



NETSWIPE

Rapport d'Activité

Application : NETSWIPE

Membres :

- Léna Clavier
- Nolwenn Poilleux
- Olivier Chemla
- Abraham Ibo
- Jérémie 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, Berenice 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.

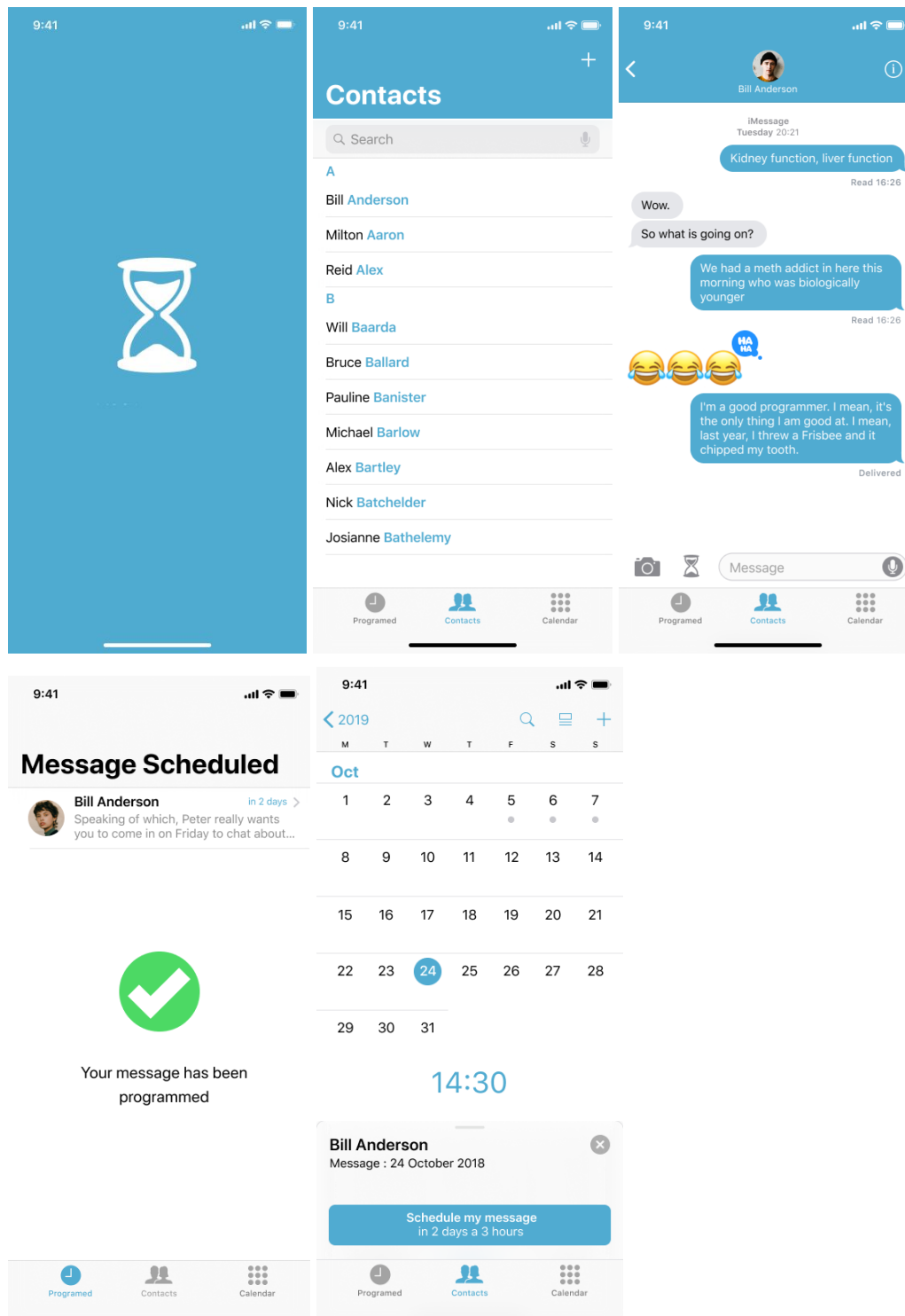
En tant qu'utilisateur, Gérard veut savoir dans quelle brasserie il se trouve. Il compte programmer une photo avec un message de cet endroit alors qu'il sera chez lui. L'objectif : mieux narguer ses amis de leur absence.

Micro :

- L'utilisateur peut enregistrer un message audio

En tant qu'utilisatrice Denerice, veut programmer l'envoi d'un message enregistré 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.

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 {} <p>CONSÉQUENCES: retard sur la geolocation</p>	<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	

Rétrospective :

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 	

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