

Evaluation Solutions Mobiles



=====***** UnivMobile : *****=====

Généralités

Test effectué sur la version v0.5.32 (20)

Projet initié par l'Université Paris Île-de-France

Compatible Android et iOS (pas de version WindowsPhone prévue), purement natif

Déploiement :

Aucun déploiement nécessaire. C'est son atout majeur.

La configuration est faite sur un tenant national et non plus régional comme dans la V1 : donc pas de déploiement

L'application est disponible sur les stores :

Android : <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.unpidf.univmobile&hl=fr>

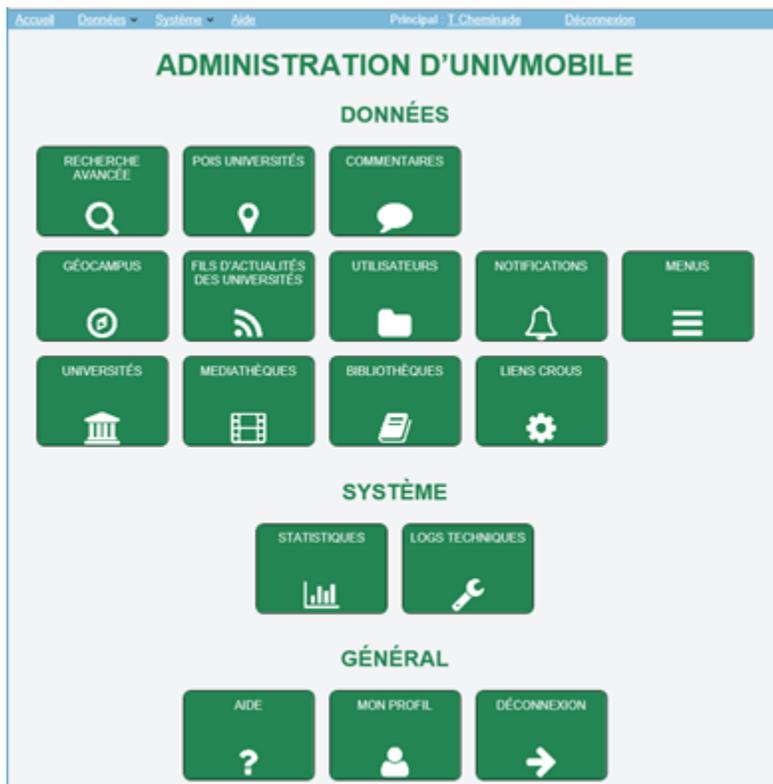
iOS : <https://itunes.apple.com/fr/app/univmobile/id391342328?mt=8>

Webapp : <http://univmobile.fr/>

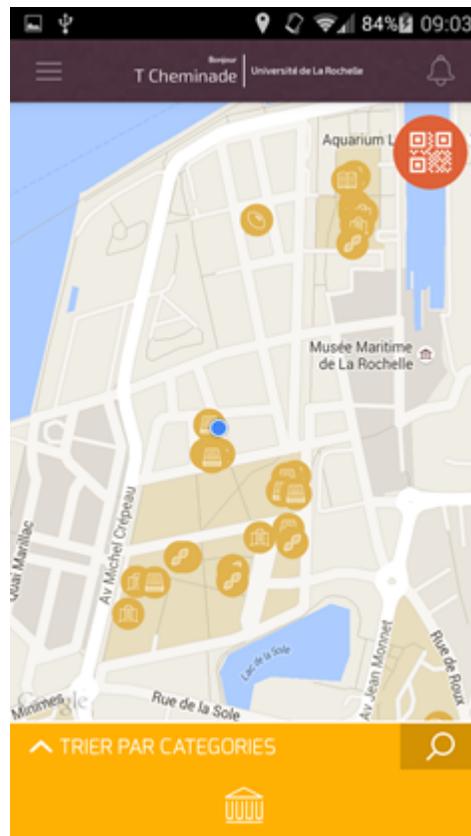
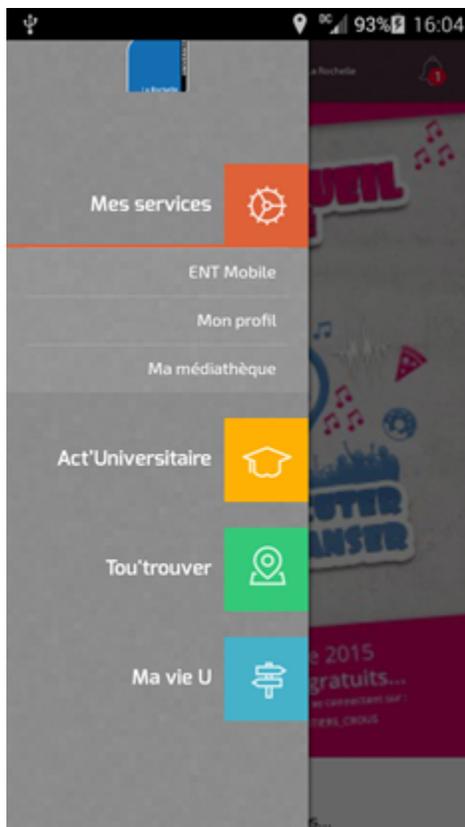
Utilisation :

Console d'administration :

Accès au backend : <https://admin.unpidf.univmobile.fr/>



L'application :



En résumé

Application "prête à l'emploi" : déploiement simplifié au maximum (revers de la médaille, peu d'éléments pour customiser l'application aux couleurs de l'Université)

Affichage des POIs avec tri et recherche par type + geolocalisation intra-batiment (lecteur QRCode intégré)

flux d'actualités, catalogue SUDOC, menu personnalisable ...

pas de mode rotation (usage en mode portrait uniquement)

~~pas de bouton "déconnexion"~~

système de "notification" (plutôt alerte) : envoi possible mais uniquement sur la population complète de l'établissement.



===== *** uMobile *** =====

Généralités

Projet conçu par l'université d'Oakland

Opensource sur GITHUB :

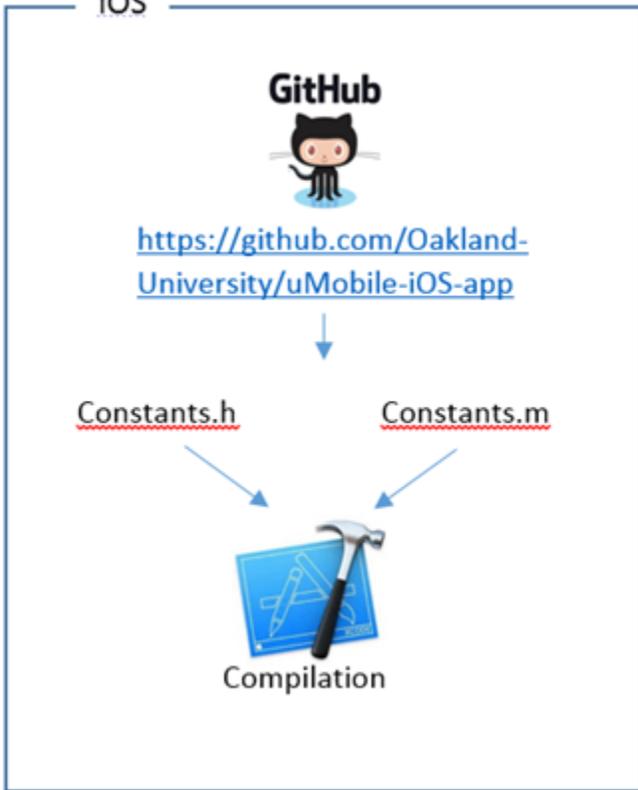
<https://github.com/Oakland-University/uMobile-Android-App>

<https://github.com/Oakland-University/uMobile-iOS-App>

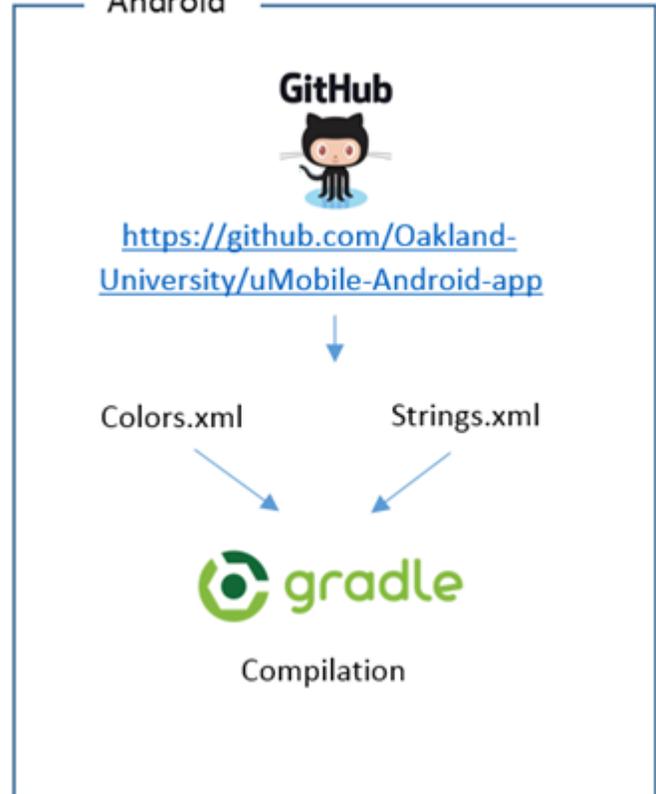
Compatible Android et iOS

Déploiement :

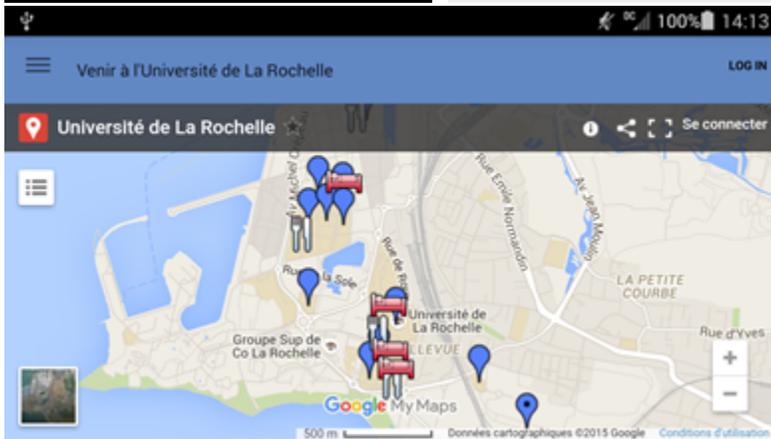
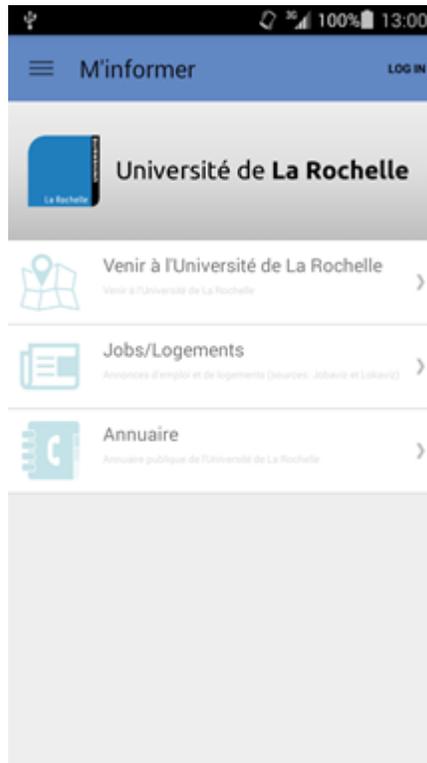
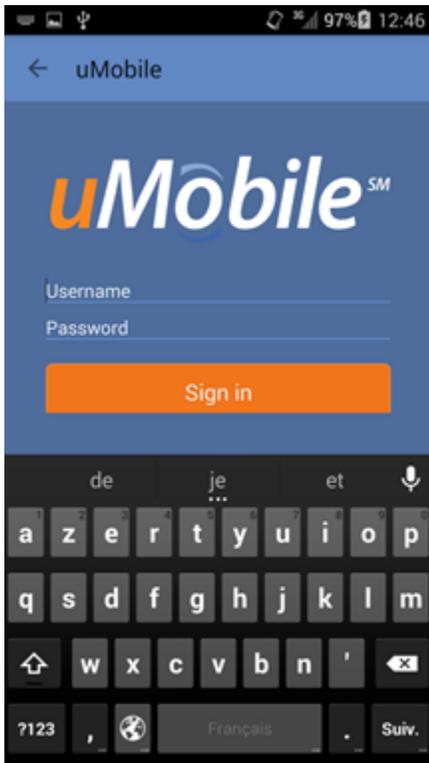
iOS



Android



Utilisation :



En résumé :

Application réactive, fluide.

Possibilité de franciser et customiser l'application (strings.xml + colors.xml ...)

Il manque une documentation technique (pour Android)

===== *** ATTOM *** =====

Généralités

- Conçue par l'Université d'Artois dans le cadre de l'UNR Nord Pas-de-Calais, dans dans un esprit de mutualisation
- Application cross-platform hybride (cordova)
- Compatible Android, iOS et WindowsPhone
- Les sources seront sous sourcesup (pas encore disponibles) : <https://sourcesup.cru.fr/>

Déploiement (version Android)

Partie Serveur :

- Assurez-vous d'avoir installé la dernière version de node.js (<http://nodejs.org/>).
- Positionnez-vous sur le répertoire dans lequel vous souhaitez récupérer les sources de la partie server.
- Dans le répertoire ou récupérer les sources : **svn co** <http://svn.univ-artois.fr/svn/attom/trunk/server/>
- A la racine des sources ainsi récupérés, maj les modules : **npm update**
- Configurez le fichier config/config.js avec vos informations : database (mySQL), ports (http, webservice) et le paramétrage de votre LDAP ...
- Le serveur est déployé, lancez-le : **DEBUG=socket.io* nodemon start.js**

Vous pourrez ensuite accéder au backOffice via `<url du server node.js> :<port renseigné dans la propriété express de config.js>/`

Partie Client:

1- Installation de Cordova

- Assurez-vous d'avoir installé la dernière version de node.js (<http://nodejs.org/>).
- Configurer le proxy :
 - **Npm config set proxy <url du proxy>:<port>**
 - **Npm config set https-proxy <url du proxy>:<port>**
- installer le package : **cordova npm install -g cordova**

2- Création du projet Cordova

- Dans le répertoire ou créer le projet : **cordova create attom fr.<nom_de_votre_université>.attom attom**
- Dans le dossier **attom** nouvellement créé : **cordova platform add android**

3- Création du projet sur l'IDE Eclipse

- Créez un nouveau projet et choisir le dossier **attom** nouvellement créé dans Root Directory.
- *Deux dossiers sont créés dans votre workspace suite à l'import du projet :*
 - **attom** : sources de l'application.
 - **attom-CordovaLib** : librairies nécessaires au bon fonctionnement de l'application
- Afin d'éviter les éventuelles erreurs présentes à la création, faites un *remove* sur tous les filtres *Exclude* présents (propriétés/Ressource /Ressource Filters)
- si des erreurs sont toujours présentes, faites un *Project => Clean...* => *Clean all projects* via l'interface d'Eclipse

Vous pouvez désormais tester votre projet sur un appareil mobile connecté à votre machine:

4- Ajout des sources d'Attom à votre projet cordova nouvellement créé

- Créer et se positionner dans le répertoire ou récupérer des sources d'Attom : **svn co** <http://svn.univ-artois.fr/svn/attom/trunk/client/www/>
- Un mot de passe vous est alors demandé, ignorez-le en appuyant sur entrée afin que vous soit demandé à la place votre nom d'utilisateur. Saisissez maintenant les logins/mdp qui vous ont été fournis via mail.
- Si tout se passe bien, les sources d'attom sont récupérées dans un dossier *www/*
- Dans votre projet **attom** précédemment créé, supprimez le répertoire *attom/platforms/android/assets/www/* et remplacez-le par le dossier *www/* que vous venez de récupérer via svn.
- Copiez à la racine de ce répertoire nouvellement créé le fichier *cordova.js* situé dans *attom/platform_www/*.

5- Ajouter les plugins nécessaires au bon fonctionnement de l'appli

A la racine de votre projet Attom :

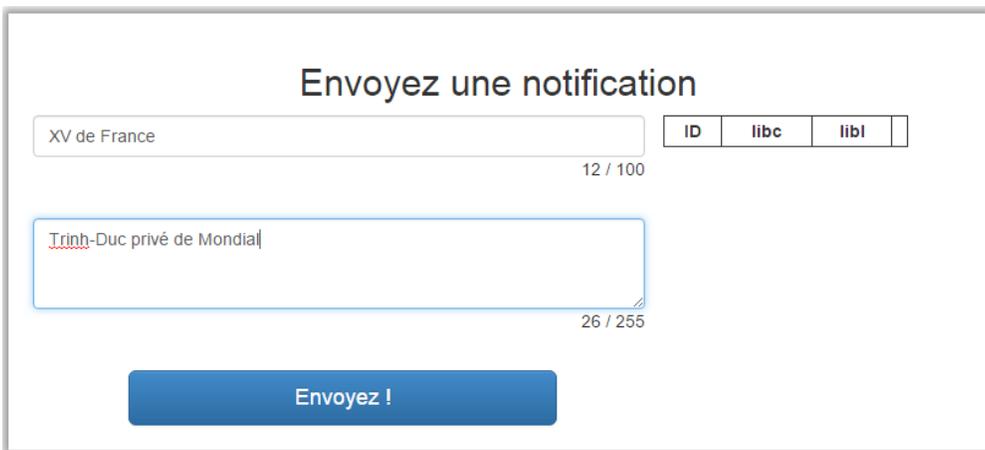
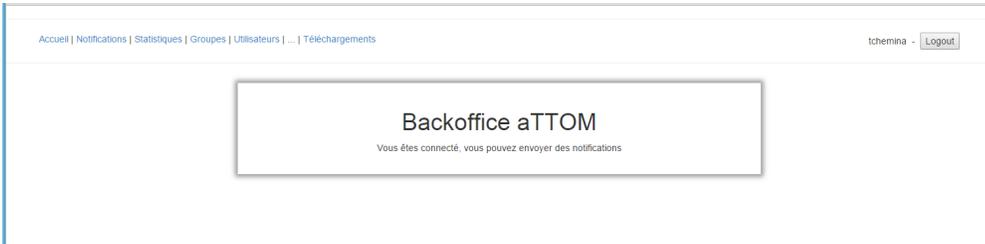
- Ajoutez le plugin qui donne les informations sur le device : **cordova plugin add** <https://git-wip-us.apache.org/repos/asf/cordova-plugin-device.git>
- Ajoutez le plugin qui donne les informations sur la connexion internet : **cordova plugin add** <https://git-wip-us.apache.org/repos/asf/cordova-plugin-network-information.git>
- Ajoutez le plugin qui permet de logger dans la console : **cordova plugin add** [org.apache.cordova.console](https://github.com/apache/cordova-console)
- Ajoutez le plugin qui permet la notification : **cordova plugin add** <https://github.com/katzer/cordova-plugin-local-notifications.git>

6- Configurer l'application

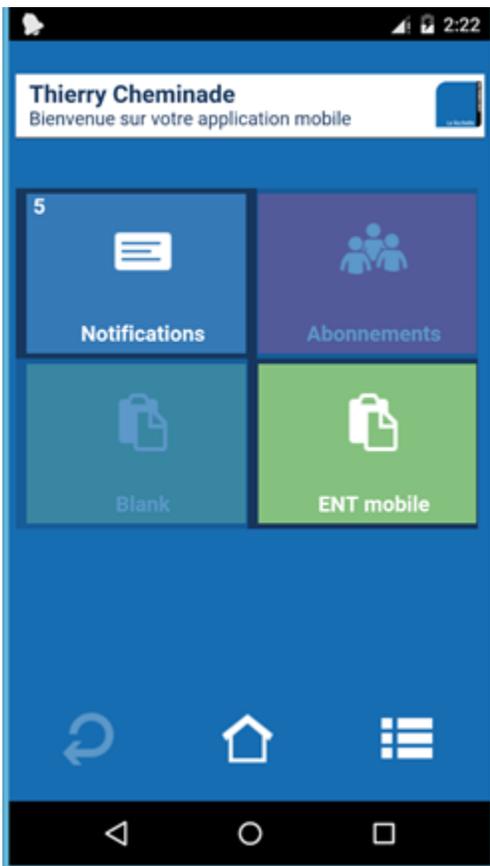
- Dans le dossier `attom/assets/www/js/`, renommez le fichier `config-exemple.js` en `config.js` et complétez-le avec vos informations (serveur nodeJS)

Utilisation

BackOffice :



Application mobile :



En résumé

- Le déploiement un peu lourd, la configuration est assez simple
- La particularité de cette application est de proposer un système de notification push locale (sans serveur tiers) utilisant le protocole de websocket. L'inconvénient, l'application ne doit pas être fermée si l'on veut recevoir les notifications.
- L'accent à été mis sur le système de notification et sur l'application en elle-même au détriment du backOffice.
- Pas de francisation nécessaire, ~~ne gère pas la rotation~~
- Perspectives d'évolution :
 - développement de nouveaux plugins
 - découpage de l'application en processus et services