

FORMATION ANDROID KOTLIN, FIREBASE ET GITHUB

Rapport d'évolution

Nom et Prénom : KWAMI TCHAMOU NELSON

Date du rapport : 15 juillet 2019

Tableau récapitulatif

Tache	Description	Taux d'évolution (En %)	Connaissances acquises	Autre
Formation complète Kotlin sur le site UDACITY	Formation constituée de cours vidéo et écrits proposant des chapitres et des exercices d'application sur la technologie Kotlin	100%	<ul style="list-style-type: none">➤ Connaissances de base sur la syntaxe de Kotlin➤ Mise en évidence des avantages de Kotlin sur le langage Android Java natif➤ Maîtrise des règles garantissant la robustesse et l'efficacité d'une application Android	Application des notions de base sur Firebase à partir de Kotlin
Formation complète Github sur le site UDACITY	Formation constituée de cours vidéo et écrits proposant des chapitres et des exercices d'application sur l'utilisation de Github	100%	<ul style="list-style-type: none">➤ Connaissances des commandes permettant de faire des opérations sur Github➤ Connaissance du concept de Référentiel➤ Maîtrise d'organisation du travail en équipe et du réassemblage des tâches➤ Maîtrise du contrôle des différentes version d'un projet au fur et à mesure de son évolution	Application de Github dans la première version du projet Whatsup
Whatsup	Application de chat similaire a Whatsapp avec quelques fonctionnalités en moins	100%	<ul style="list-style-type: none">➤ Prise en main, initialisation et configuration d'un projet Kotlin sur Android studio code➤ Installation et configuration de Firebase➤ Implémentation d'authentification par numéro de téléphone➤ Implémentation du chat➤ Implémentation de la traduction	Etude des fonctionnalités de Whatsapp
Money Pal	Application qui catégorise les dépenses des utilisateurs à partir de la	100%	<ul style="list-style-type: none">➤ Création de compte➤ Intégration de la détection de certains messages Mobile Money et Orange Money	Documentation sur les services MONETBILE (API permettant

	lecture des SMS de leurs différentes transactions Mobiles		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Affichage de quelques catégories de transaction de Orange Money et de Mobile Money ➤ Affichage des détails d'une Transaction ➤ Affichage des Utilisateurs ➤ Génération des statistiques relatives au transactions effectuées ➤ Création de groupe d'objectif ➤ Ajout des membres dans un groupe d'objectif ➤ Contribution a un groupe d'objectif via des payment OrangeMoney et MTN MobileMoney ➤ Utilisation de la configuration a distance de firebase pour appliquer un changement de couleur d'un composant 	d'intégrer les services Orange Money et Mobile Money dans une application) , intégration et configuration de l'API dans le projet
--	---	--	--	---

RAPPORT SUR LES MODES DE PAIEMENT

Le projet MoneyPal de part son fonctionnement a nécessité l'intégration des modes de payment dans son implémentation. Après plusieurs séries de recherches et de tests nous avons pu trouver quelques solutions qui sont plus ou moins parfaites et dont le bilan qui suit devrait montrer les avantages et les limites de chacune d'elles :

- **MONETBILE** : cette solution prend en charge OrangeMoney et MobileMoney et ne permet de faire que des paiements à un compte crée au préalable sur le site de cette organisation alors que nous avons besoin d'une solution pouvant permettre à un utilisateur de créditer directement le compte d'un autre utilisateur. En plus, des frais sont directement pris en compte une fois que l'utilisation a débuté ce qui ne convenais pas à la situation de test dans laquelle nous étions.
- **DIOOL** : cette solution est presque similaire à la précédente sauf que nous n'avons pas eu la possibilité de la parcourir à cause des documents juridiques d'une entreprise qu'elle impose au préalable avant toute utilisation.
- **HOVER** : cette solution permet d'exécuter automatiquement des code USSD mobiles. Nous avons donc exploité cette technique pour réaliser des transactions OrangeMoney et MobileMoney étant donné que ces deux services utilisent le code USSD pour leurs opérations. Le résultat n'est pas totalement satisfaisant à cause du nombre limite de transaction par unité de temps qu'impose OrangeMoney et des bugs assez courant lors de l'utilisation de MobileMoney

La solution finalement adoptée est celle de HOVER car les ressources nécessaires a son utilisation et les résultats obtenus après des tests étaient assez bon

Lien du code source su GitHub : https://github.com/kwamitchamounelson/formation_kotlin_firestore_Nelson

Lien de téléchargement de l'APK :

<https://drive.google.com/file/d/1LPKKZLaYmHWsKK3qRkcQsqdZb5fLaqRp/view?usp=sharing>

Démonstration vidéo : https://drive.google.com/open?id=1eqyB0MFzgejT_48rPObugM_ae7doE5RA