

APPELGREN Adrien

BETHENOD Florent

RAGUIN Alexandre

SOUNDIRAM Asvina

12/06/2015 - 18/06/2015

Rapport de Projet ANDROID/JEE

GROUPE 1

EXIA - CESI

A3 RIL

LE PUY DU FOU

**Table des matières**

[Introduction 1](#_Toc422390473)

[Présentation de l’équipe 2](#_Toc422390474)

[Rappel du contexte 3](#_Toc422390475)

[Description de la Solution Proposée 4](#_Toc422390476)

[Liste des Technologies Utilisées 4](#_Toc422390477)

[Choix Technologiques 4](#_Toc422390478)

[Méthodologie & Planning des travaux 5](#_Toc422390479)

[Travail réalisé 6](#_Toc422390480)

[JEE 6](#_Toc422390481)

[Andoid 7](#_Toc422390482)

[Evolution possibles 8](#_Toc422390483)

[Conclusion 9](#_Toc422390484)

[Annexes 10](#_Toc422390485)

- o O o -

# Introduction

Dans le cadre de notre formation en troisième année à l’Exia, nous avons réalisé un projet d’une semaine inscrit dans la continuité de notre spécialité. En effet, nous sommes spécialisés en Ingénierie du Logiciel, et ce projet concerne les technologies JEE et Android. Au cours de ce rapport, nous présenterons notre équipe, puis, suite à un rappel du besoin, nous expliquerons la solution que nous proposons, les technologies utilisées ainsi que le travail accompli. Enfin, nous dresserons un bilan de ce projet et chaque membre conclura cette semaine de travail de façon personnelle.

# Présentation de l’équipe

L’équipe qui a contribué à la réussite de ce projet est constituée de quatre membres :

* Adrien Appelgren : Chef de projet
* Florent Bethenod : Développeur JEE
* Alexandre Raguin : Développeur spécialisé en technologie Android
* Asvina Soundiram : Développeur spécialisée en technologie Android

# Rappel du contexte

Le Puy du Fou, parc à thématique historique situé dans un petit village de Vendée, est l’un des quatre plus grands parcs à thème de France, et offre une multitude de spectacles pour toute la famille. En termes de vente de billet, il s’agit du deuxième parc le plus visité de notre pays. Des bénévoles retracent même l’histoire de la Vendée lors d’un spectacle nocturne, la Cinéscénie. Le parc possède d’ores et déjà une application mobile disponible sur Android.

Notre équipe a été choisie pour fournir un outil permettant à l’utilisateur de rester continuellement informé et connecté à l’application. Le but de cet outil est d’améliorer la visibilité des visiteurs concernant les horaires des programmes, le parcours personnalisé, le planning des activités etc.

Suite à la refonte annuelle de leur site web, l’application doit être fonctionnelle à 80%, posséder toutes les exigences principales, et être mise en ligne avant le 1er janvier. Les modules optionnels seront développés par la suite.

Les exigences principales correspondent à :

* Affichage du planning en temps réel
* Création du programme de la journée
* Proposition d’un planning optimisé
* Obtention des informations des activités
* Notation par le visiteur d’une activité



# Description de la Solution Proposée

## Liste des Technologies Utilisées

Le choix de l’IDE est resté libre selon les affinités de chaque utilisateur.

Une mise en commun des ressources s’est fait par l’utilisation de Git via un dépôt disponible sur GitHub.

Client : Android API 22

Serveur JEE :

Java 8

Maven

Tomcat

SPRING

## Choix Technologiques

Nous nous sommes orientés vers une solution MVC classique, le client Android suivant le schéma standard des applications, et pour le serveur d’application, nous avons choisis une implémentation via des services REST proposés par le framework SPRING.

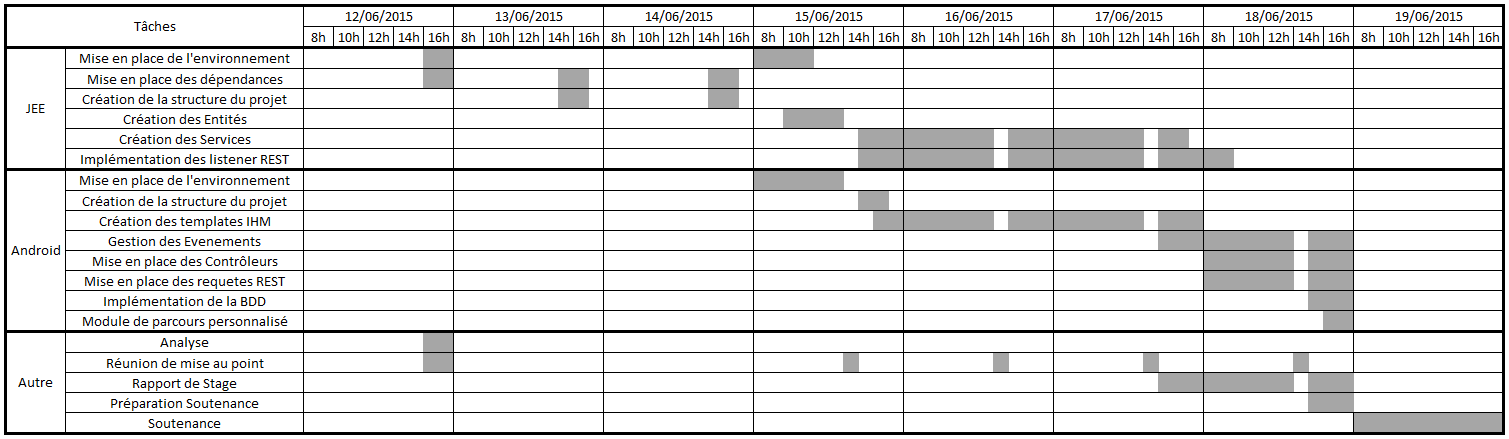
Pourquoi le choix de SPRING ?

Certains membres de l’équipe était familiers des requêtes REST et pouvaient implémenter rapidement cette solution. De plus, cette solution permet de voir une manière différente de mise en place de serveur d’application.

Concernant la base de données, la version de développement est une liquibase H2 qui est stockée en mémoire sans déploiement de serveur annexe, ce qui est beaucoup plus léger et donc rapide pour le développement, cependant la mise en production nécessite un serveur MySQL fonctionnel.

# Méthodologie & Planning des travaux

Pour ce projet, nous nous sommes basés sur une méthodologie SCRUM avec des points journaliers permettant à l’équipe de savoir l’état d’avancement du projet et l’attribution des tâches restantes.



# Travail réalisé

## JEE

## Andoid

# Evolution possibles

# Conclusion

# Annexes