
CATEGORIE TECHNIQUE

Parc des Marêts - Rue Peetermans, 80 - 4100 Seraing

Dans l'Optics d'un partage :

Application iOS de partage événementiel de photos.

Travail de fin d'études présenté en vue de l'obtention
du grade de Bachelier en techniques graphiques finalité
techniques infographiques

Année académique : 2015 - 2016

JÉRÉMY SMITH

TABLE DES MATIÈRES

AVANT PROPOS	5
GENÈSE	7
PRÉMISSSES D'UNE RÉFLEXION	7
ÉBAUCHE D'UNE RÉPONSE	9
MA MOTIVATION	10
UN ÉTÉ CHARGÉ	11
PREMIÈRES EXPÉRIMENTATIONS DE SWIFT ..	11
ESSAIS REST	12
MANIPULATION JSON	12
MARK I : PROTOTYPE	12
PREMIÈRES ANALYSES	13
OPTICS	13
OBJECTIFS	13

AVANT PROPOS

« Tout ce qui suit résulte de ce qui est. »

-- Moi

J'ai longuement réfléchi quant au format de cette imprimé. Et ce ne sont pas les idées les moins originales qui ont manquées. Pourtant, de toutes celles qui m'ont traversé l'esprit, c'est la plus simple que j'ai retenue. Bien que la pensée d'un petit format, m'est pendant un temps, je dois bien l'avouer non négligeable, restée en tête j'ai préféré faire quelque chose dont j'avais envie. Et j'ai depuis toujours voulu tenir entre mes mains un livre que j'aurai moi-même réalisé. Autrement dit, vous avez là bien plus qu'un simple projet de fin d'étude mais un rêve à part entière.

Vous découvrirez au fil de ces pages mon cheminement, mes problèmes, mes solutions et parfois (voire souvent) mes contournements. Ce n'est ni plus ni moins que l'histoire de ma 3ème année bien mouvementée...

Je dédierai quelques mots pour les remerciements en fin d'ouvrage, mais par respects pour les concernés, je me dois d'en remercier certains avant tout ! D'abord à Camille pour l'idée originelle du sujet. Ainsi que ma maman et mes amis / collègues et professeurs sans qui il ne fait aucun doute que ces mots n'existeraient pas. Merci à vous Adrien, Delphine, Arnaud et Pierre.

Enfin et surtout toutes les lignes du présent livre sont dédiées à Mémé, partie sans prévenir...

GENÈSE

« Au commencement il n'y avait rien »

-- Bible, Genèse I, 1

PRÉMISSSES D'UNE RÉFLEXION

La volonté de trouver un sujet de PFE ne remonte pas seulement au début de cette 3^e année. Non, il faut remonter même avant que ne commence la première. Lors de la journée portes-ouvertes. Où j'ai rencontré ceux qui aillent devenir mes futurs enseignants. C'est en fin de matinée que j'apprends un peu l'organisation des cours et des années. Et l'information essentielle étant celle d'un projet de fin d'étude à présenter devant un jury. Dès lors, la tâche de trouver une idée était ancrée quelque part dans mon esprit. Je ne prétends pas y avoir souvent songé, mais de temps en temps, cette pensée me passait par la tête. Cependant, à ce moment, je ne connaissais pas très bien la formation. Et je pensai que, dès lors qu'il était relativement conséquent, n'importe quel projet web ferait l'affaire. Ça tombait très bien, j'entreprenais tout juste de développer mon propre framework MVC SwithMVC¹.

Parfait, j'avais mon idée, ma motivation, et l'irrépressible envie d'être en 3^{ème} année pour me plonger intégralement

1 Pour plus d'informations, se rendre sur le site de la documentation : www.mvc.swith.fr

dans ce projet un peu fou. Mais évidemment, ce n'est pas si « simple ». Si ma mémoire ne me fait aucun défaut, je n'ai pas eu d'autres idées que celle-ci. Une personne, dont l'identité ne me revient pas (ah ! peut-être bien que ma mémoire me fait défaut finalement), m'avait rapidement parlé d'un concept de dictionnaire médical avec un fonctionnement tout aussi complexe que les termes qu'il tenterait de définir. Le projet était ambitieux certes, mais un « je-ne-sais-quoi » à fait que je l'ai vite écarté. Peut-être, ai-je là commis une belle erreur ?

Je n'ai pas été très productif concernant les idées de PFE. Et je ne sais plus à quel moment exactement, mais j'étais décidé à réaliser une application pour iPhone. Pour plusieurs raisons. La première étant de découvrir un nouvel univers, sortir un peu du cadre du web où j'ai depuis longtemps trouver un véritable confort. Ce qui amène à la seconde raison : l'apprentissage d'un nouveau langage, le Swift¹. Enfin, le nombre de possibilité étant infini, il y avait de quoi bien s'amuser avec un tel projet. Mais voilà, le problème étant que beaucoup de choses ont été faites et qu'en plus de ça, une infinité de possibilité ne fait que rendre le choix plus difficile.

C'est alors qu'un soir, je demande à Camille si elle n'avait pas un concept qui « valait 3 milliard ». Rapidement elle a pensé à une application proche d'Instagram mais avec un fonctionnement original par l'utilisation d'un QR code. Bien que son idée n'était pas clairement formulée, j'ai tout de suite adhéré et beaucoup de choses me sont passées par la tête à ce moment là.

¹ Langage de programmation créé par Apple pour remplacer l'objective C jusqu'à lors utilisé pour les applications iOS et OS X.



Rapidement, mes idées se sont précisées autour d'un partage de photos liées à un événement. L'idée étant de pouvoir à la fois organiser et regrouper très facilement des photos venant de plusieurs personnes afin de ne résoudre au final qu'un seul problème.

ÉBAUCHE D'UNE RÉPONSE

Ne vous êtes-vous jamais retrouvé dans une situation similaire à celle-ci ? Vous allez à l'anniversaire d'un ami, passez une excellente soirée et prenez plusieurs photos. D'autres de vos amis en prennent aussi et vous aimeriez bien récupérer leurs photos. Pas beaucoup de solutions, on s'envoie chacun dans son coin les photos souhaitées. Ou alors, dans un souci de simplicité, une personne récupère tout et s'occupe de mettre en ligne (fallait pas tirer la courte paille !) tout un dossier via le service de son choix et chacun viendra prendre ce qui lui plaît. Je pense que nous sommes d'accord, ce n'est pas pratique ! Tel est le problème que j'ai tenté de résoudre. Et ce en inversant simplement le processus.

Le principe de mon application serait de permettre à une personne, principalement l'organisateur de l'événement ; dans mon exemple un anniversaire, de créer un dossier dans lequel tout le monde pourra ajouter des photos. Ce dossier sera facilement partageable grâce à l'utilisation d'un QR code. Ainsi, ceux qui le souhaitent, pourront scanner ce code, récupérer le dossier et ajouter ses propres photos, ainsi que récupérer celles déjà présentes.

MA MOTIVATION

Ceux qui me connaissent le savent, je suis un passionné. J'ai depuis toujours été attiré par les arts visuels, le design et la technologie, l'informatique en particulier. Devinez alors ma joie quand j'ai découvert l'existence un métier qui liait le tout... L'infographie était une révélation ! Puis comme tout le monde j'ai rapidement eu des préférences ainsi que des facilités. Il m'est plus facile de coder un site que j'en réaliser le design et pourtant j'aime vraiment me poser toutes les questions qu'il faut pour concevoir une interface. J'aime avoir un processus de réflexion sur des problématiques auxquelles personnes ne pense normalement mais qui, pour peu qu'elles soient bien prises en compte, peuvent grandement faciliter le quotidien.

Sans oublié mon goût pour les défis, je m'en suis trouvé un de taille. Apprendre un nouveau langage, sur une plateforme que je ne connais pas, du moins dans son fonctionnement technique car je l'utilise quotidiennement. C'est d'ailleurs dans cette *Optics* que j'ai voulu créer une application mobile. Pour connaître un peu mieux cet outil que j'utilise tous les jours : mon iPhone.

J'ajouterai par la même occasion une corde à mon arc car avoir une expérience dans l'application mobile peut ouvrir des portes dans le domaine du web et c'est une conséquence à prendre en compte.

Enfin j'étais aussi curieux de connaître les différences de problématiques entre interfaces web et mobile. La réflexion allait-elle être la même ?

UN ÉTÉ CHARGÉ

« Il faut parfois courir avant d'apprendre à marcher ! »

-- Tony Stark

Je ne sais pas si ma méthode de départ a été la bonne. Mais aujourd'hui je ne la regrette pas car elle m'a permis d'avoir très rapidement un aperçu des difficultés que je pourrais rencontrer et d'évaluer les points qui me prendraient le plus de temps. J'avais l'idée principale de mon application dès la fin de la seconde année. Je disposais donc d'un peu d'avance pour expérimenter certaines choses sans pour autant craindre de foncer droit dans un mur. Telle a été ma méthode au départ :

PREMIÈRES EXPÉRIMENTATIONS DE SWIFT

Ma motivation étant à bloc, j'ai dès le début des vacances d'été commencé à mettre les mains dans le cambouis. Pas de temps à perdre pour apprendre ce nouveau langage qui, je dois bien le reconnaître, me séduisait depuis un petit moment. Et ce pour plusieurs raisons. La première étant une facilité de prise en main avec une syntaxe épurée, verbeuse mais pas trop.



```
print( "hello World!" )
```

Pas de balises comme pour le php ou l'html. Pas de néces-

sité d'ajouter un ; à la fin de chaque instruction. De plus la syntaxe, dans sa globalité, se rapproche un peu de celle du CoffeeScript¹.

Comme pour tous les autres langages que j'ai appris par moi-même, j'ai commencé par suivre des tutoriels, pour me familiariser avec les bases du langage et l'environnement². C'est alors sur les conseils de M. Delnatte que j'ai regardé les cours de l'université de Stanford, disponibles gratuitement sur iTunes³. Bien qu'ils soient basés sur une ancienne version de Swift, ils ont été une excellente base et ce malgré une certaine difficulté à tout comprendre (du fait que ce soit en anglais et que mon niveau est plus que moyen).

Cependant ce qui m'a le plus aidé au début, ce sont les très excellents tutoriels disponibles sur le site <http://www.hackingwithswift.com> qui m'ont vraiment apporter les premières bases de mon application et m'ont aidé à voir un peu plus clairement l'architecture d'une application iOS. Ainsi j'ai débuté à manipuler des données, jouer entre différentes vues, créer une petite interface.

ESSAIS D'APPELS REST

Derrière ce titre accrocheur mais néanmoins obscur pour les plus *néophytes* d'entre-vous se cache quelques chose de relativement simple. Mais nous ne sommes qu'au chapitre des

1 Le CoffeeScript est langage qui permet d'écrire du JavaScript, de manière plus simple, pour en savoir plus : <http://coffeescript.org>.

2 Je préciserai les outils et technologies utilisés dans le chapitre dédié : Technologies.

3 Pour visualiser les vidéos : <https://itunes.apple.com/fr/course/developing-ios-8-apps-swift/id961180099>

expérimentations, je reviendrai sur les détails dans un prochain chapitre. Pour le moment il vous suffit simplement savoir que mon application n'est pas autonome. J'entends par là, que seule, elle ne pourrait rien faire. Elle va devoir communiquer avec un serveur pour récupérer des données. Les appels REST sont justement cette communication.

Ainsi, il me fallait trouver comment avec Swift je pouvais communiquer avec un serveur disant. Par chance c'est tout à fait possible et même très simple. Il y a une fonction, très complète qui fait ça très bien : `dataTaskWithRequest()`. Pour faire mes tests, je n'avais pas de serveur distant. C'est alors l'API¹ de GitHub qui m'a servi de cobaye. Je me suis alors amusé à afficher mes informations GitHub. Vous pouvez aussi le faire ! Essayez dans un navigateur en tapant l'url suivante :

`https://api.github.com/users/SwithFr`

Vous devriez avoir un résultat proche de la capture d'écran ci-dessous.

```
{
  login: "SwithFr",
  id: 4257500,
  avatar_url: https://avatars.githubusercontent.com/u/4257500?v=3,
  gravatar_id: "",
  url: https://api.github.com/users/SwithFr,
  html_url: https://github.com/SwithFr,
  followers_url: https://api.github.com/users/SwithFr/followers,
  following_url: https://api.github.com/users/SwithFr/following{/other_user},
  gists_url: https://api.github.com/users/SwithFr/gists{/gist_id},
  starred_url: https://api.github.com/users/SwithFr/starred{/owner}/{repo},
  subscriptions_url: https://api.github.com/users/SwithFr/subscriptions,
  organizations_url: https://api.github.com/users/SwithFr/orgs,
  repos_url: https://api.github.com/users/SwithFr/repos,
```

Si tel est le cas, bravo ! Vous avez effectué un appel à l'API

1 Application Programming Interface. En (très) bref, un outil qui permet selon une URL de renvoyer des données.

de GitHub tout comme moi durant mes tests. Bien entendu c'est plus simple dans un navigateur qu'avec Swift. Mais vous pouvez comprendre le principe. On appelle une URL, on reçoit des données. D'ailleurs c'est quoi ces données ?

MANIPULATIONS JSON

MARK I : PROTOTYPE

- Unification des expériences, faire communiquer le tout ensemble.

PREMIÈRES ANALYSES

- Les difficultés (layout, appels rest, architecture iOS)

OPTICS

Introduction sur la relativité et explication du nom

OBJECTIFS

