

Table des matières

Introduction générale.....	3
Chapitre 1 : Application et Système d'exploitation mobile	
I. Introduction	Erreur ! Signet non défini.
II. C'est quoi un OS mobile ?	Erreur ! Signet non défini.
II.1. Définition.....	Erreur ! Signet non défini.
II.2. Systèmes d'exploitation mobiles les plus populaires	Erreur ! Signet non défini.
a. iOS	Erreur ! Signet non défini.
b.Symbian	Erreur ! Signet non défini.
c. Android OS	Erreur ! Signet non défini.
d.Windows Mobile	Erreur ! Signet non défini.
e. BlackBerry.....	Erreur ! Signet non défini.
III. Part du marché:.....	Erreur ! Signet non défini.
IV. Présentation Android en détaille	Erreur ! Signet non défini.
a. Le SDK Android	Erreur ! Signet non défini.
b. Les API	Erreur ! Signet non défini.
c. L'AVD Android	Erreur ! Signet non défini.
V. Application mobile.....	Erreur ! Signet non défini.
V.1. Qu'est-ce qu'une application mobile ?.....	Erreur ! Signet non défini.
V.2. Qu'est-ce qu'un site mobile ?.....	Erreur ! Signet non défini.
V.3. Qu'est-ce qu'une web-app ?.....	Erreur ! Signet non défini.
V.4. Avantages et inconvénients d'une application mobile	Erreur ! Signet non défini.
VI. Conclusion	Erreur ! Signet non défini.
Chapitre 2 : outils et environnement de développement	
I. Introduction	Erreur ! Signet non défini.
II. Les différentes plates-formes de développement pour Android :	Erreur ! Signet non défini.
II.1. L'environnement Eclipse	Erreur ! Signet non défini.
II.2. L'environnement Netbeans	Erreur ! Signet non défini.
II.3. L'environnement Android Studio	Erreur ! Signet non défini.
II.4. WinDev Mobile	Erreur ! Signet non défini.
III. Environnement WinDev.....	Erreur ! Signet non défini.
III.1. WinDev	Erreur ! Signet non défini.
III.2. WinDev Mobile.....	Erreur ! Signet non défini.
III.3. Environnement de travail	Erreur ! Signet non défini.
a. WLangage.....	Erreur ! Signet non défini.

Table des matières

b.	Système de gestion de la base de données relationnelle	Erreur ! Signet non défini.
IV.	Conclusion	Erreur ! Signet non défini.
Chapitre 3 : Analyse et conception		
I.	Introduction.....	Erreur ! Signet non défini.
II.	Présentation de notre application "MA Vitrine"	Erreur ! Signet non défini.
III.	Conception en UML.....	Erreur ! Signet non défini.
III.1.	Diagrammes de cas d'utilisation	Erreur ! Signet non défini.
III.2	Diagrammes de séquence	Erreur ! Signet non défini.
III.3	Diagrammes de classes	Erreur ! Signet non défini.
IV.	Conclusion	Erreur ! Signet non défini.
Chapitre 4 : Implémentation		
I.	Manipulation de l'environnement de développement ...	Erreur ! Signet non défini.
I.1.	Le modèle logique de données de notre application(Analyse)	Erreur ! Signet non défini.
I.2.	Description des tables dans Hyper File SQL	Erreur ! Signet non défini.
II.	Réalisation	Erreur ! Signet non défini.
II.1.	Application "Ma Vitrine"	Erreur ! Signet non défini.
II.2.	Application "MA Vitrine" Mobile	Erreur ! Signet non défini.
III.	Conclusion.....	Erreur ! Signet non défini.
Conclusion et perspectives		47
Liste des figures.....		48
Liste des abréviations		50