



NETSWIPE

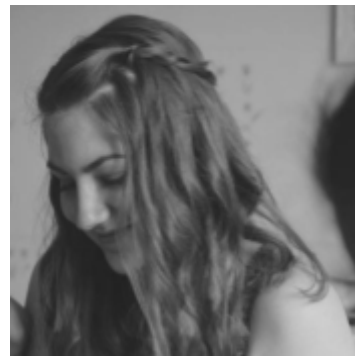
Rapport d'Activité

→ application : NETSWIPE

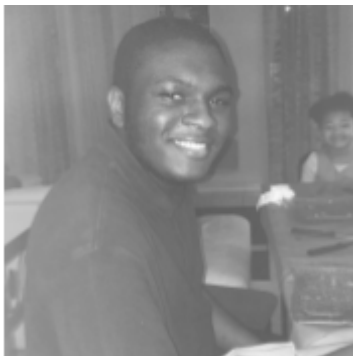
EQUIPE



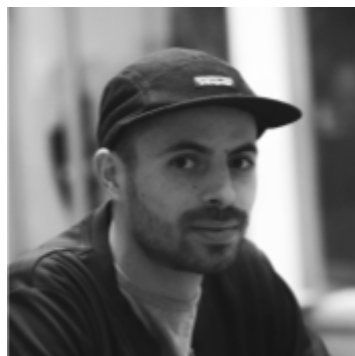
Léna Clavier



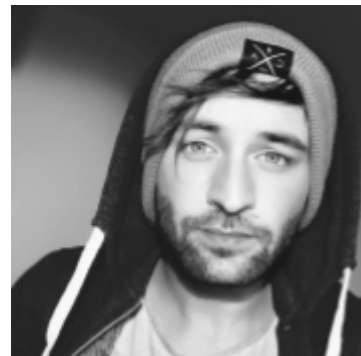
Nolwenn Poilleux



Abraham Ibo



Jérémy Grosz



Olivier Chemla

APPLICATION

Pitch

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'utilisatrice, Derenice 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'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.

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 envoyés, 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'administrateur, 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.

AppPreferences et Globalization :

→ L'utilisateur souhaite pouvoir changer la langue de l'application

En tant qu'utilisateur, Gerard
souhaite pouvoir changer la langue de l'application via les settings de l'app
donc il a accès à un bouton lui permettant de modifier ses préférences.

Gamification :

→ L'utilisateur souhaite pouvoir afficher ses point lors de l'envoi d'un message

En tant qu'utilisatrice, Denerice souhaite obtenir des points et voir ses points, à côté de son nom dans l'application, lorsqu'elle envoie des messages, donc elle a un bouton qui lui permet cela.

Calendar :

→ L'utilisateur souhaite avoir accès au calendrier

En tant qu'utilisateur, Gerard souhaite prévoir la date d'envoi d'un message dans le calendrier donc il a accès au calendrier de l'application.

BarCode :

→ L'utilisateur souhaite pouvoir utiliser un QR code pour gagner des points

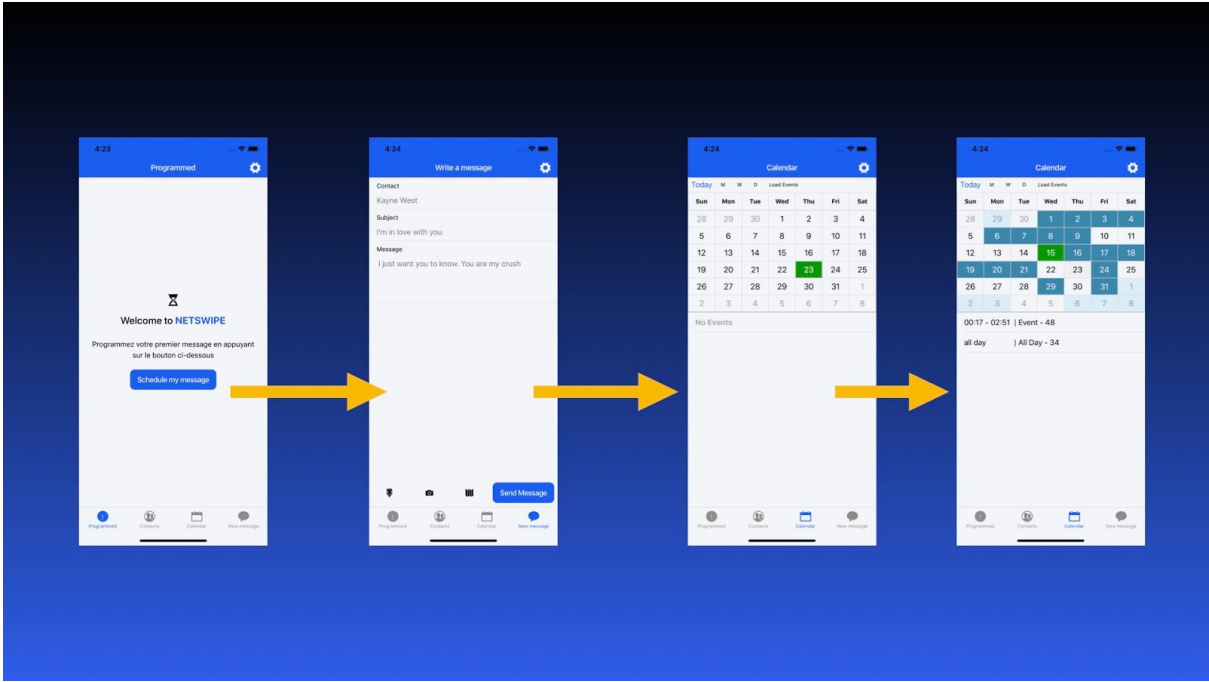
En tant qu'utilisateur, Gerard souhaite pouvoir prendre en photo un QR code qui me permettra d'augmenter mes points donc il a accès à un bouton qui lui permet de scanner un QR code.

SocialNetwork :


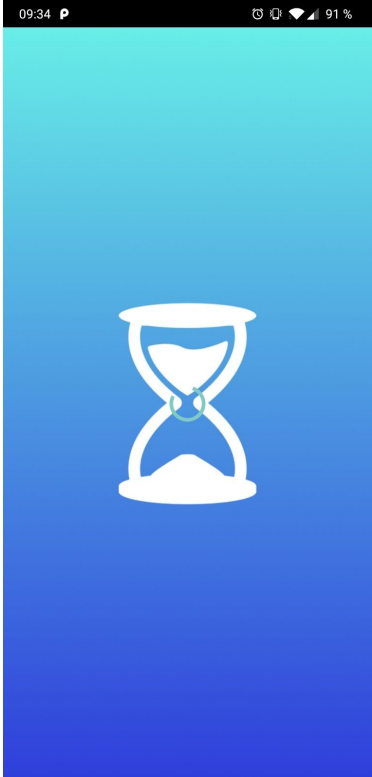
→ L'utilisateur souhaite pouvoir partager du contenu sur Facebook

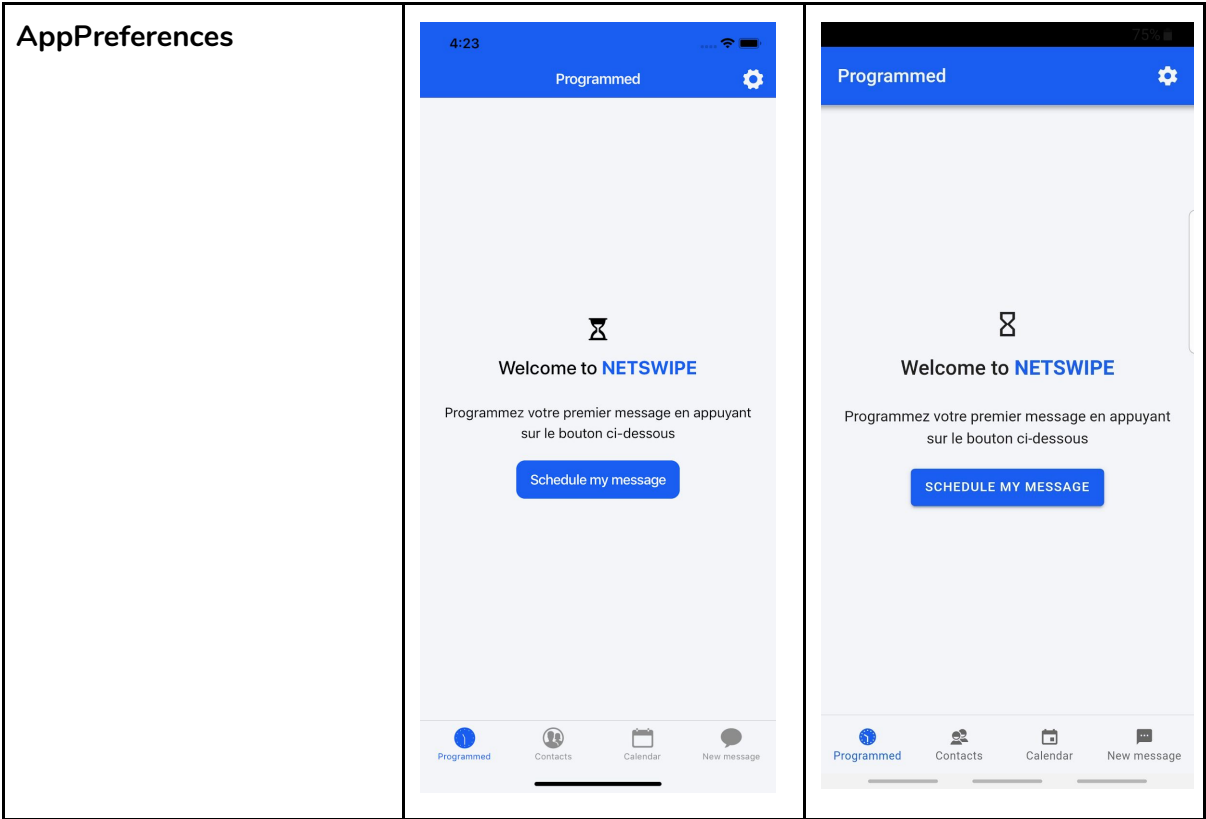
En tant qu'utilisatrice, Denerice souhaite pouvoir partager depuis l'application du contenu via le réseau social Facebook donc elle a accès à un bouton la connectant à Facebook.

Maquettes



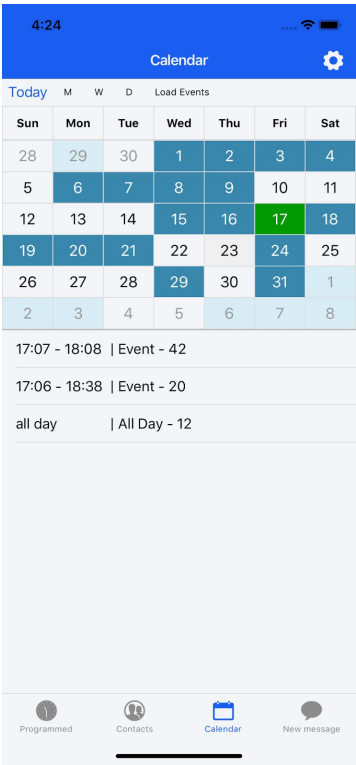
Screenshots (Pour chaque stories, et pour IOS et Android) :

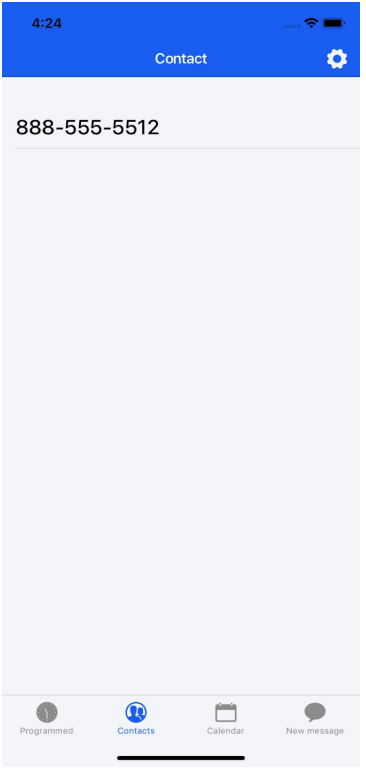
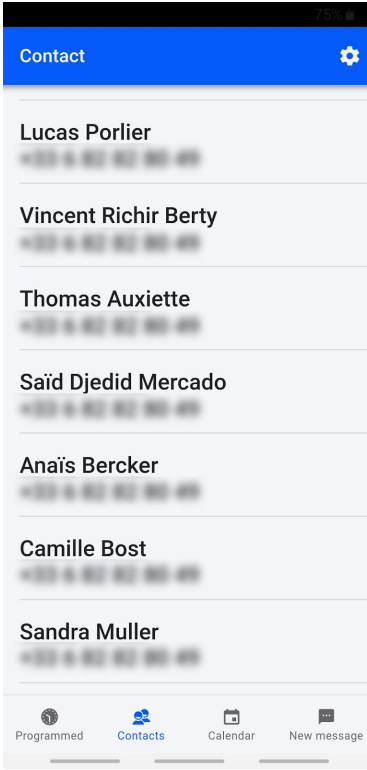
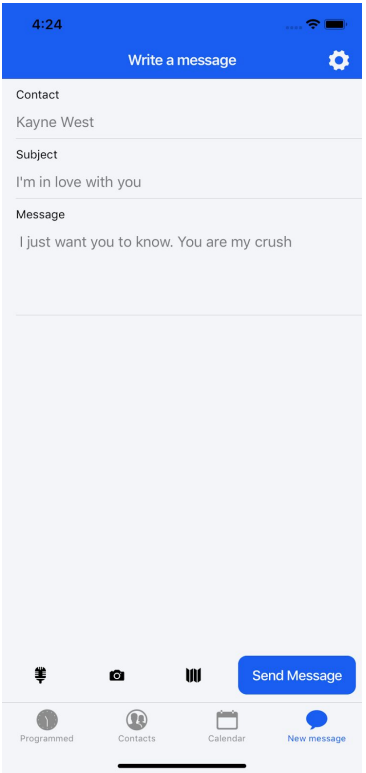
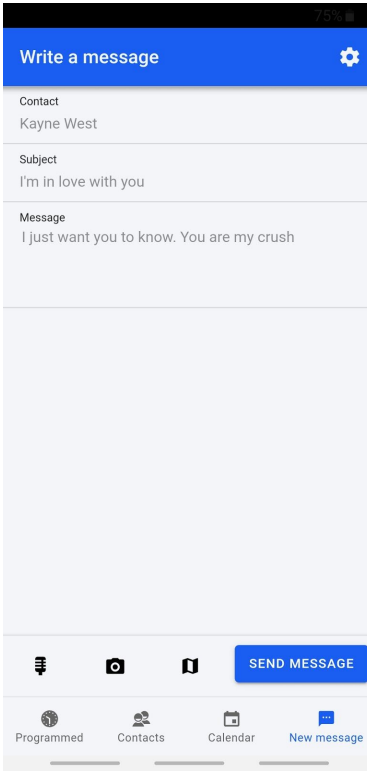
	IOS	Android
Splashscreen	 A vertical rectangle representing an iPhone screen. It has a blue gradient background transitioning from light blue at the top to dark blue at the bottom. In the center is a white hourglass icon. At the top, there is a status bar with the time '4:47' on the left and signal, Wi-Fi, and battery icons on the right. At the bottom, there is a thin black horizontal line representing the home indicator.	 A vertical rectangle representing an Android screen. It has a blue gradient background transitioning from light blue at the top to dark blue at the bottom. In the center is a white hourglass icon. At the top, there is a status bar with the time '09:34' on the left, a 'P' icon, and icons for alarm, Wi-Fi, signal, and battery (91%) on the right.

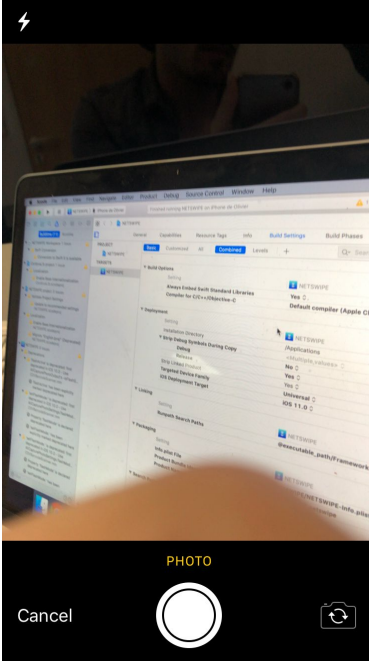
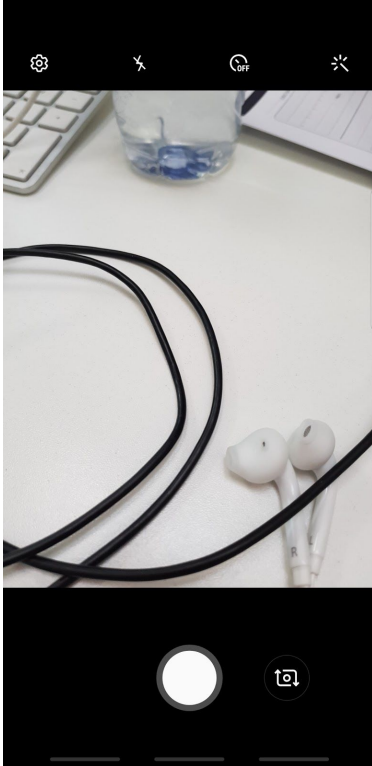

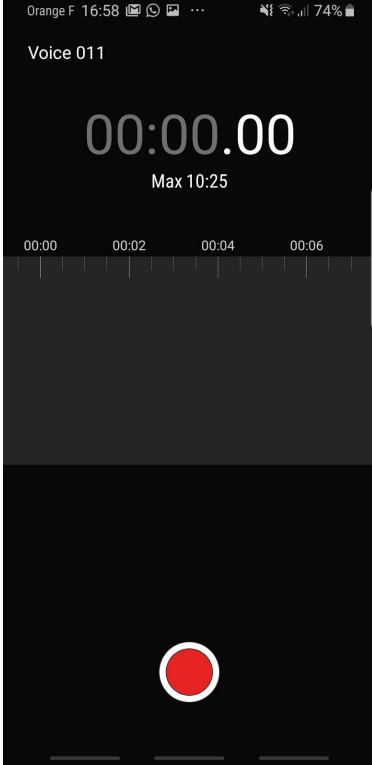


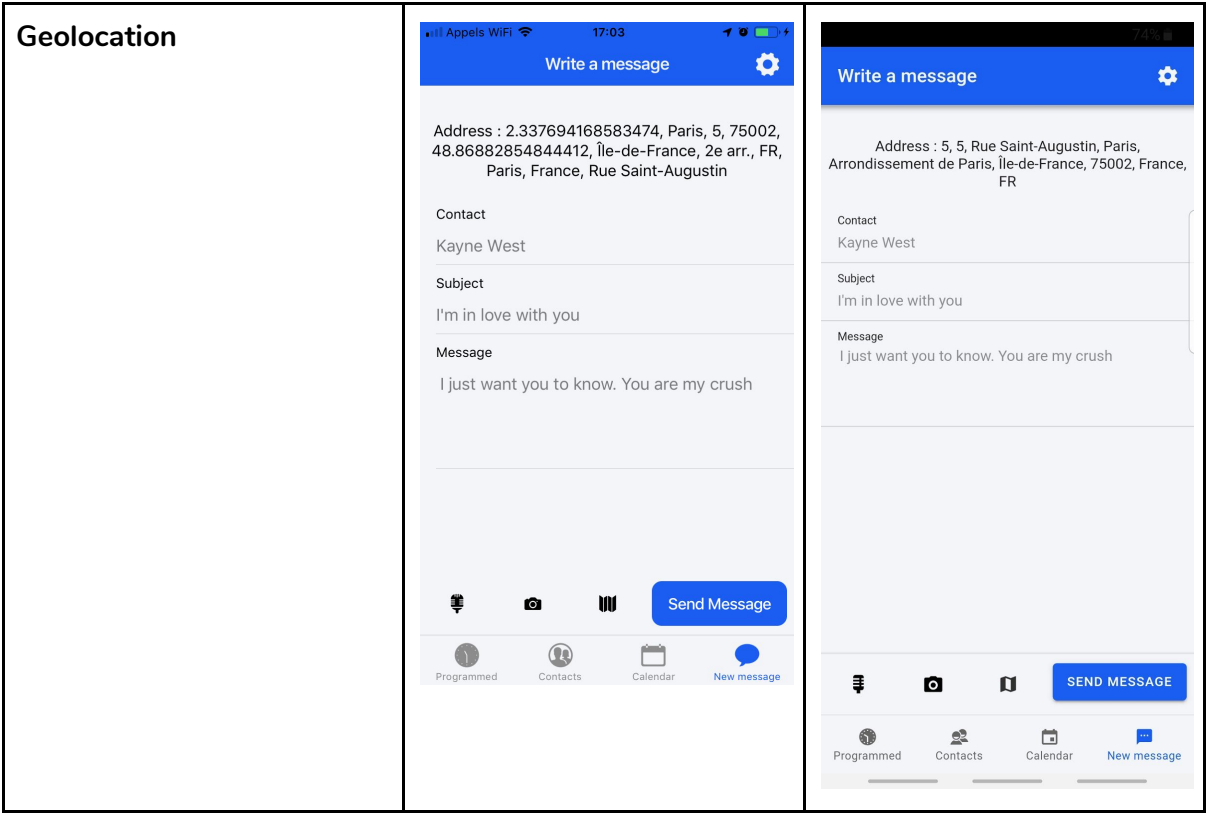
Calendar

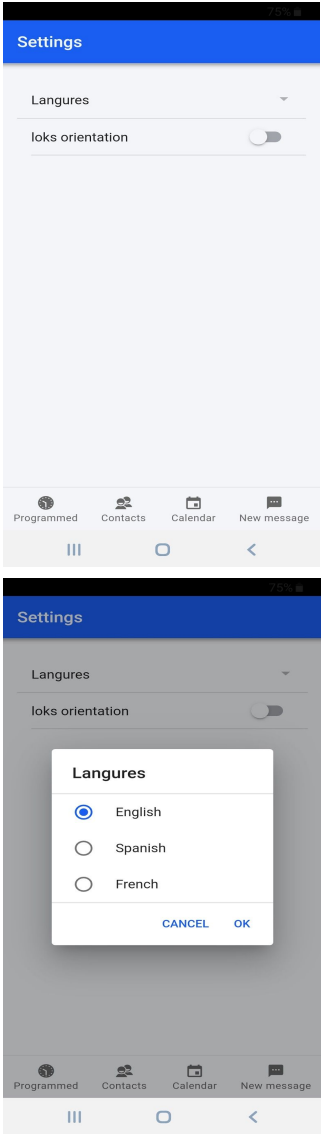
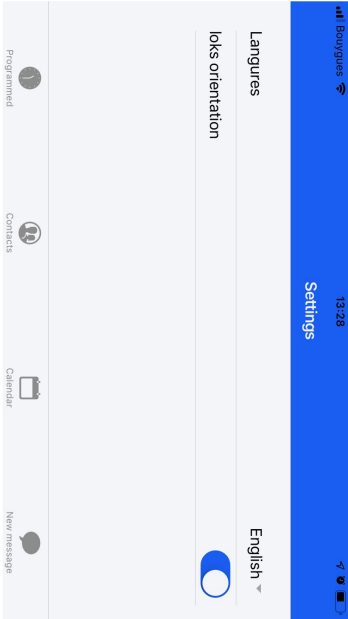
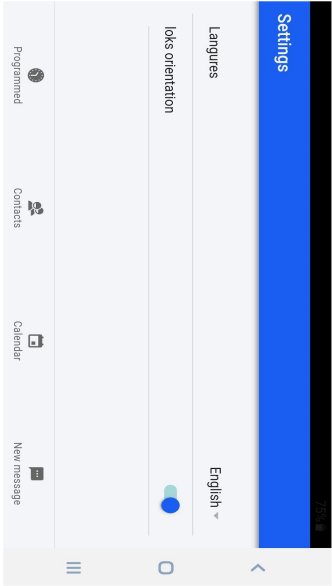
- + Badge
- + Réseaux Sociaux



<p>Contact</p>		
<p>New message</p> <ul style="list-style-type: none">- camera- microphone- geolocation		

<p>Camera</p>		
<p>Microphone</p>		



<p>AppPreference & Globalization</p>		
<p>ScreenOrientation</p>		

PROJET

Blocages

	Critique	Plateforme	Problème	Solution
# 1(AI)	4/5	Android	Implémentation de contact	
# 2 (OC)	3/5	Web	Faible en documentation	Chercher davantage
# 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	
#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	remove plugin splashscreen

			l'app sur iOS	
#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 	<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

tester sous android		
---------------------	--	--

	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"> ❖ 	

Bilan n°5

Jeudi 16 mai 2019

Bien	Mal	A noter
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tests fonctionnels sur Android des nouvelles extensions 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ 	<ul style="list-style-type: none"> ❖

	Interne	Externe
Rapide	<ul style="list-style-type: none"> ❖ 	
Long	<ul style="list-style-type: none"> ❖ 	

Bilan n°6

Vendredi 17 mai 2019

Bien	Mal	A noter
------	-----	---------

❖ les fonctionnalités sur android fonctionnent ❖	❖ Pas d'IOS pour la démo du soir	❖ faire des slides pour la présentation avec screenshots (2 OS)
---	----------------------------------	---

	Interne	Externe
Rapide	❖	
Long	❖ réaliser les screenS. ❖ préparer les slides pour la soutenance	

Bilan n°7

Jeudi 23 mai 2019

Bien	Mal	A noter
❖ Enchaînement des tâches et réalisations	❖ Anticipation de l'oral	❖ Ne pas parler pour ne rien dire

	Interne	Externe
Rapide	❖ Se départager la prise de parole de la soutenance ❖ Préparer le diaporama	
Long	❖ Tester toutes les techno, afin de pouvoir les démontrer	

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
- S'assure que la réponse est conforme à la user story et ses critères de validation
- S'assurer que la fonctionnalité souhaité fonctionne correctement

Livraisons +

	j1	j2	j3	j4	j5	j6	j7	j8
#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)					+✓			
#31 (AppPreferences)						+		
#31 (Globalization)						+		
#33 (Gamification)						+		
#36 (Calendar)							+	
#37 (BarCode)							+	
#38(SocialNetwork)								+

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.

Nous avons également pu constater que les absences ou les retards de chacun pouvaient jouer sur l'avancement et la progression du projet. Il est important que chacun y mette du sien et se responsabilise vis-à-vis du groupe et des tâches qui lui sont confiées. Les blocages rencontrés par chacun sont aussi source de décalage en terme de livraison d'une fonctionnalité. Nous retiendrons qu'une bonne communication peut aider à un meilleur enchaînement. Nous sommes susceptibles de rencontrer des bugs similaires. En se tenant informé de ce qui a déjà été vu, nous pouvons trouver des solutions au sein du groupe et éviter une recherche de solutions qui auraient déjà été faite.

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. Elle va donc permettre une grande réactivité aux changements qui peuvent avoir lieu 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. La première raison est son système de versionning de projet qui permet à chacun de travailler sur le projet, de développer de nouvelles fonctionnalités et de partager sa nouvelle version du projet aux autres membres du groupe. En stockant un ensemble de fichiers chronologiquement en fonction des modifications qui ont été effectuées dessus, il facilite le travail collaboratif. Il est ainsi facile de revenir sur une version antérieure ou simplement de visualiser les modifications qui auraient eu lieu. Github conserve une trace de chaque changement. Le système fonctionne par la fusion de copies locale et distante, et non par écrasement de la version distante par la version locale. Ainsi nous pouvons travailler sur des mêmes sources. Le travail de chacun n'est pas perdu.

Le tout est de bien s'organiser et la création d'issues va dans ce sens. Elle permet de définir une tâche, un problème à résoudre à la fois. De plus une fois effectué, l'issue permet de conserver une trace de la tâche qui était à réaliser et donc de garder un oeil sur l'évolution du travail et des développements.

Github offre aussi la possibilité d'ajouter un ou plusieurs label(s) à chacune des issues. Cela renforce l'idée d'une organisation optimale. Les labels clarifient. Ils font apparaître les tâches plus instantanément. Sur le dashboard, la couleur des labels permet de distinguer des groupements de tâches d'autres rapidement. Il y a plusieurs manières d'utiliser les labels. Nous pouvons nous en servir pour distinguer l'apparition d'une nouvelle fonctionnalité (feature) d'un bug rencontré, par exemple. Dans notre cas, nous avons aussi utilisé les labels pour mieux identifier la fonctionnalité qui nous était demandé. Ceux-ci sont d'une même couleur.

Un autre avantage de cet outil de versionning est le tag. Il nous permet de visualiser, par jour, l'ensemble des modifications faites et intégrées aux sources distantes. Généralement un tag est fait quand une version est finalisée et présentable au client.

Nous utilisons encore la rubrique project pour y définir les sprints. A chaque nouveau sprint / itération est créé un nouveau projet dans lequel sera décrit l'avancement des tâches. Dans le cadre de ce projet, un sprint a une durée d'1 jour.

L'état d'avancement des tâches se fait par colonne labellisée. Dans notre cas, nous avons choisi d'appeler nos colonnes *To Do*, *In Progress*, *Done* et *Checked*. En fonction de son état une issue va se trouver dans l'une ou l'autre des colonnes. Une issue close sera d'abord dans *Done* avant de passer dans *Checked* une fois approuvée par le client.

Dans chaque colonne, les tickets (autre nom donné à une issue) sont triés par ordre de priorité (de haut en bas). Cela hiérarchise l'importance des tâches et accentue l'idée d'une meilleure visibilité. Il est aussi possible de voir à quel développeur ou équipe de développeurs est assignée une tâche.

Chaque développeur crée une branche par ticket qui lui est assigné. De cette manière, nous travaillons sur des morceaux de codes qui seront ensuite regroupé dans une branche de référence. A chaque commit puis push d'un développeur (partage de sources locales vers le gestionnaire distant de sources), le merge se fera sur une branche de référence (pas nécessaire le master).

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 de 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 de plusieurs manières (système de points, niveaux, classement, défis ou challenges, récompenses, avatar...).

Les niveaux valorisent la réputation d'un joueur. Plus un joueur à de niveaux, plus il est expérimenté car cela sous-entend qu'il a déjà acquis un certain nombre de points pour accéder à tel ou tel autre niveau.

Le classement fait vivre la rivalité entre les utilisateurs c'est en général ce qui les pousse à vouloir gagner plus de points en plus des récompenses.

Les défis et les challenges permettent à l'utilisateur de rester actif sur l'application mais également de le stimuler. Cela peut également être l'occasion de lui faire découvrir de nouvelles fonctionnalités.

Les récompenses gratifient les joueurs pour leur investissement. Elles peuvent être de différentes sortes selon l'application (ex : un équipement pour habiller son avatar, un bonus de temps pour plus rapidement accéder à un autre niveau, un badge...). Ce genre de décoration peut donner au joueur envie de revenir sur l'application.

Avoir un avatar permet à l'utilisateur de se réinventer mais aussi d'être plus impliqué dans l'application. On peut aussi se faire connaître par d'autres utilisateurs et donc rencontrer de nouvelles personnes.

Voici les règles et pratique d'usage que nous avons envisagé d'appliquer sur NetSwipe :

- 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 nombre de points 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 un 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").