

Sommaire :

- I. L'équipe
- II. L'application
  - A. La partie fonctionnel, concept
  - B. La partie technique
  - C. Les stories
  - D. Les interviews
- III. Le projet
  - A. Les blocages
  - B. Rétrospective
  - C. A3 stories
- IV. Le contenus
  - A. Agilité
  - B. Lean Startup
  - C. Cordova
- V. Partie individuelle
  - A. Caer Josselin
  - B. Desjardin Jordan
  - C. Juglet Matthieu
  - D. Laisne Olivier
  - E. Touron-Béal Brianne

## I. L'équipe

Le nom de l'équipe est Schonck comme le nom de l'application. Elle se compose de:

- Josselin Caer
- Jordan Desjardin
- Matthieu Juglet
- Olivier Laisne
- Brianne Touron-Beal

ici même une photo !! :)

## II. L'application

### A. Le concept (partie fonctionnel)

Schonck est l'application qui vous permet de jouer des sons en fonction de l'inclinaison de votre smartphone ! Enregistrez des sons en agitant votre smartphone. Vous pourrez créer ensuite des musiques entière en reproduisant ces gestes et les partager avec vos amis.

### B. La partie technique

L'application Schonck a été réalisé a l'aide de Cordova, pour une utilisation sur iOS et Android.

Lorsque l'application s'ouvre, l'utilisateur voit une pop-up s'ouvrir lui indiquant son mode de connection (4g, wifi) ces informations sont récupérés grâce au plugin `network-information`.

Tout d'abord l'utilisateur doit pouvoir se créer un compte et ensuite se connecter. Il pourra par la suite enregistrer des informations qui seront modifiables. L'utilisateur peut modifier son avatar: soit en prenant un selfie soit en choisissant une photo depuis sa galerie. Pour cela nous avons mis en place le plugin `cordova.camera`

Lorsque l'utilisateur est connecté à son compte, les informations comme le nom, l'adresse email et la géolocalisation (`cordova.geolocation`) sont affichés. La langue de l'application est définie en fonction des préférences systeme, mais elle peut être modifiée depuis "*mon compte*".

Une fois que l'on ferme l'application et qu'on l'a ré-ouvre, les informations de connexion ont été enregistrées et la connections à été gardé.

Pour utiliser Schonck, l'utilisateur a simplement à incliner son téléphone dans différentes directions pour jouer des sons prédéfinis. Pour récupérer les différentes données de l'inclinaison, nous avons utilisé `cordova-orientation`.

L'application permet de partager une musique enregistrée ou un son en l'envoyant par mail à ses contacts. Pour cela nous avons réalisé une sélection des contacts qui ont une adresse email enregistrée. L'utilisateur ne peut alors que choisir un contact qui a une adresse email. Ces données sont récupérées par `cordova.contacts`. L'utilisateur a également la possibilité de partager son contenu sur les réseaux sociaux grâce à `cordova-social-sharing`.

Schonck permet également l'interaction avec des iBeacon. Lorsque l'on approche son smartphone d'un iBeacon, les sons générés sont différents en fonction du iBeacon (thème guitare, thème piano etc.). Cette fonctionnalité pourrait être utile dans un magasin de musique ou un musé, pour se faire une idée des sons d'un instrument. `Proximity Beacon Plugin`

De son côté, le client va pouvoir accéder aux statistiques de l'application en se connectant à son compte google analytics.

### C. Les stories

Recto						
1	SCHONCK Partager une musique à ses contacts					
<b>As a :</b> Cécile						
<b>I Want :</b> Partager une musique ou un SET que j'ai crée						
<b>So that :</b> Faire écouter ou transmettre des SETS à mes amis						
- Est que je peux partager avec mes contacts via facebook ? NON						
Risque	Partage	Temps passé	Temps estimé			
4		3	10			
Verso						
<ul style="list-style-type: none"><li>- Partager par mail</li><li>- Sélection du contact : l'utilisateur ne peut que choisir parmi ceux qui ont une adresse mail renseigné</li></ul>						

<b>Recto</b>						
2	SCHONCK Indiquer sa géolocalisation					
<b>As a :</b> Marc						
<b>I Want :</b> Indiquer la ville où j'habite						
<b>So that :</b> Connaitre le lieu où se trouve les autres utilisateurs et savoir si il y en a prêt de moi						
- Peut-on refuser de partager sa géolocalisation ?						
Risque 4	Compte	Temps passé 3	Temps estimé 5			
<b>Verso</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Géolocalisation avec GPS actif</li> <li>- Géolocalisation renseigné par Marc</li> </ul>						

<b>Recto</b>			
3	SCHONCK Créer son avatar		
<b>As a :</b> Pierre <b>I Want :</b> Prendre une photo avec mon smartphone <b>So that :</b> Compléter mon profil et le rendre plus joli ou plus fun - Est-il obligé d'avoir un avatar ?			
Risque 5	Compte	Temps passé 5	Temps estimé 20
<b>Verso</b>			
- Prise de photo (selfie) avec caméra avant - Ajout d'une image ou d'une photo depuis la galerie du smartphone			

<b>Recto</b>			
4	SCHONCK Donner de l'esthétique à l'interface et charter l'appli		
<b>As a :</b> Pierre			
<b>I Want :</b> Reconnaître et distinguer facilement mon application			
<b>So that :</b> Faciliter l'utilisation et la rendre plus agréable			
- Voulez-vous que ça suive une tendance particulière			
Risque 2	Design	Temps passé 10	Temps estimé 3
<b>Verso</b>			

Recto			
5	SCHONCK Changer la langue de l'application		
<b>As a :</b> Cécile			
<b>I Want :</b> Choisir la langue de mon application			
<b>So that :</b> Facilité l'usage de l'appli et sa compréhension			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quelles sont les langues disponibles dans l'application ? FR (...EN)</li> <li>- Quelle est la langue par défaut ?</li> <li>-Comment changer la langue ?</li> </ul>			
Risque 3	Configuration	Temps passé 6	Temps estimé 5
Verso			

Recto								
6	SCHONCK Récupérer les statistiques de l'application							
<b>As a :</b> Client								
<b>I Want :</b> Récuperer des infos sur les utilisateurs de l'application								
<b>So that :</b> Analyser les données pour améliorer ou rentabilisé l'application								
- Quelles données doivent être récupérées ?								
Risque 3	Data	Temps passé 2	Temps estimé 5					
Verso								

Recto								
7	SCHONCK Récupérer des données profile							
<b>As a :</b> Marc								
<b>I Want :</b> Récupérer des données (son ou gest)								
<b>So that :</b> Faire un top 5 sons/gestes les plus utilisés								
Risque 2	Compte	Temps passé 3	Temps estimé 6					
Verso								

<b>Recto</b>			
8	SCHONCK Afficher la statusbar dans l'application		
<b>As a :</b> Marc			
<b>I Want :</b> Accéder aux paramètres & infos rapides du téléphones			
<b>So that :</b> Garder un oeil sur l'état de la batterie, réseaux etc... sans sortir de l'appli			
- Peut-on choisir d'afficher ou non la statusbar ?			
Risque 3	Configuration	Temps passé 2	Temps estimé 8
<b>Verso</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Device portrait / paysage</li> <li>- Tablette, petit téléphone</li> <li>-iOS / Android</li> </ul>			

<b>Recto</b>								
9	SCHONCK Stocker des informations							
<b>As a :</b> Cécile								
<b>I Want :</b> Accéder à mon compte et mes infos								
<b>So that :</b> Vérifier les infos que j'ai fourni								
- Doit-on enregistrer des données particulières ?								
Risque 4	Data	Temps passé 2	Temps estimé 15					
<b>Verso</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'assurer de l'affichage des infos           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lancer l'app</li> <li>• Killer l'app</li> <li>• Relancer l'app -&gt; vérifier</li> </ul> </li> </ul>								

<b>Recto</b>								
10	SCHONCK Déetecter le mode de connection							
<b>As a :</b> Pierre								
<b>I Want :</b> Connaitre / être sur de mon mode de connection								
<b>So that :</b> M'assurer que je ne vais pas payer + ou avoir accès à toutes les fonctionnalités								
- Que se passe-t-il quand je n'ai pas accès à la connection pop-up alert info								
Risque	Configuration	Temps passé	Temps estimé					
2		1	8					
<b>Verso</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>- App sans accès internet</li> <li>- App 3G / 4G / WIFI</li> </ul>								

<b>Recto</b>								
11	SCHONCK Jouer un son prédefini en fonction de l'orientation du device							
<b>As a :</b> Cécile								
<b>I Want :</b> Créer un morceau de musique en changeant l'orientation de son téléphone								
<b>So that :</b> M'amuser								
Risque 4		Temps passé	Temps estimé 20					
<b>Verso</b>								
- Essayer de jouer un son en fonction de l'orientation du device (orientation précise pour chaque son)								

<b>Recto</b>								
12	SCHONCK Partager une musique sur les réseaux sociaux							
<b>As a :</b> Marc								
<b>I Want :</b> Partager une musique ou un SET que j'ai crée								
<b>So that :</b> Faire écouter ou transmettre des SETS à mes amis								
- Sur quel réseaux sociaux doit on partager ses sons ? Twitter et Soundcloud								
Risque 4	Partage	Temps passé 3	Temps estimé 20					
<b>Verso</b>								

**Recto**

13

SCHONCK  
Récupérer un set de note à partir d'un instrument

**As a :** Cécile**I Want :** Ecouter le son d'un instrument exposé**So that :** Pour peut être acheter celui ci

- Est ce que le set doit être garder en mémoire ?

Risque		Temps passé	Temps estimé
4			10

**Verso**

- Lorsque l'on est à proximité d'un iBeacon
- 3 iBeacon dont 1 instrument par Beacon (Harmonica imposer plus batterie et guitare)

**Recto**

14

SCHONCK  
Assigner un geste à un son

**As a :** Pierre**I Want :** Enregistrer un son en y associant un geste**So that :** Pour ensuite jouer avec ses propres sons

Risque		Temps passé	Temps estimé
5			25

**Verso**

- Pouvoir enregistrer un son, puis un mouvement et assigner le son au mouvement

## D. Les interviews

### III. Le projet

#### A. Les blocages

Voici le listing des blocages rencontrés durant le projet :

#### GitHub:

- Impossible de Push ce qui a été fait sur GitHub car un autre compte a été associé
  - **Solution** : ajouter une nouvelle clé ssh

#### iOS & Android:

- Utilisation d'une nouvelle technologie: AngularJS trop complexe
  - **Solution** : Supprimer la techno
- Le css n'est pas compatible sur safari / Opéra
  - **Solution** : utiliser un pré-processeur
- Problème pour régler les conflits git
  - **Solution** : faire attention à ce qui est commité ou pas, =git ignore.
- Ne pas savoir utiliser complètement un OS mobile
  - **Solution** : Découvrir les OS que l'on ne connaît pas.
- Aucun des boutons pour le choix des photos ne fonctionne
  - **Solution** : Faire attention aux fautes de frappe dans le code

#### iOS:

- Impossible de tester l'appareil photo sur simulateur
  - **Solution** : aucune à moins de payer

#### B. Rétrospective

Mettre image rétrospective

J1 :

Rétrospective		Projet : IESA - Bachelor 3 dev - PhoneGap	Date : 17/04/2015	Equipe : SCHONCK
		Court terme (prochaine fois)	Long terme	A conserver
IN (interne à l'équipe)		- vérifier install des machines	- faire en amont les tâches déquentielles ( user stories )	- motivation - répartition et organisation du travail -
OUT (externe à l'équipe)		- il faut rentrer dans la salle avant que les autres me sortent pour la présentation pour ne pas être en retard		

J2 :

Rétrospective		Projet : IESA - Bachelor 3 dev - PhoneGap	Date : 23/04/15	Equipe : Schonck
		Court terme (prochaine fois)	Long terme	A conserver
<b>IN</b> (interne à l'équipe)		Finir les plugin présent Virer le framework js (angular) Refaire le canvas en format numérique	Se former sur les futur plugin cordova à intégrer	- La MOTIVATION
<b>OUT</b> (externe à l'équipe)				1) Inclure ficher de retour

J3 :

	Court terme (prochaine fois)	Long terme	A conserver
IN (interne à l'équipe)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Résoudre les problèmes sur les plugins non validés</li> <li>• Revoir le (5) du Canva</li> <li>• Amelio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Améliorer le design de l'app</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réunion</li> <li>• Organisation</li> </ul>
OUT (externe à l'équipe)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifier le bon fonctionnement des device</li> </ul>		

### C. A3 Stories

L'A3 stories n'est pas complète il faudrait la remplir lorsque nous sommes tous ensemble à voir ce soir

## IV. Contenus

### Méthodes Agile

Les points positifs de cette méthode que l'on peut noter sont qu'elle permet de définir des objectifs clairs et répondant aux besoins du client dans des délais très court grâce aux différentes réunions qui précèdent le lancement d'une itération. De plus, l'élaboration des user stories peut être un outil qui facilite la découpe du projet en tâches.

Par contre, si les user stories sont mal définies au départ, le projet risque l'échec.

Les réunions peuvent aussi être trop longues et la méthode agile impose aussi beaucoup de contraintes techniques, ce qui a un impact sur le temps de travail à consacrer au développement.

## **Lean startup**

Nous avons vu dans le Lean Startup un moyen de définir une cible et de pouvoir ensuite s'en rapprocher grâce aux tests utilisateurs qui permettent d'avoir des feedbacks rapidement et ainsi pouvoir anticiper l'échec. C'est aussi un bon moyen de définir comment monétiser le projet ainsi que les moyens qui seront mis en œuvre pour sa réalisation.

## **Cordova**

Les principaux avantages de cordova sont le fait qu'il permette le développement sur plusieurs plate-formes tout en utilisant pour seul langage le langage web connu tels que Javascript, HTML et CSS et les nombreux plugins qu'il propose permettent de contrôler chaque fonctionnalité que propose un smartphone.

Cependant il est un peu difficile de l'utiliser au début et le débogage n'est pas toujours évident. La documentation des plugins est parfois incomplète et ne semble pas être souvent mise à jour.

## V. Partie individuelle

### Brianne TOURON-BEAL

#### **Agilité**

Pour bien commencer un projet, il faut tout d'abord se réunir et parler de ce que chacun est capable de faire en fonction de la demande du client.

On fait alors une répartition des tâches en fonction des compétences de chaque membre participant à la réalisation du projet. Le but est ensuite de planifier les itérations et d'estimer le temps pour chaque partie du travail. Il faut déterminer les priorités et lancer le projet.

Des suivis quotidiens sont faits pour savoir comment avance le projet, s'il y a des problèmes rencontrés, ou si au contraire il y a des tâches qui ont pris moins de temps que prévu. On fait alors des rétrospectives pour établir un point général. On extrait les points positifs pour les garder et les points négatifs pour y apporter des solutions et ne pas reproduire les erreurs.

L'un des points qui m'a paru le plus important réside autour de l'estimation du temps et le temps réellement consacré sur une tâche. Une bonne partie de l'organisation et/ou réorganisation du projet se fait autour de ces critères dans le but de terminer le projet dans les temps et qualitativement.

## **Lean startup**

Cibler la demande d'un consommateur avec un produit et pouvoir tester ce produit ou concept innovateur pour voir s'il correspond à cette demande dans un bref délais.

## **Cordova**

Cordova est un framework qui me paraît bien pensé pour développer des applications avec le langage standard du web. Il faut être bon en Javascript ^^. Il permet de développer une application qui verra le jour sur plusieurs plateformes iOS, Android, Windows 8 et d'autres encore. C'est un atout pour les développeurs non spécialisé dans un langage comme objectif C.

## **Laisne Olivier**

### **Gestion de projet agile**

La méthode agile permettait de définir des objectifs précis selon les priorités du client. Nous avons établis ces objectifs lors d'une réunion qui avait lieu en début d'itération, ce qui permettait de définir quelle technologie utiliser pour répondre aux besoins dans un minimum de temps.

Il était toute fois difficile d'estimer le temps qui sera passé sur chaque fonctionnalité, nous nous avons donc bien souvent estimé trop de temps par rapport au temps passé réellement.

La méthode agile m'a cependant semblé efficaces car elle nous a permis de répondre aux besoins du client dans un temps très court.

Il y a cependant un inconvénient à cette méthode, c'est qu'il y avait beaucoup de contraintes techniques imposées, ce qui nous a laissé très peu de liberté au niveau du développement.

De ce fait, l'idée de l'application qu'on avait au départ n'a pas pu être concrétisée comme on le souhaitait.

### **Lean Startup**

J'ai vu le lean startup comme un moyen de définir une mini stratégie autour de l'application.

Cela permettait notamment de définir une cible principale de pour l'application mais aussi de penser aux moyens de la monétiser.

C'est pour moi une étape à faire avant de commencer tout projet, afin d'établir clairement en quoi le projet pourrait être innovant.

## **Cordova**

Cordova est un framework qui était un peu difficile à appréhender au départ, mais qui s'est montré comme un outil assez pratique lorsqu'il s'agit de développer des applications sur plusieurs plate-formes comme ios et Android dans notre cas.

Les plugins que propose ce framework s'avèrent aussi très utiles car ils couvrent à peu près toutes les fonctionnalités principales d'un smartphone.

La encore la difficulté d'utilisation varie selon le plugin, mais dans l'ensemble la documentation fournies pour chaque plugin s'avère assez complète.

Je trouve cependant dommage que dans le cadre de notre projet nous n'ayons pas eu de temps pour s'essayer de développer notre propre plugin, ce qui nous aurait permis de mieux comprendre comment les plugins proposés fonctionnent.

## JORDAN DESJARDIN

### **Agile**

A la suite de ce projet façon Agile, je ne suis pas encore convaincu de cette façon de faire car je trouve que nous n'avons pas assez de temps pour travailler sur certaines fonctionnalités du projet avec des réunions chaque matins et soirs. ce qui laisse peu de temps pour finaliser les taches qui sont demandées le matin pour le soir.  
une façon de faire qui peut être efficace pour répondre aux besoins du client ainsi que ses priorités mais un façon très limité avec des contraintes.

### **Lean Startup**

Un concept plutôt pas mal tout en étant proche de l'utilisateur. Afin de faire des tests avec lui pour ensuite avoir ces feedback du projet (application, site web).

Le lean startup est une façon de procéder lors du projet on part d'une v0 pour ensuite avoir les feedback des utilisateurs pour ensuite à chaque nouvelles versions y apporter des améliorations.

## **Cordova**

Le développement Cordova est un développement qui utilise les langages standard du web (HTML / CSS & JS) ce qui est plus pratique qu'un développement natif (un langage par plateforme) ce qui augmente les coûts.

Le développement cordova peut paraître plus simple qu'un développement natif mais assez difficile à utiliser au début

## Josselin CAER

### Agile

Après ces semaines de gestions de projet Agile, je pense que cette méthode est une plutôt bonne façon de procéder. La visualisation des tâches à *faire* / *en cours* / *terminées* semble logique, les réunions le matin pour faire un point sur l'avancement du projet, aussi. La réalisation des users story permet de découper le projet en tâches que l'on peut se répartir facilement au sein de l'équipe, ça permet également de pouvoir estimer le temps de travail plus simplement.

Je pense que l'utilisation d'outils comme Trello est plus utile que de simples post-it pour tout ce qui est assignement des tâches, deadlines etc. , mais d'un autre côté, les post-it sont sûrement plus "conviviaux"

Concernant les points négatifs, il ne faut pas que les discussions terminent en débat sans fin, ou que certain membre de l'équipe hâte sur les principes Agile. Je n'accroche pas non plus aux personas, je n'y vois pas d'intérêt.

### Lean Startup

Ce que j'ai principalement retenu du Lean startup, c'est le concept de rapidité dans le développement des tâches. Il faut développer les fonctionnalités principales de son projet rapidement, pour les mettre le plus vite possible en prod dans le pub d'obtenir un maximum de feedback. Ensuite seulement, les autres fonctionnalités sont ajoutées. Ce système permet de se rendre compte rapidement de l'échec ou non de son projet pour ensuite pouvoir **pivoter** ou abandonner.

### Cordova

J'ai bien aimé le principe de Cordova, coder en JS HTML pour créer une app. Mais plusieurs choses m'ont déçu:

- Pas du vrai Natif (webview)
- Une documentation douteuse / à l'abandon
- Peu de communauté autour du projet
- Debug super compliqué

D'autres projets semblent plus dans l'air du temps comme Ionic, Xamarin ou même Visual Studio 2015 qui permet de coder pour WP10, Android et iOS.

### Notes

Même si le côté dev/technos du projet ne m'a pas forcément convaincu, j'ai bien aimé l'approche gestion de projet (rdv client etc.)

## Juglet Mathieu

### **Agile**

L'approche agile est ne m'a pas convaincu départ différent problème.  
La dépendance aux User Stories. Si les users stories ne sont pas clairement définies on va droit au mur et on peut vite remettre à plat tout un projet.  
Les réunions beaucoup trop régulières ne permettent pas de laisser le temps de travail sur des fonctionnalités qui peuvent prendre plusieurs jours de travail et ne garantie aucun recul.  
Une approche trop bisounours de la réalité. Peut-être adapter à certaine startup à petite équipe mais pas au grosse entreprise ni au agence.

### **Lean Startup**

Je trouve le principe intéressant mais très vite limite et encore jamais véritablement démontré en comparaison à un système plus classique. Le lean startup a mon avis ultime recours lorsqu'un projet va mal. Car il demande de vendre un projet dit en version bêta et donc les clients sont peu réceptifs et par conséquent risquer de créer une mauvaise expérience utilisateur.

### **Cordova**

J'apprécie beaucoup Cordova, j'aurais aimé développer plus longtemps dessus pour mieux saisir les limites qu'apporte cette méthode de développement.

### **Notes**

J'ai trouvé intéressante l'approche du cours, même si j'ai clairement trouvé que le nombre de documents à remplir est juste d'un point de vue professionnel est impossible et que cela crée tellement de contrainte et de temps perdu qu'on ne travaille plus.

Je connaissais déjà la méthode agile et clairement le cours ne me fera pas changer d'avis, la méthode est destinée à faire de la procrastination et non à permettre une réelle agilité à un projet ou une équipe. Il vaut mieux se concentrer sur des outils de communication fluide sur le temps que de faire des outils où l'on impose la réflexion. (SLACK)