



UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER  
FACULTÉ DES SCIENCES

---

# Rapport TP Wear

## Développement mobile avancé

---

**Groupe de travail :**  
Thomas Di Giovanni

**Encadrant :**  
Pascal Zaragoza

Année universitaire : 2019-2020

# 1 Explications

Le projet est séparé en 3 parties :

- La partie mobile
- La partie shared, comprise de classes et ressources partagées entre les autres parties
- La partie wear

L'application wear est composée de 3 écrans (représentés par des activités) :

- L'ajout de message
- La vue de la liste des messages
- La vue d'un message précis

Il existe une dernière activité nommée AmbientActivity, super-classe des autres activités. Elle met en place le mode ambient de l'application, qui s'active après inactivité. A ce moment-là, l'application montre l'heure.

L'ajout de message au serveur se fait par le téléphone s'il est connecté, directement par la montre sinon. Il se fait à partir d'informations entrées par l'utilisateur, par une requête HTTP POST sur le serveur.

Le téléphone n'a pas réellement d'application : elle existe, mais est composée d'une activité invisible qui n'existe que pour lancer le service qui écoute la montre, pour pouvoir envoyer un message lorsqu'il en reçoit l'instruction.

A partir de l'activité d'ajout de message, il est possible de passer à la vue suivante, la vue de la liste des messages.

La vue de la liste des messages récupère les informations à partir de la réponse d'une requête HTTP GET sur le serveur.

La liste se met à jour lorsque la montre est secouée, ou lorsque l'application sort du mode ambient. Lorsque l'on clique sur un élément de la liste, on passe sur la troisième et dernière activité.

La vue d'un message précis montre l'auteur du message, les coordonnées et le contenu du message.

Selon ma compréhension du sujet, l'ensemble des fonctionnalités demandées ont été implémentées.