Félix Rhéaume

Dorine Morin

Applications mobiles

420-5E4-LI, gr.00001

Travail Pratique 3

**Caractériser l’environnement mobile**

Travail présenté à

Naji Bricha

Département d'informatique

Cégep Limoilou

Le 15 novembre 2023

Table des matières

[Installer et configurer les outils nécessaires au développement d’une application mobile 1](#_Toc150975995)

[Planifier l’environnement de développement 1](#_Toc150975996)

[Préparer la structure de l’application 1](#_Toc150975997)

[Construire ou sélectionner les ressources nécessaires 1](#_Toc150975998)

[Adapter le patron de conception au contexte mobile 2](#_Toc150975999)

# Installer et configurer les outils nécessaires au développement d’une application mobile

Pour développer une application Android, il faut Android studio. Dans ce logiciel, il est possible d’émuler un appareil mobile afin de tester notre application.

# Planifier l’environnement de développement

Pour bien planifier le développement d’une application mobile, il faut savoir si l’application utilisera des ressources externes, sur le web, sur une api. Si une api est utilisé, Postman peut aider à le tester. Si une base de données est utilisée, des logiciels de connexion de base de données aident à tester les données et leurs manipulations.

# Préparer la structure de l’application

Pour bien préparer la structure d’une application mobile, il faut séparer la raison d’être des composants de l’application. Il faut d’abord choisir ce que l’utilisateur va voir. Ensuite, il faut savoir comment l’utilisateur pourra naviguer dans l’application. Finalement, il faut savoir quelles données seront utilisée, transformé à l’utilisation de l’application.

# Construire ou sélectionner les ressources nécessaires

Si nous utilisons une base de données maison, il faudra avoir une base de données hébergée qui sera accédée par un API maison lui aussi. Dans le cas où nous utilisons des bases de données déjà montées et des api déjà produites, les étapes dites précédemment ne sont pas nécessaire.

# Adapter le patron de conception au contexte mobile

Il faut séparer les composant en MVC (ou presque) en ayant des layouts en guise de vue, des activités en guise de contrôleur et des modèles java.