Contraintes techniques.

Ayant choisi de développer ce projet en Java, deux alternatives principales s’offrent à nous :

* L’utilisation de NetBeans, réputé pour son mode de développement mobile, disposant de son propre émulateur, permettant de simuler les principaux constructeurs de solutions portables.
* L’utilisation d’Eclipse, avec le plugin J2ME, nécessitant l’utilisation d’un émulateur externe : Sun Java Wireless ToolKit.

Même si NetBeans parait pour le moment plus abouti en terme de développement mobile, nous avons choisi d’utiliser Eclipse, qui propose les options nécessaires à notre projet, et ne nous contraint pas à nous former à l’utilisation de NetBeans.

Nous avons noté que selon les solutions mobiles, les libraires java diffèrent, et imposent de développer pour un nombre limité de plateformes. Des modifications seront donc à prévoir dans le code source, afin de s’adapter à un plus grand nombre de plateformes.

La J2ME entraine deux configurations à choisir en fonction des plateformes, et du matériel disponible sur ces plateformes :

* Connected Device Configuration (CDC), qui permet de développer sur du matériel bas de gammes (Processeur 16 ou 32 bits cadencé à 16MHz ou plus, 150Ko de ROM)
* Connected Limited Device Configuration (CLDC), permettant de développer sur des plateformes plus modernes et plus puissantes (Processeur 32 bits, 2 Mo de RAM, 2.5 Mo de ROM)

Notre projet nécessitant de proposer à l’utilisateur une interface graphique évoluée, ne pouvant être affichée que par des machines récentes, il parait plus probable que nous utiliserons une configuration de type CLDC.

En ce qui concerne les plateformes utilisant Windows CE, nous devrons utiliser une extension de la KVM existante, afin de pouvoir exécuter des applications J2ME. En effet, le développement sur cette plateforme s’effectue principalement via Visual Studio .Net, et plus particulièrement en C#, ou VB.Net. Des spécifications propres à cette plateforme seront donc à établir.

Après avoir choisi les configurations et les librairies, nous aurons aussi à définir une taille d’écran, car les définitions changent d’un plateforme à une autre.