**Technologies utilisées**

*Yan PIERRU, Axel NINI, Jérémy MOSSIER*

On distinguera 3 technologies principales à utiliser : celle pour développer l'application, celle pour l'utilisation des cartes et le travail collaboratif.

**Développement de l'application**

On recense plusieurs technologies viables afin de développer l'application :

* Java natif
* Semi-natif (par ex : Phonegap, Titanium, Accelerator)
* WebApp (HTML5/JQuery/CSS)

Ces technologies ont toutes des points forts, respectivement :

* La rapidité d'exécution, la communauté
* La rapidité de développement
* La facilité à concevoir

Mais aussi des points faibles, respectivement :

* Complexité de développement
* Manque de support
* Lenteur d'exécution

Etant donné nos connaissances en Java, le temps disponible et l'ambition de faire une application performante, nous avons décidés de l'écrire en Java natif.

**Cartographie**

2 technologies principales sortent du lot : OpenStreetMap et GoogleMap. OpenStreetMap a l'avantage d'être libre, ce qui est plus dans l'esprit du projet, mais d'être plus compliqué à implémenter dans une application Android.

GoogleMap dispose d'une communauté de développeurs importantes, ainsi que de plusieurs fonctions déjà implémentées, comme la navigation GPS.

Nous avons donc choisi d'utiliser l'API GoogleMap, pour les avantages qu'elle confère.