



TP2 HMIN303

Développement d'Applications Mobiles Multiplateformes : Cordova

Exercice 1 : WebView en Android

Développez une application mobile en Android basée sur les WebView. Affichez le contenu de la page <http://www.lirmm.fr/~seriai/>.
(Voir exemple WebView : <https://developer.android.com/reference/android/webkit/WebView.html>)

Exercice 2 : Cordova-vue simple

Développez l'interface (vue) d'une application mobile simple basée sur Cordova. Cette application doit permettre la « *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 3 : Cordova-base de données

Reprenez l'interface de l'application précédente, ajoutez la connexion avec une base de données.
(Voir exemple de connexion avec base de données : <https://cordova.apache.org/docs/fr/3.1.0/cordova/storage/database/database.html>).

Exercice 4 : Géolocalisation et prise de photo

Reprenez l'exemple de l'application précédente, ajoutez les fonctionnalités suivantes :

- Possibilité d'ajouter une position géolocalisée pour un rdv donné.
- Possibilité de prendre une photo et de l'ajouter comme information complémentaire pour certains événements

Exercice 5 : Notifications

Reprenez l'exemple de l'application précédente, 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.

(Voir Exemples d'ajout de notifications :

<https://cordova.apache.org/docs/fr/3.1.0/cordova/notification/notification.html>

<https://cordova.apache.org/docs/fr/3.1.0/cordova/notification/notification.confirm.html>

<https://cordova.apache.org/docs/fr/3.1.0/cordova/notification/notification.alert.html>)

Exercice 6 : Utilisation de capteurs

Reprenez l'application précédente. Développez une fonction 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 téléphone.

Exercice 7 : Retour des Wearables (Optionnel/Bonus)

Proposez un moyen de faire le lien entre votre application développée pendant les exercices précédents et celle développée pour Wearable, développée pendant le TP1.