

Niveau d'étude : M1 RTIC Matière : Programmation Mobile Enseignant Responsable : Samir Akhrouf Examen PM Nom Prénom étudiant :	Année Universitaire : 2025/2026 Semestre: 2e semestre Date: 11/05/2026 Durée : 2 heures Nombre de pages: 2
--	---

Première Partie, questions de cours : 10 points

I. QCM, choisir la réponse correcte parmi les propositions : **(6 points)**

1. Quelle est la définition d'une application mobile selon les sources ?

- A) Un logiciel conçu exclusivement pour les ordinateurs portables.
- B) Une application logicielle développée spécifiquement pour de petits appareils sans fil comme les smartphones et tablettes.
- C) Un site web classique consulté depuis un téléphone.

2. Quels sont les trois éléments essentiels cités pour réussir une application mobile ?

- A) Un design coloré, une équipe de 50 personnes et un serveur puissant.
- B) Une bonne idée, un plan marketing et un business modèle.
- C) Une application gratuite, beaucoup de publicité et un nom court.

3. Quelle méthode de développement est recommandée pour travailler de manière intelligente et itérative ?

- A) La méthode en cascade.
- B) La méthode linéaire.
- C) La méthode agile.

4. Quels sont les deux IDE (environnements de développement) réellement utilisés pour le développement Android ?

- A) xCode et Visual Studio.
- B) Android Studio et Eclipse + ADT.
- C) Dreamweaver et Notepad++.

5. Selon les statistiques de 2019, quel magasin d'applications génère le plus de revenus ?

- A) Le Google Play Store.
- B) L'App Store d'Apple (80% de revenus en plus que le Play Store).
- C) Le Windows Phone Store.

6. Qu'est-ce qui est spécifiquement protégé par un brevet dans une application mobile ?

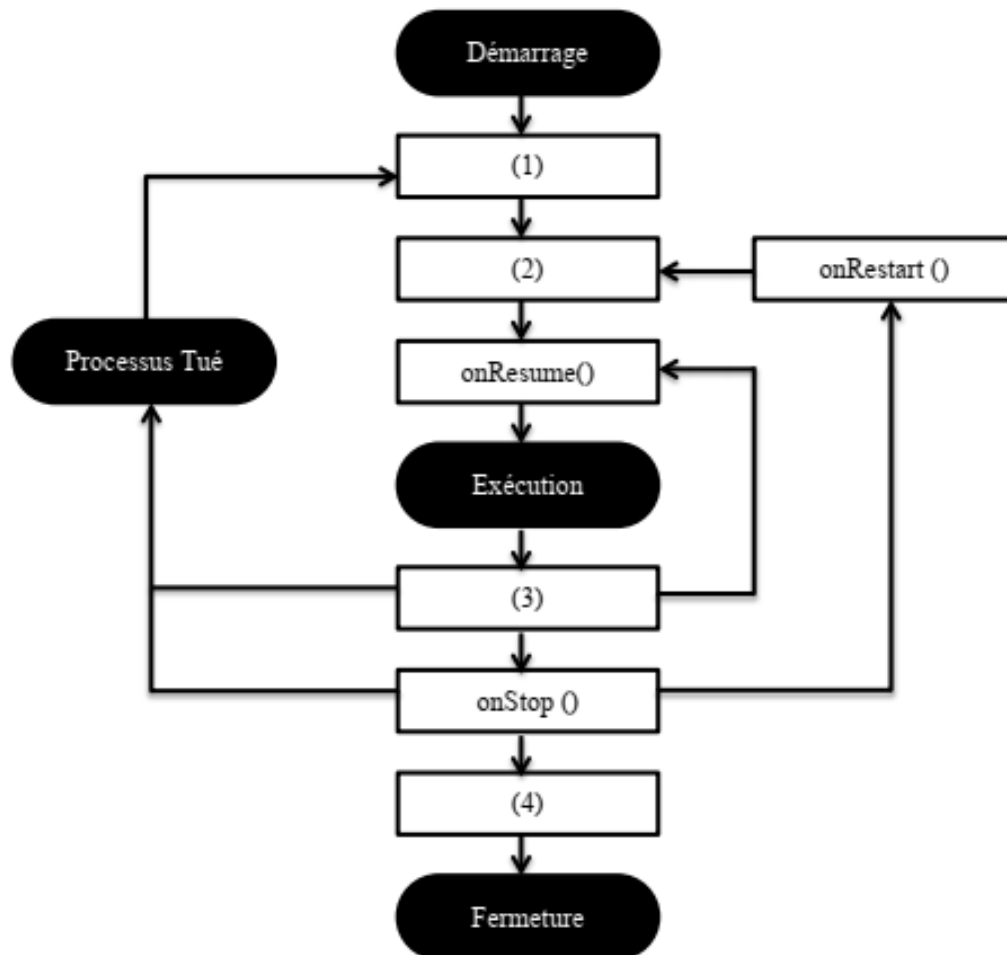
- A) Uniquement le nom de l'application.
- B) Les couleurs de l'interface.
- C) Une combinaison technique permettant de résoudre un problème technique.

II. En vous basant sur les sections du cours relatives aux **applications natives** et **hybrides**, proposez un tableau comparatif mettant en évidence leurs différences majeures selon les quatre critères suivants : **(4 points)**

1. **Performance et qualité technique**
2. **Coût et durée de développement**
3. **Portabilité (Compatibilité multi-plateforme)**
4. **Accès aux fonctionnalités matérielles de l'appareil (GPS, mémoire, capteurs, etc.) »**

Deuxième partie : 10 points

III. Q7 : Dans le schéma suivant donner les noms des méthodes manquantes (1), (2), (3) et (4) : 4 pts.



IV. 6 points

Problème : conception d'une application mobile de livraison de repas

Une entreprise souhaite développer une application mobile de livraison de repas.

L'utilisateur doit pouvoir :

- créer un compte ;
- consulter les restaurants;
- rechercher un plat;
- ajouter des plats au panier ;
- payer une commande ;
- suivre l'état de la livraison.

Le livreur doit pouvoir :

- consulter les commandes réalisées ;
- mettre à jour le statut de la livraison.

Questions

1. Identifier les acteurs du système.
2. Citer 6 fonctionnalités principales.
3. Réaliser un diagramme de cas d'utilisation simplifié.
4. Proposer les interfaces principales de l'application.
5. Décrire le scénario "Passer une commande".