

## Rapport d'itération 2.

- 1) Rappelez ici, brièvement, le sujet de votre application mobile.  
"HELBet" est une application de paris sportif de football sur les plus grandes ligues européennes.
- 2) Décrivez ici, de manière **plus soignée et structurée**, le feedback donné par l'enseignant lors de la précédente itération (IT1).  
De manière générale, monsieur Riggio, n'a pas de remarque à faire sur la direction que semble prendre le projet. Cependant il m'a été demandé d'ajouter une première activité ne nécessitant pas d'inscription. Je vais donc faire en sorte qu'inscrit ou non, sur la première activité de l'application, soient affichés à l'utilisateur les matchs à venir prochainement.
- 3) Y a-t-il eu des changements et/ou progrès concernant l'utilisation des API ? Décrivez les ici. Si ce n'était pas déjà fait lors de la première itération, donnez un ou plusieurs exemples de requêtes que vous avez pu effectuer sur l'API **ainsi que la ou les réponses retournées**. Il est **urgent** à ce stade du développement que l'étudiant ait déjà pu effectuer des tests API afin de s'assurer des informations qui seront utilisables.  
Oui, je partais à la base sur l'API "The odds API" mais me suis vite rendu compte, que par exemple, il n'y avait pas de donnée "club" ou "ligue" par exemple, donc pas un id unique pour chaque club ou chaque ligue, ce qui est logique quand on regarde le nom de l'API, en soit (odds = cotes). J'aurais donc dû travailler avec des chaînes de caractères qui représentent des clubs et des ligues et ça ne me semble pas une bonne idée. Je suis donc passé sur l'API "API Football" qui gère ces données d'une manière que je préfère.

### RÉCUPÉRATION CHAMPIONNATS

<https://api-football-v1.p.rapidapi.com/v3/leagues?current=true&type=league>

Liga Santander	140
Premier League	409
<u>Serie A</u>	135
Bundesliga	78
Ligue 1	61
<u>Jupiler Pro League</u>	144
<u>Eredivisie</u>	88

- 4) Etes-vous arrivé à implémenter la fonctionnalité d'inscription/connexion via Firebase ?  
**Vous devriez à ce stade avoir implémenté cette fonctionnalité.** Si ce n'est pas le cas, la priorité devrait être mise sur cette fonctionnalité.  
OUI, ENFIN !!!

- 5) Si vous êtes arrivé à implémenter la fonctionnalité d'inscription/connexion via Firebase, quels ont été les difficultés techniques rencontrées ? Si ce n'est pas le cas, quels sont les blocages techniques actuels ?  
Voir rapport "challenge-journal" ci-joint
- 6) Concernant les notifications, quels seront les options d'interactions possibles avec les notifications ? (comme discuté en classe – voir cours).  
Déjà, une notification dans la matinée pour avertir des matchs à venir. De plus, une autre une heure avant qu'une de ses équipes favorites dispute une match. Cette notification lui permettra de choisir directement l'équipe sur laquelle il décide de miser et le renverra à l'activité de placement de mise, il ne lui restera plus qu'à placer le montant de la mise et à la valider.
- 7) Y a-t-il eu des changements et/ou progrès concernant l'utilisation de la map ? Décrivez les ici.  
Aucun pour l'instant. Pour rappel, l'application permettra à l'utilisateur de situer sur une carte l'emplacement des stades où sont joués les matchs.
- 8) Lors de l'itération précédente, il vous était demandé de « Décrire selon vous l'état du projet pour la prochaine itération », êtes-vous arrivé au stade d'avancement désiré. Si non, expliquez pourquoi.  
Non, les problèmes techniques rencontrés avec la realtime database de Firebase m'ont fait perdre beaucoup de temps mais maintenant que c'est réglé, je peux m'y atteler. Pour rappel, je souhaitais être arrivé à : "Une page récapitulative des championnats et des équipes de ces championnats".
- 9) Pouvez-vous décrire les autres points d'avancement du projet ? Sur quelles autres parties du projet y a-t-il eu du développement ? quelles tâches comptez-vous travailler pour la prochaine itération (19/04) ?  
Etant donné que j'étais bloqué en attendant la réponse du support Firebase, j'ai mis sur pied un répertoire github : <https://github.com/lcalcas/HELBet>
- 10) Quel devrait être selon vous l'état du projet pour la prochaine itération (19/04) ?  
Activité des ligues et clubs avec possibilité d'abonnement à ces ligues et clubs.
- 11) Lors de l'activité « Speed Testing » le 27/04 , vous serez amenés à faire tester votre applications à d'autres étudiants, en leur fournissant également des scénarios d'utilisation. Il vous sera notamment demandé d'installer vos applications sur des tablettes fournies par l'école. A l'issue de ces tests utilisateurs, vous devrez recueillir le feedback des utilisateurs via un questionnaire. Le but de cette démarche est de trouver des pistes afin d'améliorer l'UX de votre application. Quelles questions devriez-vous poser aux utilisateurs à l'issue de ces tests ? Proposez minimum 3 questions générales (qui peuvent être posées dans tous les projets).

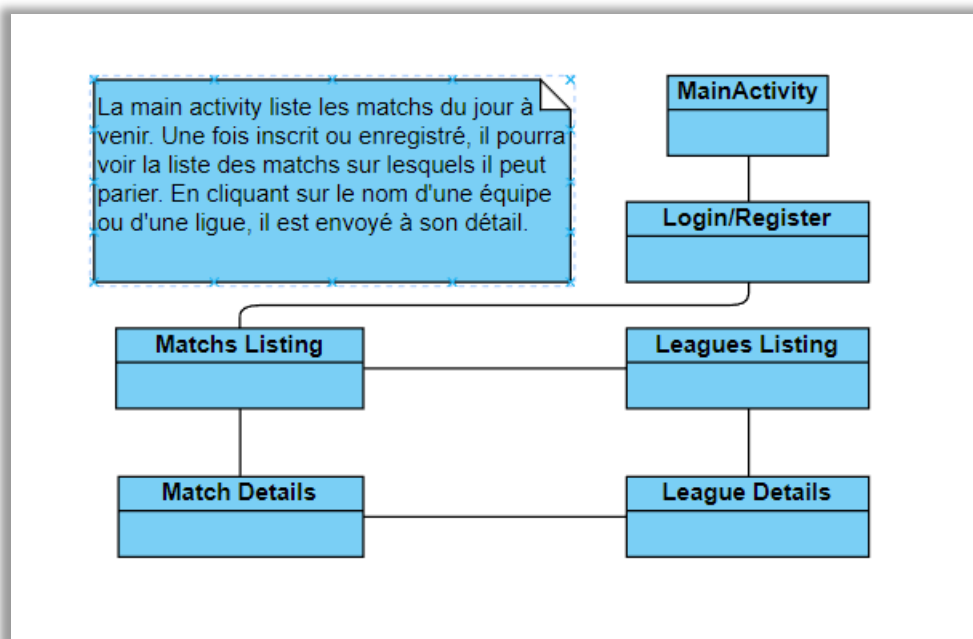
CALVO Léo :

- De 1 à 5 (5 étant le plus haut), évaluez la possibilité pour vous de relancer l'application ?
- Qu'est-ce qui vous fait rester / partir ?
- Quelle est l'action la plus frustrante à produire sur l'application ?
- Avez-vous déjà quitté l'application par paresse ?

12) Même question que la précédente, mais proposez maintenant minimum 2 questions spécifiques au contexte propre de votre application (qui ne peuvent être posées que dans votre projet).

- La sélection des ligues est-elle pertinente ?
- Est-ce qu'une autre facette de l'économie implémentée ajouterait une plus-value conséquente ?

13) Proposez un schéma général de navigation entre les activités (type organigramme pour votre application). Ce schéma pourra bien entendu évoluer par la suite. Essayez de faire en sorte que ce schéma et sa description textuelle soit assez claire afin de pouvoir être discutée avec l'enseignant.



14) Avez-vous des questions particulières pour l'enseignant qui devraient être discutées lors de la revue de l'itération 2 ?

Le projet ne vous semble-t-il pas trop ambitieux ?

&

Ne vous manque-t-il pas une remise de mon cahier de travail de web, je viens de me rendre compte que j'avais déjà un travail remis pour cette itération (je parle bien de mobile ici) portant le nom "Cahier de travail"...