



Ecole d'ingénieurs et d'architectes de Fribourg
Hochschule für Technik und Architektur Freiburg



École supérieure d'ingénieurs de Beyrouth

Thèse de Bachelor :

ESIB@Pad

Rapport de la release 0.4

Auteur	Elias Medawar elias.medawar@edu.hefr.ch	
Responsables Internes	Omar Abou Khaled omar.aboukhaled@hefr.ch	Elena Mugellini elena.mugellini@hefr.ch
Responsable externe	Dany Mezher dany.mezher@fi.usj.edu.lb	
Experts	Marc Wuergler marc.wuergler@gmail.ch	Roland Marro marror@fr.ch

Version 4

5 août 2011

Table des matières

1	Introduction	2
2	Rappel des objectifs de la release	2
3	Résultats obtenus	4
4	Analyse de la planification	5
5	Décision concernant la prochaine itération	5
6	Conclusion	5

1 Introduction

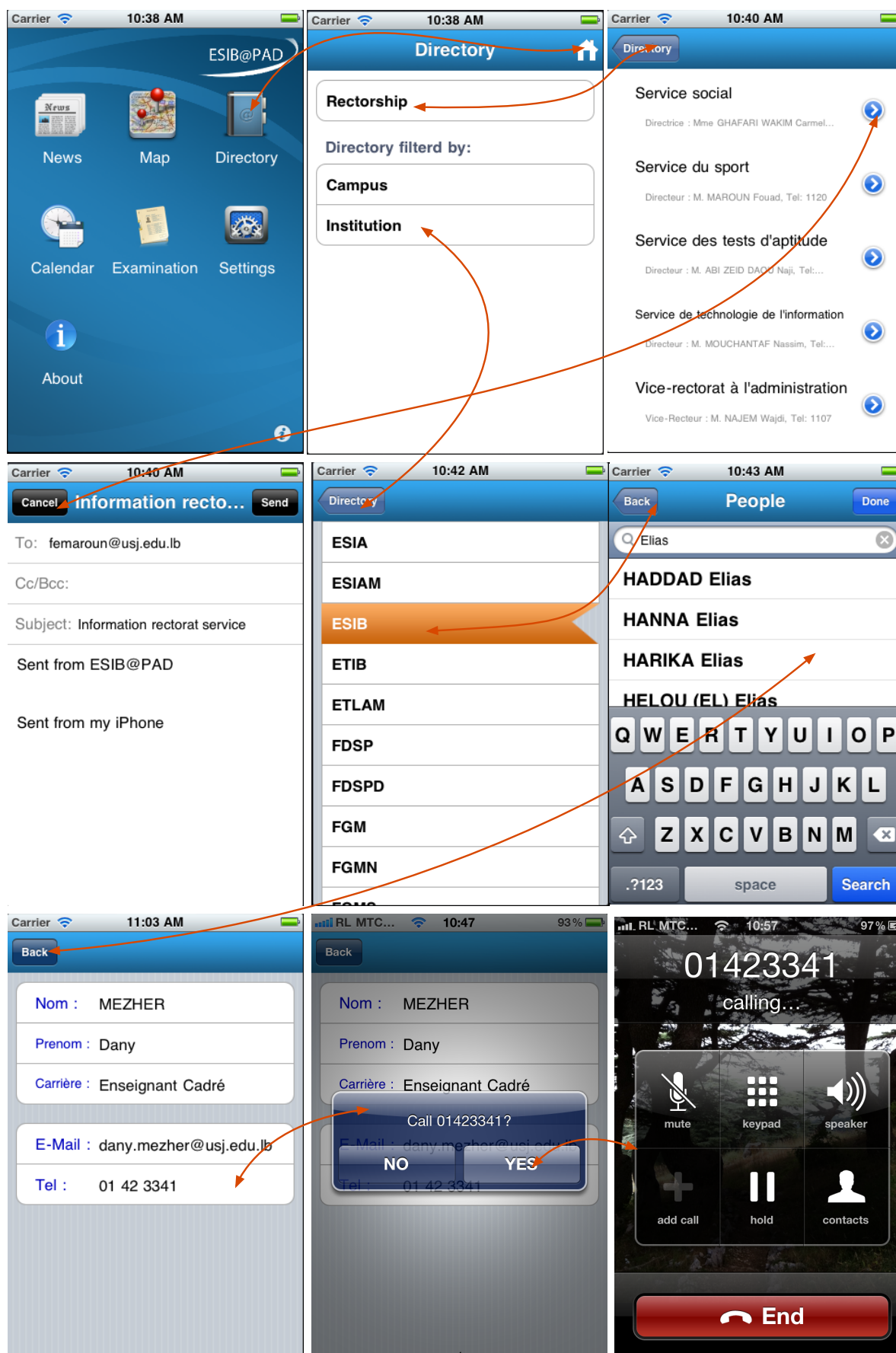
Ce document décrit brièvement les résultats obtenus à la fin de la cinquième itération de la phase de réalisation du projet ESIB@PAD. Le but de ce document est aussi de faire une brève analyse des connaissances acquises lors de cette itération et de savoir comment les exploiter au mieux pour les itérations suivantes.

2 Rappel des objectifs de la release

Nom	Délais	But à atteindre
Release 0.4	22.07.11	<ul style="list-style-type: none">– Permettre l'accès à l'annuaire de l'université.<ul style="list-style-type: none">a) Quand on clique sur un numéro de téléphone, l'appel est lancé.b) Quand on clique sur une adresse mail, la fenêtre d'envoi de mail de l'appareil est ouverte.

L'appel se fait uniquement si on utilise un iPhone.

3 Résultats obtenus



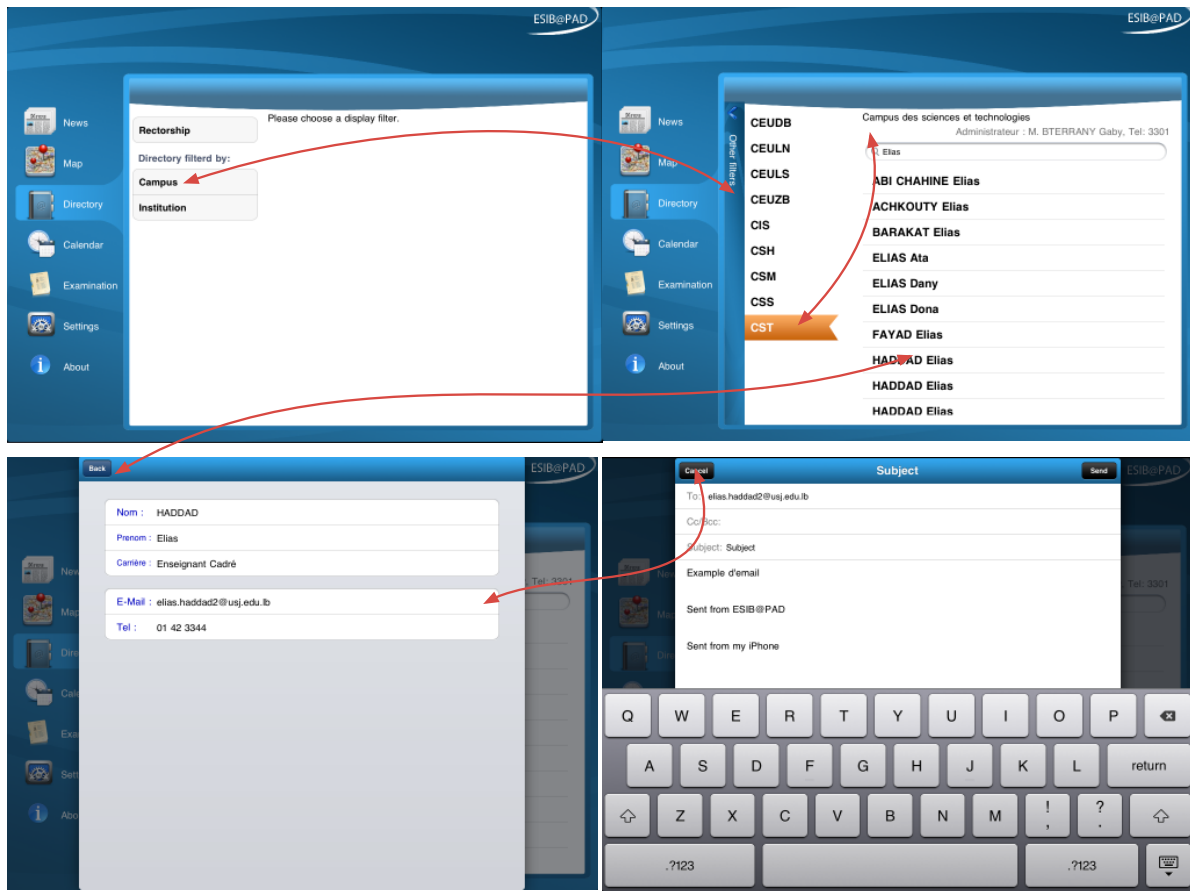


FIGURE 2: Affichage de l'annuaire sur l'iPad

4 Analyse de la planification

Les objectifs ont été atteints avec un retard de 3-4 jours. Ce retard est dû au temps nécessaire au développement de toutes les interfaces graphiques à double.

5 Décision concernant la prochaine itération

Essayer de rattraper le retard pris lors de cette itération pour ne pas être pris de cours pour la fin de projet.

6 Conclusion

Cette 4^{ème} itération s'est bien déroulée. Avec une interface graphique personnalisée telle que celle-ci, le temps pour produire une application compatible avec les 2 appareils est quasi le double de celui nécessaire pour une application compatible avec 1 seul appareil.

