

Introduction générale

Les technologies de l'information et de la communication ont été la révolution la plus importante et innovante qui a marqué ces dernières décennies. En effet, loin d'être un phénomène éphémère ces technologies nous ont apporté du confort dans notre vie quotidienne par leurs capacités à traiter l'information dans des délais raisonnables.

Cette révolution a permis l'émergence de la notion de la portabilité et de la mobilité qui permet un accès distant, instantané et un flux sans interruption d'informations. En effet, cela est symbolisé par l'apparition des différents appareils de haute technologie tels que les Smartphones et les tablettes qui sont dotées de plusieurs applications pratiques qu'elles soient gratuites ou payantes.

Dans ce cadre, et afin de réaliser ce projet de fin d'études, on a fait une étude sur l'application mobile, leurs techniques, leurs systèmes d'exploitation et leurs outils de développement. Et spécialement avec l'environnement Android sur lequel dépend notre mémoire.

L'objectif de notre projet est de développer un système de gestion de stocks et de vente de produits mobiles. Cela va faciliter aux clients de voir les produits disponibles et passer leurs commandes à distance via leurs Smartphones ou tablettes. Ce système constitué d'une application de gestion commerciale et de stock et une application mobile de gestion de commandes sera installé sur des terminaux Android.

Le manuscrit est composé de quatre chapitres :

Chapitre 1 : applications et systèmes d'exploitations mobiles.

Ce chapitre présente les différents systèmes d'exploitations mobiles d'une manière générale, et Android en particulier, nous présentons aussi des statistiques sur les OS existants sur le marché ainsi que les avantages et les inconvénients d'une application mobile en général.

Chapitre 2 : Outils et environnement de développement.

Ce chapitre montre l'ensemble des outils disponibles pour développer ce genre d'application mobile avec une comparaison entre eux, et détaille surtout l'environnement et les outils que nous avons utilisés pour développer notre système.

Chapitre 3 : Analyse et conception.

Nous montrons dans ce chapitre une description générale de notre application mobile et nous expliquons aussi la phase de conception de ce projet avec ces différents diagrammes.

Chapitre 4 : Implémentation.

Nous présentons la réalisation de nos applications en détail avec des captures d'écran.