

Projet application mobile gestion de l'Atelier

Contexte

L'atelier du lycée Merleau-Ponty réalise les travaux de maintenance du lycée. Une application web (PHP, MySQL, JavaScript) de gestion des travaux, ou « ticket », a été réalisée par une stagiaire de licence professionnelle en 2012, puis améliorée un stagiaire de BTS SIO en 2015.

Cette application permet de gérer les tickets liés aux travaux du lycée, fonctionne comme un helpdesk classique que l'on peut trouver dans GLPI, par exemple. Elle a été réalisée selon les besoins de l'atelier et d'après le temps et les moyens fournis aux stagiaires.

Voici la liste de ses fonctionnalités, dans les grandes lignes :

- Gestion des tickets
- Gestion des utilisateurs
- Administration des données
 - Gestion des lieux
 - Gestion des catégories

Dans l'application est développée une solution pour imprimer des tickets sur une fiche, pour que l'agent puisse savoir quoi faire une fois sur place, une fois le travail effectué l'agent doit retourner sur l'application web pour signaler le travail comme résolu.

Enjeux et finalité

En 2015, il est raisonnable de penser que l'agent puisse embarquer avec lui la liste totale des tickets à effectuer sans l'imprimer et les signaler comme résolu sur place une fois que le travail effectué, tout simplement avec un appareil mobile (smartphone, tablette, ...).

Besoins

Il faut créer une application permettant d'implémenter certaines fonctionnalités de la gestion des tickets via un appareil mobile :

- Afficher les tickets contenus dans la base de données
- Les trier par état
 - Pouvoir appliquer un sous-tri personnalisé par l'utilisateur
- Résoudre un ticket (modifier son statut)
- Mettre un ticket en attente (modifier son statut)

Travail à faire

Étape 1

- Effectuer une recherche sur les technologies d'accès aux données et de persistance adaptées à la transposition des données existantes sous Android, sachant que l'application d'origine utilise déjà un serveur MySQL.
- Présenter un panorama résumant vos recherches sur ce sujet.
- Déterminer la solution la plus rapide à mettre en œuvre pour la transposition des données sur la plate-forme Android.
- Réaliser une maquette de l'IHM de l'application en proposant plusieurs vues si nécessaires.
- Réaliser un planning de réalisation du projet. Ce planning devra faire apparaître les livrables, c'est-à-dire les modules (ou fonctionnalités) terminés, avec la date de livraison. L'objectif étant d'éviter d'arriver à la fin avec une application où tout est commencé mais où rien ne fonctionne vraiment. Il faut au minimum que l'un des modules fonctionne avant la fin de la période.
- Lister les compétences que vous avez et celles que vous devrez acquérir pour réaliser ce travail.

Étape 2

Procéder à la réalisation de la partie de l'application correspondant au module qui vous a été affecté en respectant les points suivants :

- Tenir à jour un journal de développement qui montrera l'état d'avancement du projet et le comparera en temps réel avec le planning prévu initialement.
- Code du module réalisé convenablement commenté.

Critères d'évaluation

- Qualité et présentation de l'ensemble des documents fournis
- Qualité et fonctionnalité de l'interface utilisateur définie
- Stabilité de l'application et conformité par rapport au cahier des charges
- Pertinence des choix effectués
- Clarté et concision des descriptions et commentaires fournis.