

---

# Mémoire de Projet de Fin d'Etudes

---

## *Développement d'une application Android pour médecins.*

---

*Présenté à*

**L'Ecole Nationale d'Ingénieurs de Gabès**

*En vue de l'obtention du*

**Diplôme National d'Ingénieur en Communications et Réseaux**

**Réalisé par : Riadh Habbachi**

**Encadré par : Mr. Ikbel Azaiez  
Mr. Aymen Elj**

*Soutenu le --/--/2013, devant la commission d'examen:*

<b>Mr.</b>	<i>Président</i>
<b>Mr.</b>	<i>Membre</i>
<b>Mr.</b>	<i>Encadrant</i>
<b>Mr.</b>	<i>Invité</i>

**AU : 2012/2013**

# Table des matières

Liste d'Abréviations	6
<b>1 Introduction Général</b>	<b>7</b>
<b>2 Cadre Général du Projet</b>	<b>9</b>
2.1 Introduction . . . . .	9
2.2 Présentation de l'organisme d'accueil . . . . .	9
2.3 Présentation du projet . . . . .	10
2.3.1 Utilisateurs Cibles . . . . .	10
2.3.2 Spécification des Besoins . . . . .	10
2.4 Conclusion . . . . .	10
<b>3 État de l'art</b>	<b>12</b>
3.1 Introduction . . . . .	12
3.2 Étude de marché . . . . .	12
3.2.1 MIAA - Palomar Pomerado Health . . . . .	12
3.2.2 PowerChart Touch™ - Cerner . . . . .	14
3.3 Le système d'exploitation Android™ . . . . .	15
3.3.1 Parts du marché . . . . .	16
3.3.2 Versions Android™ en circulation . . . . .	17
3.3.3 Les raisons du succès d'Android™ . . . . .	18
3.3.4 La pile logiciel d'Android™ . . . . .	19
3.3.5 Architecture des applications Android™ . . . . .	20
3.3.6 Location Based Services . . . . .	21
3.4 Conclusion . . . . .	23
<b>4 Travail Accompli</b>	<b>24</b>
4.1 Introduction du chapitre . . . . .	24
4.2 Vue Général . . . . .	24
4.2.1 Cas d'utilisations . . . . .	26
4.2.2 Environnement de développement . . . . .	26

---

4.3	Architecture Général . . . . .	27
4.4	Le Modèle . . . . .	28
4.4.1	Implémentation de test . . . . .	28
4.4.2	Interface d'authentification . . . . .	32
4.4.3	Interface d'accès à la liste des patients . . . . .	33
4.5	Le Contrôleur . . . . .	34
4.5.1	Localisation . . . . .	34
4.5.2	Algorithme de Trie . . . . .	34
4.5.3	Conscience de l'état du terminal . . . . .	34
4.6	La Vue . . . . .	36
4.7	Détecteur de bugs : Android Lint . . . . .	36
4.8	Conclusion du chapitre . . . . .	37
<b>5</b>	<b>Conclusion Général</b>	<b>38</b>
<b>A</b>	<b>Structure du project</b>	<b>39</b>
<b>B</b>	<b>Usage du gestionnaire de version Git</b>	<b>40</b>

## Liste des tableaux

3.1	Les six major systèmes d'exploitation mobile en terme de Volume et du parts de marché en 3 <sup>e</sup> trimestre 2012 [1]	17
3.2	Production et parts de marché entre 2008 et 2012 [1]	17
3.3	Distribution des versions Android <sup>TM</sup> en circulation qui on accéder au <i>Google Play</i> <sup>5</sup>	18

## Table des figures

3.1	Medical Information, Anytime, Anywhere (MIAA) sur un émulateur Cisco Cius . . . . .	13
3.2	Logo et sigle d'Android™ . . . . .	15
3.3	Google Nexus 7, un terminal Android™ . . . . .	16
4.1	Diagramme Unified Modeling Language (UML) des cas d'utilisation. . . . .	25
4.2	Diagramme UML du patron <i>Passive View</i> [2] . . . . .	27
4.3	Architecture générale de l'application. . . . .	29
4.4	Diagramme de classes des interfaces de la couche d'accès. . . . .	30
4.5	Diagramme de classe de l'implémentation de la couche d'accès de test à base de SQLite. . . . .	31
4.6	Diagramme de classe de l'interface d'authentification. . . . .	33
4.7	Diagramme de classe de l'interface d'accès à la liste des patients. . . . .	33
4.8	Diagramme UML du patron de conception Observateur [3] . . . . .	34
4.9	Problèmes potentiels dans notre application détecté par Android Lint. . . . .	36
4.10	Accéder à Android Lint dans Eclipse . . . . .	37
B.1	Logo du logiciel de gestion de version Git . . . . .	40

## Liste d'Abréviations

**API** Application Programing Interface. 5, 9, 14, 15

**E-OTD** Enhanced Observed Time Difference. 5, 17

**GPS** Global Positioning System. 5, 16, 17

**GPX** GPS eXchange Format. 5

**GSM** Global System for Mobile Communications. 5, 17

**KML** Keyhole Markup Language. 5

**LBS** Location Based Services. 5, 16

**MIAA** Medical Information, Anytime, Anywhere. 5, 9, 10

**SDK** Software Development Kit. 5, 14, 15

**TDoA** Time Difference of Arrival. 5, 17

**TTM** Time-to-Market. 5, 14

# Chapitre 1

## Introduction Général

Ces temps ci, le mobile s'est imposé et devient la norme pour les consommateurs. Les statistiques ne le cachent pas, c'était prévisible, mais tous les analystes le soulignent : "Le marché des PC s'effondre face aux smartphones et aux tablettes" [4]. Et un des secteurs qui pourrait bénéficier de l'avalanche des systèmes mobile est le secteur médical.

Les applications mobiles offrent un potentiel énorme pour supporter et activer des nouvelles opportunités pour les services médicaux. Localisation, instantanéité, efficacité, personnalisation et une très grande accommodation vont offrir plusieurs moyens nouveaux pour améliorer l'expérience des services médicaux, du côté du patient sûrement, mais tend aussi à rendre l'établissement plus convivial pour les médecins et en général le staff médical.

Investir dans une application mobile représente pour les hôpitaux, et les institutions qui les implémentent, un autre moyen pour étendre les outils numériques déjà en place, en offrant des fonctionnalités qui sont auparavant cloué aux ordinateurs des administrations. Ceci facilitera le processus de traitement des malades.

Cependant, l'usage des smartphone dans les établissements est sujet aux questions notamment sur le plan technique. Les technique d'accès et de sécurisation des données des patients et divers technologies utilisés et surtout le manque de standardisation pose un sérieux challenge pour les entreprises voulant offrir des solutions pour les établissements médicaux.

Dans ce même thème se présente ce projet de fin l'étude sur la conception et développement d'une application mobile sur plate-forme Androïd destiné aux médecins dans le but de faciliter l'accès aux dossiers médicaux des patients en intégrant les techniques de localisation. Ce rapport est subdivisé en trois parties : La première partie expose le cadre général du projet en présentant l'entreprise hôte ainsi que les objectifs de l'application. La deuxième partie évoque les solutions similaires déjà présentes dans le marché

ainsi que une présentation de la plate-forme sur la quelle l'application est à développer. La troisième et dernière partie décortique le travail effectué pour accomplir les objectifs.



## Chapitre 2

# Cadre Général du Projet

### 2.1 Introduction

Ce chapitre est subdivisé en deux parties : la première partie est consacrée à la présentation de l'organisme d'accueil **TUNAV**. La deuxième partie est destinée à la présentation du projet en soit et les différents facteurs qui ont pesé lors du passage vers la réalisation.

### 2.2 Présentation de l'organisme d'accueil

TUNAV se situe à la Cité Technologique des Communications, Parc Technologique El Gazala à l'ARIANA, et a été fondé par son Président Directeur Général Mohamed Anis Kallel.

En guise de présentation, rien de mieux que de l'avoir directement du patron lui-même [5] :

"TUNAV est une société technologique, créée au mois d'août 2004, implantée à la technopole El Gazala et spécialisée dans la technologie GPS et ses diverses applications dans les domaines de navigation et de gestion de flotte."

"TUNAV est connue en Tunisie par son système « LaTrace » de gestion de flotte par GPS, lequel a été commercialisée pour la première fois en Octobre 2005. Il s'agit d'un système articulé autour d'une application très évoluée de gestion de flotte, d'une gamme d'appareils GPS/GPRS et d'une base de données géographique richement renseignée."

TUNAV possède un savoir faire reconnu dans le domaine de la localisation qui peut être exploité dans le domaine médical.

## 2.3 Présentation du projet

### 2.3.1 Utilisateurs Cibles

Cette application vise principalement les médecins. Et malgré que, suite à des choix conceptuels, rien n'empêche qu'avec des modifications minimales une audience plus large dans le corps médical pourra être ciblée, ce n'est pas -pour le moment- le but de l'application. Les médecins, malgré leur formation prolongée dans le domaine médical, représente une cible sans une vraie profondeur technique, ce que requière de l'application d'être le plus simple possible.

### 2.3.2 Spécification des Besoins

#### Besoins fonctionnels

- Le médecin doit être capable à partir de son terminal d'avoir des informations sur les patients qui lui sont assignés en fonction de leur position géographique.
- L'application doit être capable de détecter la proximité d'un patient en fonction de la position actuelle du terminal.
- Le médecin peut télé-consulter le dossier médical du patient.

#### Besoins non fonctionnels

- Une bonne ergonomie qui vise à faciliter l'obtention de l'information, avec un minimum d'efforts pour l'utilisateur cible et avec le moindre risque d'erreur. Les choix graphiques et conceptuels sont des considérations à tenir en compte.

#### Besoins techniques

- L'application mobile vise à utiliser les systèmes déjà en place des établissements clients. Vu l'absence de standardisation et les différentes implémentations possibles, une certaine abstraction est requise pour pouvoir déployer l'application dans des environnements possibles avec le minimum de modification.

## 2.4 Conclusion

La présentation de l'entreprise nous a permis de mieux cerner les points forts qu'on pourrait compter sur pendant le développement de notre solution.

Et une connaissance exhaustive des objectifs de ce projet offre une base solide nécessaire pour éviter de s'engager dans des fausses pistes.

## Chapitre 3

# État de l'art

### 3.1 Introduction

Dans ce chapitre on présente une étude du marché en énumérant les applications dont les fonctionnalités sont équivalentes à la notre tout en soulignant les différences qui subsistent. Ensuite on présente la plate-forme ciblée et on passe en revue l'architecture d'une application Android<sup>TM</sup>.

### 3.2 Étude de marché

Plusieurs sociétés offrent des solutions en relation avec celle proposée par ce présent rapport. Malheureusement, la plupart d'entre elles sont des solutions commerciales et, faute de documentation disponible, on n'a pas pu les étudier d'un point de vue techno-technique et on s'est contenté de relayer leurs caractéristiques tel que présenté dans les sources citées.

**NB :** Les solutions présentées ici sont le fruit des sociétés bien établies avec des ressources considérables et des salariés professionnels. Les comparer avec le travail incubé dans ce rapport serait abusive, l'indulgence est de mise.

#### 3.2.1 MIAA - Palomar Pomerado Health

MIAA (figure 3.1) est une application mobile issue d'un projet R&D chez *Palomar Pomerado Health*, l'institution publique la plus large dans l'état de Californie (USA). Elle permet aux médecins d'accéder rapidement au dossier médical complet du patient depuis une variété de sources différentes qui s'affranchissent des frontières des organisations [6]. Elle vise les terminaux équipés



FIGURE 3.1 – MIAA sur un émulateur Cisco Cius

avec le système d'exploitation Android™ comme les smartphones et les tablettes. *Palomar Pomerado Health* a choisi de déployer cette application dans le *Palomar Medical Center* à *Escondido* (319 lits) et le *Pomerado Hospital* à *Poway* (107 lits) sur des tablettes Cisco Cius [7], ce choix s'est basé sur le support qu'offre Cisco pour ces équipements.

Les avantages de MIAA sont : [8]

- Application mobile facile à utiliser conçue spécifiquement aux médecins, tournant sur la plate-forme Android™.
- Un service *Cloud* qui fournit un accès permanent à l'historique médicale des patients à partir de diverses sources de données qui s'affranchit des frontières des organisations.
- Interopérabilité avec les pionniers des systèmes électroniques de l'historique médical tel que Cerner - **Millennium**™, **NextGen**™, et *Veterans Administration* - **VistA**™.
- Intégration en temps-réel des technologies de surveillance des signes vitaux sans fils comme l'ECG, SPO<sub>2</sub>, rythme cardiaque, température, respiration, et pression du sang à partir des équipements sans-fils.
- Affichage des informations génétiques personnelles.
- Application dynamique qui s'ajuste automatiquement à l'hôpital, clinique, et à la maison.
- Simple, facile à utiliser, avec une tactile de nouvelle génération.
- Intégration d'une messagerie inter-médecins sécurisée tout en maintenant le contexte du patient.
- Des plans futurs pour intégrer NHIN *Connect* et les services *Direct*.

### 3.2.2 PowerChart Touch™ - Cerner



PowerChart Touch™ est une solution mobile conçue par le laboratoire Cerner qui fait parti de l'ensemble de solutions **Millennium+**™ et qui permet de faciliter le travail des médecins. Elle offre une expérience native sur iPad pour gérer les visites médicales et permet aux médecins d'effectuer toute une visite typique qui inclut : [9]

- Consultation des emplois du temps et les chartes des patients.
- Satisfaire les demandes récurrentes comme les commandes simples et les recharges des médicaments.
- Consultation des diagnostics et résultats cliniques.

- Documenté les allergies, les problèmes de santé et l'historique du patient.
- Crée et signé les notes de progressions.

Dé la fin du flux de travail du médecin ambulant. Cerner étend ces même fonctions et les adaptes aux établissements hospitalier, les urgences et les divers spécialistes. Les avantages clés du PowerChart Touch<sup>TM</sup> sont : [9]

- Des réponses instantanés avec un flux de travail aisée.
- Pas besoin de configuré l'application.
- Adapter pour les visites médicales, aux patients et aux conditions de la consultation.
- Transmission sécurisé des données.
- Des capacités de reconnaissance vocale.

### 3.3 Le système d'exploitation Android<sup>TM</sup>



FIGURE 3.2 – Logo et sigle d'Android<sup>TM</sup>

Android<sup>TM</sup> est un système d'exploitation basé sur Linux conçu pour les équipements mobile avec d'un écran tactile comme les *smartphones* et les tablettes. Développer à l'origine par *Android<sup>TM</sup>, Inc.* que *Google* a supporté financièrement et plus-tard acquis en 2005. Android<sup>TM</sup> a été dévoilé en 2007 parallèlement à la fondation de l'*Open Handset Alliance* : un consortium composé de sociétés dévoué a l'avancement des standards ouverts pour les équipements mobile. Le première téléphone Android<sup>TM</sup> est sorti en Octobre 2008.

La dernière version stable d'Android<sup>TM</sup> en date (Mai 2013) est 4.2.2 *Jelly Bean* sortie le 11 Février 2013.

Android<sup>TM</sup> est basé sur le Kernel Linux et utilise pleinement ses capacités de support matériels exhaustif. Mais la comparaison avec les distribution Linux, embarqué ou même destiné aux bureaux, s'arrête a ce niveaux. [10]



FIGURE 3.3 – *Google Nexus 7*, un terminal Android<sup>TM</sup>

### 3.3.1 Parts du marché

L'adoption du système d'exploitation Android<sup>TM</sup> suit une courbe exponentielle depuis quelque temps et la tendance n'est pas prête de s'inverser, selon les dernière rapport du cabiné d'analyse *Strategy Analytics*, Android<sup>TM</sup> a réussi à capturer environ 68.4% du marché globale [11].



Système d'exploitation	Volume de production 3Q2012 <sup>13</sup>	Parts du Marché 3Q2012 <sup>1</sup>	Volume de production 3Q2011 <sup>23</sup>	Parts du Marché 3Q2011 <sup>2</sup>	Différence
Android™	136.0	75.0%	71.0	57.5%	91.5%
iOS	26.9	14.9%	17.1	13.8%	57.3%
BlackBerry	7.7	4.3%	11.8	9.5%	-34.7%
Symbian	4.1	2.3%	18.1	14.6%	-77.3%
Windows Phone 7/ Windows Mobile	3.6	2.0%	1.5	1.2%	140.0%
Linux	2.8	1.5%	4.1	3.3%	-31.7%
Autres	0.0	0.0%	0.1	0.1%	-100.0%
Totales	181.1	100.0%	123.7	100.0%	46.4%

TABLE 3.1 – Les six major systèmes d'exploitation mobile en terme de Volume et du parts de marché en 3<sup>e</sup>trimestre 2012 [1]

	2008	2009	2010	2011	2012 <sup>4</sup>
Unités Android™ produites	0.7	7.0	71.1	243.4	333.6
Parts de marché Android™	0.5%	4.0%	23.3%	49.2%	68.2%

TABLE 3.2 – Production et parts de marché entre 2008 et 2012 [1]

### 3.3.2 Versions Android™ en circulation

Le tableaux 3.3 représente les différentes versions d'Android™ et leurs taux d'utilisation respective. On remarque que la plupart des terminaux mobiles Android™ sont sous la version 2.3 *Gingerbread* sortie le 6 Décembre 2010, Ceci est dû aux fait que plusieurs téléphones bas de gamme équiper de cette version sont encore en production.

- 
1. 3<sup>e</sup>trimestre 2012
  2. 3<sup>e</sup>trimestre 2011
  3. En million d'unité
  4. Estimation

Version	Codename	API	Distribution
1.6	Donut	4	0.2%
2.1	Eclair	7	2.2%
2.2	Froyo	8	8.1%
2.3 - 2.3.2	Gingerbread	9	0.2%
2.3.3 - 2.3.7		10	45.4%
3.1	Honeycomb	12	0.3%
3.2		13	1.0%
4.0.3 - 4.0.4	Ice Cream Sandwich	15	29.0%
4.1	Jelly Bean	16	12.2%
4.2		17	1.4%

TABLE 3.3 – Distribution des versions Android™ en circulation qui on accéder au *Google Play*<sup>5</sup>

### 3.3.3 Les raisons du succès d'Android™ [10]

Les raisons pour le succès Android™ peuvent être dénombrés comme suit :

**Un *Framework* d'Application Riche.** Android™ fourni un excellent Software Development Kit (SDK) avec des Application Programing Interface (API) stable à long-terme, ce qui assure aux partenaires tiers un écosystème standardisé. Alors que le système en lui même est en constante évolution, la stabilité des API pour la plupart est préservée, ce qui permet d'investir dans le long-terme. Concevoir et construire des applications pour les distribués sur différent plate-formes permet des réductions drastique en terme des coûts et effort pour les entreprises.

**Un Time-to-Market (TTM) Agressif.** Concevoir des appareil avec Android™ peut réduire le TTM d'une manière significative. Il suffit de se procuré les sources, les adapter pour le matériel en question et vendre. Et dans le cas ou les schémas et usages de référence sont appliqué, la sorti d'un nouveau produit est possible au cour de quelque mois. Seulement voilà, c'est pas aussi facile et une certaine expertise et connaissances dans ce domaine sont requise. Et même si sortir un système basé sur Android™ peut être plus rapide comparé à d'autre solutions, le suivit des évolutions du système ainsi que maintenir le code à long terme est une autre histoire.

5. Données récolté pendant une période de teste de 14 jours arrêter le 4 Février 2013.

**Concentrer sur « Ce qui compte réellement ».** En fournissant un *Framework* pratique, Android™ permet aux développeur de se concentrer sur les aspects à valeur commercial. L'assemblage d'un appareil et une activité qui consomme énormément du temps et de ressources et ne pas avoir à réinventer un - encore - autre système d exploitation permet d'éviter un autre gaspillage de temps.

**Open Source.** Malgré qu'il n'est pas développer d'une manière communautaire, Android™ reste 100% modifiable et diffuse un sentiment de sécurité parmi les entreprises contre les menaces légales.

### 3.3.4 La pile logiciel d'Android™ [12]

D'une manière simple. La pile logiciel d'Android™ est un Kernel Linux et une collection de bibliothèques C/C++ exposé à travers un framework d'application qui fournit des services pour l'environnement d'exécution et les applications. On peut énumérer les éléments composant la pile logiciel comme suit :

**Kernel Linux** Services de base qui inclue les pilotes matériels, gestion des processus et de la mémoire, sécurité, réseaux et gestion d'autonomie. Fourni aussi une couche d'abstraction entre le matériel et le reste de la pile.

**Bibliothèque** Se situ au dessus du Kernel, Android™ inclue divers bibliothèques C/C++ de base comme *libc* et *SSL* ainsi q

- Une bibliothèque multimédia pour la lecture des fichier audio et video.
- Un *Surface manager* pour la gestion de l'affichage.
- Des bibliothèques graphiques qui inclue le *SGL* et *OpenGL* pour les graphiques 2D et 3D.
- Un support native de base de donnée à travers la base de données *SQLite*.
- *SSL* et *WebKit* pour le navigateur web intégrer et la sécurité internet.

**Environnement d'Execution (runtime) Android™** L'environnement d'exécution et le facteur qui sépare un terminal Android™ d'une implémentation Linux mobile. En cohérence avec les bibliothèques de base et la machine virtuel *Dalvik*, l'environnement d'exécution Android™ est le moteur qui fait fonctionner les applications et, avec les bibliothèques, forme les bases du framework application.

**Bibliothèque de Base** Même si la plus part des applications Android™ sont écrits avec du langage *Java*, *Dalvik* n'est pas une machine virtuel java. Les bibliothèques Android™ de base fournit la plus part

des fonctionnalités qu'on retrouve dans les bibliothèques de base *Java*, en plus de quelques bibliothèques spécifiques à Android™.

**La Machine Virtuel devDalvik** *Dalvik* est une machine virtuelle qui a été optimisée pour s'assurer que chaque terminal peut faire fonctionner plusieurs instances d'une manière efficace. Il s'appuie sur le Kernel Linux pour le threading et la gestion bas niveau de la mémoire.

**Le Framework Application** Le *Framework* application fournit les classes utilisées pour créer les applications Android™. Il fournit une abstraction générique pour l'accès matériel et gère l'User Interface (UI) et les ressources de l'application.

**Couche Application** Toutes les applications, quelle soit native ou produite par un tiers, sont construites sur la couche applications via la même API. La couche application opère à l'intérieur de l'environnement d'exécution Android™, utilisant les classes et les services mis à disposition par le *framework* application.

### 3.3.5 Architecture des applications Android™ [12]

L'architecture d'Android™ encourage la réutilisation des composants, ce qui nous permet de publier et de partager des *Activities*, services, et données avec d'autres applications. Avec une gestion d'accès gérée par les restrictions de sécurité que nous définissons.

Le même mécanisme qui nous permet de produire un gestionnaire de contacts alternatif ou un compositeur de numéros nous permet aussi d'exposer les composants de notre application pour permettre à d'autres développeurs de les réutiliser en créant des nouveaux UI ou d'étendre des fonctionnalités.

Les services d'application suivants représentent les bases architecturales de toute application Android™, fournissant le *Framework* qu'on va utiliser pour notre application.

**l'Activity Manager et le Fragment Manager** Contrôlent le cycle de vie de nos *Activities* et nos *Fragments* respectivement, y incluant la gestion de la pile des *Activities*.

**Views** Utilisé pour construire l'UI de notre *Activities* et *Fragments*.

**Notification Manager** Fournit un mécanisme consistant et non-intrusif de signalisation pour l'utilisateur.

**Content Providers** Permettent à notre application le partage des données.

**Resource Manager** Offre un moyen d'externaliser les ressources (comme par exemple les chaînes de caractères et les images.)

**Intents** Présente un mécanisme pour transférer les données entre les applications et leurs composants.

Une des fonctionnalité les plus intéressante pour l'aboutissement de notre projet offerte par Android<sup>TM</sup> sont ces capacité de localisation, étudier dans la parti suivante.

### 3.3.6 Location Based Services

#### Concept

Pour positionner un terminal, en spécifie ces coordonnées géographique en utilisant le géo-codage.

**Géo-codage [13]** Le géo-codage est le processus de retrouvé les coordonnée géographiques associé (exprimé souvent en terme de *latitude* et *longitude*) d'après d'autre données géographique comme l'adresse de la rue, code postale. Ces coordonnées géographique peuvent être inséré dans un système d'information géographiques ou intégré dans des médias comme les photos numériques par le biais de géo-marquage. Cette opération est communément appelé le *Forward Geocoding*.

Le *Reverse Geocoding* est la procédure inverse : retrouvé les lieux textuel comme l'adresse de la rue d'après les coordonnées géographiques. Car même si l'usage des paramètres comme la longitude et la l'attitude fourni un moyen pratique pour localisé l'individu d'une manière relativement précise. Les utilisateurs penche à pensés en terme de rues et adresses.

A fin de déterminer la position du terminal, plusieurs technologie de localisation sont à notre disposition.

**Localisation par GSM** On peut retrouvé la position de terminale mobile par le biais de sa cellule Global System for Mobile Communications (GSM). Cette technique fait intervenir divers moyens de triangulation des signales parvenant depuis les cellules qui dissérve un téléphone mobile. La position géographique du terminal est déterminé par une multitude de méthodes comme la Time Difference of Arrival (TDoA) ou l'Enhanced Observed Time Difference (E-OTD).

**Localisation parGPS [14]** Global Positioning System (GPS) est un système de navigation par satellites qui fourni la localisation et le temps dans toute condition météorologique et partout sur terre s'il existe un accès non bloquant à 4 ou plus satellites GPS. Ce Système fourni des services essentiel

dans le domaine militaire, civile et commercial partout dans le monde. Il est maintenu par les États Unis d'Amérique et accessible à quiconque possédant un récepteur GPS.

### Point de vu Android™ [15]

L'accès aux Location Based Services (LBS) se fait essentiellement via deux objets :

**Location Manager** Permet d'exploiter les services basés sur la localisation.

**Location Providers** Chaque *providers* représente une technologie de localisation utilisé afin de déterminer la localisation actuel du terminale.

On utilise ces deux Classes pour les fins suivantes :

- Obtenir la position actuel.
- Suivre les mouvement.
- Alerte de proximité dans le cas ou l'on approche ou s'éloigne d'une zone spécifique.
- Retrouvé les fournisseurs de localisation disponible.
- Observé le status du récepteur GPS.

Généralement deux techniques de détection de localisation sont disponible dans le terminal : détection par le réseau *Network Provider* et la détection par GPS *GPS Provider*. Le choix de la technologie a utilisé est soit explicite ou automatique suivant des critères prédéfinie par le développeur de l'application. Avant de pouvoir exploité un service de localisation, un niveau de précision doit figuré dans le manifeste de l'application via les *uses-permission tags*.

Listing 3.1– permission pour la localisation par le réseau.

```
<uses-permission android:name="android.permission.
ACCESS_COARSE_LOCATION"/>
```

Listing 3.2– permission pour la localisation par GPS.

```
<uses-permission android:name="android.permission.
ACCESS_FINE_LOCATION"/>
```

A noté qu'une application ayant la permission *FINE* possède implicitement la permission *COARSE*.

### 3.4 Conclusion

Dans ce chapitre, on s'est permit d'inspecté les solutions similaires à la notre dans le but de s'éclaircir les idées sur les problèmes qu'on pourrait rencontré et pour mieux cerné les difficultés que nous allons rencontré. Vient en suite la présentation de la plate-forme ciblé en plus d'une application type, des connaissance critique pour le chapitre suivant qui porte sur le travail effectué.

## Chapitre 4

# Travail Accompli

### 4.1 Introduction du chapitre

Dans ce chapitre on procède à la présentation des cas utilisateur de notre système ainsi que l'identification des acteurs impliqué dans ces cas. Puis on décortique l'implémentation que nous proposons en citant éventuellement nos motifs et intentions.

### 4.2 Vue Général

#### Identification des acteurs

Notre système interagit essentiellement avec trois acteurs différents :

**Le médecin** C'est l'acteur principale de notre système.

**Le service web** Source des données à acheminer vers le médecin.

**Système d'exploitation** Communique à notre système les information recueille des divers composants qui nous intéresse (localisation GPS/Network, état de la connectivité, état de la batterie).



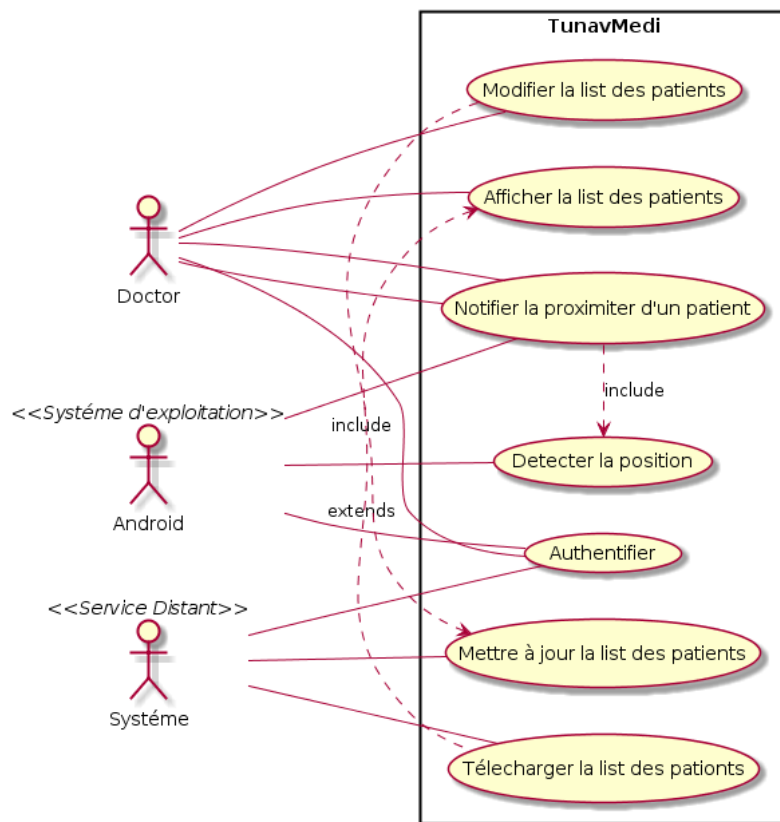


FIGURE 4.1 – Diagramme UML des cas d'utilisation.

### 4.2.1 Cas d'utilisations

Cas : Authentifier

Cas : Notifier la proximité d'un patient

Cas : Détecter la position du terminal

Cas : Afficher la liste des patients

Cas : Télécharger la liste des patients

Cas : Modifier la liste des patients

Cas : Mettre à jour la liste des patients

### 4.2.2 Environnement de développement

Plusieurs outils ont été mis à contribution pour développer l'application, tant que sur le plan logiciel que matériel.

#### Environnement Logiciel

Voici une liste des outils logiciels utilisés pendant le développement de l'application.

**Ubuntu 12.04** Système d'exploitation.<sup>1</sup>

**OpenJDK 6** Java Development Kit (JDK) version 6.<sup>2</sup>

**Eclipse Juno** Environnement de Développement Intégrer dans sa version *Service Release 2*.<sup>3</sup>

**Android Developer Tools (ADT) (plugin Eclipse)** Intégration des outils de développement fournis dans l'SDK Android™.<sup>4</sup>

**ObjectAid (plugin Eclipse)** Génération des diagrammes de classes.<sup>5</sup>

**PlantUML (plugin Eclipse)** Génération des diagrammes de séquences.<sup>6</sup>

**Git** Gestionnaire des versions<sup>7</sup>.

**EGit (plugin Eclipse)** Intégration du gestionnaire de version.<sup>8</sup>

**Evolus Pencil** Génération de prototypes et des sketches<sup>9</sup>

## Environnement Matériel

Le développement de l'application est fait avec une tablette Asus Nexus 7 mise à jour à Android™ 4.2.2 *Jelly Bean*.

## 4.3 Architecture Général

L'architecture globale de l'application (figure 4.3) est calqué sur Le patron "Vue Passive" (Passive View Pattern). Le patron *Passive View* (fig 4.2) est une variation des patrons model-view-controller (MVC) et model-view-presenter (MVP), à ce qui se passe dans ces patrons l'interface utilisateur est divisé entre une vu qui s'occupe de l'affichage des données et un contrôleur qui répond aux interactions de l'utilisateur. La différence majeur avec le *Passive View* est que la vue est complètement passive et n'ai pas responsable de sa mise à jour depuis le modèle. Dans ce cas tout la logique de la vue est dans le contrôleur et aucune dépendances ni dans un sens au dans un autre entre le vue et le modèle [2].

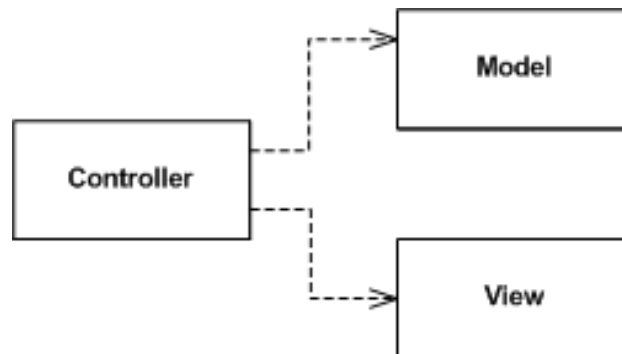


FIGURE 4.2 – Diagramme UML du patron *Passive View* [2]

Ce patron est idéal dans notre cas pour deux raisons majeurs :

- Dans notre projet la vu n'est pas la partie la important dans la mesure ou l'objectif est d'intégrer un système développer parallèlement, donc

- 
1. <http://www.ubuntu.com>
  2. <http://openjdk.java.net>
  3. <http://www.eclipse.org>
  4. <https://developer.android.com/tools/sdk/eclipse-adt.html>
  5. <http://www.objectaid.com/>
  6. <http://plantuml.sourceforge.net/>
  7. [ttp://git-csm.com](http://git-csm.com)
  8. <http://www.eclipse.org/egit/>
  9. <http://pencil.evolus.vn/>

éventuellement avec une autre logique de présentation. Déporter les interactions avec le modèle dans le contrôleur permet d'intégrer d'autre implémentation d'affichage plus facilement.

- La nature même de cette procédure d'accès - a savoir l'aspect abstrait, donc plus fragile - nous conduit à réduire les composants en relations pour réduire la marge d'erreur possible et faciliter les tests d'intégration.

Dans la suite de ce chapitre, on procède à l'explication détaillés de chaque composant de cette architecture.

## 4.4 Le Modèle

Un des objectifs de ce projet étant de fournir une solution d'accès au donnée flexible à fin de couvrir les besoins de chaque client de manière individuel. On a opter donc pour un modèle basé sur l'implémentation de deux interfaces (figure 4.4) :

- Interface d'authentification.
- Interface d'accès à la liste des patients.

L'idée est simple : pour chaque client, une implémentation spécifique à son infrastructure sera développer soit par son propre effectif, soit par une des équipes de Tunav, ou dans le cas idéale par une alliance formé par des agents des deux camps qui garantie une collaboration plus poussée pour des résultats meilleurs. Ces ensemble d'interfaces nous permet de construire notre application

### 4.4.1 Implémentation de test

Le package *com.tunav.tunavmedi.dal.sqlite* contiens une implémentation de la couche d'accès abstraite (figure 4.5) réalisé dans le cadre de ce projet pour pouvoir testé la solution. Cette implémentation est de caractère locale à l'application à travers les API de la base de données *SQLite* qui fait parti de l'*SDK Android™*. En fait une implémentation locale nous affranchies des problèmes qui peuvent se produire dont la corrélation avec l'application est faible. Cette même idée a influencé la mise en place même de cette implémentation qui à su rester la plus simple possible en restant très proches des objets de base de notre application.

Cette implémentation peut être subdivisé en trois éléments : Les *Contrats*, les *Helpers*, et la classe *DBSetup*.

**Les Contrats** Représente les contrats relative aux tables dans notre implémentation de test. chaque contrat implémente l'interface *android.provider.BaseColumns*

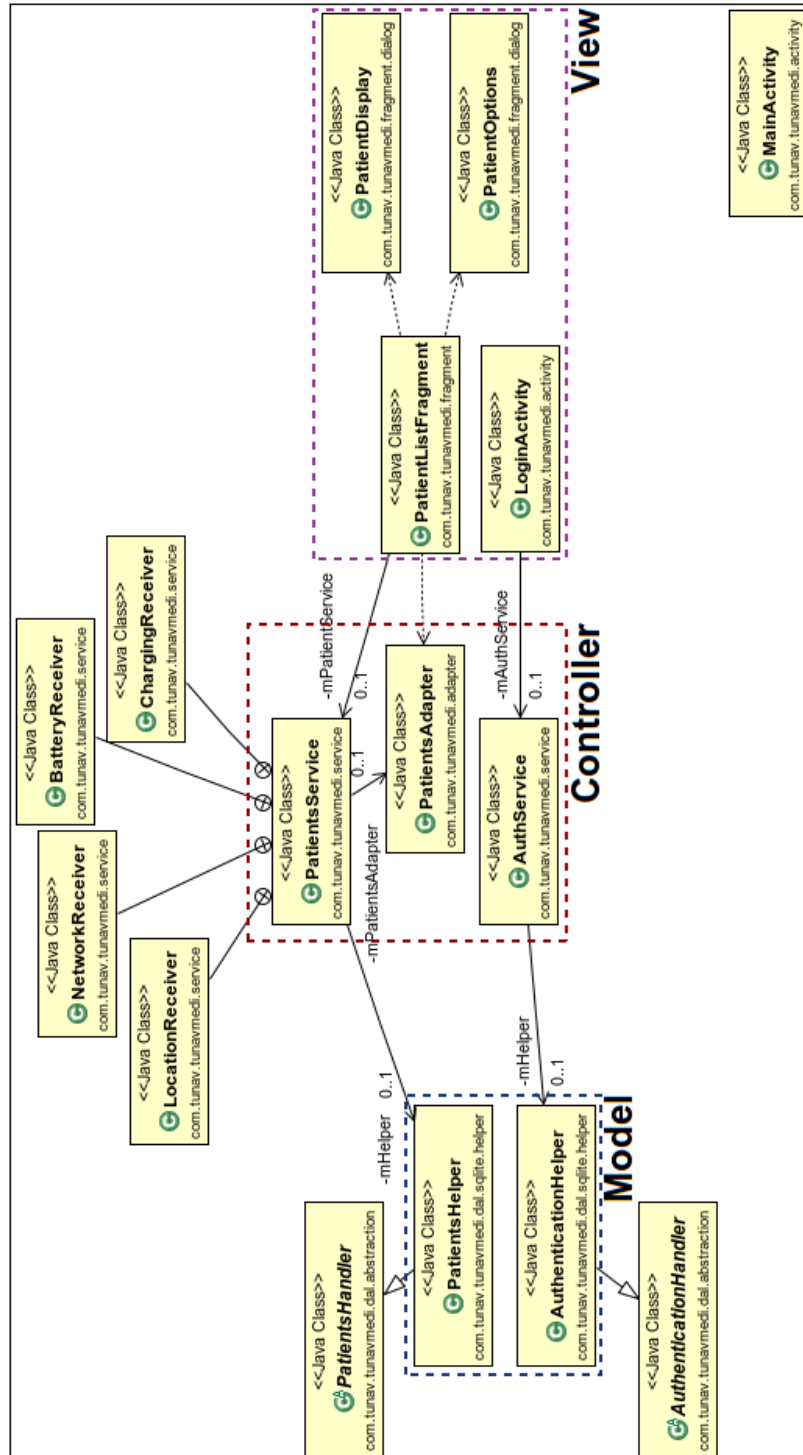


FIGURE 4.3 – Architecture générale de l'application.

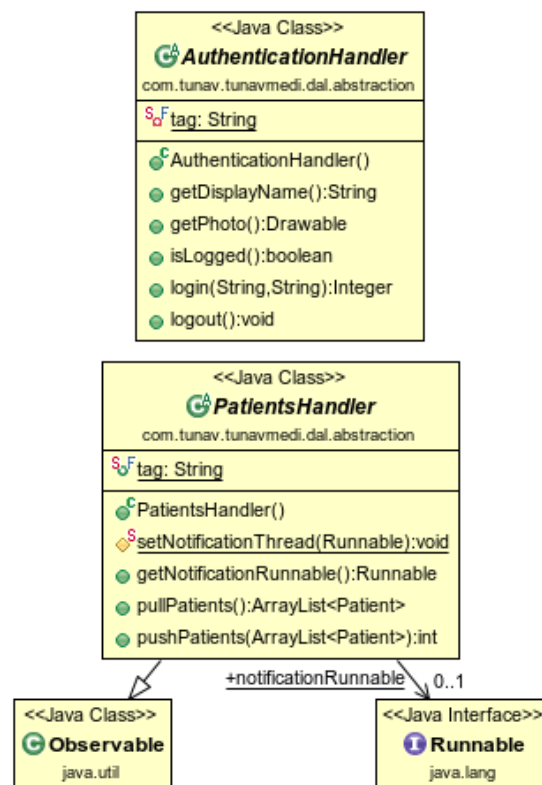


FIGURE 4.4 – Diagramme de classes des interfaces de la couche d'accès.

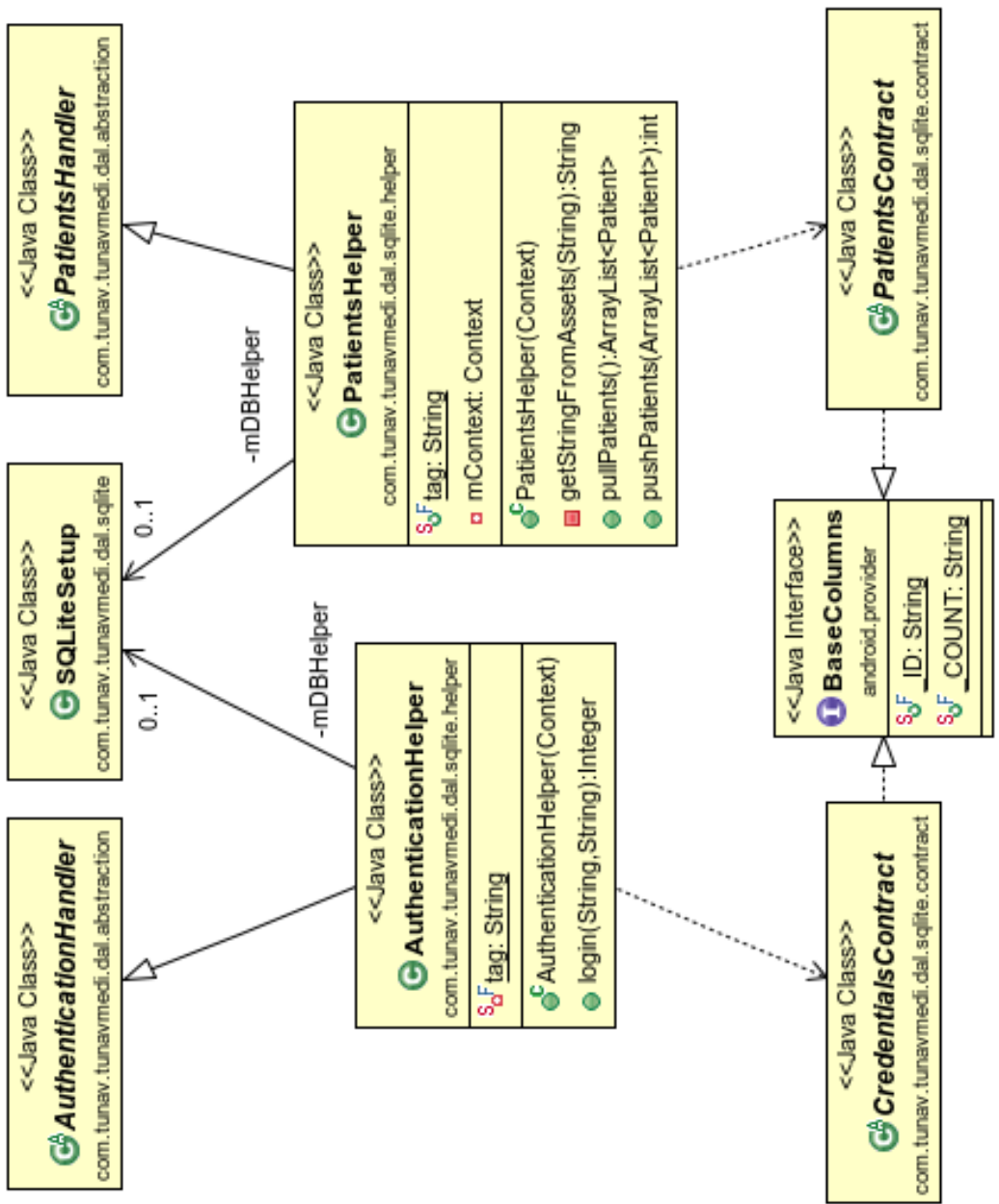


FIGURE 4.5 – Diagramme de classe de l'implémentation de la couche d'accès de test à base de SQLite.

et contient - entre autre - les commandes SQL de création et de suppression de la dite table, des éventuel index, et les commande d'insertion des données de test.

**Les *Helpers*** Ce sont les implémentations des classes abstraites qui définisse la couche d'accès et présente les procédure d'extraction des données pré-inséré dans nos table fictives en faisant appel à la classe *DBSetup* .

**la classe *DBSetup*** Elle hérite de la classe *SQLiteOpenHelper* et est destinée à contrôler la création et l'accès à notre base de données de teste.

#### 4.4.2 Interface d'authentification

*com.tunav.tunavmedi.dal.abstraction.AuthenticationHandler* (figure 4.6) est une classe abstraite comportant les méthodes requise par notre application pour effectuée les actions d'authentification, de dé-authentification, de vérification d'authenticité ainsi l'obtention des information associé à l'utilisateur authentifier.

Malgré la variété des techniques d'authentification utilisé dans le domaine informatique, l'étape d'acquisition des identificateurs de l'utilisateur représente une point de départ commune. On utilise ce caractère dans l'interface d'authentification en demandons à nos client d'implémenté la méthode *login()* qui prend en argument l'identifiant et le mots de passe fourni par le médecin. Pour effectuée l'opération inverse le client implémente la méthode *logout()* supposé annoncé au service distant la dé-authentification de l'utilisateur du terminal. Pour verifié le l'état actuel de la relation du terminal avec la base distante, on utilise le booléen retourné par *isLogged()*, utile dans les cas de déconnexion temporaire ou du redémarrage de notre application. les méthodes *getDisplayname()* et *getPhoto()* retourne respectivement le nom de l'utilisateur et sa photo.



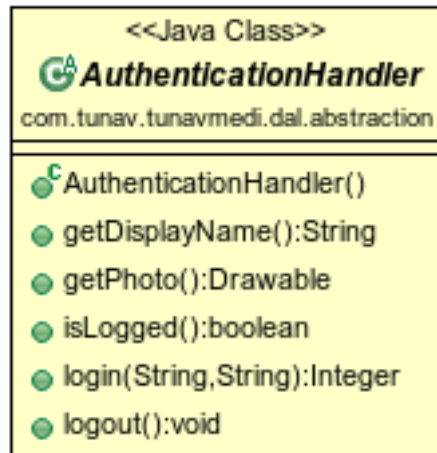


FIGURE 4.6 – Diagramme de classe de l'interface d'authentification.

#### 4.4.3 Interface d'accès à la liste des patients

*com.tunav.tunavmedi.dal.abstraction.PatientsHandler* (figure 4.7) est une classe abstraite comportant les méthodes requise par notre application pour effectué les actions de mise à jour de la liste des patients dans le deux sens (terminal  $\rightarrow$  service et terminal  $\leftarrow$  service)

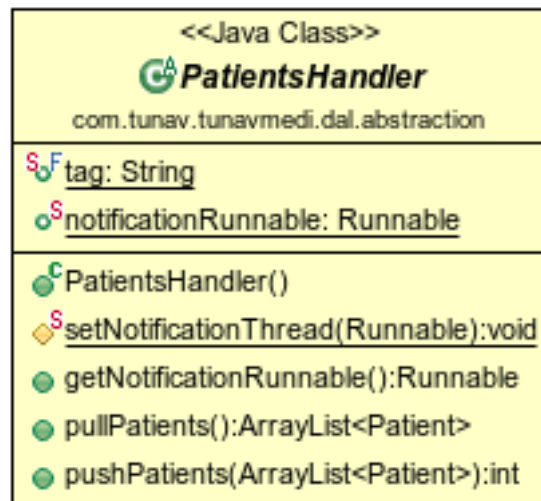


FIGURE 4.7 – Diagramme de classe de l'interface d'accès à la liste des patients.

## Mécanisme de notification

Le patron **Observateur** (*observer pattern*) (fig 4.8) est un patron de conception couramment utilisé et qui nous permet d'avoir une relation 1→N entre divers objets. Le patron observateur assume que l'objet qui contient les données est séparé de l'objet qui les affiche et ces dites objets observe le changement de ces données [16]. Quant on implémente le patron observateur, on réfère communément à l'objet contenant les données par "Sujet"; et chacun des consommateurs des données par "Observateur". Et chaque Observateur implémente une interface préconçue que le Sujet invoque quant les données changent [16].

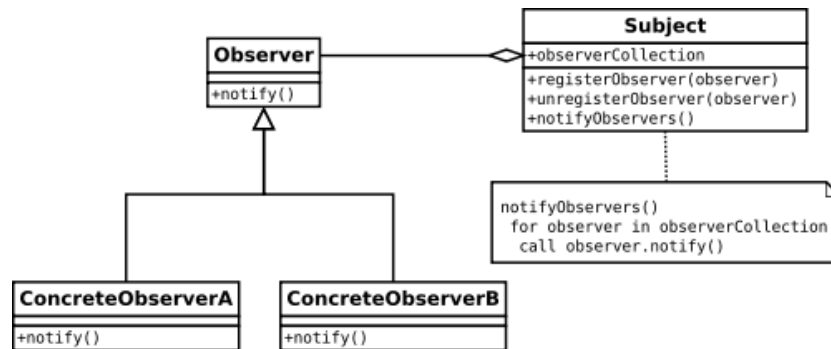


FIGURE 4.8 – Diagramme UML du patron de conception Observateur [3]

Dans le langage Java, ce patron est réalisé à travers la classe *java.util.Observable* et l'interface *Java.util.Observer*. Le Sujet hérite de la classe *Observable* et les changements sont signalés par les méthodes *setChanged()* et *notifyObservers()* ou *notifyObservers(Object message)*.

## 4.5 Le Contrôleur

### 4.5.1 Localisation

### 4.5.2 Algorithme de Trie

### 4.5.3 Conscience de l'état du terminal

	Mises à jour	Localisation
Batterie Faible	déactivé	déactivé
Batterie en Charge	activé	déactivé
Pas de connectivité	déactivé	activé

## Connectivité

Listing 4.1– Permission d'accès à l'état des interfaces réseaux.

```
<uses-permission android:name="android.permission.
    ACCESS_NETWORK_STATE" />
```

Listing 4.2– Enregistrement du NetworkReceiver aux événements liée au statut des interfaces réseaux.

```
<receiver
    android:name="com.tunav.tunavmedi.
        broadcastreceiver.NetworkReceiver"
    android:enabled="true" >
    <intent-filter>
        <action android:name="ConnectivityManager.
            CONNECTIVITY_ACTION" />
    </intent-filter>
</receiver>
```

## Batterie

Listing 4.3– Enregistrement du BatteryReceiver aux événements liée à l'état de la batterie.

```
<receiver
    android:name="com.tunav.tunavmedi.
        broadcastreceiver.BatteryReceiver"
    android:enabled="true" >
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.
            BATTERY_LOW" />
        <action android:name="android.intent.action.
            BATTERY_OK" />
    </intent-filter>
</receiver>
```

## Mobilité

Listing 4.4– Enregistrement du ChargingReceiver aux événements liée au statut de chargement.

```
<receiver
    android:name="com.tunav.tunavmedi.
        broadcastreceiver.ChargingReceiver"
```

```

        android:enabled="true" >
        <intent-filter>
            <action android:name="android.intent.action.
                ACTION_POWER_CONNECTED" />
            <action android:name="android.intent.action.
                ACTION_POWER_DISCONNECTED" />
        </intent-filter>
    </receiver>

```

## 4.6 La Vue

Le système d'exploitation Android™ rend facile le développement des application qui tourne sur des appareils qui possèdent des forme et des taille d'écran différents, une des amélioration

## 4.7 Détecteur de bugs : Android Lint

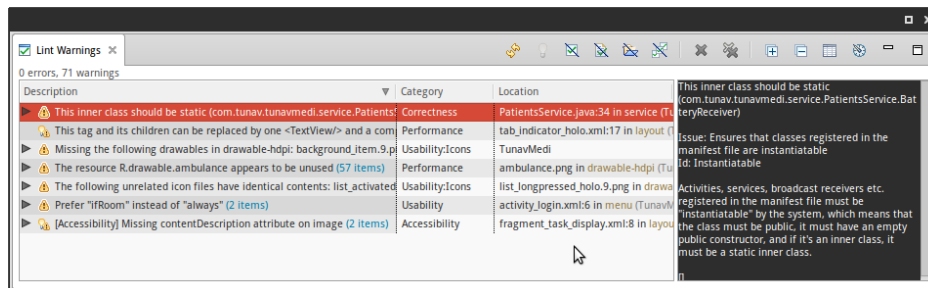


FIGURE 4.9 – Problèmes potentiels dans notre application détecté par Android Lint.

Android™ *Lint* (figure 4.9) est un outil introduit dans la version 16 de ADT qui scanne les code sources des projet Android™ afin d'y détecter des mal-fonctions potentiels.

Quelque exemples de types d'erreurs que cet outil permet de détecter sont :

- Traductions manquantes ou inutilisés.
- Les problèmes de performance dans les *Layout*.
- Ressources inutilisées
- Tableaux de taille inconsistent (dans le cas ou le tableau est défini dans des configurations différentes).
- Problème d'accessibilités et d'internationalisation.
- Problème d'icônes (Tailles manquantes, doubles, fausse résolution).

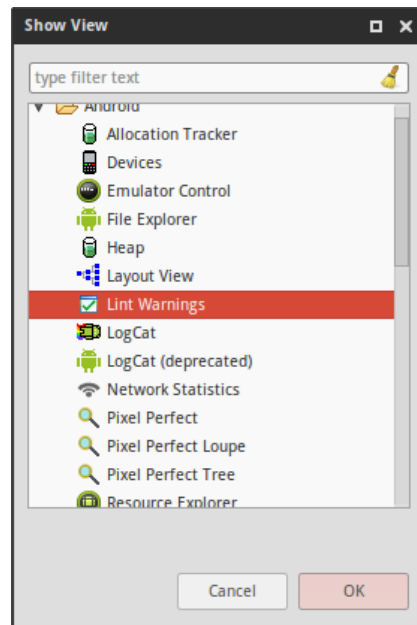


FIGURE 4.10 – Accéder à Android Lint dans Eclipse

- Problème d’usabilité .
- Erreurs dans le *Manifest*.

Dans Eclipse, Android™ Lint est disponible à travers le menu Window → Show View → Other... puis on sélectionne *Lint Warning* dans la fenêtre qui s’affiche (figure 4.10).

## 4.8 Conclusion du chapitre

## Chapitre 5

### Conclusion Général

L'intégration des technologies au sein des établissements médicaux est , malgré les divers obstacles, une tendance établie et représente un marché juteux pour les sociétés désirant le conquérir. Justifiant la judicieuse idée derrière ce projet.

Reste que l'application en elle même reste limité. En particulier, le processus de déploiement suggère un minimum d'infrastructures requise, donc pour offrir l'expérience désirer une solution alternative de support développer par Tunav est de rigueur pour soit comblé le manque dans les équipements de l' établissement client ou dans le cas extrêmes les supplanté. Une stratégie de commercialisation et un besoin évidant.

Ce projet peut être qualifié de type *proof of concept*, qui vise à explorer une idée et vérifier son applicabilité. Une aubaine pour l'application produite qui, en tout honnêteté, n'est pas encore au point et souffre de plusieurs lacunes de conceptions et d'implémentation. Si un produit sérieux dans le même thème est à offrir par Tunav, des efforts de recherche et de développement sont de mise. En particulier l'intégration de médecins pratiquants dans des hôpitaux au processus de conception et de test serai critique pour la compétitivité du produit.

Cependant, les problèmes techniques pour le développement de cette application ne sont pas les seuls à freiner sont adoption. Outre le problème de coûts et l'effort de persuasion requit, c'est un problème d'ordre psychologique qu'il faut y faire face. En effet, avec tout concepts qui change radicalement des procédures bien établie, un réticence de la par des utilisateurs ciblés , en occurrence les médecins et le staff médical dans un contexte plus large, risque de saboté les tests d'intégrations. Des campagne de sensibilisation sont à prévoir.

## Annexe A

### Structure du project

## Annexe B

### Usage du gestionnaire de version Git



FIGURE B.1 – Logo du logiciel de gestion de version Git



# Bibliographie

- [1] IDC Worldwide Mobile Phone Tracker.
- [2] Martin Fowler. Passive view, 18 Jul 06. [accessed May-2013].
- [3] Wikipedia. Observateur (patron de conception), 2013. [accessed May-2013].
- [4] Elsa Bembaron. Le marché des pc s’effondre face aux smartphones et aux tablettes.
- [5] fiche société.
- [6] Brian T. Horowitz. Cisco cius android tablets go to work on san diego hospital private cloud.
- [7] David Raths. Real-time healthcare : How one hospital uses cisco’s cius to improve patient care.
- [8] Palomar Pomerado Health (Press Release). Palomar pomerado health unveils wireless healthcare application for mobile devices.
- [9] Cerner. The patient visit...revisited. flayer.
- [10] Benjamin Zores. The growth of android in embedded systems. Technical report, The Linux Foundation, 2013.
- [11] John Koetsier.
- [12] Reto Meier. *Professional Android 4 Application Development*, chapter 1. Wrox, May 2012.
- [13] Wikipedia. Geocoding - Wikipedia, the free encyclopedia, 2013. [accessed Feb-2013].
- [14] Emna Hajlawi. Cours de communication spatial, 2012.
- [15] Reto Meier. *Professional Android 4 Application Development*, chapter 13. Wrox, May 2012.
- [16] James W. Cooper. *Java Design Patterns : A Tutorial*.