

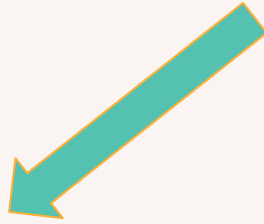
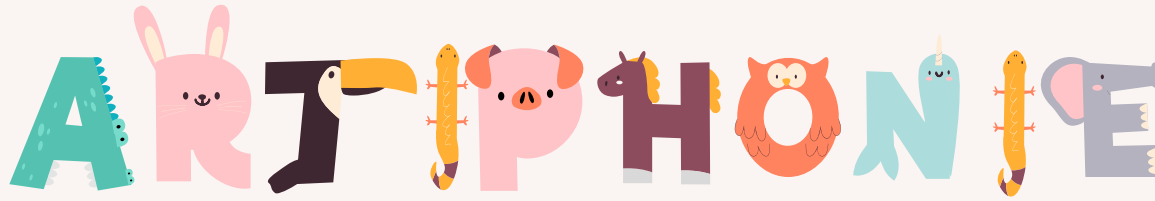


PRÉSENTATION PROJET ARTIPHONIE 2

2020/2021
INFO5A

Claire Velut - Morgan Crociati
Rémy Ruzafa- Gaëtan Rival

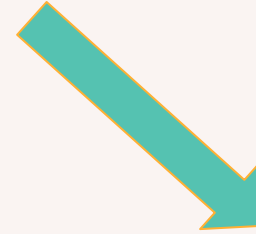
ARTIPHONIE



Développement
d'une application
mobile sur Tablette



Aider les enfants à
s'exprimer



Application en
partenariat avec
une orthophoniste
du CHU de Grenoble



Les éQUIPIERS et Leurs rôLES



P

**Porteur de
PROJET**

Olivier Richard

O

ORTHOPHONISTE

Estelle
Gillet-Perret

A

ANCIEN INFO5

Bastien De Araujo
Guillaume Denis

C

**CHEF DE
PROJET**

Claire Velut

S

**scrum
master**

Gaëtan Rival

B

**DÉVELOPPEUR
BACKEND**

Rémy Ruzafa
Gaëtan Rival

F

**DÉVELOPPEUR
FRONTEND**

Morgan Crociati
Claire Velut





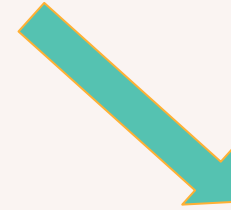
OBJECTIFS



Critique constructive
de l'application
existante



Ajouter une nouvelle
application



Développer le
BackEnd de
l'application



Redéfinir l'architecture
de l'application pour un
projet durable



Technologies Utilisées

GODOT

FRONT-END

Développement
Application

POSTgreSQL

BACK-END

Gestion Base de
donnée

SPRING

BACK-END

Développement API

VM Azure

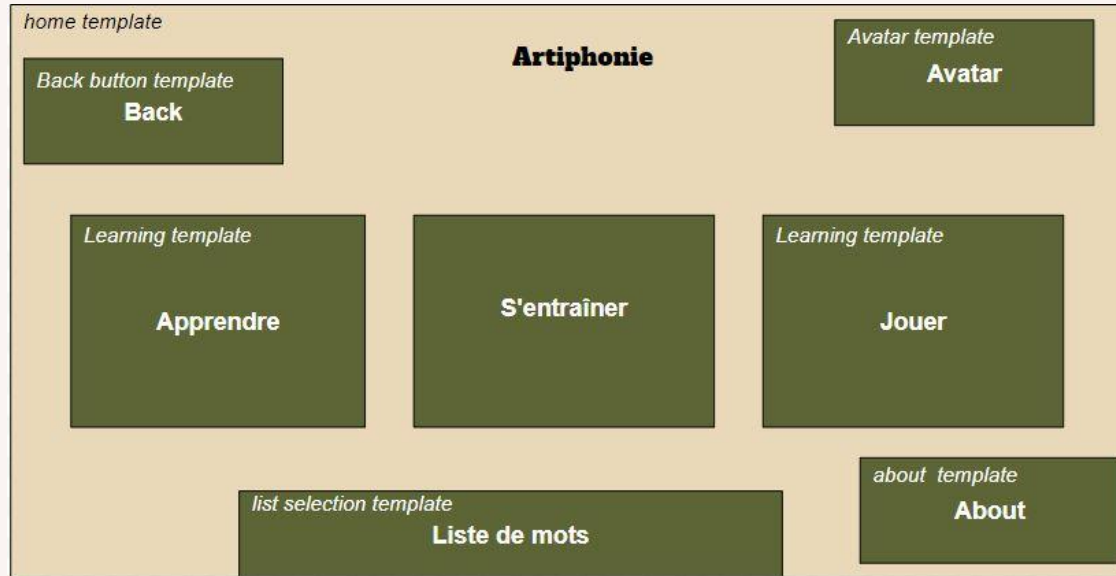
BACK-END

Hébergement Base
de donnée / Site
Web

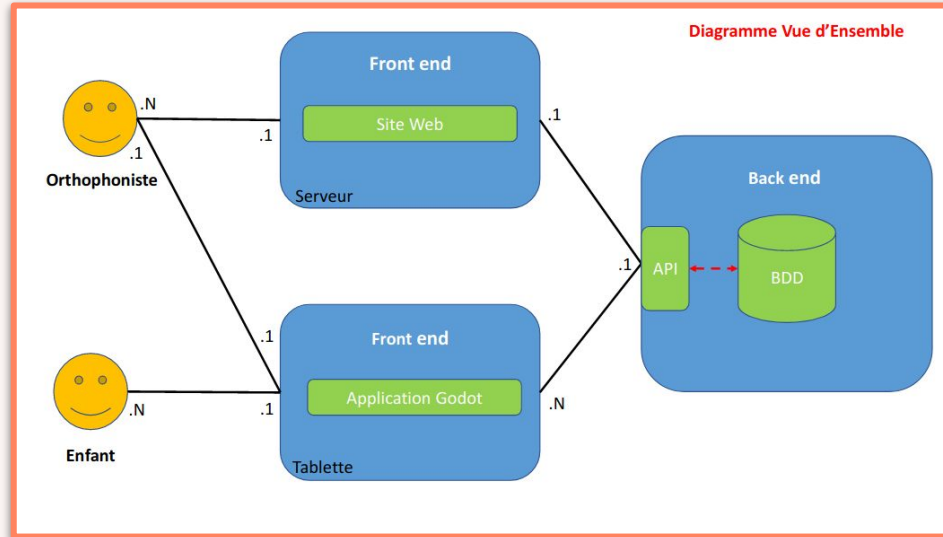
L'architecture du système



L'ARCHITECTURE DU SYSTÈME



L'ARCHITECTURE DU SYSTÈME



RÉALISATION TECHNIQUE

Front-End

- Mise en place d'un hub d'application
- Création de template réutilisables
- Migration d'Artiphonie sous ses template
- Travail sur les listes de mots
- Espace avatar repensé

Back-End

- Preuve de concept (Godot -> BDD)
- Mise en place d'un serveur Ubuntu 18.04
- Mise en place BDD PostgreSQL
- Développement API Spring
- Sécurité certificat SSL



démo

Structure de la démonstration :

- Menu principal
 - ◆ Home Artiphonie
 - Apprendre
 - S'entraîner
 - Changement de liste de mot
 - S'entraîner
 - Jouer
 - Jeu de l'oie
 - Memory
 - Écoute et choisis
 - Espace avatar



Le Plan De Travail

	Sprint 0	Sprint 1		Sprint 2		
Tache à réaliser	Semaine 1	Vacances	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5
Schéma architecture						
Schéma BDD						
Poc API						
Review de code						
Définition de l'architecture						
Soutnance mi projet						
Modification code existant						
Poc nouvelle application						
Rapport de projet						
Diapo / présentation						

Le Plan De Travail Effectif

	Sprint 0	Sprint 1		Sprint 2		
Tache à réaliser	Semaine 1	Vacances	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5
Schéma architecture						
Schéma BDD						
Poc API						
Mise en place de l'API						
Poc HTTPS						
Prise en main de Godot						
Revue de code						
Redéfinition de l'architecture						
Implémentation nouvelle architecture						
Implémentation nouvelles fonctionnalités						
Correction bugs relevés en test						
Soutenance mi projet						
Documentation						
Rapport final						
Diapo / présentation						

MÉTRIQUE LOGICIELS

2021

Language	files	blank	comment	code
JSON	224	9	0	139283
Java	63	678	1251	4906
GDScript	44	437	315	1663
XML	66	393	204	1238
Markdown	15	300	0	736
Bourne Shell	2	54	84	344
DOS Batch	2	58	2	206
HTML	1	3	13	185
Gradle	3	33	57	170
Python	4	68	0	163
Maven	2	6	0	95
HLSL	1	2	0	5
SUM:	427	2041	1926	148994

2020

Language	files	blank	comment	code
JSON	219	1	0	14571
GDScript	32	594	269	2968

MÉTRIQUE LOGICIELS

	Gaëtan	Rémy	Morgan	Claire
Commits	22%	15%	26%	37%
Lignes de code (ajouté/supprimé)	23 896/45 156	3 190/842	153 606/43 553	5 545/4 235

RETOUR D'EXPIÉRIENCE

- Projet concret avec un intérêt
- Réflexion autour des utilisateurs
- Réflexion autour d'un projet durable



MERCI DE
VOTRE
ÉCOUTE



CREDITS: This presentation template was created by [Slidesgo](#), including icons by [Flaticon](#), and infographics & images by [Freepik](#)