

## Sujet de contrôle continu

### Exercice 1 (20pts) :

**Q1 (4pts) :** Donner 4 aspects de notre vie de tous les jours qui ont été grandement affecté par l'apparition des smart-phones.

*Correction :*

- Ecouter de la musique
- Regarder des vidéos
- Echanger du contenu multimédia via les réseaux
- Information en direct (bourse, journaux)
- Interactions sociales (snapchat, instagram, facebook et twitter...)
- Géolocalisation, monitoring d'activités physiques...

**Q2 (3pts) :** Citer 3 champs de développement offerts par le marché des smart-phones.

*Correction :*

- Partage d'informations (cuisine, ingénierie, journaux...)
- Communication entre communautés centrer autour de passion / intérêts communs
- Un moyen de passer le temps (jeux vidéos mobiles)
- Un aspect utilitaire (thermomètre, GPS, boussole...)

**Q3 (2pts) :** Donner deux exemples d'application androïde utile existante non-sociale.

*Correction :*

- Plans de vols pour avions
- Payer son restaurant via mobile
- Entraide entre étudiants d'une université
- Avis de ses contacts : Yes / No.
- ...

**Q4 (5pts) :** Donner les 5 étapes clés d'un cycle de développement, et décrivez très brièvement (une phrase) chacune d'elles.

*Correction:*

- Observation : Regarder ce que l'on a autour de nous (ex : piles de cd)
- Idées : Utiliser l'observation pour concevoir un mécanisme qui améliore (ex : bibliothèque musicale sur PC)

- Design => Organiser l'interface, les actions possible, la communication entre les vues.
- Développement => Implémenter (i.e. coder) le design établi.
- Test => Chasser les bugs, mais aussi vérifier l'ergonomie et la présence des fonctionnalités que l'on a instinctivement envie d'utiliser.
- Observation => Regarder autour de nous, et observer les résultats des tests.
- ...

**Q5 (3pts) :** Donner 3 exemples d'applications comportementales.

*Correction :*

- Manger équilibré
- Faire des économies d'énergie
- Faire du sport

**Q6 (3pts) :** Que sont les *companion devices* ? En donner un exemple.

*Correction :* Ce sont les périphériques qui viennent se connecter a votre téléphone (ou dans un autre contexte PC) (périphériques compagnons). ->

**Ce qu'ils permettent :**

- Afficher des informations privées
- Contrôle à distance
- Interactions hors écran

**Exemples :**

- Montre connecte
- Console de jeu video de poche

**Exercice 2 (10pts) :**

Vous venez d'adopter un chat (autant dire que c'est lui qui vous a adopté, et que l'intégrité de votre chambre d'étudiant est maintenant son domaine). Mais habiter chez un chat n'est pas une tâche facile. Il faut le nourrir, changer sa litière, penser a acheter des croquettes... Vous vous dites alors que vous avez LA solution : réaliser une application pour vous aider à vous occuper de votre chat, prévoir les courses, suivre la quantité de croquettes a votre disposition...

Je vous demande donc de me fournir le design (i.e. l'interface et les fonctionnalités) de votre application de *monitoring de chats*. J'attends des petits schémas de l'interface, des explications de fonctionnalités proposer ... En bref, une application, mais sans le code. N'hésitez pas a dessiner les écrans des activités !

Puisque vous n'avez pas à l'implémenter, n'hésitez pas à y introduire des fonctionnalités farfelues. Plus votre application sera riche, meilleure sera votre note.

Ceci est un exercice qui demande réflexion et apports personnels.

*Correction* : Il ne peut pas y avoir de correction générique, puisque vous avez tous des idées différentes. Lisez les commentaires de votre copie et essayez de prendre du recul sur ce que vous avez écrit.