

BTS Services informatiques aux organisations Session 2014	
E4 – Conception et maintenance de solutions informatiques Coefficient 4	
DESCRIPTION D'UNE SITUATION PROFESSIONNELLE	
Épreuve ponctuelle <input checked="" type="checkbox"/>	Contrôle en cours de formation
PARCOURS SISR	PARCOURS SLAM <input checked="" type="checkbox"/>
NOM et prénom du candidat¹ : PAQUET Xavier	N° candidat² : 0508077972
Contexte de la situation professionnelle 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.	
Intitulé de la situation professionnelle Création de l'application mobile TicketScan.	
Période de réalisation : 17/03/2014 au 19/04/2014	
Lieu : Campus de Bissy	
Modalité : Seul(e)	En équipe <input checked="" type="checkbox"/>
Principale(s) activité(s) concernée(s) A1.1.1, Analyse du cahier des charges d'un service à produire A1.3.4, Déploiement d'un service A1.4.1, Participation à un projet A2.2.1, Suivi et résolution d'incidents A4.1.2, Conception ou adaptation de l'interface utilisateur d'une solution applicative A4.1.5, Prototypage de composants logiciels A4.1.6, Gestion d'environnements de développement et de test A5.1.1, Mise en place d'une gestion de configuration A5.2.1, Exploitation des référentiels, normes et standards adoptés par le prestataire A5.2.4, Étude d'une technologie, d'un composants, d'un outil ou d'une méthode	
Conditions de réalisation (ressources fournies, résultats attendus) 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.	
Production associées - Création du layout de connexion - Création des packages et des classes Connection, Message, Hash, User, logActivity - Ajout des permissions d'accès Internet	
Modalités d'accès aux productions : Git de l'application: https://github.com/BTS-SIO2-2013/TicketScan Git perso: https://github.com/XPaquet/btssio/tree/master/TicketScan	
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	

¹ En CCF, de l'étudiant.

² 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.

Actuellement, il est impossible de se déconnecter de l'application ni de récupérer son mot de passe si on l'a perdu.

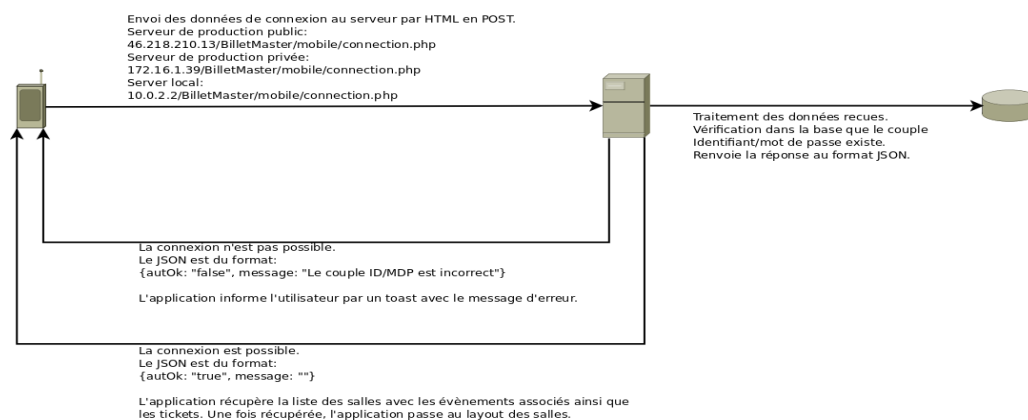


Schéma simplifié de la connexion android-serveur