# Exercice 3 :

Personnellement afin de sortir une application légère sur les stores mais qui permet d’avoir un contenu de qualité/grande taille lors de son utilisation. J’utiliserais une base de données afin que tous les contenues qui consommerais trop d’espace pour la publication sur l’un des stores, soient stocker dans celle-ci. Cela réduira le poids de notre application, après cela pendant son utilisation celle si aura juste à télécharger les données stocker et a les affichée. En soit l’application publiée sur l’un des stores serait juste un installateur ce qui est une méthode très présente sur nos ordinateurs actuels. J’irais même plus loin afin que par exemple tout calcule don l’application nécessiterais serais fait sur cette base de données afin de l’optimiser encore plus et potentiellement réduire la consommation en ressource sur les mobiles des utilisateurs. Certains jeux mobiles le font déjà actuellement comme Genshin Impact sortie récemment ou bien Raid Shadow Legend (et non pour une fois ce n’est pas une op qui vous recommande le jeu). Cette méthode a bien sur un inconvénient elle demande à l’utilisateur une connexion internet.