

Applications Mobiles <i>Mobile Application</i>			
Code ECUE Course code: APM			UE : UE5-2d
Département <i>Department</i>	IA		Cours <i>Lectures</i> 06h15
Coordonnateurs <i>Lecturers</i>	M. Richard		T.D. <i>Tutorials</i> 06h15
Période <i>Year of study</i>	A3		T.P. <i>Laboratory sessions</i>
Semestre <i>Semester</i>	S5		Projet <i>Project</i>
Evaluation <i>Assessment method(s)</i>	1 écrit		Non encadré <i>Unsupervised</i>
Langue d'instruction <i>Language of instruction</i>	Français		Horaire global <i>Total hours</i> 12h30
Type de cours <i>Type of course</i>	Obligatoire		Travail personnel <i>Homework</i> 05h00
Niveau <i>Level of course</i>	Second cycle universitaire <i>Graduate</i>		

Compétences attendues :

Savoir concevoir et implémenter des applications s'exécutant sur des dispositifs mobiles comme smartphones ou tablettes Android.

Pré-requis :

Cours Conception Logiciel et Interfaces Hommes-Systèmes

Contenu :

Ce cours présente les techniques et outils permettant de concevoir et développer des applications embarquées dans des dispositifs mobiles connectés.

Dans un premier temps, ce cours se focalise sur la réalisation d'applications multithreads, tant en termes de conception que de réalisation, occupant une place majeure dans ce type d'application. Nous aborderons ici les notions de thread et techniques de synchronisation en s'appuyant sur le langage Java.

Dans une deuxième partie, ce cours présente les différentes techniques utilisées dans le contexte des applications embarquées sur ce type de périphérique pour mettre en œuvre simultanément les notions et concepts de réalisation d'une application graphique (mode majeure d'une application mobile) et l'accès aux périphériques très nombreux sur ces dispositifs (écran tactile, capteurs, réseaux, GPS, ...).

Le framework AndroidSDK est utilisé dans cours pour la mise en œuvre des différents principes présentés

Bibliographie :

Aucune