

# GARY

AMT – Projet de semestre

Mélanie Huck  
Jan Purro  
Miguel Santamaria  
Benoist Wolleb

# Table des matières

- Introduction
  - Description du projet
  - Rappels sur les phases précédentes
- Gestion de règles
- Envoi et traitement d'événements
- Phase 3
- Application de démonstration
  - Description
  - Technologies
  - Démo
- Conclusion
  - Problèmes connus
  - Améliorations possibles
  - Mot de la fin

# Description du projet

## Deux sites :

- Site de gamification : Gary
- Site de démonstration : Bob



# Rappels sur les phases précédentes

- Phase 1 : mise en place de la structure de base du site
- Phase 2 :
  - Réflexions sur la mise en place du mécanisme de ludification
  - Développement de l'API REST

# Gestion des règles

Création d'une règle : POST /api/applications/<apikey>/rules

Structure :

```
{  
  typeOfEvent : <nom de l'événement>,  
  ruleParameter : <nb points ou id badge>,  
  rewardType : [1|2]  
  penalty : [false|true],  
  minValue : <valeur minimum>,  
  maxValue : <valeur maximum>,  
}
```



# Envoi d'événements

Envoi d'un événement:     POST /api/applications/<apikey>/users/<userid>/events

Structure : {  
    type : <nom de l'événement>,  
    parameter : <valeur du paramètre>  
}



# Traitement des événements

## Règle simple :

Règle: Quand l'utilisateur poste une question, il gagne 10 points

Événement: L'utilisateur poste une question

## Règle conditionnelle:

Règle: Quand l'utilisateur termine le concours "hackathon" et qu'il est dans les 10 premiers il gagne le badge "trompette"

Événement: L'utilisateur termine le concours "hackathon" en 3ème position

# Phase 3

Choix de la tâche à réaliser : "extended widget UI"

- Interface de création d'une règle
  - Interface d'affichage des règles existantes
  - Interface de modification de règles
  - Interface de suppression de règles
- 
- Interface d'affichage des badges existants
  - Interface de création de nouveaux badges





# Démonstration – Description

## Deux parties

- 1) Exécution d'événements pour un utilisateur
  - Sélection de l'utilisateur
  - Sélection de l'événement
  - Exécution !
  - Barre de niveau, tableau de badges, leaderboard.
- 2) Gestion des règles
  - Ajout
  - Edition
  - Suppression
  - Ajout de badges en temps réel

# Démonstration – Technologies



express



# Démonstration

## ...DEMO !

- 1) Site de gestion d'applications : Gary
- 2) Application de démonstration : Bob



# Conclusion – Difficultés rencontrées

- Prise en main de Java EE
- Multiplicité des technologies
- Personne n'a de vision globale

# Conclusion – Améliorations

- Améliorer le site de gestion d'applications
- Meilleure gestion des paramètres des règles
- Meilleure gestion des accès concurrents

# Conclusion – Mot de la fin

- Objectifs remplis
- Satisfaits du travail accompli
- Pas forcément convaincus par la plateforme



**DEAL WITH IT**

Merci de votre attention !

**QUESTIONS ?**