type="checkbox"/>	Contrôle en cours de formation
PARCOURS SISR	PARCOURS SLAM <input checked="" type="checkbox"/>
NOM et prénom du candidat <sup>1</sup> : PAQUET Xavier	N° candidat <sup>2</sup> : 0508077972
<b>Contexte de la situation professionnelle</b> Afin d'avoir une meilleur gestion des billets, la Société des Salles de Spectacles 3S a fait appel à l'Entreprise d'Ingénierie Numérique (EIN) qui s'occupera du développement de l'application mobile.	
<b>Intitulé de la situation professionnelle</b> Création de l'application mobile TicketScan.	
<b>Période de réalisation</b> : 17/03/2014 au 19/04/2014	
<b>Lieu</b> : Campus de Bissy	
<b>Modalité</b> :            Seul(e)	<b>En équipe</b> <input checked="" type="checkbox"/>
<b>Principale(s) activité(s) concernée(s)</b> <i>A1.1.1, Analyse du cahier des charges d'un service à produire</i> <i>A1.3.4, Déploiement d'un service</i> <i>A1.4.1, Participation à un projet</i> <i>A2.2.1, Suivi et résolution d'incidents</i> <i>A4.1.2, Conception ou adaptation de l'interface utilisateur d'une solution applicative</i> <i>A4.1.5, Prototypage de composants logiciels</i> <i>A4.1.6, Gestion d'environnements de développement et de test</i> <i>A5.1.1, Mise en place d'une gestion de configuration</i> <i>A5.2.1, Exploitation des référentiels, normes et standards adoptés par le prestataire</i> <i>A5.2.4, Étude d'une technologie, d'un composants, d'un outil ou d'une méthode</i>	
<b>Conditions de réalisation (ressources fournies, résultats attendus)</b> Ressources fournies: - Contexte, cahier des charges Résultat attendu: Pouvoir se connecter à l'application et récupérer la liste des salles avec les événements et les tickets associés.	
<b>Production associées</b> - Création du layout de connexion - Création des packages et des classes Connection, Message, Hash, User, logActivity - Ajout des permissions d'accès Internet	
<b>Modalités d'accès aux productions :</b> <b>Git de l'application:</b> <a href="https://github.com/BTS-SIO2-2013/TicketScan">https://github.com/BTS-SIO2-2013/TicketScan</a> <b>Git perso:</b> <a href="https://github.com/XPaquet/btssio/tree/master/TicketScan">https://github.com/XPaquet/btssio/tree/master/TicketScan</a>	
Au verso de cette page, le candidat présente un descriptif détaillé de la situation professionnelle et des productions réalisées sous la forme d'un rapport d'activité permettant notamment de mettre en évidence la démarche et les méthodes retenues	

<sup>1</sup> En CCF, de l'étudiant.

<sup>2</sup> À renseigner en cas d'épreuve ponctuelle.

## Description

Suite à la demande de la société 3S, l'entreprise EIN a commencé le développement de l'application mobile (appelée TicketScan) et web (appelée BilletMaster).

Afin de répondre au plus vite à la demande, l'équipe de EIN s'est divisée en deux parties:

- l'une sur la partie web/serveur dénommée "Equipe Serveur"
- et une autre sur la partie mobile dénommée "Equipe App" que j'intègre.

Cette dernière s'est divisée les différents formulaires de l'application.

Avec un autre développeur, j'avais en charge la page de connexion de l'application.

La page de connexion doit être simple et claire:

- un champ de login
- un champ de mot de passe
- un bouton "Connexion" afin de se connecter.

En cliquant sur le bouton, l'application envoie via une url bien spécifique le login et le mot de passe (haché en SHA 256) sous format de POST au serveur. Le serveur vérifie dans la base de données si le couple identifiant/mot de passe existe et, renvoie sous le format JSON si l'authentification peut être réalisée et un message d'erreur, qui s'affichera au niveau de l'application, dans le cas contraire (par exemple: "Le couple ID/Mot de passe est incorrect").

Afin de créer la page de connexion, il a fallu créer un layout pour cette page avec les champs d'identifiant et mot de passe, ainsi qu'un bouton. Pour rendre la page de connexion moins vide, nous avons pris l'initiative de rajouter le logo de l'application et une progress bar qui ne s'affiche que lorsque l'utilisateur a cliqué sur le bouton de connexion.

Cette page a nécessité plusieurs classes permettant le bon fonctionnement de celle-ci. Afin d'avoir une structure simple, nous avons mis une pseudo-norme. Celle-ci consiste à créer un package et les classes dans celui-ci. Par exemple, pour le hachage du mot de passe (en SHA 256), il a fallu créer un package dans la solution et y ajouter la classe de hachage.

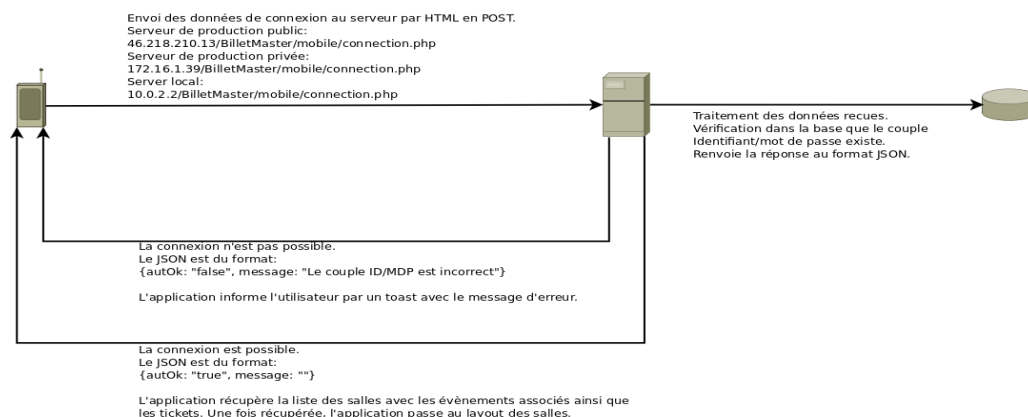


Schéma simplifié de la connexion android-serveur