

DEFI LOGICA - TOUPOUTOU TEAM

I. PROBLEMATIQUE

L'objectif de l'application réalisée ce soir est d'aider tous ceux qui veulent trouver des cadeaux qui feront réellement plaisir à leurs proches, tout en restant dans un certain budget.

C'est donc une application grand public et qui dit grand public dit différents environnements, différents moyens d'accès à l'application. Ainsi, notre objectif a été de rendre notre service accessible via la majorité des plate-formes existantes.

Nous verrons dans un premier temps les moyens que nous avons mis en œuvre au sein de notre application. Dans un second temps nous exposerons les différentes difficultés que nous avons rencontrés. Enfin, nous vous dirons quelles évolutions nous envisageons d'implanter.

II. LES MOYENS MIS EN OEUVRE

A. CONNEXION BAS DEBIT

Pour aider les internautes n'ayant pas accès à une connexion haut débit (Logement éloigné, connexion mobile bas débit), voici les actions que nous avons entrepris :

- Asset pipeline : Ce framework sert à rassembler tous les fichiers .js et .css (y compris les bibliothèques comme jQuery) et les **compresse** en un seul fichier **optimisé et minimisé** ;
- Ces fichiers statiques générés sont envoyés par Nginx, un des serveurs de fichiers statiques **les plus rapides** actuellement ;
- Les images ont été encodées de telle sorte à obtenir le meilleur **rapport poids/qualité**
- Le **compresseur d'image** .png PunyPNG (punypng.com) a servi pour réduire davantage le poids de ce type de fichier.
- Les opérations longues comme la récupération de la liste d'amis et leur préférence musicale sont réalisées par des tâches en arrière plan. La liste des tâches est visible sur <http://toupoutou.fr/resque>

B. RESPONSIVE LAYOUT

Nous avons choisi d'utiliser le framework CSS + Javascript Foundation (foundation.zurb.com). Ce framework permet l'**adaptation (même dynamique)** de l'application **aux dimensions des différentes plateformes** : ordinateur de toutes résolutions, smartphone, téléviseur. Le site offre donc plusieurs types d'affichage sur la même URL.

C. ECRAN TACTILE

Comme dit précédemment, l'interface graphique de notre application a été **conçue pour s'adapter**. Nous avons testé l'application sur nos téléphones (Iphone et Android), et les résultats ont été probants.

D. AIDE A LA SAISIE

Certaines plateformes n'offrent pas obligatoirement de clavier physique, notamment les *box ADSL et autres consoles de jeu. Pour pallier à ce problème, nous avons mis en place **un système d'autocomplétion** en javascript pour l'ajout de cadeaux dans la liste de vœux de l'utilisateur.

E. RACCOURCIS CLAVIER

Pour les utilisateurs n'ayant pas de souris nous avons mis en place des raccourcis clavier pour accéder aux différentes fonctionnalités de notre application.

Exemples : La touche 't' renvoie vers le tableau de bord
 La touche 'e' pour éditer son profil
 La touche 'f' pour se connecter via Facebook
 La touche 'a' pour accéder à la liste des amis

III. LES DIFFICULTES RENCONTREES

A. ACCES AUX PLATEFORMES

Comme dit plus haut, nous n'avons pu testé que sur les plateformes telles que les différents navigateurs classiques et les smartphones iPhone et Android.

B. PRISE EN MAIN DU FRAMEWORK FOUNDATION

Foundation est bien conçu, mais a nécessité tout de même d'ingurgiter la documentation pour réaliser nos wireframes.

C. DEVELOPPEMENT DE DEUX TYPES D'INTERFACE

L'affichage sur les écrans de grandes résolutions n'est pas la même que sur les petits écrans. Il a donc fallu concevoir deux types d'interface, donc une durée d'intégration doublée.

IV. LES EVOLUTIONS ENVISAGEES

Voici une liste non-exhaustive des choses concernant l'accessibilité que nous aurions voulu implémenter si nous avions eu plus de temps :

- Faire une version pour les mal-voyants
- Mettre des 'alt' sur toutes les images / photos

V. ANNEXE

A. LES VIDEOS

Les vidéos dont celle concernant l'accessibilité sont disponibles à l'adresse :

<http://toupoutou.fr/videos>

B. METHODES AGILES

Nous avons choisi de travailler de manière agile, en utilisant la méthode Scrum pour la gestion du projet, et le Behaviour-Driven Development pour la conception technique du projet.

Nous détaillons notre méthodologie dans un des documents disponibles à cette adresse :

<http://toupoutou.fr/docs/>

B. TESTER L'APPLICATION

Nous avons mis en place deux utilisateurs tests pour que vous puissiez accéder à notre application qui se trouve à l'URL suivante : <http://toupoutou.fr>

- Un utilisateur qui ne s'est pas inscrit avec un compte facebook :
 - Identifiant : tou@poutou.pou
 - Mot de passe : password
- Un utilisateur qui s'est inscrit sur notre site grâce à ses identifiants facebook qui a certains d'entre nous en tant qu'amis.
 - Identifiant : toupoutou@soulou.fr
 - Mot de passe : -ttoupoutour-
(sécurité oblige c'est un compte facebook après tout)

Vous pouvez également vous créer un compte avec vos identifiants facebook et ensuite importer vos amis grâce à l'outil d'import que nous avons mis en place dans la section « amis »