

1 Introduction

Le but de ce projet est de réaliser une application de tracking GPS, qui permet à un ensemble d'utilisateurs de partager leur trajet en temps réel.

Afin de réaliser cette application nous avons utilisé les outils suivants :

2 Outils utilisés

2.1 Node.js



Node.js est une plateforme logicielle libre et événementielle en JavaScript orientée vers les applications réseau.

Elle utilise la machine virtuelle V8 et implémente sous licence MIT les spécifications CommonJS.

Node.js contient une bibliothèque de serveur HTTP intégrée, ce qui rend possible de faire tourner un serveur web sans avoir besoin d'un logiciel externe comme Apache ou Lighttpd, et permettant de mieux contrôler la façon dont le serveur web fonctionne.

2.2 Socket.io



Socket.io est un framework pour les applications temps-réel. Il est composé de deux parties : une partie client qui tourne sur un navigateur et une autre serveur qui tourne sur Node.js. Les deux parties ont une API identique.

La technologie principale que Socket.io utilise est le protocole WebSockets, mais il peut utiliser d'autres méthodes comme Flash, Long-polling, JSONP.

2.3 Angular.js



Angular.js est un framework Javascript côté client développé par Google qui a pour but d'accélérer le développement d'applications web monopages. Il propose

d'étendre la syntaxe de HTML avec des balises personnalisées, organiser l'application sous une architecture MVC, communiquer avec le serveur, routing, data-binding et autres fonctionnalités.

2.4 Phantom.js et Casper.js



Phantom.js est un headless browser c'est à dire un navigateur qui sans interface graphique mais plutôt une API qui permet d'écrire des tests pour les applications web côté client.

Casper.js est un framework de Phantom.js qui facilite l'écriture de ces scripts.