# Diapo 1 :

Bonjour et bienvenu a cette revue de projet sur Discovery.

# Diapo 2 :

Ce projet a était commandé par l’IRAP, l’institut de Recherche en astrophysique et Planétologie. L’IRAP est née le 1er janvier 2011 d’une fusion de plusieurs laboratoires toulousains comme le CESR, le centre d’étude spatiale des rayonnements, le laboratoire d’origine d’Alain KLOTZ, notre client.

Depuis cette fusion tous ces laboratoires font partie de l’UMR CNRS/Université paul sabatier.

# Diapo 3 :

Discovery est une application web d’aide à la recherche orienté smartphone pour découvrir des supernovae.  
Un scientifique seul ou même une équipe de scientifique ne peuvent pas surveiller en permanence la création d’une supernova. Cette application est là pour les aider. Elle permet de repérer la présence d’une nouvelle étoile sur des images de galaxies acquises chaque nuit par les télescopes TAROT, a Calern en France et TAROT-sud, au Chili. Si un utilisateur en détecte une, il peut soumettre une demande qui sera analysé par un astronome. L’astronome va donc valider ou refuser quelque proposition à la place de regarder toutes les images soumise par les télescopes.

Ses télescopes sont malheureusement occupés en moyenne 30 jours par ans pour observer des sursauts gamma ce qui nous privent de 30 jour d’acquissions d’image.

# Diapo 4 :

L’application devra être accessible sur tout type de smartphones ayant accès a internet.

Cette application doit être facile d’accès, intuitive, ludique, motivante et gratuite.

Nous devons développer cette application de façon a qu’elle soit compatible avec les diffèrent navigateur de smartphones.

# Diapo 5 :

Les étudiants de l’ancienne section IRIS on développer la partie utilisateur du site en 2014.  
 Cette version était en ligne jusqu’à ce que notre première version fonctionnelle la remplace il y a quelque semaine.

Notre but à nous est de crée la partie administrateur du site. La partie qui permettra entre autre à l’astronome de valider les demande de supernova.

# Diapo 6 :

Voici le diagramme de cas d’utilisation avec en orange les fonctionnalités déjà crée, en bleu celle que l’on doit modifier et en rouge celle a créé.

Dictée les différents type de cas d’utilisation en orange sans rentré dans les détails.

# Diapo 7 :

Nous travaillons sur des postes équiper de Windows 7, de l’IDE Netbeans, Tomcat pour le serveur web et de XAMPP pour le serveur SQL

# Diapo 8 :

Les étudiants de 2014 ont décidé d’utiliser le Framework jQuery mobile pour le développement de l’application ce qui nous oblige à faire de même. Nous utilisons donc l’HTML 5 et le CSS 3 pour la mise en page de l’application et du JavaScript pour certaine fonctionnalité.  
Pour ce qui est de la partie dynamique du site nous utilisons le java servlet page, JSP, qui permet d’intégrer du code JAVA dans les pages web et d’avoir une meilleure approche objet que dans les autres langages web. Dans certaine page nous utilisons de l’AJAX, asynchrones javascript and XML, pour communiquer avec le serveur sans avoir besoin de recharger la page.

Pour ce qui est de la création de diagramme UML nous nous servons de l’outils gratuit et en ligne draw.io

# Diapo 9 :

Pour organiser notre travail nous utilisons TimePerformance, un outil en ligne de gestion de projet scrum.

Le scrum est un schéma d’organisation de développement de produit qui s’appuie sur le découpage d’un projet en boite de temps nommées « Sprints ».  
Un sprint peut durer entre 1 heure et 1 mois et doit se terminer par un livrable fonctionnelle.

Cette méthode permet une meilleur communication entre nous et le client car il peut valider régulièrement ce qui a était fait et donc évité de perdre du temps de développement et donc de l’argent.

En scrum il n’y a pas de chef de projet mais un scrum master. Le scrum master est une sorte de pare-feu entre le client et l’équipe de développement. Le client ne doit pas interagir avec l’équipe de développement mais seulement avec le scrum master. Il détermine quelles interactions avec l’extérieur sont utiles à l’équipe et lesquelles sont freinant. Il aide à maximiser la valeur produite par l’équipe.  
Le scrum master exerce son autorité seulement sur le processus de développement, c’est-à-dire la durée des sprints, le contenu de ses derniers, l’ordre du jour des réunions, ect… mais il n’a aucune autorité sur les autres membres de l’équipe scrum.

En scrum chaque sprint est divisé en plusieurs livrable eux même divisé en plusieurs tache représenter par des post-it.

Une tache peut avoir 3 état : A faire, en cours et terminé.

Chaque personne de l’équipe de développement décide qu’elle tache il veut réaliser et déplace donc le post-it représentant cette tache dans la colonne « en cours ».

# Diapo 10 :

Lors du 1er sprint nous avons validé l’existant, valider le document d’analyse et réaliser une maquette de bas niveau du mode administrateur et écrit les plan de validation.

# Diapo 11 :

Voici la maquette du mode administration

Dictée les différentes partie de la maquette.

# Diapo 12 :