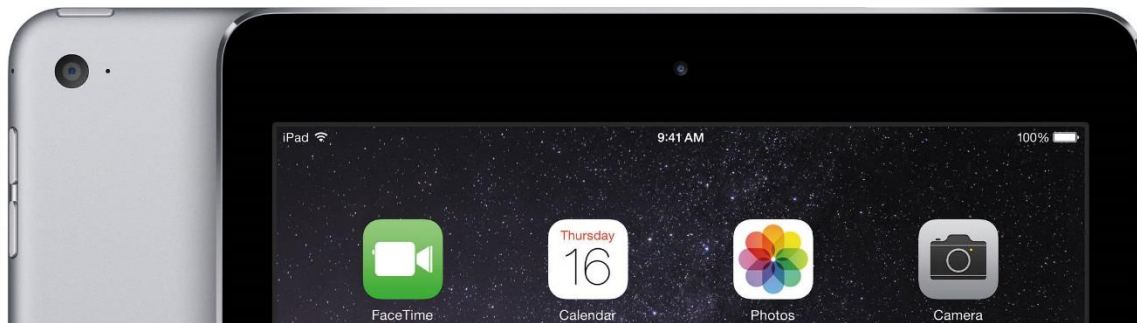


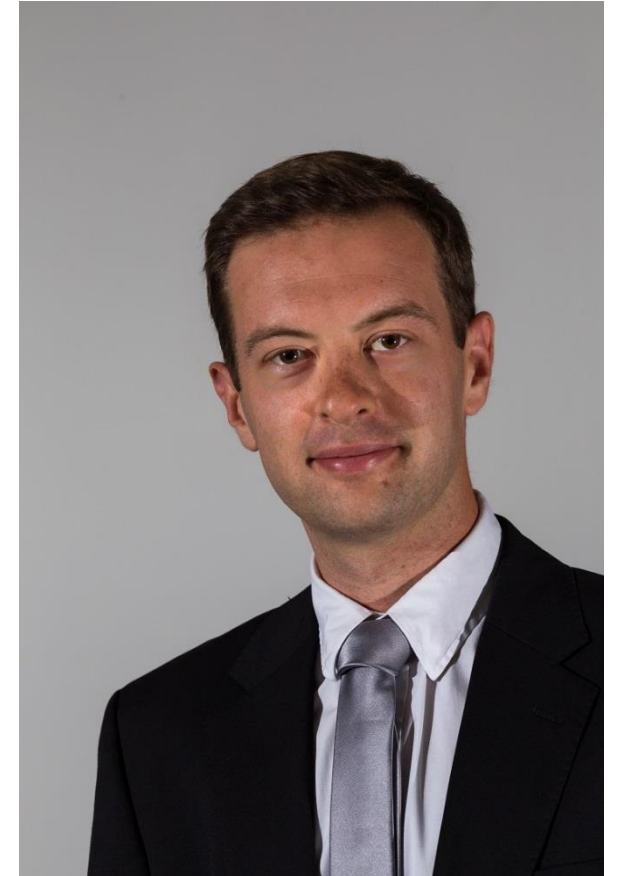
# Environnements Logiciels pour l'Informatique Mobile

Introduction aux applications mobiles



# Présentation

- Polytech'Nice-Sophia 2012 (IAM)
- 6 ans chez Sopra-Steria
  - Architecture
  - Projets innovants
  - Formation (Sécurité)
- [gregory.marro@soprasteria.com](mailto:gregory.marro@soprasteria.com)



# Sommaire

1. L'état du monde mobile aujourd'hui ?
2. Les objectifs de ce cours
3. Les stores
  1. Les stores publics
  2. Les stores privés
  3. Le déploiement direct

L'état du monde mobile  
aujourd'hui?

# De la startup à la multinationale

- De très grosses entreprises nées par le mobile
- Des grosses entreprises qui ont du mal à s'y mettre
  - Evolution du SI
  - BYOD
- Nombreux business model

# Technologiquement

- Plus que 2 plateformes : iOS et Android
- Le monde hybride grandit fortement
  - Natif quand c'est impératif
  - Xamarin/Cordova/Ionic couvre de nombreux besoins
  - Compétences du monde du Web
- Ne pas négliger ce qui entoure l'application mobile

# Sécurité

- La plateforme peut ne pas être sûre (keylogger ...)
- Attention aux données stockées sur le périphérique
- Mise à jour des mobiles très irréguliers (Android)
- Exposition de l'API

L'objectif de ce cours



# Objectifs

- Être capable d'adapter le choix technologique au contexte
- Savoir situer les besoins autour de l'application mobile
- Connaître les grands principes du développement Android
- Connaître les grands principes du développement iOS

Pourquoi un store ?

# Cibles particulières

- OS propriétaires avec store dédiés
- Accès à des données sensibles
- Cibler tous les usagers

# Aspect sécurité

- Vérification des applications
- Non corruption des archives
- Protéger du piratage

# Simplicité

- Gestion automatique des mise à jours
- Toutes les applications sont regroupées au même endroit

# Collaboration

- Retours utilisateurs avec les commentaires
- Mise en avant de certaines applications
- Applications liées

# L'avenir du déploiement ?

- OS propriétaires avec store dédiés (Linux / MacOS / Windows 10)
- Intégration de nouveaux Business Model (abonnement ...)
- Simplicité pour l'utilisateur

# Mais ...

- Régis par les règles des Stores (publics)
- Rajoute un tiers dans la distribution
- Force des commentaires
- Difficulté de se faire une place





Stores publics

# Dans quel cas ?

- Déploiement d'une application publique
- Diffusion à grande échelle

# Les principaux Store

	Google Play	App Store
Cout accès	10 \$	100 \$/an
Cout de publication	-	100\$/an/app
Nombre d'applications	2.2 millions	2 millions
Part de marché (monde/France)	80% - 65%	15% - 20%
Chiffre d'affaire 2015	12 milliards	20 milliards
Pourcentage développeur	70%	70%

# Quels cibles ?

- Aujourd'hui, Android et iOS semblent incontournables
- Windows Store/Blackberry : Le match est fait
- Ne pas négliger les « wearables »

# Les outils

- Suivi des déploiements
- Retour d'anomalies
- Rapport de version
- Fonctionnalité « Béta »

# Twitter Crashlytics

- Suivi des anomalies (contexte complet)
- Statistiques d'utilisation

# Les stores privés

# Dans quel cas ?

- Déploiement d'une application interne
- Gestion de version interne à l'entreprise
- Obligation contractuelle
- Applications qui sort du cadre légal du Store public



# Les principaux Store

- Mobile Iron (solution de MDM complète intégrant un store)
- Appaloosa

# Les avantages

- Gestion de Channels
- Gestion de versions semblable aux Store classiques

# Le déploiement direct

# Dans quel cas ?

- Pendant le développement
- Nombre très restreint d'utilisateurs

# Remarques

- Complexe à mettre en place sur iOS
- Solution « low-cost »

# Questions ?

gregory.marro@soprasteria.com