

République Algérienne Démocratique et Populaire  
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

**Abdelhafid Boussouf University Center of Mila**

**3<sup>ème</sup> année Licence**

**Cours Applications Mobiles**



# **Cours 01**

## **Partie 1**

**Responsable Matière**

**Dr. MEGUEHOUT Hamza**



# **Enseignant chargé**

# **Cours et TP**



**3<sup>ème</sup> Année Licence Systèmes Informatiques**  
**Matière : Applications Mobiles**





**Nom :** Meguehout

**Prénom :** Hamza

**E-mail :** meguehout.h@centre-univ-mila.dz  
meguehout.hamza@gmail.com

**Bureau :** 29 Tranche 03





# Cours : Mercredi – Amphi A2 – 11h00 : 12:30

## TD :

- ✓ Groupe 01 → Mardi – 12h30 : 14h00 – Lab Inf 01 – Tranche 03
- ✓ Groupe 02 → Mardi – 14h00 : 15h30 – Lab Inf 01 – Tranche 03
- ✓ Groupe 03 → Mercredi – 08h00 : 09h30 – Lab 21a – Tranche 01
- ✓ Groupe 04 → Mercredi – 09h00 : 11h00 – Lab 21a – Tranche 01





# **Matière**

# **Applications Mobiles**



**3<sup>ème</sup> Année Licence Systèmes Informatiques**  
**Matière : Applications Mobiles**

# Formulaire





# Canevas

Semestre 6 : Parcours SI

Unité d'Enseignement	VHS	V.H hebdomadaire				Coeff	Crédits	Mode d'évaluation	
	14 sem	C	TD	TP	Travail personne I			Continu	Examen
UE fondamentales									
UEF61 (O/P)		3h	1h30	1h30	6h	6	10		
UEF611 : Applications Mobiles	42h	1h30		1h30	3h00	3	5	40%	60%
UEF612 : Sécurité Informatique	42h	1h30	1h30		3h00	3	5	40%	60%
UE fondamentales									
UEF62 (O/P)		3h		3h	6h	6	10		
UEF621 : Intelligence Artificielle	42h	1h30		1h30	3h00	3	5	40%	60%
UEF622 : Données semi-structurées	42h	1h30		1h30	3h00	3	5	40%	60%
Unité Méthodologie									
UEM61 (O/P)			1h30		13h	4	8		
UEM611 : Projet					10h00	3	6		100%
UEM612 : Rédaction Scientifique	21h		1h30		3h00	1	2	100%	
Unité Transversale									
UET61 (O/P)		1h30			3h	1	2		
UET611 : Créer et développer une startup	21h	1h30			3h00	1	2		100%
Total Semestre 6	210h	7h30	3h	4h30	28h	17	30		



# Matière

**Unité d'enseignement fondamentale : UEF1**

**Crédits : 5**

**Coefficient : 3**



**3<sup>ème</sup> Année Licence Systèmes Informatiques**  
**Matière : Applications Mobiles**





# Chapitres

## Chapitre 03 : Activités et ressources

1. Introduction
2. Notion d'Activité

## Chapitre

## Chapitre 05 : Menus et boîtes de dialogues

1. Gestion des menus de l'application

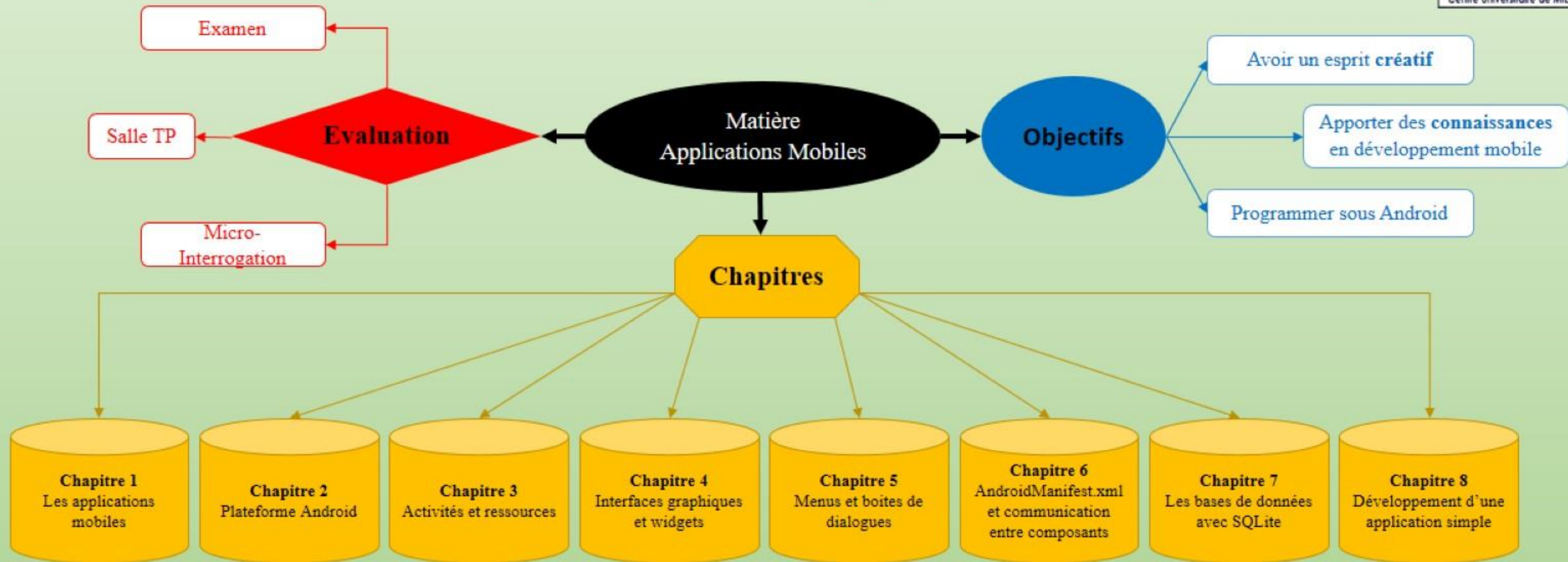
- Créez des applications pour Android - OpenClassrooms  
<https://openclassrooms.com/courses/creez-des-applications-pour-android>
- Développement Android - Jean-Francois Lalande  
<http://www.univ-orleans.fr/lifo/Members/Jean-Francois.Lalande/enseignement/android/cours-android.pdf>

- b) Les intents implicites
- c) La résolution des intents implicites

6. **Chapitre 04 : Interfaces graphiques et widgets**
  1. Création des interfaces graphiques
  2. Gérer les évènements sur les widgets



# Mind Map





# Motivation



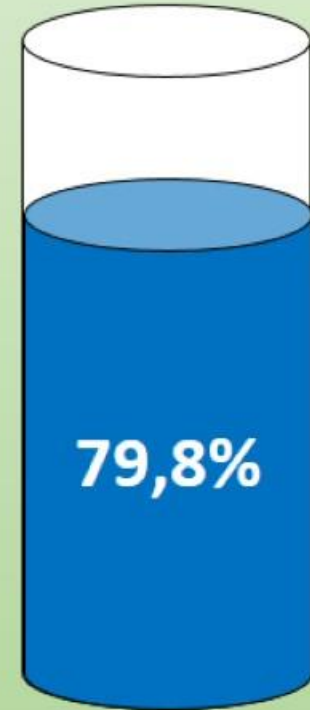




# Motivation

## Statistiques Mobile

Français sont équipés d'un smartphone

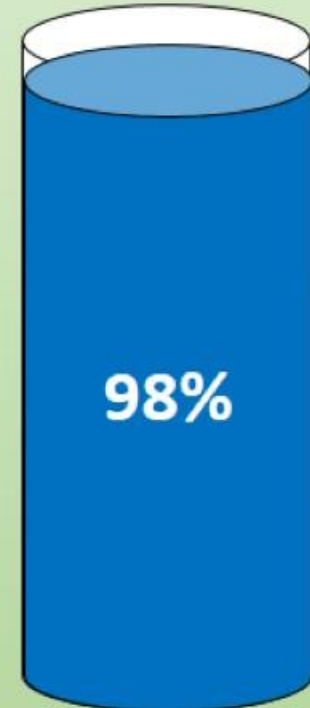




# Motivation

## Statistiques Mobile

18-24 ans ont un smartphone

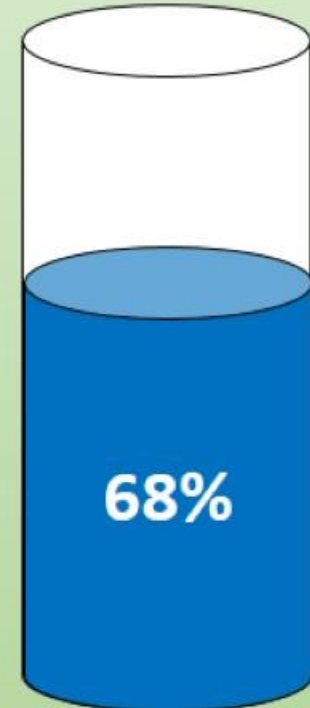




# Motivation

## Statistiques Mobile

Français surfent sur internet depuis leur mobile



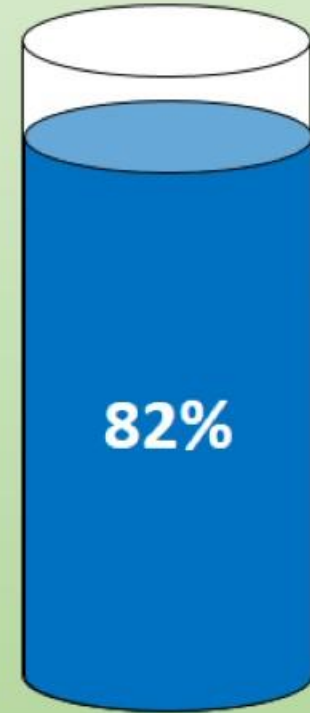




# Motivation

## Statistiques Mobile

82 % de la population Française utilise  
tous les jours son smartphone

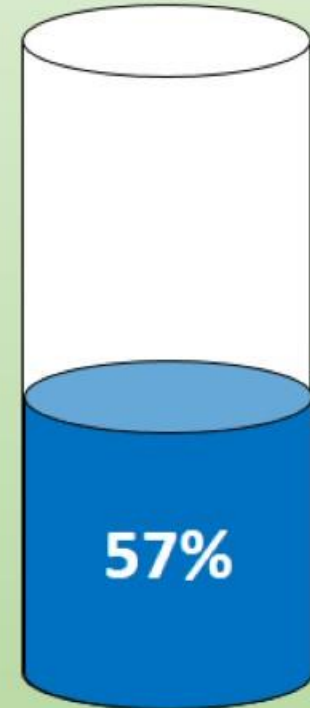




# Motivation

## Statistiques Mobile

Français achètent en ligne





# Motivation

## Statistiques Mobile

1. 50 % des recherches sur mobile sont faites via une recherche vocale ou par images.
2. 60 % des Français sont inscrits sur les Réseaux Sociaux.
3. 88 % des Français de 12 ans et plus sont des internautes.
4. 62 % des Français utilisent leur smartphone pour envoyer des messages via des applications.
5. 63 % des Français déclarent s'informer en ligne.







# Motivation

## Statistiques Mobile

1. 50.1 % de l'usage d'internet se fait sur mobile.
2. 87 % de la population mondiale utilise un téléphone
3. 67 % de la population mondiale est un utilisateur d'internet uniquement sur téléphone.
4. 52 % des achats se font sur le mobile.
5. 92 % des utilisateurs d'internet dans le monde se connectent depuis un mobile.





# Motivation

## Statistiques Mobile

1. Plus de 53 % des mails envoyés sont ouverts depuis un mobile.
2. 80 % du temps passé sur les réseaux sociaux se fait via un mobile.
3. 51 % des utilisateurs sur mobile ont découvert une entreprise grâce à Internet.
4. 61 % des utilisateurs sont plus enclins à contacter une entreprise si celle-ci dispose d'un site ergonomique sur mobile.



# Java VS Kotlin







# Idées étudiants





**Mahrouk Ranya**

Mini projet de Shopping en ligne



**BAALI Ammar**

App translator arabic to darija

Cree un application mobile qui aider notre pays





**Aoulmit Meroua**

Application pour une clinique médicale

J'espère acquérir des compétences et des avantages  
dont j'aurai besoin dans ma vie future



صابر زياد باركي

Ui animations , implementation of uml methods in application  
mobile



## **Baz Djihane**

Une application de dons qui connecte les associations caritatives et les donateurs, mettant l'accent sur les situations urgentes pour stimuler les dons et fournir une assistance

Donnez des exemples pratiques clairs à essayer





**Remmache Yaakoub**

En tant que étudiant. J'aime beaucoup plus les sciences basé sur le côté pratique que Théorique, qui sont à jour au besoin de marché de travail..

*La vraie vie est si souvent celle qu'on ne vit pas*

