

République Algérienne Démocratique et Populaire  
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

**Abdelhafid Boussouf University Center of Mila**

**3<sup>ème</sup> année Licence**

**Cours Applications Mobiles**



# Chapitre 1

## Partie 1

**Responsable Matière**

**Dr. MEGUEHOUT Hamza**



# Enseignant chargé Cours et TP



**3<sup>ème</sup> Année Licence Systèmes Informatiques**  
**Matière : Applications Mobiles**



**Nom :** Meguehout

**Prénom :** Hamza

**E-mail :** meguehout.h@centre-univ-mila.dz  
meguehout.hamza@gmail.com

**Bureau :** 29 Tranche 03





**Cours :** Lundi – Amphi A4 – 11h00 : 12:30

**TD :**

- ✓ Groupe 01 → Lundi – 12h30 : 14h00 – Lab Inf 02 – Tranche 03
- ✓ Groupe 04 → Lundi – 15h30 : 17h00 – Lab Inf 21b – Tranche 01
- ✓ Groupe 02 → Mardi – 11h00 : 12h30 – Lab 21b – Tranche 01
- ✓ Groupe 03 → Mardi – 12h30 : 14h00 – Lab Inf 02 – Tranche 03





# Matière

# Applications Mobiles



**3<sup>ème</sup> Année Licence Systèmes Informatiques**  
**Matière : Applications Mobiles**



# Formulaire



## Chapitre 1

# Canevas



Semestre 6 : Parcours SI

Unité d'Enseignement	VHS	V.H hebdomadaire				Coeff	Crédits	Mode d'évaluation	
	14 sem	C	TD	TP	Travail personne I			Continu	Examen
<b>UE fondamentales</b>									
UEF61 (O/P)		3h	1h30	1h30	6h	6	10		
UEF611 : Applications Mobiles	42h	1h30		1h30	3h00	3	5	40%	60%
UEF612 : Sécurité Informatique	42h	1h30	1h30		3h00	3	5	40%	60%
<b>UE fondamentales</b>									
UEF62 (O/P)		3h		3h	6h	6	10		
UEF621 : Intelligence Artificielle	42h	1h30		1h30	3h00	3	5	40%	60%
UEF622 : Données semi-structurées	42h	1h30		1h30	3h00	3	5	40%	60%
<b>Unité Méthodologie</b>									
UEM61 (O/P)			1h30		13h	4	8		
UEM611 : Projet					10h00	3	6		100%
UEM612 : Rédaction Scientifique	21h		1h30		3h00	1	2	100%	
<b>Unité Transversale</b>									
UET61 (O/P)		1h30			3h	1	2		
UET611 : Créer et développer une startup	21h	1h30			3h00	1	2		100%
<b>Total Semestre 6</b>	<b>210h</b>	<b>7h30</b>	<b>3h</b>	<b>4h30</b>	<b>28h</b>	<b>17</b>	<b>30</b>		



**3<sup>ème</sup> Année Licence Systèmes Informatiques**  
**Matière : Applications Mobiles**



# Matière

**Unité d'enseignement fondamentale : UEF1**

**Crédits : 5**

**Coefficient : 3**



**3<sup>ème</sup> Année Licence Systèmes Informatiques**  
**Matière : Applications Mobiles**





# Chapitres

## Chapitre 03 : Activités et ressources

1. Introduction
2. Notion d'Activité

## Chapitre

## Chapitre 05 : Menus et boîtes de dialogues

1. Gestion des menus de l'application

- Créez des applications pour Android - OpenClassrooms  
<https://openclassrooms.com/courses/creez-des-applications-pour-android>
- Développement Android - Jean-Francois Lalande  
<http://www.univ-orleans.fr/lifo/Members/Jean-Francois.Lalande/enseignement/android/cours-android.pdf>

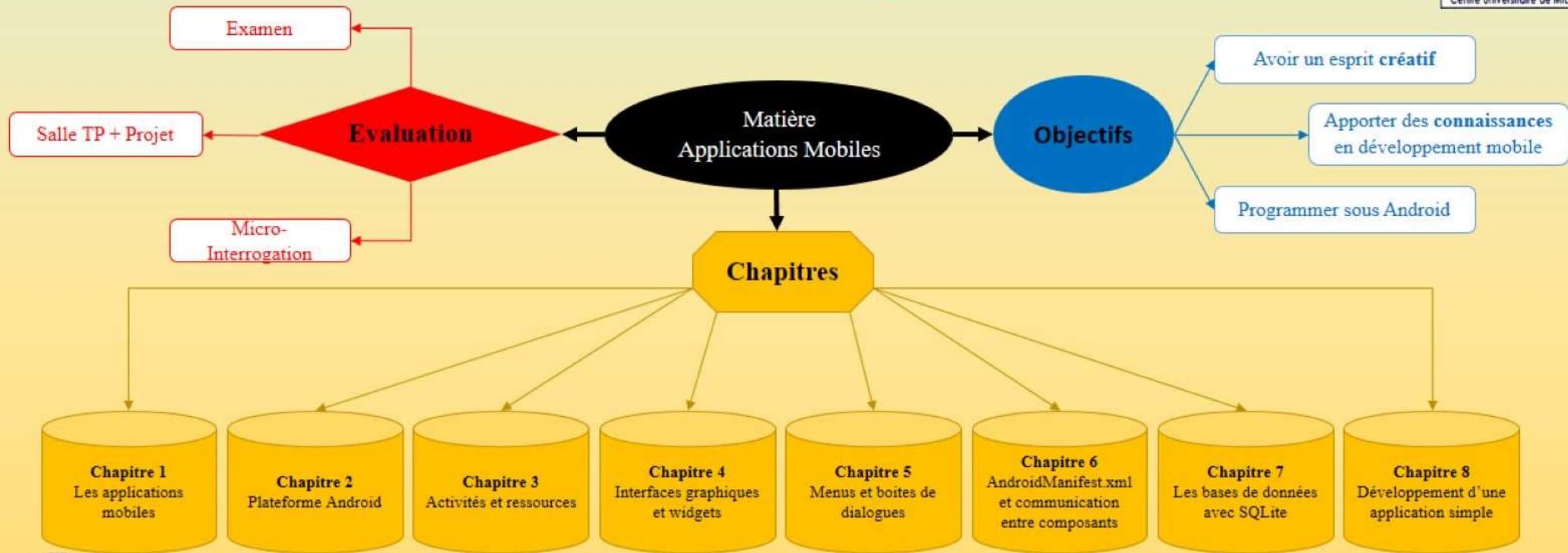
- b) Les intents implicites
- c) La résolution des intents implicites

6. **Chapitre 04 : Interfaces graphiques et widgets**
  1. Création des interfaces graphiques
  2. Gérer les évènements sur les widgets





# Mind Map





# Motivation

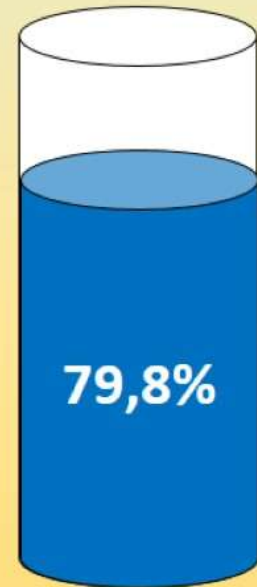




# Motivation

## Statistiques Mobile

Français sont équipés d'un smartphone





# Motivation

## Statistiques Mobile

18-24 ans ont un smartphone

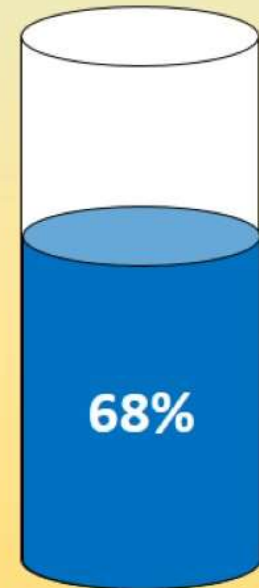




# Motivation

## Statistiques Mobile

Français surfent sur internet depuis leur mobile

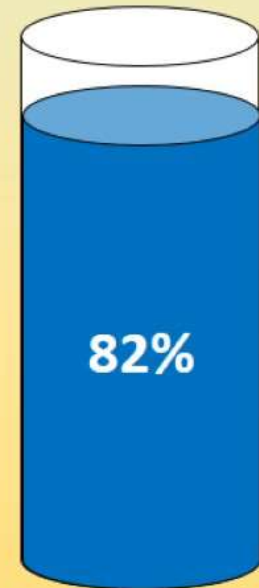




# Motivation

## Statistiques Mobile

82 % de la population Française utilise  
tous les jours son smartphone

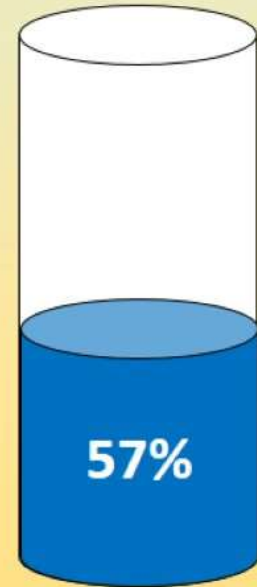




# Motivation

## Statistiques Mobile

Français achètent en ligne







# Motivation

## Statistiques Mobile

1. 50 % des recherches sur mobile sont faites via une recherche vocale ou par images.
2. 60 % des Français sont inscrits sur les Réseaux Sociaux.
3. 88 % des Français de 12 ans et plus sont des internautes.
4. 62 % des Français utilisent leur smartphone pour envoyer des messages via des applications.
5. 63 % des Français déclarent s'informer en ligne.





# Motivation

## Statistiques Mobile

1. 50.1 % de l'usage d'internet se fait sur mobile.
2. 87 % de la population mondiale utilise un téléphone
3. 67 % de la population mondiale est un utilisateur d'internet uniquement sur téléphone.
4. 52 % des achats se font sur le mobile.
5. 92 % des utilisateurs d'internet dans le monde se connectent depuis un mobile.





# Motivation

## Statistiques Mobile

1. Plus de 53 % des mails envoyés sont ouverts depuis un mobile.
2. 80 % du temps passé sur les réseaux sociaux se fait via un mobile.
3. 51 % des utilisateurs sur mobile ont découvert une entreprise grâce à Internet.
4. 61 % des utilisateurs sont plus enclins à contacter une entreprise si celle-ci dispose d'un site ergonomique sur mobile.





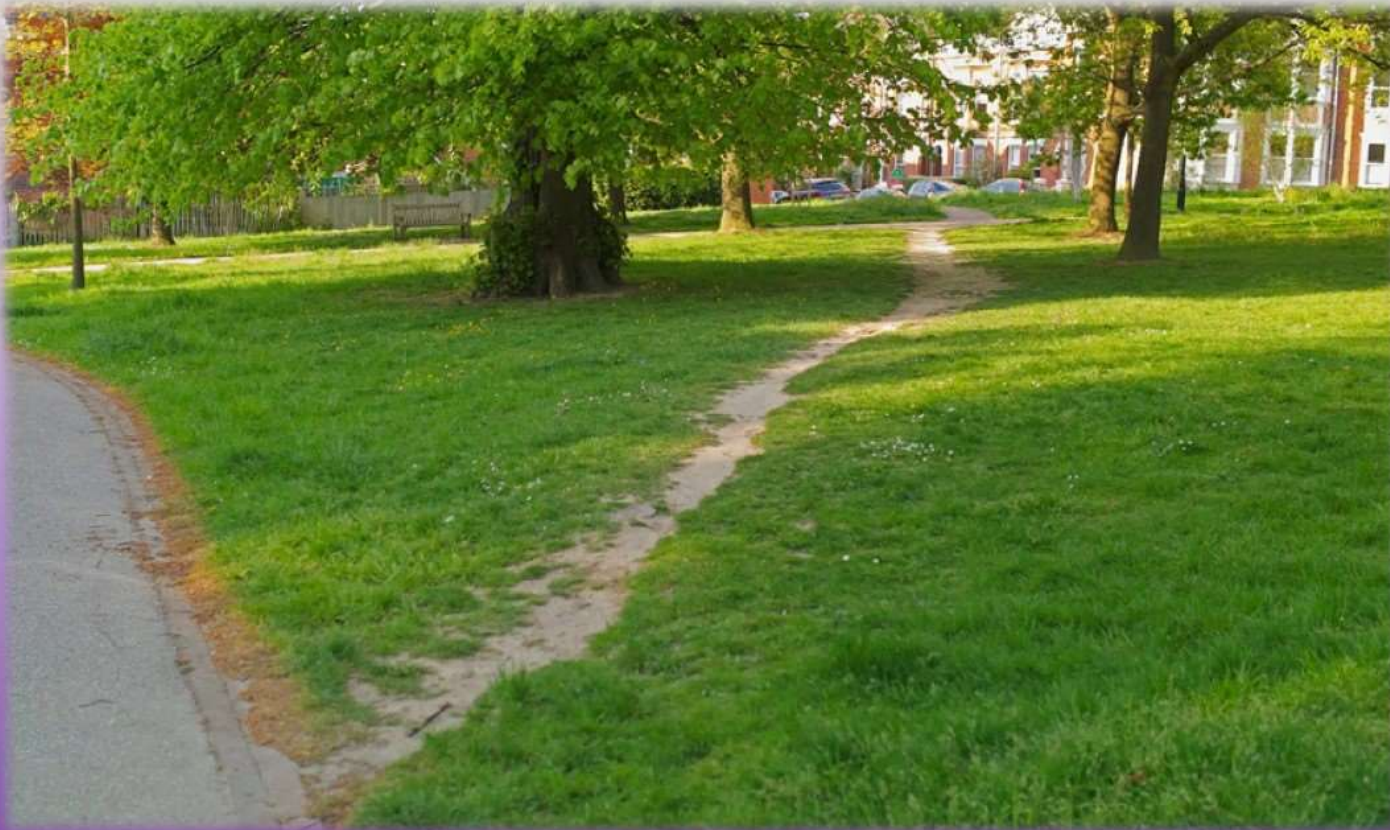
# Java VS Kotlin



Le Saviez-vous ?

# User eXperience UX

Le Saviez-vous ?



# Le Saviez-vous ?

UI

USER INTERFACE  
DESIGN THE PRODUCT

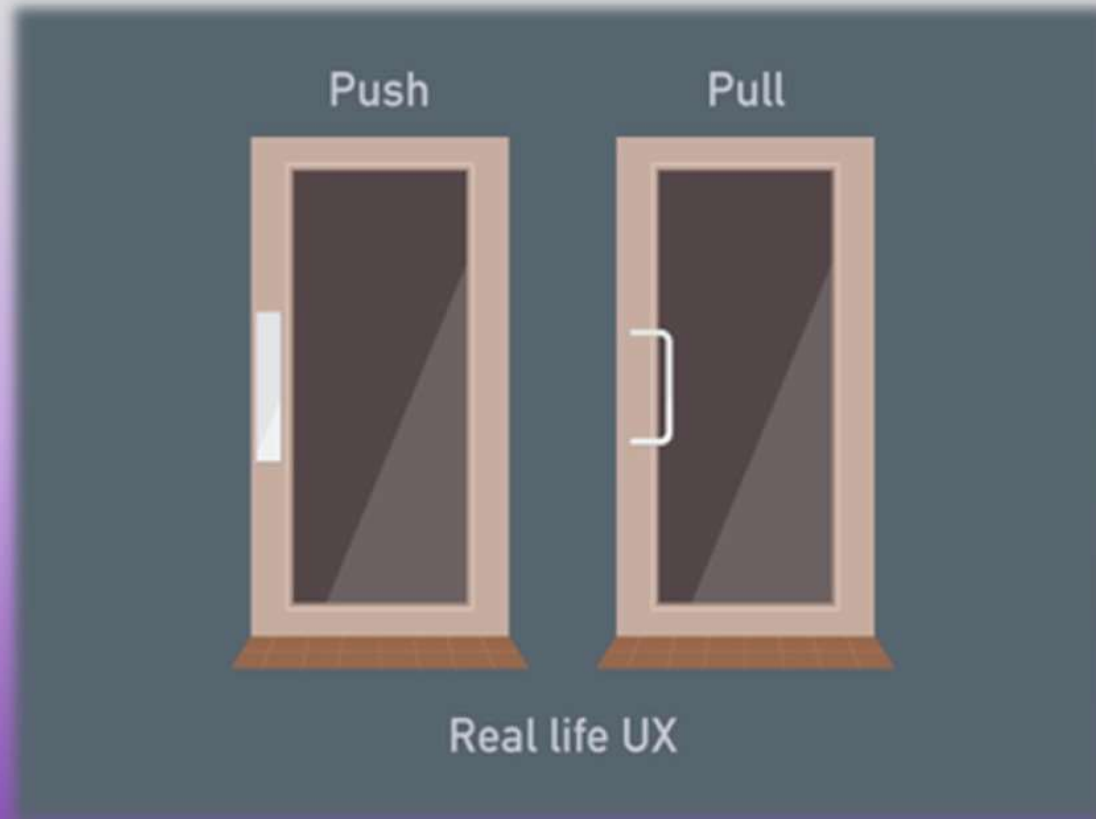


UX

USER EXPERIENCE  
DESIGN THE EXPERIENCE

UI + UX = INTERACTIVE EXCELLENCE

Le Saviez-vous ?







# Appareils mobiles





Un appareil mobile est un appareil conçu pour être  
**mobile**  
à la fois compact et léger



La première classe de ces d'appareils est sous le nom d'**assistants numériques personnels** permet de accéder au Web, lire du courrier électronique, prendre des photos, etc.





Avec l'évolution des réseaux mobiles, les fabricant ont combiné les fonctionnalités précédentes avec celles du téléphones cellulaires dans un seul appareil

# SMARTPHONE



## Chapitre 1



C'est quoi « Phablette »

Exemples d'appareils mobiles ?



**3<sup>ème</sup> Année Licence Systèmes Informatiques**  
**Matière : Applications Mobiles**



# Systeme d'exploitation mobile





Un système d'exploitation mobile  
est un système conçu pour les **appareils mobiles**  
permet d'interagir avec les **écrans tactiles** des smartphones tablettes





**Android** et **iOS** sont les systèmes les plus populaires et les plus utilisés

**iOS** → développé par Apple pour ses (iPhones et iPads)

**Android** → développé par google et est adopté par la majorité des fabricants des appareils mobiles comme Samsung, huawei, Google, etc.







## Ubuntu Touch, BlackBerry OS et Windows Mobile



les systèmes les plus utilisés,  
avant Android et iOS  
ils sont conçus pour  
des claviers physiques



L'arrivé de l' iPhone  
en 2007 change  
complètement le  
paradigme vers un système  
avant tout **tactile**



les applications sont sujettes à des règles sévères avant leurs  
**déploiement dans la plateforme**  
donc **SÉCURISÉ**  
Supporté seulement par les appareils d'Apple  
donc **FERMÉ**





Android Système d'exploitation mobile,  
basé sur **Linux**, qui a été inventé par open handset alliance  
et **racheté par google en 2005**



## Le Saviez-vous ?

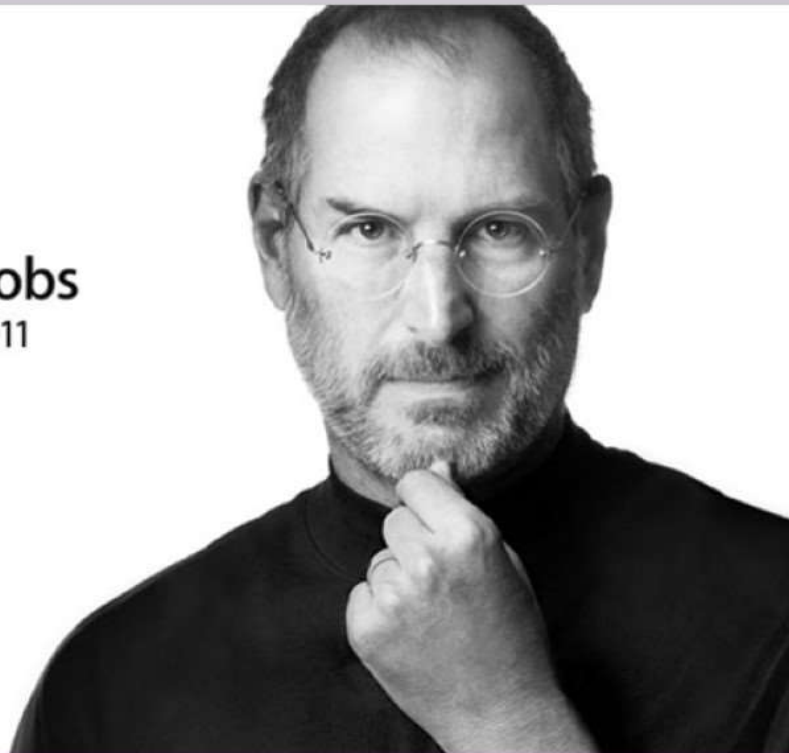


Inventeur du langage C  
et Co développeur de  
Unix

Mac OS et iOS se basent  
sur les travaux de Dennis  
Ritchie effectués sur  
UNIX

Le Saviez-vous ?

**Steve Jobs**  
1955-2011





**Idées étudiants**



**Chadi CHEMS EDDINE**

Oui une application pour la pharmacie





**Rezaiki Samar**

Gestion de pharmacie



**Zentout Aymen**

Application de prise de rendez-vous avec des médecins à distance



**Aliouche Mayar**

تطوير تطبيق خاص بمجال الخياطة و الطرز وطرق الحجز و الإستلام



**Zerrouki Assia**

تطوير تطبيق يحمي الحيوانات الاليفة الظالة

*La vraie vie est si souvent celle qu'on ne vit pas*

