

Rapport d'avancement - Août 2024

Durant le mois d'août, j'ai consacré mes efforts à plusieurs aspects essentiels du développement de l'application OnePick, en commençant par une prise en main approfondie du projet, suivie d'une refactorisation partielle du code, et enfin, en m'attelant à la correction de bugs et à la mise en place de nouvelles fonctionnalités. L'objectif principal était de rendre le code plus clair, plus maintenable et d'optimiser certaines fonctions clés. Voici un résumé détaillé des principales étapes réalisées au cours des différentes semaines du mois.

Semaine 1 : Prise en main du projet

La première semaine a été consacrée à une analyse approfondie du projet OnePick, afin de bien comprendre la structure existante, ses points forts et ses faiblesses. Cette phase d'observation et de réflexion était essentielle pour me permettre de m'approprier le projet et d'envisager les premières actions à entreprendre. J'ai rédigé un rapport détaillant mes premières impressions, en soulignant les difficultés rencontrées, notamment sur l'organisation du code, ainsi que mes premières suggestions pour améliorer la structure.

- **Objectifs principaux :**

- Comprendre la structure actuelle du projet.
- Identifier les principaux points de blocage pour une bonne prise en main.
- Formuler un rapport initial et des recommandations pour la suite.

Semaine 2 : Refactorisation partielle

Durant la deuxième semaine, j'ai entamé une refactorisation partielle du code. Cette étape était cruciale pour améliorer la maintenabilité du projet, en particulier en réorganisant les fichiers et les dossiers de manière plus cohérente. L'objectif principal était de créer une architecture claire, qui me permette de travailler plus efficacement, tout en facilitant les futures interventions sur le projet.

- **Actions réalisées :**

- Restructuration de certains répertoires pour une meilleure lisibilité.
- Simplification de certains éléments de code en supprimant des redondances.
- Mise en place d'une structure modulaire pour préparer l'ajout de nouvelles fonctionnalités à venir.

Semaine 3 : Corrections de bugs et optimisations

La troisième semaine a marqué le début des interventions concrètes sur le code. J'ai commencé par régler des bugs mineurs qui affectaient l'expérience utilisateur, tout en optimisant certaines fonctions pour améliorer les performances globales de l'application. Cette phase a été l'occasion d'apporter les premières améliorations tangibles au projet.

- **Bugs corrigés :**

- Correction de plusieurs petits bugs liés à l'affichage et à l'interface utilisateur.
- Optimisation de la taille de certaines fonctions, afin de rendre le code plus léger et efficace.

Semaine 4 : Développement de la fonctionnalité Clips

Enfin, la quatrième semaine a été dédiée au développement de la fonctionnalité *Clips*. Cette nouvelle fonctionnalité, bien que toujours en cours de finalisation, est un ajout clé pour enrichir l'expérience utilisateur dans l'application OnePick. J'ai avancé considérablement sur cette tâche, et la fonctionnalité est maintenant plus proche de son aboutissement.

- **Objectifs :**

- Développer la logique de base pour la fonctionnalité *Clips*.
- Intégrer cette nouvelle partie à l'application tout en assurant une bonne compatibilité avec le reste du projet.

Conclusion

Le mois d'août a marqué un tournant important dans la gestion et le développement de l'application OnePick. Le projet a commencé par une phase de prise en main nécessaire pour bien comprendre l'état actuel du code et ses problématiques structurelles, ce qui a abouti à un rapport détaillant mes premières impressions.

Par la suite, une refactorisation partielle du code a permis de mettre en place une organisation plus cohérente et facile à appréhender pour le développement futur. Cela a rendu le travail beaucoup plus fluide, non seulement pour moi, mais aussi pour les développeurs qui interviendront par la suite.

Durant la troisième semaine, j'ai pu résoudre plusieurs bugs mineurs, améliorer des fonctions en réduisant leur taille, et entamer des optimisations importantes pour la performance globale de l'application. Cela a également permis d'améliorer certaines fonctionnalités de manière plus fine.

Enfin, le développement de la fonctionnalité *Clips*, bien qu'encore en cours, est sur le point d'être finalisé. Il s'agit d'un travail conséquent qui apportera une nouvelle dimension à l'application. Les bases sont posées, et nous nous rapprochons progressivement d'un produit plus stable, mieux structuré, et plus performant.

Ce mois a donc été marqué par des avancées significatives qui ont non seulement amélioré la gestion du code, mais aussi posé des fondations solides pour les développements à venir.