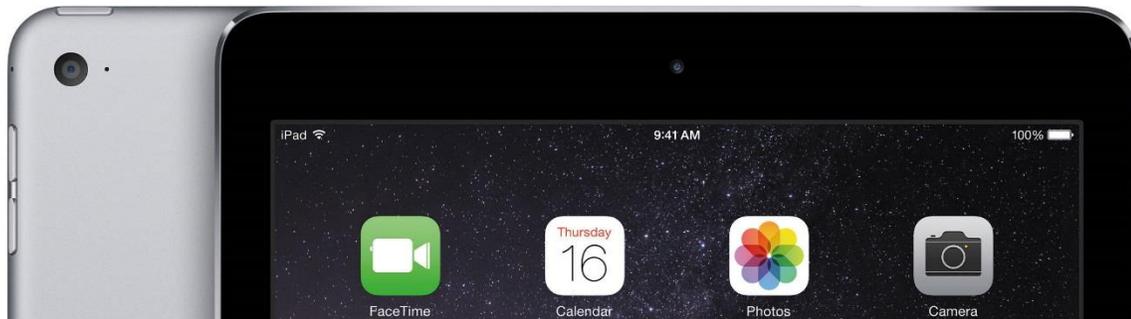


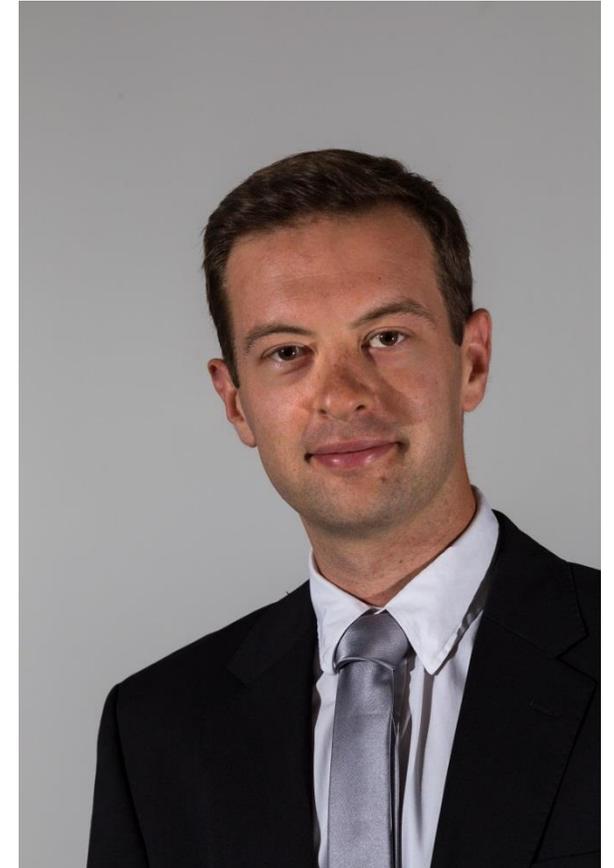
Environnements Logiciels pour l'Informatique Mobile

Introduction aux applications mobiles



Présentation

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



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