

Rapport d'itération 1.

- 1) Pouvez-vous décrire le sujet de votre application mobile en intégrant dans la description les fonctionnalités qui seront disponibles pour les utilisateurs ? Soyez complets et faites en sorte que votre description soit soignée et structurée.

L'utilisateur devra posséder un compte. Il pourra parier grâce à des jetons virtuels fictifs sur le résultat des matchs de football des grandes ligues nationales européennes . Il peut suivre des clubs. Sur la première page sont d'abord affichés les matchs à venir et ensuite, les matchs à venir des équipes suivies. Il sera notifié des matchs auxquels les équipes qu'il suit participent et pourra localiser l'emplacement d'un match sur une carte. Enfin, avec ses jetons, un utilisateur peut investir sur une équipe. Investir sur équipe signifie que le joueur envoie une quantité de jetons à l'équipe. Le dernier jour de chaque mois, l'équipe ayant amassé grâce à ses fans, le plus de jetons, est proclamée équipe du mois jusqu'au mois suivant.

CRÉATION DE COMPTE

A l'aide de son adresse email et d'un mot de passe, un visiteur pourra créer un compte auquel il pourra se connecter par la suite.

<https://firebase.google.com/docs/auth/android/start#java>

SYSTÈME D'ABONNEMENT AUX CLUBS

L'utilisateur a la possibilité de suivre des clubs. Les matchs auxquels les équipes suivies participent sont mis en évidence par rapport aux autres. De plus, il recevra une notification peu de temps avant le match pour lui rappeler de placer un paris s'il ne l'a pas encore fait.

Voir fonctionnalité annexe "Système d'alertes"

PARIS SUR LE RÉSULTAT D'UN MATCH

L'utilisateur a la possibilité sur l'écran principal de parier un montant sur le résultat du temps réglementaire d'un match (victoire d'une équipe ou de l'autre ou match nul).

SYSTÈME D'ALERTE

Des alertes (notifications push) sont envoyées à l'utilisateur pour l'avertir :

- Des matchs prévus du jour
- Qu'une de ses équipes suivies a un match imminent
- Du résultat d'un paris (gagnant ou perdant)

HISTORIQUE & ANALYSE DES PARIS

L'utilisateur pourra consulter l'historique de ses paris et aura accès à des outils d'analyse encore à définir.

CALVO Léo :

- 2) Pouvez-vous décrire les API qui seront potentiellement utilisées et quelles seront leurs fonctions ? Donnez un ou plusieurs exemples de requêtes que vous avez pu effectuer sur l'API ainsi que la ou les réponses retournées. Il est important à ce stade du développement que l'étudiant ait déjà pu effectuer des tests API afin de s'assurer des informations qui seront utilisables.

API

Avant de commencer le projet, je dois m'assurer qu'il existe une API pour me fournir les informations nécessaires.

Informations

Nom	The odds api
Site Web	https://the-odds-api.com/
Clé API	9a0cdae60962c07a35731cafefbae382

Données requises

- Championnats :
 - Liga Santander (Espagne)
 - Premier League (Angleterre)
 - Serie A (Italie)
 - Bundesliga (Allemagne)
 - [Ligue 1 (France)]
 - [Jupiler Pro League (Belgique)]
 - [Eredivisie (Pays-Bas)]
- Les équipes de ces championnats
- Les matchs prévus dans ces championnats
- Les cotes de ces matchs
- Les résultats de ces matchs
- [Les match prévus de certaines autres compétitions européennes]

Requêtes

J'effectue ces tests grâce au logiciel *Postman* qui me permet de sauvegarder les requêtes.

Dictionnaire des paramètres de requête GET

apiKey	Clé d'API personnelle
key	Clé relative à la ligue

RÉCUPÉRER TOUS LES SPORTS

<https://api.the-odds-api.com/v4/sports/?apiKey=9a0cdae60962c07a35731cafefbae382>

Exemple de résultat

```
1. [  
2.   {  
3.     "key": "americanfootball_ncaaf",  
4.     "group": "American Football",  
5.     "title": "NCAAF",  
6.     "description": "US College Football",  
7.     "active": true,
```

CALVO Léo :

```
8.      "has_outrights": false
9.    }, { ... }
10. ]
```

Résultat

- 3) Pouvez-vous donner un exemple d'application mobile existante (et si possible populaire) qui se rapproche de l'application que vous allez développer ?
Oui, "omada"
- 4) Pouvez-vous décrire l'activité qui devrait être montrée à l'utilisateur lors de la toute première exécution de votre application ? Une description textuelle est suffisante mais des maquettes peuvent également être utilisées.
Un écran de connexion avec un champs email et un champ mot de passe.
- 5) Pouvez-vous décrire les autres points d'avancement du projet ? Sur quelles parties du projet y a-t-il eu du développement ? Expliquez les difficultés rencontrées à ce stade.
Sur quelles tâches comptez-vous travailler pour la prochaine itération (29/03) ?
Pas grand-chose si ce n'est l'autre rapport.
- 6) Quel devrait être selon vous l'état du projet pour la prochaine itération ?
Une page récapitulative des championnats et des équipes de ces championnats
- 7) Avez-vous des questions particulières pour l'enseignant qui devraient être discutées lors de la revue de l'itération 1 ?
Non