



SYSTÈME MOBILE  
SYM

---

## PROTOCOLE APPLICATIF

---

Domingues Pedrosa João Miguel  
Haas Loïc

4 novembre 2015

## **Table des matières**

<b>1</b>	<b>Authentification</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Threads concurrents</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Écriture différée</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Transmission d'objets</b>	<b>2</b>
<b>5</b>	<b>Transmission comprimée</b>	<b>2</b>

## **1 Authentification**

Il est tout à fait possible de transmettre même avec une authentification requise. Pour cela, lors de l'envoi, il faudrait d'abord envoyer le nécessaire pour l'authentification, cela implique qu'il faut autoriser la sauvegarde des identifiants à quelque part afin de permettre l'envoi asynchrone.

## **2 Threads concurrents**

Il y a des problèmes de synchronisation lors de la modification de l'interface graphique. Si par exemple on fait une rotation, on régénère une activité et la tâche en cours se termine brusquement.

## **3 Écriture différée**

## **4 Transmission d'objets**

L'inconvénient de l'infrastructure n'offrant pas de validation de la syntaxe est que la forme de l'information doit être connue par les utilisateurs. En effet, on n'arrive pas à identifier la donnée par exemple avec des balises ou autre. L'avantage est que ce type de format est léger, compréhensible, il n'a pas besoin de bien connaître la syntaxe pour l'utiliser. On peut envoyer plusieurs types de données comme des tableaux, images, etc.

## **5 Transmission comprimée**

Le taux de compression dépend des données à compresser. Si on compresser un fichier avec beaucoup de répétition, par exemple du texte, on aura un bon taux. On peut en moyenne espérer un gain de 10 fois plus petit que le fichier original.