

MARKET FINDER

ADAPTATION DES INTERFACES



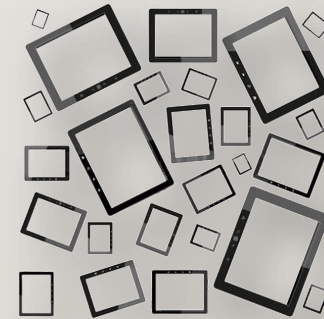
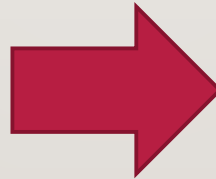
APPLICATION MARKET FINDER

Objectifs?

- Chercher des magasins en fonctions d'une localisation
- Faciliter la recherche de magasin

Pourquoi?

- Mobilité
 - ✓ Localisation courante (GPS)
 - ✓ Entrée manuelle



Applications web et mobile
personnalisées

ADAPTATIONS TRAITÉES

Gérer la mobilité

IONIC : Cross Platform

- ✓ Adaptation à l'environnement
- ✓ Adaptation au dispositif ciblé



Android : Application native

- ✓ Adaptation à l'environnement
- ✓ Adaptation au dispositif ciblé



Application web

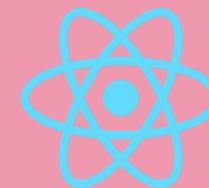
Bootstrap :

- ✓ Adaptation à la taille de l'écran



React JS :

- ✓ Adaptation à la taille de l'écran





LA MOBILITÉ AVEC MARKET FINDER



MARKET FINDER AVEC IONIC 2



Qu'est-ce que IONIC ?

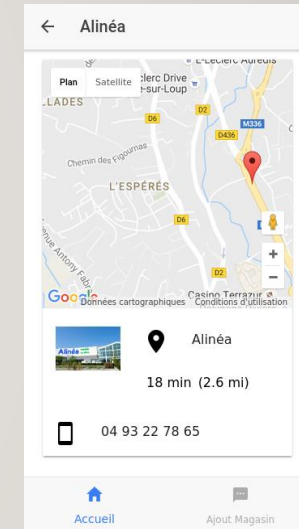
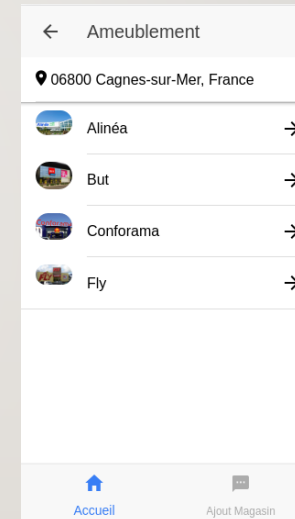
- Cross-Platform (hybride)
- Accès aux sondes et capteurs

IONIC 1

- Angular JS

IONIC 2 (Beta)

- Angular JS 2
 - ✓ Web Components



MARKET FINDER AVEC ANDROID

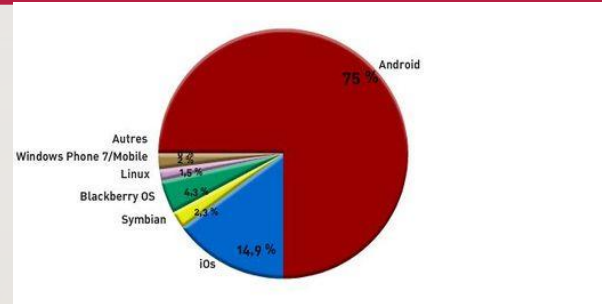
Qu'est-ce que Android ?

- OS Plateformes mobile
- Accès aux sondes et capteurs
- Performances

Utilise la JVM Dalvik

Environnement de développement

Android Studio



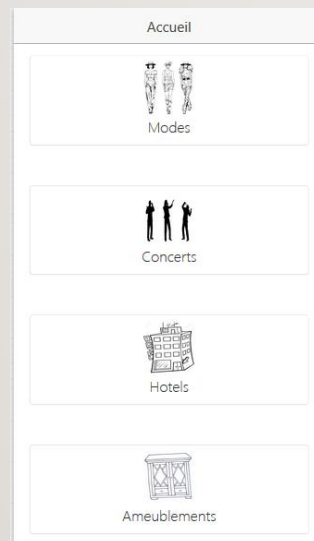
ADAPTATION AU DISPOSITIF CHANGEMENT DE TAILLE D'ÉCRAN



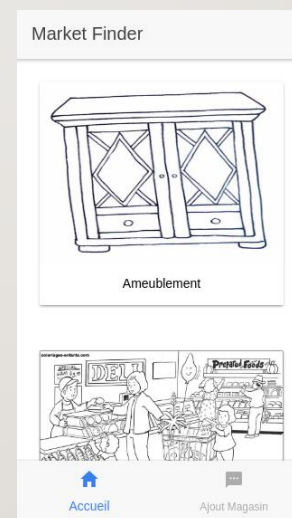
IONIC 1



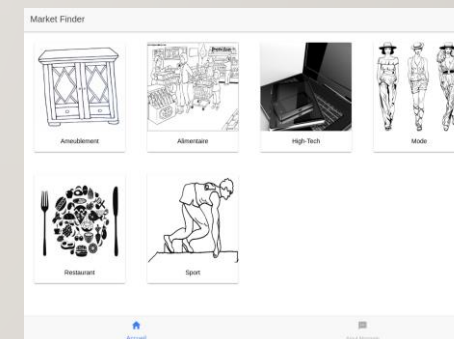
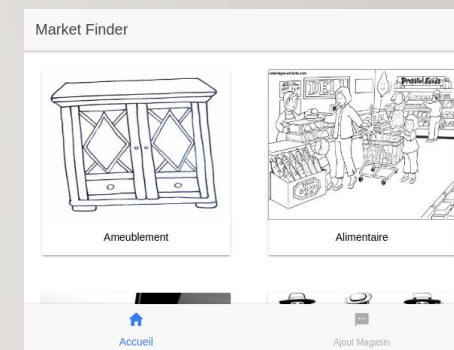
Listes responsives



IONIC 2



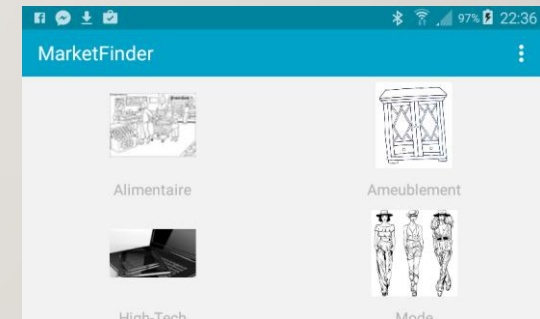
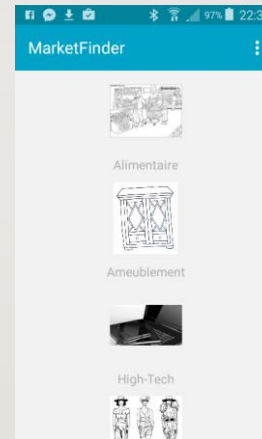
Media Queries



ADAPTATION AU DISPOSITIF

CHANGEMENT DE TAILLE D'ÉCRAN

- Utilisation des GridView
 - Option numColumn AutoFit
 - Utilisation des unités de mesures dp
- Utilisation de différents Layouts
- Les Fragments

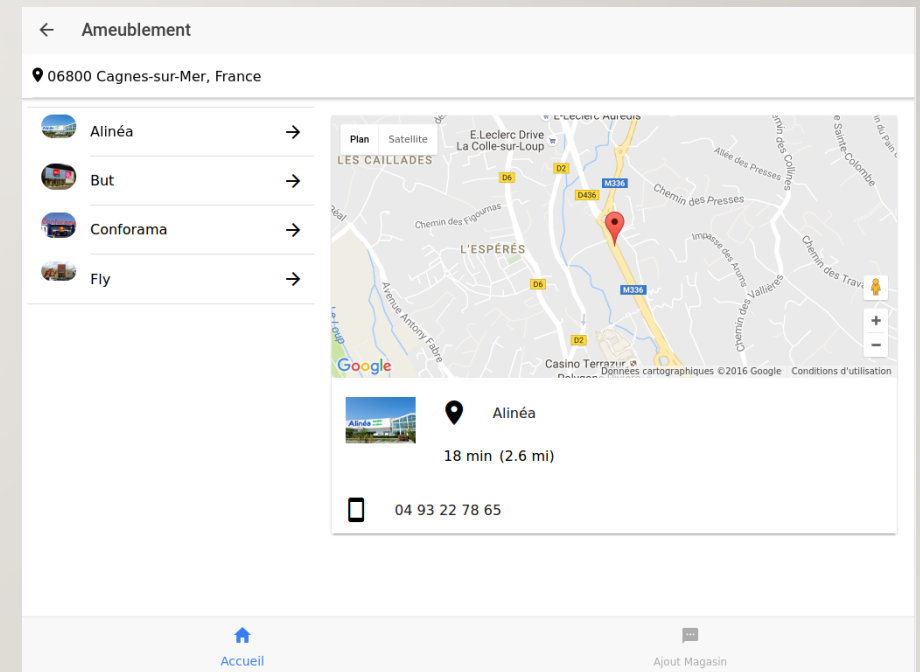
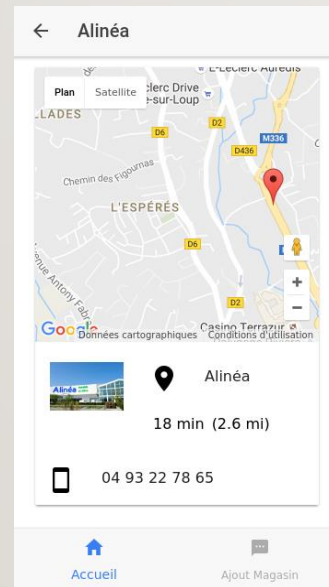
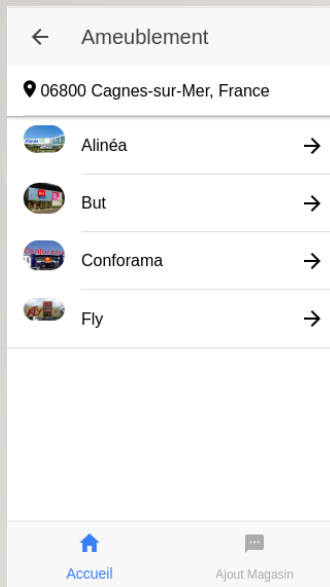


ADAPTATION AU DISPOSITIF SMARTPHONE VS TABLETTE



La puissance des web components ...

- Utilisation d'un composant « résultat » réutilisable dans deux contextes différents

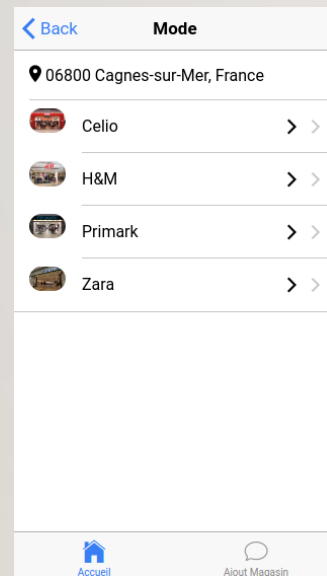


ADAPTATION A L'ENVIRONNEMENT

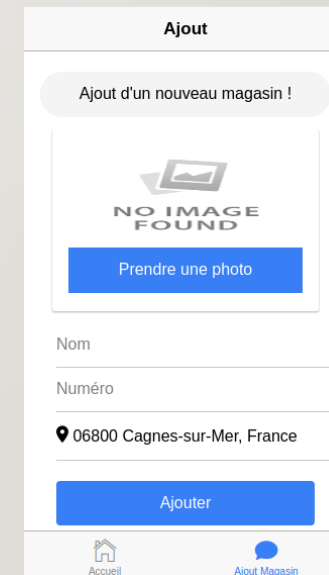
GESTION DE LA MOBILITÉ



- ❑ Capteur GPS pour trier les résultats proches.

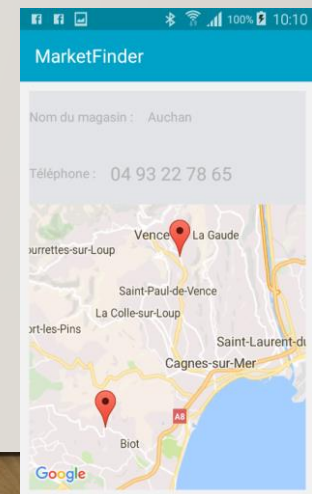
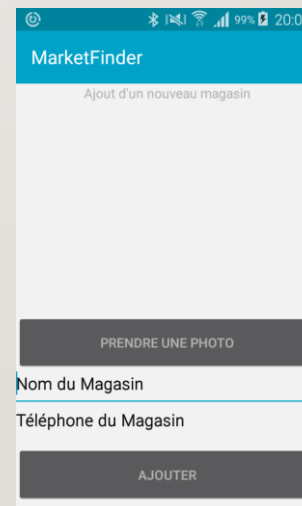
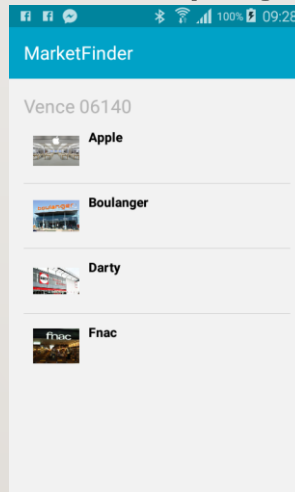


- ❑ Localisation courante pour l'ajout de magasin.



ADAPTATION A L'ENVIRONNEMENT GESTION DE LA MOBILITÉ

- Accès à tous les capteurs et sondes sans plugins
 - Capteur GPS
 - Camera
 - Appel



IONIC : AVANTAGES ET LIMITES



Avantages

- ✓ Application Cross-Platform
- ✓ Langage web
- ✓ Accès aux sondes et capteurs (couche d'abstraction Cordova)

Limites

- ✓ Responsivité : manuelle
- ✓ Personnalisation en fonction de la cible délicate (bouton back)
- ✓ Performance

IONIC 1 vs IONIC 2

- Organisation (web components)
- Performance .. ?
- Ionic 2 encore en beta ...
 - Fuite mémoire
 - Peu de documentation
 - Erreurs pas toujours explicites
- Vers une version stable plus performante ...

ANDROID : AVANTAGES ET LIMITES

Avantages

- ✓ Application Performante
- ✓ Langage JAVA
- ✓ Accès aux sondes et capteurs
- ✓ Communauté de développeur importante

Limites

- ✓ Responsivité : Peut devenir compliqué
- ✓ Portage sur une seule plateforme
- ✓ Coût du développement



MARKET FINDER AVEC BOOTSTRAP

- Technologie de Responsive Web Design
- Adaptation à la taille de l'écran
- Sans l'aide de Javascript ou de PHP
- Testé avec :
 - Outil de test de responsive design de Google Chrome
 - Outil de serveur local Ngrok



At Your Service

- Food Market
- High Tech

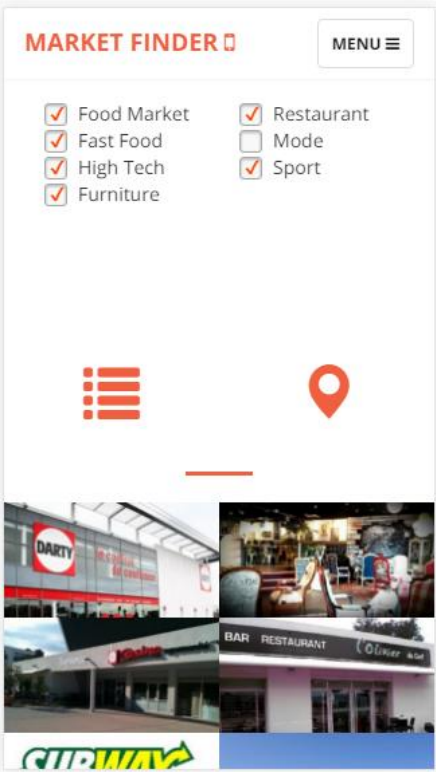
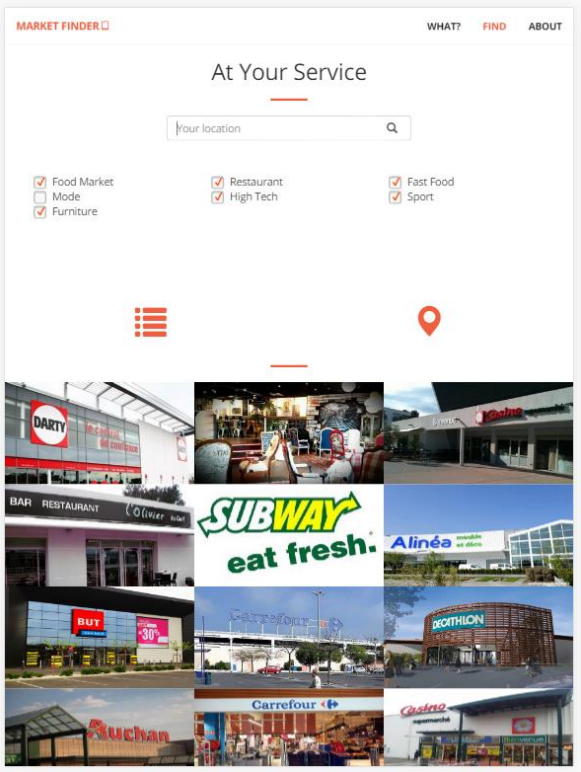
- Restaurant
- Sport

- Fast Food
- Furniture

Mode



ADAPTATION SELON LA LARGEUR DE L'ÉCRAN



AVANTAGES DE BOOTSTRAP

- Installation simple
- Utilisation simple
- Un seul fichier pour différentes cibles
- Comporte des éléments responsifs (boutons, listes, menus, etc.)
- Beaucoup de documentation, d'exemples et de templates



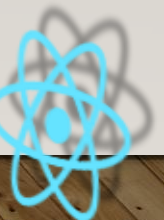
LIMITES DE BOOTSTRAP

- Détection du type de dispositif (smartphone, tablette, ordinateur)
- Adaptation contrainte à l'ordre de déclaration des éléments
- Ajustement en largeur, pas en hauteur
- Grandes résolutions (téléviseurs, tables connectées, etc.)
- Ne suffit pas pour développer des applications



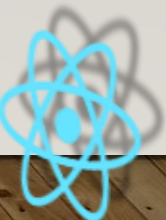
MARKET FINDER AVEC REACTJS

- Technologie web components
- Un plus haut niveau d'abstraction
- Compatible avec beaucoup d'autres technologies



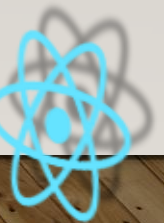
REACTJS ET MATERIAL-UI

- Une installation rapide
- Grilles d'éléments personnalisable
- Des problèmes d'adaptation
- Mais des solutions existent



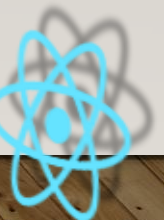
LIMITES DE REACTJS

- Un sac de nœuds
- Beaucoup à apprendre
- Installation lourde pour des choses simples
- Outils de développement non adaptés



AVANTAGES DE REACTJS

- Des composants modulaires et réutilisables
- Des données unidirectionnelles
- Un fort découplage
- Une évolution de l'application facile



CONCLUSION

- Des technologies différentes
- Des coûts différents
- Des besoins différents

