

Adaptation des interfaces

Rendu n°1

I Le groupe

Vincent Forquet forquet@polytech.unice.fr Technologie traitée : Foundation

Yann Guidez guidez@polytech.unice.fr Technologie traitée : Bootstrap

Shafiq Daniel Bin Sabari bs200009@etu.unice.fr Technologie traitée : Xamarin

Christophe Cappé christophe.cappe@etu.unice.fr Technologie traitée : Angular 2

II L'application

Notre application serait un site web de e-commerce basé sur les sites suivants : <http://store.steampowered.com/?l=french> <https://www.gog.com/> (sites très similaires, e-commerce pour les jeux vidéos avec beaucoup de visuels) Ces sites réussissent très bien en version desktop, mais mal sur les petits écrans. Le site web de Steam a même certains éléments qui ne passent pas du tout à l'échelle et restent en version desktop. Ces sites présentent par ailleurs beaucoup d'éléments à traiter, des listes, des tableaux, des carrousels, etc., d'où l'intérêt de les traiter.

Notre application aurait donc pour fonctionnalités :

- La consultation d'un catalogue d'articles, où chaque article posséderait sa propre fiche détaillée.
- L'achat d'un article (celui-ci serait simulé)
- La possibilité de créer un compte utilisateur permettant de répertorier les articles achetés
- La mise en place d'offres promotionnelles selon le jour/ la semaine, etc...

III Liens entre l'application et les adaptations

Foundation

Utiliser Foundation pour réussir à rendre un site de e-commerce de jeux vidéos complètement responsive. Ces sites implémentent peu de comportements complexes, aussi un framework comme Foundation a de bonnes chances de bien fonctionner. Le défi avec Foundation sera de gérer les visuels et leur taille, car certaines captures d'écran et certaines jaquettes passent mal à l'échelle. Garder une page légère en limitant l'utilisation de mécaniques comme le cacher/montrez en fonction de la taille de l'écran peut aussi se montrer difficile lors de la création d'un site responsive avec ce genre de frameworks.

Xamarin

Cette technologie permet de développer une application cross-platform, donc avec une seule base de code, nous pouvons créer une application compatible avec Android et iOS par exemple. Xamarin.Forms est une nouvelle fonctionnalité dans cet environnement de développement, qui génère les composants natives pour chaque plateforme. Donc, nous aurons une interface native pour chaque plateforme. Les composants de l'affichage sont gérés avec les éléments comme Pages et Views, qui peuvent être adaptés pour différentes tailles d'écrans.

Angular 2

Cette technologie orientée Web components permettrait de rendre l'application très modulaire (par principe des Web components). En effet, chaque fonctionnalité pourrait être traitée à part, sans qu'elle n'empiète sur une autre : par exemple, il y aurait un module de paiement, un module pour afficher la liste des articles, etc...

Cela permettrait également une grande réutilisabilité de l'application : le module de paiement pourrait par exemple être utilisé pour une autre application sans que l'on ait à le modifier en profondeur.

Enfin, les directives Angular 2 permettraient de modifier l'affichage d'un composant selon le contexte : en effet, un composant "Article" par exemple, ne doit pas être affiché de la même façon s'il est au sein d'une liste ou bien si l'on veut sa fiche personnalisée.

Le défi de cette technologie sera donc de bien cerner le concept de Web component et de réaliser des composants modulaires et réutilisables.

Bootstrap

Cette technologie est utile à la création de sites et d'applications web. C'est un framework qui contient des codes HTML et CSS, des formulaires, des boutons, etc... ainsi que des extensions JavaScript. Bootstrap utilise une grille afin de placer les différents composants sur la page Web, cette disposition est clairement adaptée au type d'application que nous voulons développer, étant donné que celle-ci va avoir besoin d'afficher des listes d'articles (jeux vidéo). Bootstrap permet aussi d'adapter l'affichage en fonction de la taille de l'écran sur lequel est visualisé le site Web, cela va donc nous permettre d'avoir un affichage différent en fonction de l'appareil utilisé (desktop, tablette, smartphone, ...)