



NETSWIPE

Rapport d'Activité

Application : NETSWIPE

Membres :

- Léna Clavier
- Nolwenn Poilleux
- Olivier Chemla
- Abraham Ibo
- Jérémy Grosz

APPLICATION :

Pour les manipulateurs / escrocs

Qui sont toujours prêts à faire de mauvaises blagues ou créer l'illusion (de ce qu'ils font, d'où ils sont...)

Notre produit une application nommée netswipe

Qui permet de programmer l'envoi de messages ou photo notamment par mail, voir par message pour les androids (option)

Contrairement aux messages que l'on peut programmer sur android.

Notre produit a comme atout de pouvoir se plugger sur différents devices (android et iOS)

Stories :

Contact :

- L'utilisateur a accès à ses contacts

En tant qu'utilisateur Gérard,
veut programmer l'envoi d'un message d'anniversaire à son amie car il a la fâcheuse
tendance d'oublier et souhaite donc le surprendre,
donc il y accède par l'onglet contact de l'application.

Caméra :

- L'utilisateur peut prendre une photo

En tant qu'utilisateur Denerice
veut faire enrager sa copine en lui envoyant une photo de muffin qu'elle a mangé, alors
qu'elle est censé être en cours,
donc elle a accès à la caméra lors de l'envoi du message.

Géolocalisation :

- L'utilisateur est informé d'où il se trouve.

En tant qu'utilisateur Gérard,
veut savoir dans quelle brasserie il se trouve. Il compte programmer une photo avec un
message de cet endroit alors qu'il sera chez lui,
donc il a accès à la map.

Micro :

- L'utilisateur peut enregistrer un message audio

En tant qu'utilisateur Denerice,
veut programmer l'envoi d'un message enregistrer à son père pour lui souhaiter sa fête car
elle ne sera pas en France à ce moment là,
donc elle a accès au micro.

Badge :

- L'utilisateur voit le nombre de message envoyé

En tant qu'utilisateur Gerard,

veut pouvoir voir le nombre de message programmé qui ont été envoyé,
donc il voit le badge sur le haut de l'icône de l'application.

Analytics

- L'administrateur voit le nombre de message envoyé par utilisateur

En tant qu'administratrice Nolwenn,
veut pouvoir voir le nombre de message programmé pour connaître l'utilité de son application,
donc elle a accès au nombre de clic par utilisateur sur le bouton programmé dans le dashboard de google analytics.

Form

- L'utilisateur peut envoyer un mail

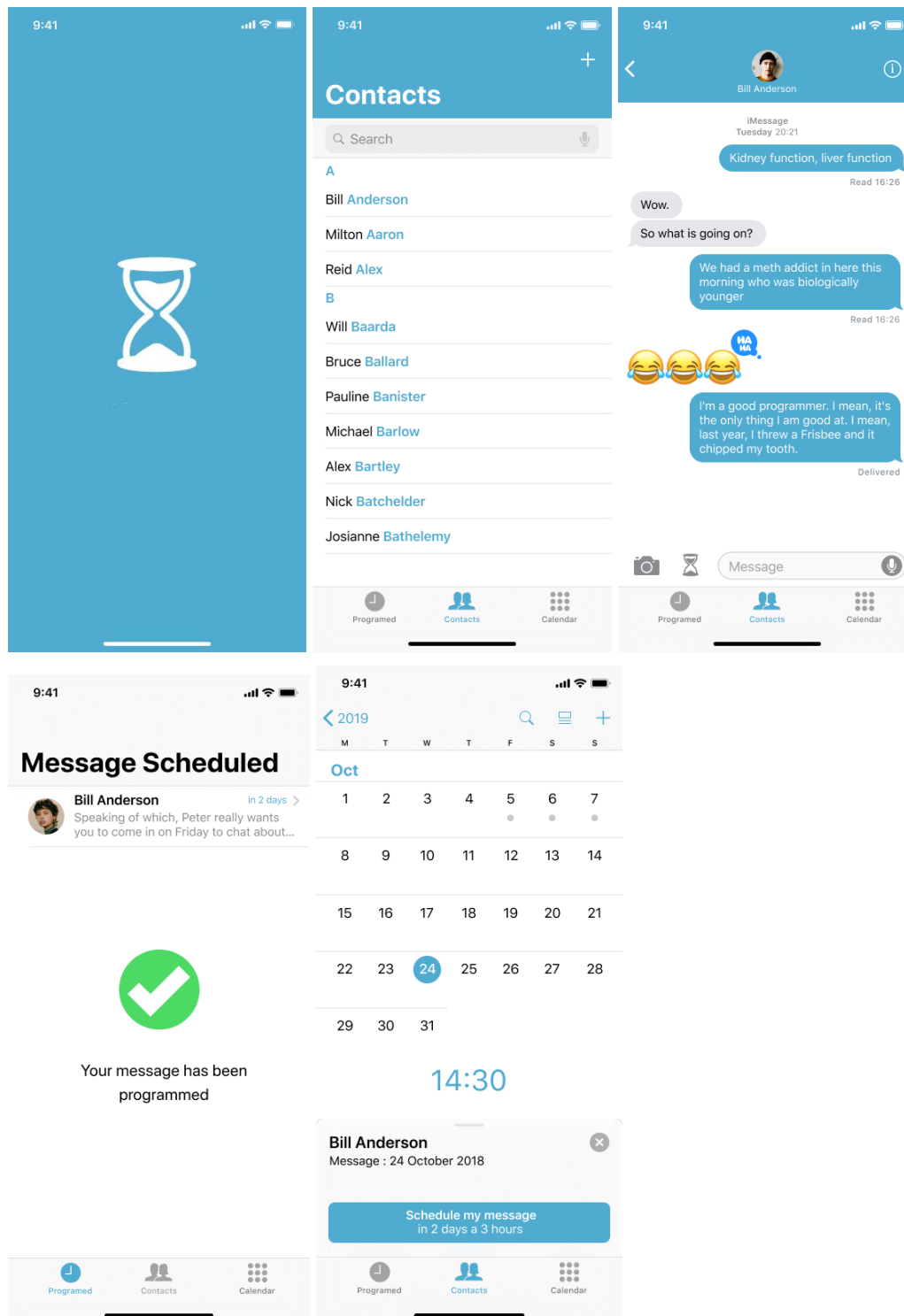
En tant qu'utilisatrice Denerice,
veut pouvoir envoyer un mail à son amie avec en pièce jointe une photo d'elle en train de bronzer,
donc elle a accès au formulaire d'envoi.

ScreenOrientation

- L'utilisateur souhaite pouvoir se mettre en mode paysage

En tant qu'utilisateur Gerard,
veut mettre son application en mode paysage car il souhaite regarder la photo qu'il a pris en grand format
donc il a accès à un bouton qui lui permet de mettre son écran en mode paysage.

Maquettes :



PROJET

Blocages :

	Critique	Plateforme	Problème	Solution
# 1(AI)	4/5	Android	Implémentation de contact	
# 2 (OC)	3/5	Web	Faible de documentation	Chercher d'avantages
# 3(OC)	3/5	iOS	Configuration de XCode	Préconfiguré le logiciel à l'avance.
# 4(JG)	5/5	macOS	<ul style="list-style-type: none"> - installation en sudo <u>bash_profile</u> - mauvaise syntaxe -> déclaration du home user (cd) et des variables - utilisation () au lieu {} CONSÉQUENCES: retard sur la geolocation	<ul style="list-style-type: none"> - Explication par Jacques - Eviter au maximum le sudo pour prévenir des problèmes
# 5 (LC)	3/5	Android	Implémentation du micro	
#6 (NP)	4/5	iOS	Impossible de relancer la simulation iOS => le nom de l'application a été changé	remove puis add platform iOS et pusher ces modifications pour les partager aux autres membres du groupe
#7 (NP)	3/5	iOS	Pas accès à l'application après le splash screen	remove puis add le plugin splash screens
# 8 (LC)	4/5	MacOS	Latence de ma machine, ce qui me fait perdre du temps	
#9 (LC)	3/5	MacOS	incomprehension lors de la création de l'Id tracking sur Google Analytics	Création d'un compte avec site web et non Application mobile
#10 (NP)	3/5	Android et iOS	splashscreen long sur android et iOS + impossibilité de charger l'app sur iOS	remove plugin splashscreen
#11 (NP)	3/5	Android	l'envoi d'un message se	

			fait en passant par l'app message ou mail et non directement à partir de netswipe app	
#12	4/5	Android	impossibilité de builder et donc de tester de nouvelles fonctionnalités sur l'application	vérifier que le device est correctement branché

Rétrospectives :

Bilan n°1

Jeudi 18 Avril 2019

Bien	Mal	A noter
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Organisation ❖ Répartition des tâches 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Emulation de Devices ❖ Configuration des machines 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ne pas oublier de préparer l'appareil de présentation de l'appli

	Interne	Externe
Rapide	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se préoccuper du temps ❖ Répartition du temps des tâches 	
Long	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se préparer à l'avance pour l'oral 	

Bilan n°2

Vendredi 19 Avril 2019

Bien	Mal	A noter
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Réalisation des tâches de la journée précédente sous Android ❖ Possibilité de pouvoir tester sous android 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Emulation sous IOS ❖ Configuration d'une machine (Mac et PC) 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ne pas oublier d'enregistrer le tag

	Interne	Externe
Rapide	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se préoccuper du temps ❖ Checker ce qu'il faut dire lors de l'oral 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se renseigner auprès des autres groupes pour savoir s'ils ont déjà rencontré notre problème (ex : erreur dans le terminal)
Long	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Partage d'informations lors de changement en globale 	

Bilan n°3

Jeudi 2 mai 2019

Bien	Mal	A noter
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Réalisation de la geolocation ❖ Analytics sous android 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Emulation sous IOS ❖ Présentation des maquettes (orienté l'écran vers le client, avoir une bonne luminosité) ❖ Oublie de cable mobile ❖ Perdre du temps a run l'application ❖ structurer la présentation 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Prendre du temps pour préparer la démo ❖ Prendre plus temps pour présenter les users stories

	Interne	Externe
Rapide	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se prendre du temps pour préparer la démo (visuellement) ❖ Checker ce qu'il faut dire lors de l'oral 	
Long	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Faire attention que la branche master soit toujours fonctionnel 	

Bilan n°4

Vendredi 3 mai 2019

Bien	Mal	A noter
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Nous avons pu tester sur IOS ❖ Validation de quelques technologies 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pas pu montrer toute les technologies faites 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Faire attention au temps lors de l'oral

	Interne	Externe
Rapide	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ne pas oublier de retester les technologies le matin 	
Long	<ul style="list-style-type: none"> ❖ 	

Definition Of Done :

- S'assurer que l'application tourne sur Android
- S'assurer que l'application tourne sur IOS
- Les tests ont été réussis
- Le code a été revue et contrôler
- Les critères ont été respectés
- S'assurer que la fonctionnalité souhaité fonctionne correctement

Livraisons : +✓

	j1	j2	j3	j4	j5
#10 (Contact Android)		+			
#11 (Camera Android)		+			✓
#12		+			

(Splashscreen)					
#14 (Theming)		+			
#15 (Micro IOS)			+		
#16 (Geolocation)			+		✓
#25 (Badge)			+		
#26 (Contact IOS)			+		
#27 (Camera IOS)				+	✓
#28 (Analytics)				+	
#29 (Form)					+
#30 (ScreenOrientation)					+✓

Apprentissages :

Nous avons appris à construire notre application en cherchant en autonomie comment développer les différentes fonctionnalités. Le projet nous a aussi appris à travailler dans une équipe de développeur, et donc de gérer les différentes branches ainsi que les conflits qu'elles peuvent entraîner. Cela demande en amont une bonne organisation et distribution des tâches. Nous avons pu remarquer que même si on connaît le principe de l'agilité le mettre en place et l'appliquer n'est, au début, pas forcément simple.

CONTENU

Agilité :

C'est une manière de piloter et de réaliser un projet en équipe, avec efficacité et rapidité. Cela va notamment permettre de mettre en évidence la satisfaction du client, en accueillant favorablement les demandes de changements de ce dernier, en proposant un versionnage opérationnel régulier de l'application. L'avancement, la simplicité et l'attention continue au processus de développement vont permettre de responsabiliser les équipes et donc contribuer à une plus grande efficacité globale.

Il existe plusieurs méthode qui vont permettre la mise en place de l'agilité comme par exemple Kanban ou SCRUM.

L'agilité ne laisse plus le client aveugle pendant les mois de développements et va donc permettre une grande réactivité aux changements qui peuvent avoir lieux pendant ce processus.

Animal :

Le renard est connu pour son caractère malin. C'est un chasseur rusé.

En méthode agile, il est important de définir des objectifs et de les découper en tâches.

Comme le renard, nous devons être fin dans notre jugement. Il faut être astucieux. Pour optimiser notre temps et avoir un rendu facilement à présenter au client, nous priorisons nos tâches et donc les "issues" qui les définissent.

Github :

Nous avons décidé d'utiliser l'outil github pour plusieurs raisons :

- système de versionning de projet
- création d'issues pour garder une trace des tâches à effectuer
 - une issue doit correspondre à un problème/une tâche
 - possibilité d'ajouter un/plusieurs label(s) à chaque tâche pour une visibilité instantanée et plus claire
- tag
- création de colonnes labellisées pour y insérer les issues
 - vision très claire par ordre de priorité des tâches (haut en bas)
 - vision des tâches en cours assignées à un dev ou une équipe
- chaque commit puis push sera sur la branche master

- possibilité de créer des branch additionnelles qui vont permettre de travailler sur des morceaux de codes pour chaque équipes et de les regrouper par la suite

ionic :

Basé initialement sur [AngularJS](#) et [Apache Cordova](#), Ionic permet de créer un code multi-support en utilisant des outils Web comme [HTML](#), [CSS](#), [JavaScript](#), afin de générer des applications [iOS](#), [Android](#), [Chrome](#), Windows Phone et bien d'autres.

Avantages :

- Il permet de développer des applications cross platform sur une base de code commune.
- Déploiement d'application plus rapide et similaire selon les différentes plateformes.

Inconvénients :

- Les performances ne sont pas forcément optimal contrairement à une application développé en "Native".
- Limité selon l'environnement, Ionic ne possède pas toutes les fonctions disponibles conformément aux développement native (Android & iOS...).

Ionic reste toute même un framework facile à prendre en main et peut s'avérer utile selon différents projets.

Gamification :

La gamification est moyen pour faire participer les utilisateurs. Il permet de rendre une application plus ludique.

Le but est de donner envie aux utilisateurs, de capter leur attention afin qu'ils reviennent sur l'application, aillent plus loin et l'utilise de manière récurrente.

La gamification peut se faire par plusieurs éléments (point, niveau, classement, défis ou challenges, récompenses, avatar...).

L'utilisateur gagne un point quand il programme message et un autre point lorsque le message est parti.

Au bout de 5 points, il passe au niveau 1. Le nombre de points est doublé à chaque fois pour accéder au niveau suivant. Le passage d'un niveau à un autre permet de débloquent de nouveau avatar.

Un badge correspond à un niveau. Pour le storytelling (exemple "novice angelique", "expert machiavélique", etc)

Une récompense est donnée lors de l'inscription (celle-ci n'étant pas obligatoire).

Un classement de l'ensemble des utilisateurs en fonction de leur point et également un classement avec ses amis seront possibles.

Pour découvrir l'application, un tuto apparaît à la première ouverture de celle-ci.

Un son spécifique distinguera les notifications de Netswipe d'autres applications.

Un utilisateur peut avoir un avatar avec photo, ou avatar prédéfinis (côté un peu escroc) et un pseudo.

Il peut envoyer un message à une personne aléatoire de son répertoire (jeu de hasard).

Pour inviter l'utilisateur à revenir sur l'application, des notifications lui seront envoyés (exemple "un utilisateur a un meilleur score que vous").