Dans le cadre de ce projet, le terme "plateforme mobile" fait référence à un appareil qui diffère d'un ordinateur classique. Au cours de ma formation, l'accent a toujours été mis sur la programmation sur ordinateur, ce qui me laisse dans l'incertitude au premier abord, bien que la programmation puisse être similaire.

Un appareil mobile peut prendre la forme d'un smartphone, c'est-à-dire un téléphone portable capable d'installer des applications tierces et de se connecter à Internet. Il peut également s'agir d'une tablette. Le terme "plateforme mobile" englobe un large éventail d'appareils.

Après avoir discuté avec M. Burniaux, il a été convenu de se concentrer exclusivement sur les appareils mobiles de la marque Apple, tels que l'iPhone et l'iPad. Cette décision a été prise car les langages "cross-platform" disponibles ne satisfaisaient pas les exigences de ce projet en termes de performance (voir plus loin). J'ai donc dû opter pour un langage propriétaire.

Les deux choix réalistes étaient donc Apple et Android, qui sont les systèmes d'exploitation mobile les plus répandus. M. Burniaux a choisi Apple, car cela devrait correspondre à la majorité de sa clientèle.