Dans ma recherche de trouver une solution pour créer une application multiplateforme, j'ai découvert l'existence des langages de développement cross-platform, conçus pour s'exécuter sur différents environnements. J'ai alors décidé d'explorer React Native, un de ces langages, dans l'espoir de réaliser mon application mobile.

Cependant, j'ai rapidement rencontré des limites dans l'utilisation de React Native, notamment en termes de compilation du code. Je me suis rendu compte que pour compiler mon application, il était nécessaire d'utiliser un ordinateur Mac. Plutôt que de contourner cette contrainte en utilisant une solution alternative, j'ai pris la décision d'acquérir un Mac afin de pouvoir développer directement avec le langage approprié.

C'est ainsi que j'ai pu me familiariser avec le langage Swift et réaliser l'application de A à Z, en répondant aux attentes de M. Burniaux. Ce choix m'a permis d'exploiter pleinement les fonctionnalités et les performances de l'environnement iOS.

L'un des défis auxquels j'ai été confronté lors du développement de cette application était le manque de documentation officielle pour Odoo, l'ERP utilisé pour récupérer les données des projets. Cependant, grâce à la nature open-source du code source d'Odoo, j'ai pu analyser ce dernier et découvrir les mécanismes des API, ou les liaisons externes, permettant la communication avec l'ERP.