

Nom : _____

Prénom : _____

Classe : _____

Groupe ou îlot : _____

Thème de séquence : **Créer des applications nomades**

Problématique : **Comment concevoir une application pour smartphone ?**

Durée de la séquence : 2 Séances

Activités des élèves :

Les applications mobiles sont apparues dans les années 1990, elles sont liées aux développements d'Internet, des télécommunications, des réseaux sans fil ainsi qu'à l'apparition et la démocratisation des terminaux mobiles : smartphones, tablettes tactiles...

Elles sont pour la plupart distribuées depuis des plateformes de téléchargement. Sur certaines plateformes, les applications peuvent aussi être installées à partir de sources tierces, via un site non affilié au distributeur d'origine. Sur Android, cela est possible en activant le mode développeur, par exemple.

Lors de cette séquence nous allons concevoir une application informatique nomade .

Compétences travaillées :

- Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades.

- Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, la structure et le comportement des objets.

- Analyser le comportement attendu d'un système réel et décomposer le problème posé en sous-problèmes afin de structurer un programme de commande.

EPI travaillé lors de cette séquence :

ENT :

Professeur :