


Ecole Supérieure Privée d'Ingénierie et de Technologie		 Ecole Supérieure Privée d'Ingénierie et de Technologies
Matière : Programmation terminaux mobile JME		
Enseignants : Equipe Mobile		
Documents : Autorisés		
Date : 29/02/2016	Durée : 1H30	
Classes: 3A1....3A18		

La validation tient compte seulement de l'exécution de l'application, l'étudiant sera noté pour chaque interface fonctionnelle

L'entreprise « **Tunisair** » souhaite informatiser son système de suivi des vols vu le nombre énorme de demandes. Pour cela l'équipe mobile souhaite développer une application mobile qui permet le suivi d'un avion pour une destination bien précise.

Nous allons suivre les étapes suivantes :

- Dans le dossier Examen, vous allez trouver : les images « mapTUN254.png », « mapTUN324.png » et « mapTUN748.png » que vous devez héberger sous votre serveur web ainsi que les images « tunisair .png » et « airplane.png » à utiliser depuis votre répertoire source.
- Créer un nouveau projet Java ME sous NetBeans ayant le format suivant comme nom : **NomPrenom**
- Créer une Midlet appelée « **NomPrenom.java** »

Partie 1 : Form (5 point)

Créer une Forme intitulée « **accueil** » qui contient : (voir figure1)

- Une image Item qui **sera récupérée à partir de la source du projet.**
- Un TextField CIN de Type numérique
- Un TextField Nom
- Une Commande « **Next** »
- Une Commande « **Exit** »



Figure 1: "Accueil"

Partie 2 : Canvas (5 points)

La Commande « **Next** » permet d'afficher un canvas qui permet de sélectionner un numéro de vol comme indiqué dans la figure 2.

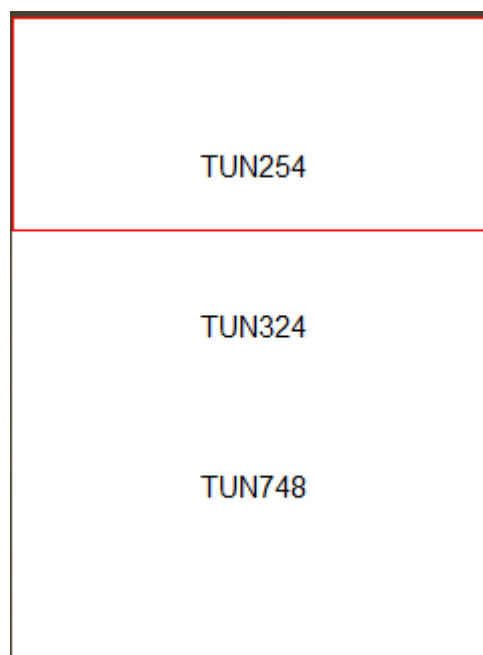
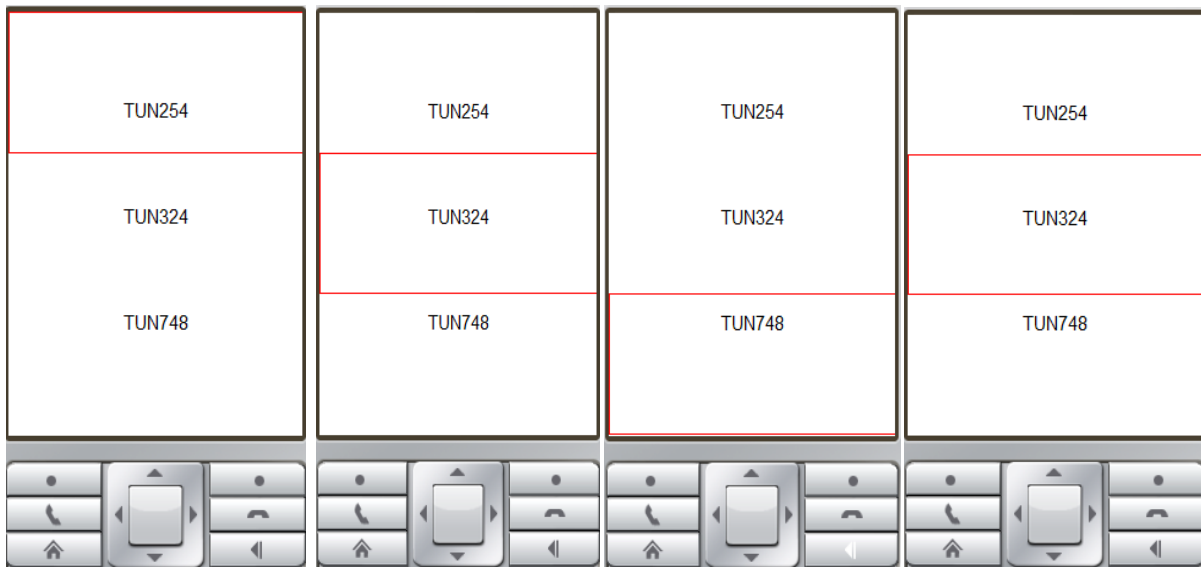


Figure 2: Liste Vol

Les touches « UP » et « DOWN » permet de déplacer le « selector » et la touche « FIRE » permet de choisir le numéro de vol

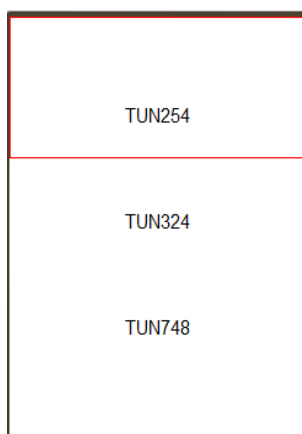


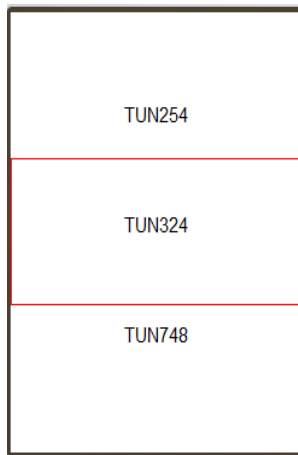
Indication: (0 pt) Si vous n'arrivez pas à créer le « selector », ajouter une command « Next » pour naviguer vers l'interface suivante

Partie 3 : Connexion (3 points)

On cliquant sur le bouton « «Fire », une map sera affiché suivant le vol sélectionné (TU254 ,mapTU254) , (TU324 ,mapTU324) et (TU748 ,mapTU748)

Indication: (0 pt) Si vous n'arrivez pas à récupérer l'image du serveur, utilisez l'image « mapTU254» de la source du projet.





Partie 4 : Canvas 2 (7 points)

Dessiner une ligne en vert qui joint le point de départ et le point d'arrivé comme indiquer dans la figure 3, Ajouter l'image du « **airplane** » sur le point de départ (figure 4)

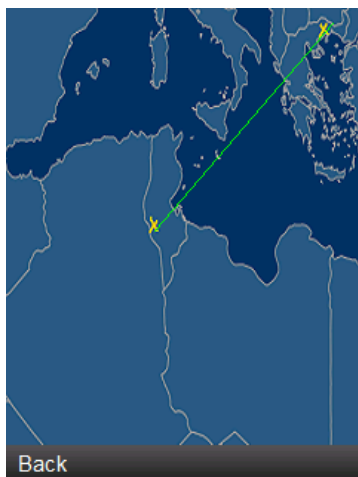


Figure 3: trajectoire

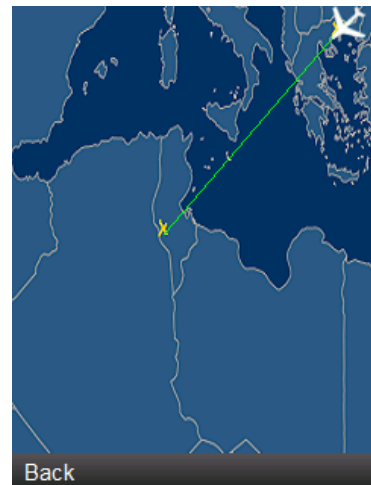


Figure 4: Airplane

Les boutons « **RIGHT** » et « **LEFT** » permet de déplacer l'avion sur sa trajectoire comme c'est indiqué dans les figures suivantes.

