



TP1 HMIN303

Développement d'Applications Mobiles pour Wearables

Exercice 1 : Rappel- développement mobile android

Développez une application mobile simple de « *Gestion de tâches à faire* » :

- Saisir par l'utilisateur d'informations liées à certains événements à enregistrer (RDV, travail à faire, anniversaire, ...) : titre de l'événement, type de l'événement, description de l'événement, date de l'événement, etc.
- Chercher un événement en fonction de certains critères : date, type, ...

Exercice 2 : Notifications

Reprenez l'application de l'exercice 1, ajoutez les fonctionnalités suivantes :

- Permettre à l'utilisateur de pouvoir choisir ou non des notifications par rapport aux événements saisis.
- Ajouter des notifications en fonction des informations saisies par l'utilisateur.

Exercice 3 : Notifications pour les Wearables

Testez les notifications précédentes pour des Wearables

Exercice 4 : Notifications étendues

- Ajoutez aux notifications, qui seront affichées sur les Wearables, des informations spécifiques : la description de la notification, etc.
- Ajouter aux notifications qui seront affichées sur les Wearables, des actions spécifiques : reporter (rappel) de la notification, etc.

Exercice 5 : Utilisation de la voix

Reprenez l'application précédent pour :

- Ajouter l'activation de certaines actions par la voix : ouvrir la saisie d'un nouveau événement sur téléphone, rappel d'un événement, etc.

Exercice 6 : Application sur Werables

Reprenez l'application précédente. Développez maintenant une application pour les Wearables qui permet, pour un type particulier d'évènement (sport) envoyé par l'application précédente, de demander à l'utilisateur s'il veut commencer une activité sportive. Dans le cas où la réponse est positive, l'application lui propose un certain nombre de types d'exercices. L'utilisateur choisira un parmi ces exercices. L'application commence à enregistrer certaines données liées à ces activités. Ces données dépendent des capteurs disponibles sur le Wearable (montre).

Exercice 7 : Synchronisation des données avec le mobile

Les données des activités sportives sont à envoyer à une application mobile qui les enregistre pour analyse et affichage ultérieure.