

Adaptation des Interfaces

Projet : Market Finder

Groupe

CHAPON Gatién

@ : gatien.chapon@etu.unice.fr

Cross Platform : Ionic 2

ROBIN Gregory

@ : gregory.robin@etu.unice.fr

Développement Natif : Android

ANDRE Julien

@ : julien.andre@etu.unice.fr

Web Components : ReactJS

ROLLIN Antoine

@ : antoine.rollin@etu.unice.fr

Responsive WD : Bootstrap

Description de l'application

Description générale

Market Finder est une application Web et Mobile qui permet de retrouver facilement les commerces les plus proches de vous.

Scénario

Il est midi, j'ai faim, mais je suis nouveau dans la ville et donc je ne sais pas où je peux trouver un restaurant près de moi rapidement. Je regarde alors sur mon ordinateur où se trouve le restaurant le plus proche grâce à Market Finder. Je me mets donc en route, mais au milieu du trajet j'oublie l'itinéraire. Je sors alors mon smartphone pour retrouver mon chemin à l'aide de l'application mobile de Market Finder. Grâce à l'application je vais également découvrir de nouveaux commerces et me faire de nouveaux repères.

Fonctionnalités de l'application

L'objectif général de l'application est le fait de pouvoir rechercher des magasins, des restaurants ou même des hôtels en fonction d'une localisation donnée.

Nous pourrions utiliser la géolocalisation sur des cibles possédant un capteur de type GPS, pour les autres cibles, la saisie manuelle de la localisation de l'utilisateur sera demandée.

Pour faciliter une recherche, l'utilisateur pourra cibler une catégorie (hôtel, restauration, etc.) de magasin de façon à filtrer les résultats et trouver plus facilement une solution.

Technologies

Nous souhaitons développer deux applications Web et deux applications Mobile en vue d'étudier 4 technologies : Ionic 2, Android, ReactJS et Bootstrap.

L'objectif n'est pas de fournir des applications fonctionnelles, mais d'établir un comparatif entre ces différentes technologies.

Applications Mobile

Android & Ionic 2

Ces deux technologies vont nous permettre d'analyser la différence qu'il existe entre un code natif (Android) et un code généré avec un outil de cross-platform mobile comme Ionic 2. Cette analyse nous permettra de comparer les performances des 2 applications produites, en terme de rapidité, fluidité, d'accès aux capteurs, etc...

Applications Web

ReactJS

Cet outil permet de faciliter la création d'application web à l'aide des Web Components. L'intérêt est d'étudier la technologie sous différents angles : réutilisabilité, facilité d'utilisation, abstraction, flexibilité, etc.

De plus, ReactJS et Ionic 2 sont des outils qui permettent de faire des Web Components. Une comparaison pourra donc être faite sur leur utilisation.

Bootstrap

Cette technologie permet de faciliter le développement d'une application web responsive. L'intérêt est de produire une application qui peut s'afficher tant sur un écran d'ordinateur que sur écran mobile. Ainsi, nous pourrons étudier ses limites et comparer le résultat produit avec l'application web de ReactJS et les applications Android et Ionic 2.

Adaptations

Nous pouvons donc distinguer plusieurs niveaux d'adaptation que nous allons mettre en oeuvre à travers ce projet :

- adaptation du contenu en fonction de l'écran d'affichage (disposition, fonctionnalités, etc.)
- adaptation de l'application par rapport à la cible :
 - utilisation du gps pour récupérer la position courante
 - entrer de sa localisation courante de façon manuelle
- adaptation de l'application sur n'importe quelle cible téléphonique (iOS, Windows Phone ou Android)

En ne faisant varier que le type de dispositif sur lequel l'application est utilisée, nous allons étudier les limitations de ces technologies pour différents usages et fonctionnalités.