Rapport Zenly

## Planning

Du lundi 13 au vendredi 17 juin (2-3h par jour)

- Recherches diverses sur les animations et découvertes de codes (objective C / swift)

- Lecture sur le mock swift

- Premier proto pour l’animation  « spin »

Samedi 18

Matin : TabBar

Après-Midi : Ajout des boutons et du spin, scrollview et essais responsivité

Soir : Pop-Up customisée

Dimanche 19

Matin : Animations sur la première vue (vue « Share »)

Après-Midi : Créations des vues (Pop-up, Boutons simples, vue « Time »)

Soir : Animations sur la deuxième vue (Time)

## Réflexions sur l’exercice

1. Responsabilités

Mon objectif premier a été de libérer au maximum le View Controller des responsabilités.

J’ai pensé à un modèle permettant de rendre certaines animations autonomes (principalement l’animation sur les boutons).

1. Storyboard

Le deuxième objectif consistait à ne pas surcharger la vue dans le storyboard en fonctionnant autant que possible par vues, ajustables par leurs propriétés dynamiques.

Les pop-up et boutons sont donc des vues avec un comportement et un design pré-gérés au sein de leur propre classe.

Certains éléments étant repris dans les deux vues (image de chrono, titre de la vue), je n’ai pas souhaité couper le projet en deux vues tel qu’il est présenté dans le fichier sketch.

1. Groupes

J’ai décomposé sur papier l’ensemble des animations. Il était alors possible d’identifier certains groupes d’objets obéissant à une même animation.

Afin d’éviter les redondances dans le code (déplacement des objets un par un), il semblait judicieux de grouper certains éléments dans une sous-vue.

1. Responsivité

Un projet entièrement responsive (iPhone portrait, ajustement des tailles des éléments) me semblait difficile et fastidieux.

J’ai opté pour un contenu scrollable qui laisse voir l’ensemble des éléments sans les redimensionner. Je n’étais pas certaine de finir à temps et j’ai eu des difficultés avec le redimensionnement via xib,

## Difficultés rencontrées

* La forme arrondie des angles : Gestion d’un CALayer dans une vue et difficulté au début pour le redimensionner.
* Animation spin : Difficulté à gérer l’animation spin (start, stop et fin de l’animation un peu brutale)
* Ajustement des propriétés dans l’animation : comprendre pourquoi on utilise l’origine de la frame (pour déplacer une vue) plutôt qu’une de ses contraintes
* Enchaînement des animations : J’aurais aimé gérer l’enchaînement Spin-Popup de manière à faire monter la pop-up sans attendre la fin de l’animation spin.
* XCode : Besoin de forcer le « Refresh all views » pour mettre à jour les vues customisées sur le storyboard
* Design de la Tab Bar : Notamment l’affichage du separator entre les deux TabBarItems

## Objectifs atteints

* L’ensemble des animations a été réalisé.
* Le design a été respecté autant que possible.
* L’application peut-être exécutée sur tous les iPhones (peut être même Android)

## Objectifs non-atteints

* Il reste quelques bugs et imprécisions sur les comportements.
* Je n’ai pas réussi à distinguer les mouvements dans la seconde vue (Damping ou translation simple ?)
* Certaines transitions ne sont pas optimales (Boutons-Popup) par exemple à cause du modèle utilisé.
* Aucun mock n’a été effectué dans le projet. Malgré quelques lectures, je n’ai pas eu le temps d’implémenter de test unitaire. J’aurais souhaité a minima isoler les méthodes de calcul (redimensionnement de la pop-up « Share »)
* L’initialisation de la vue n’est pas bien gérée : Si l’utilisateur change de vue via la TabBar et qu’il revient sur « Temporary Share », certains éléments seront probablement mal placés.
* La gestion de la mémoire (threads, memory heap …) n’a pas été approfondie

## Bilan personnel

J’ai pris du plaisir à travailler cet exercice car chaque étape laissait apparaître ses propres difficultés, une réflexion voire une révision du modèle choisi (architecture, protocoles) et le résultat final toujours appréciable.

J’ai eu l’impression de ré-apprendre Swift (nombreux oublis) mais cela ne m’a pas posé de difficultés supplémentaires.

En conclusion, je suis contente d’avoir appris à réaliser des petites animations sur iOS et de livre un exercice (presque) terminé ☺