

Stage de développement Android



 **Université
Paris Nanterre**



Master MIAGE 1^{ère} année
Année 2017/2018
Soutenance de stage

02/07/2018

Piot Nicolas
Tuteur de l'entreprise : M. Bilal Ajaj
Tutrice académique : Mme. Marta Rukoz

Sommaire

- 1. Présentation de l'entreprise
- 2. Contexte du stage
- 3. Technologies utilisées
- 4. Missions
- 5. Bilan du stage
- 6. Démonstration et questions

1. Présentation de l'entreprise



Plaquette Tastycloud

- Une équipe de 9 personnes
- Spécialisée dans le digital
- Commercialisation depuis 2017
- Plus de 350 licences vendues, plus de 300 tablettes louées

2. Contexte du stage

A) La mission



Tablettes contenant le logiciel

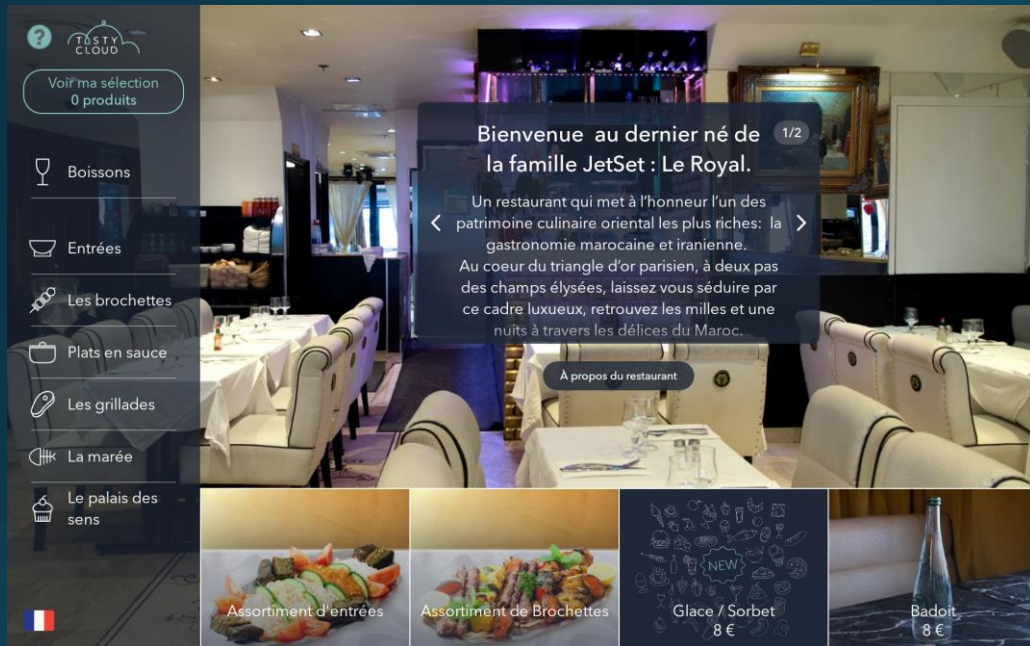


Bureau de l'entreprise (Paris 15^{ème})

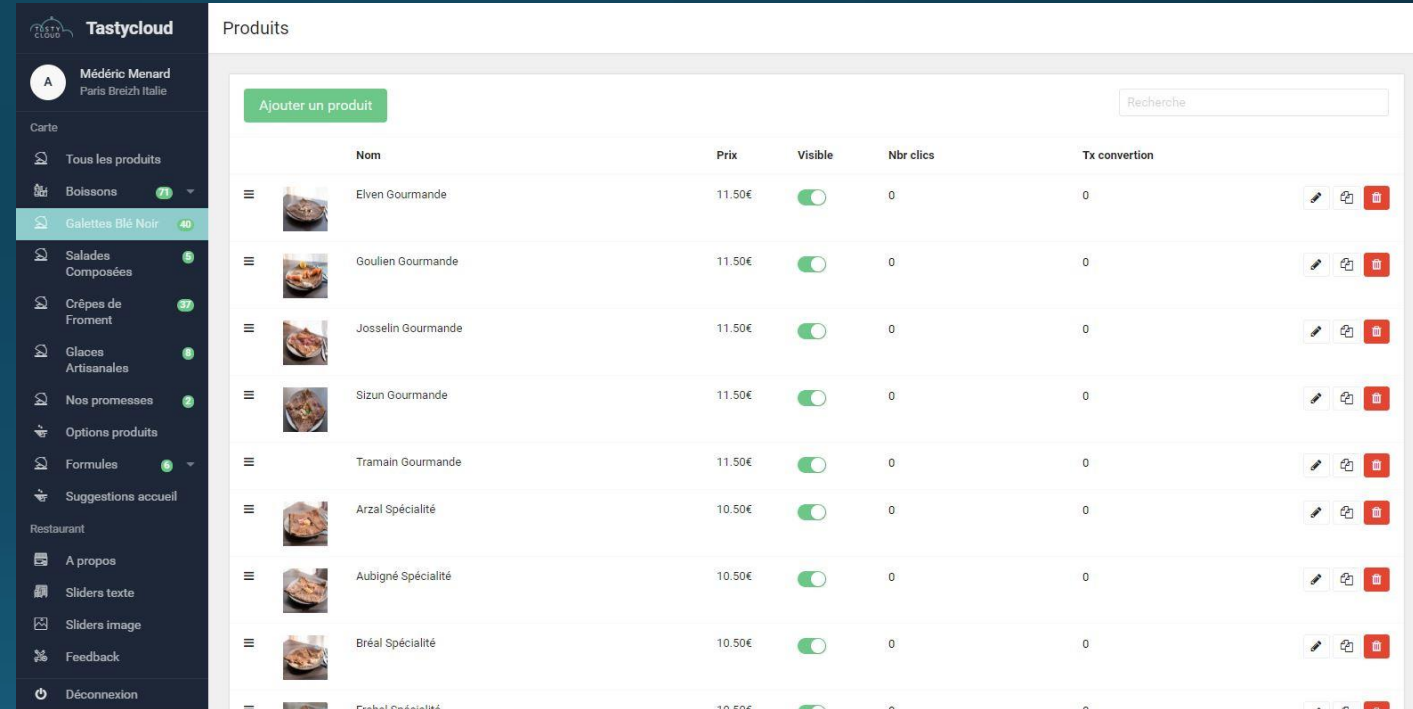
- Ecoute du feedback client
- Réalisation de nouvelles fonctionnalités
- Maintenance de l'application

2. Contexte du stage

B) Les outils



Le logiciel



Le backoffice

3. Technologies utilisées

- Organisation, planification :

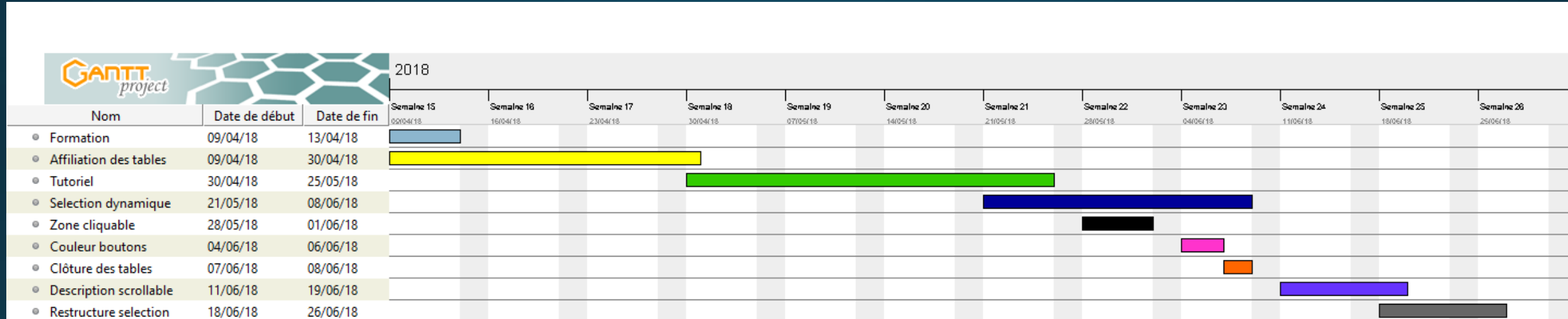


- Développement:



4. Missions

A) Diagramme de Gantt

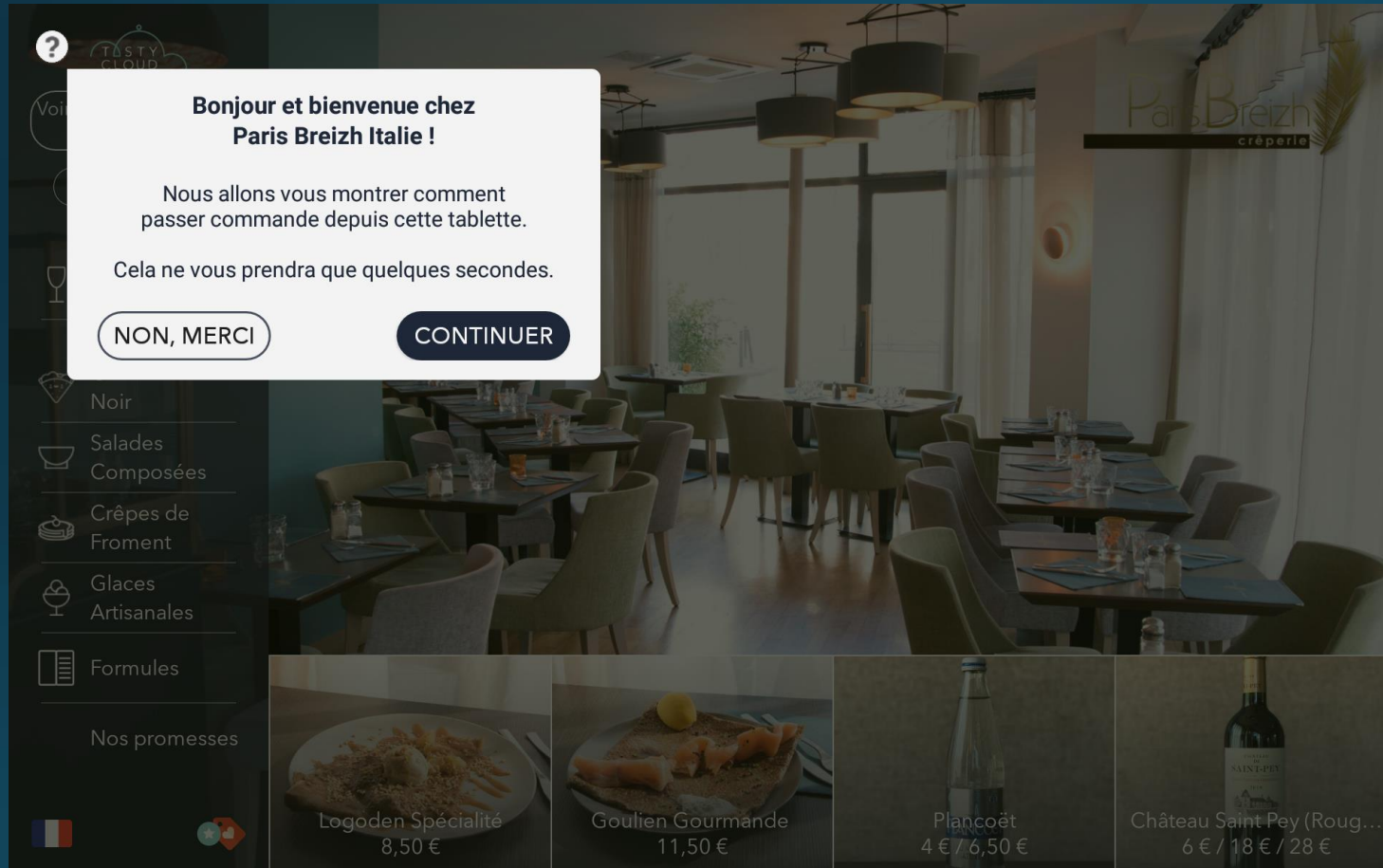


Enchainement des missions durant le stage

- Certaines missions sont plus conséquentes que d'autres.
- Certaines ont duré plus longtemps que d'autres.
- Concentrons nous sur une en particulier

4. Missions

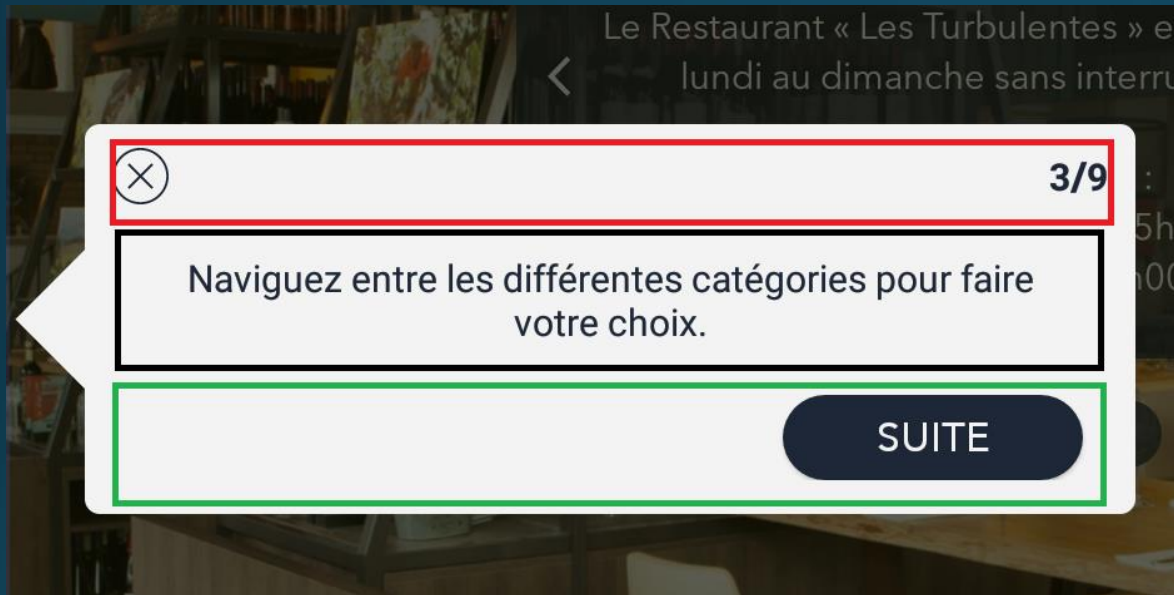
B) Le tutoriel



- Proposer un parcours ludique à l'utilisateur
- Aider les personnes moins à l'aise avec la technologie
- Accompagner l'utilisateur dans sa consommation

4. Missions

La pop-up

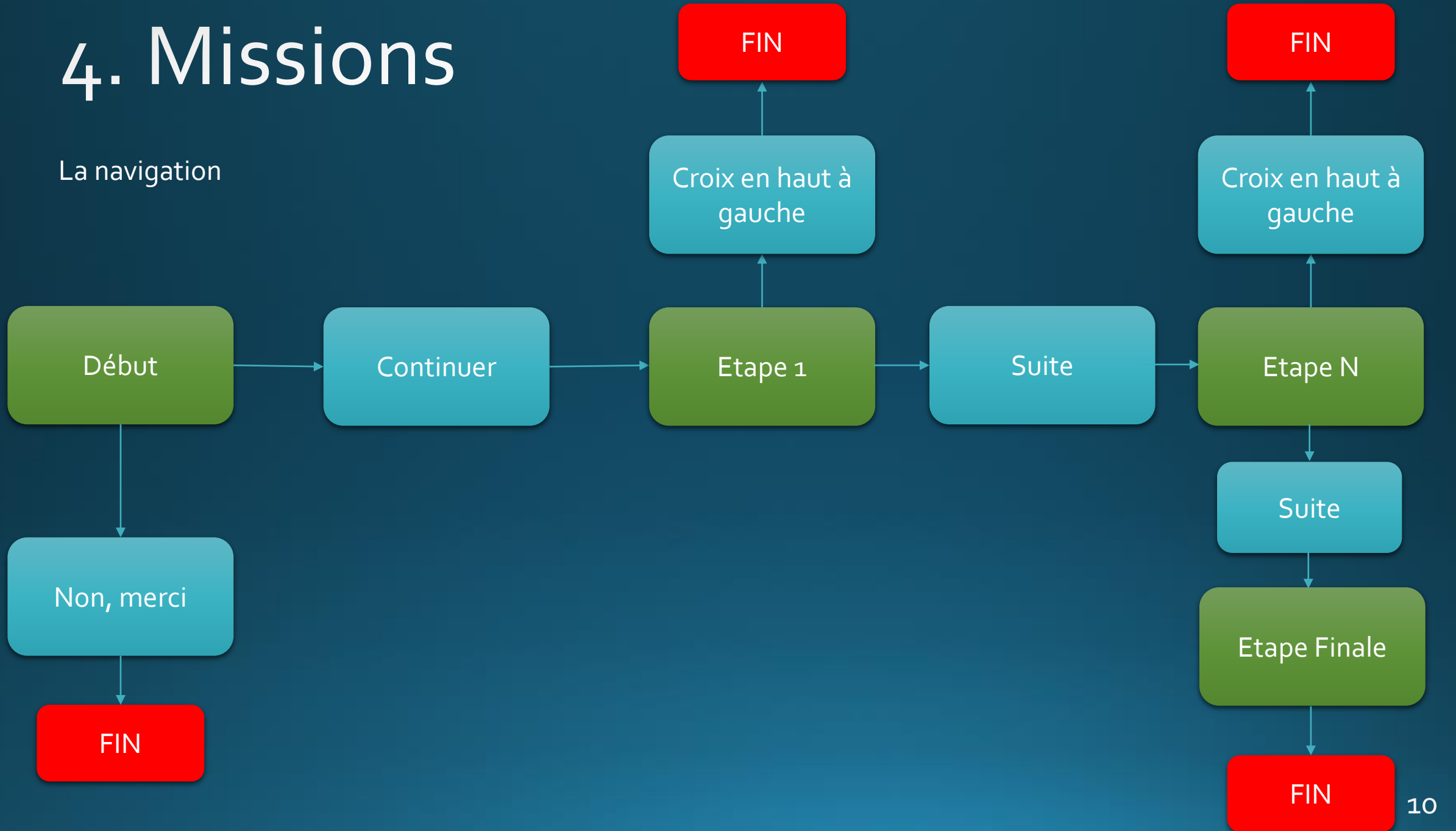


- Composée de 3 conteneurs
- Les éléments disparaissent ou non selon les cas
- Navigation intelligente

Structure de la pop-up

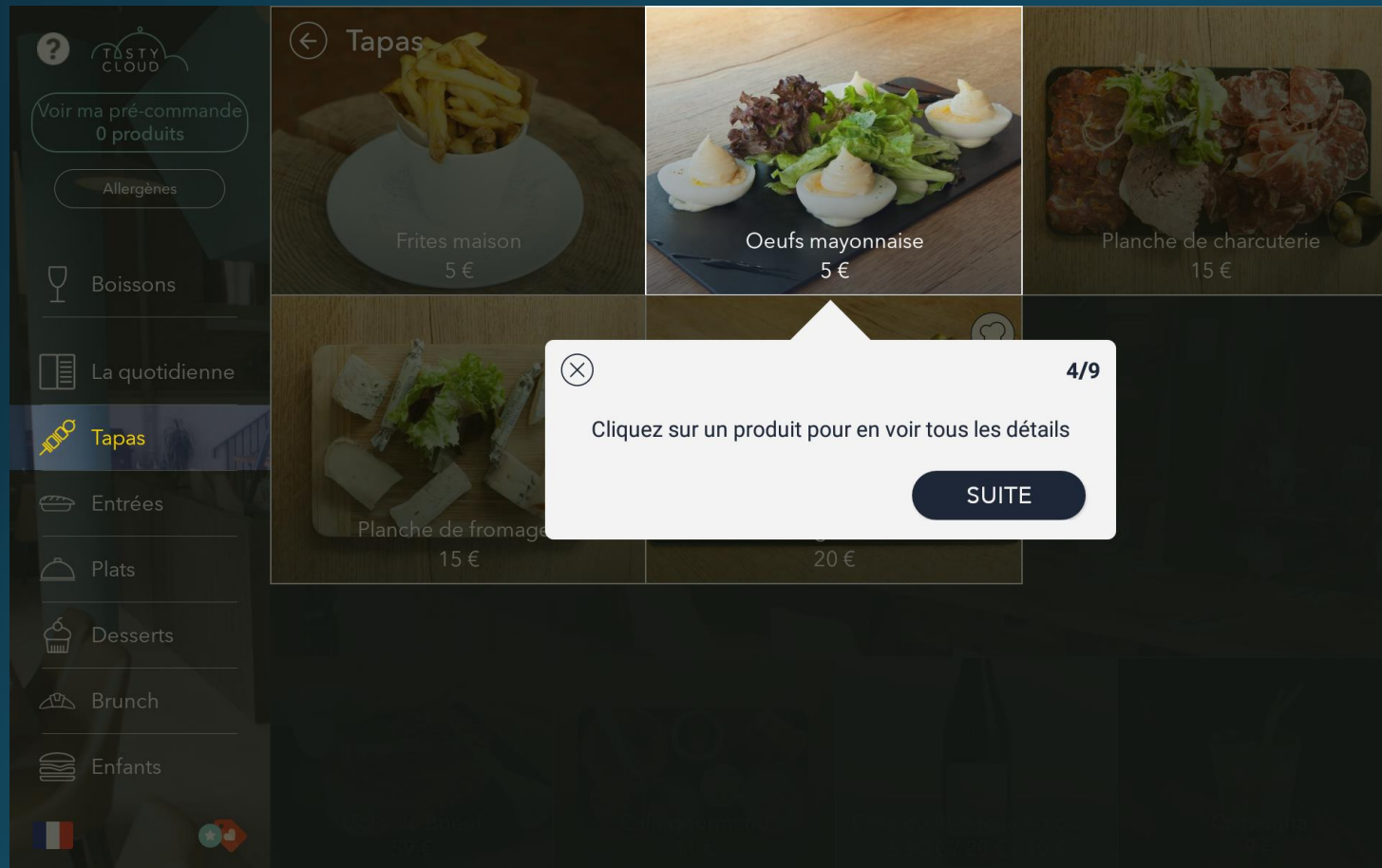
4. Missions

La navigation



4. Missions

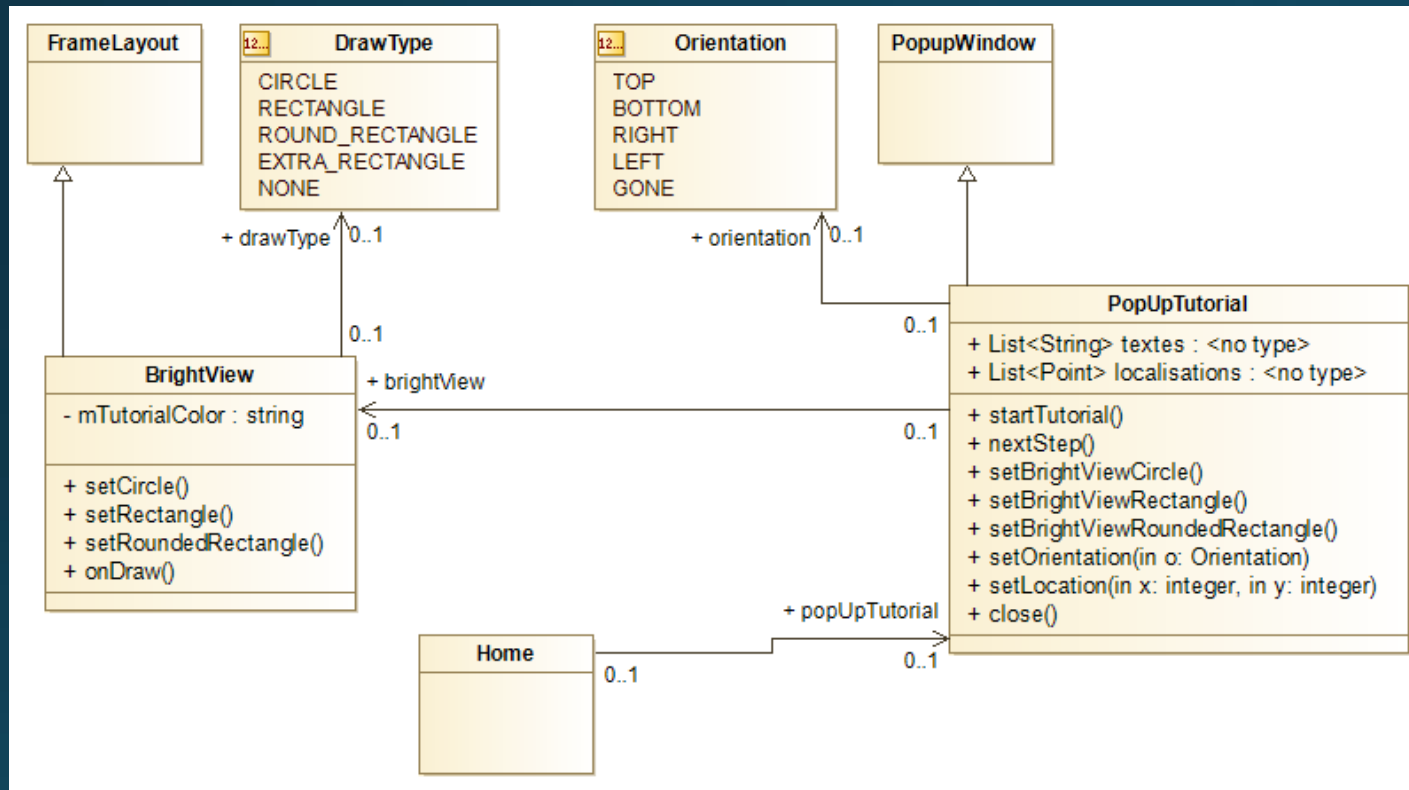
La BrightView



- Eclaircir des éléments durant le tutoriel
- Mise en avant du produit
- Adaptation

4. Missions

Le diagramme:



- Réutilisation du code
- Gérer le plus de cas possibles
- Pop-up dynamique

Diagramme UML du tutoriel

4. Missions

C) La zone cliquable



Effet du TouchDelegate

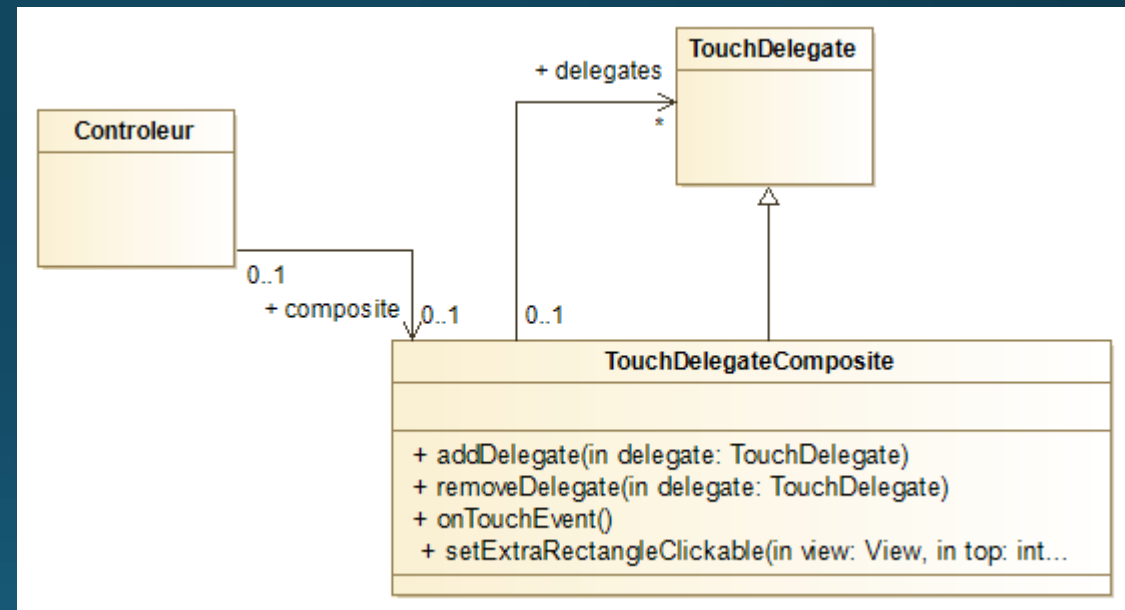
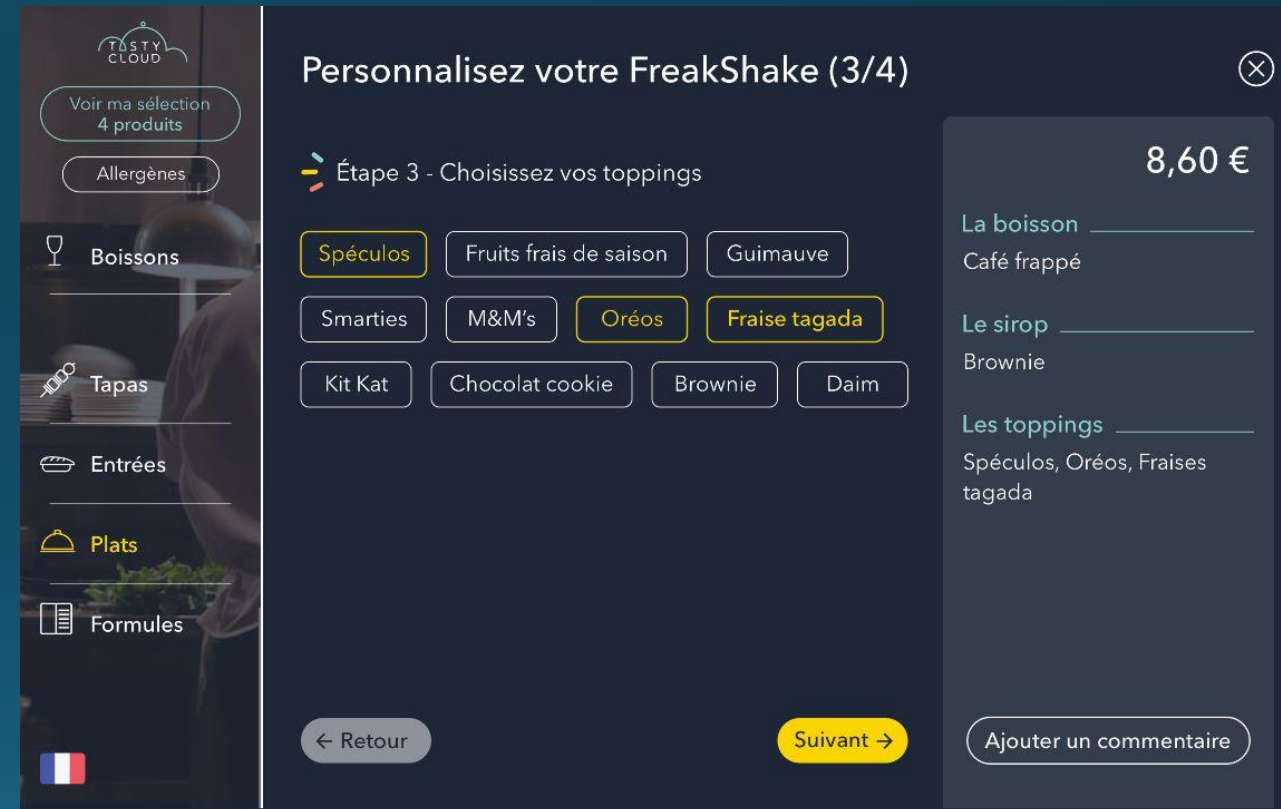


Diagramme UML du TouchDelegateComposite

5. Bilan du stage

A) Conséquences et évolutions

- Ajouts de nouvelles fonctionnalités
- Maintenance, retour des clients vis-à-vis de ces dernières
- Projet pour l'été



Ecran de customisation

5. Bilan du stage

B) Apport et conclusion

- Autonomie, réflexion, conception, organisation, découverte
- L'univers start-up
- Le travail collaboratif et l'échange d'informations
- Suivre des objectifs avec des dates
- Une expérience intéressante et enrichissante
- Un plus pour mon expérience professionnelle et pour la suite de mes études

6. Démonstration

