



Université Mohamed Boudiaf de M'Sila
Faculté des Mathématique et de l'Informatique
Département d'Informatique

L'univers Android

Samir Akhrout



La création d'Android

À l'origine, « Android » était le nom d'une PME américaine, Android Incorporated, créée en 2003 puis rachetée par Google en 2005, qui avait la ferme intention de s'introduire sur le marché des produits mobiles.

L'objectif d'Android était de développer un système d'exploitation mobile plus intelligent, qui ne se contenterait pas uniquement de permettre d'envoyer des SMS et transmettre des appels, mais qui devait permettre à l'utilisateur d'interagir avec son environnement (notamment avec son emplacement géographique).



Ses principaux concurrents à l'époque étaient Symbian et Windows Mobile.

Android n'est pas une réponse de Google à l'iPhone d'Apple, puisque l'existence de ce dernier n'a été révélée que deux années plus tard.

En janvier 2007, Apple dévoilait l'iPhone, un téléphone tout simplement révolutionnaire pour l'époque, capable d'aller sur internet, de lire des vidéos, etc.



En 2007 l'Open Handset Alliance, composée de 35 entreprises évoluant dans l'univers du mobile, dont Google a été créée.

Elle avait pour but de développer un système *open source* (c'est-à-dire dont le code source est accessible à tous) pour l'exploitation sur mobile et ainsi concurrencer les systèmes propriétaires, en particulier iOS.

L'OHA compte à l'heure actuelle
80 membres





open handset alliance

Au quatrième trimestre 2010
qu'Android devient le système
d'exploitation mobile le plus
utilisé au monde



La philosophie et les avantages d'Android

- ✓ **Open source**
- ✓ **Gratuit**
- ✓ **Facile à développer**
- ✓ **Facile à vendre**
- ✓ **Flexible**
- ✓ **Complémentaire**



Brève Introduction à Java

Cette petite section permettra de réviser le vocabulaire de base.

Les variables

En Java, il existe deux types de variable :

- ❑ les **primitives**
- ❑ et les **objets**.

Les primitives permettent de stocker des informations simples



Exemple

```
int articles = 6; // int est pour les nombres entiers
// boolean peut valoir vrai ou faux
boolean plusDeSixarticles = true;
// true veut dire vrai
boolean moinsDeSixLegumes = false;
// false veut dire faux
float prixLegume = 1.5;
// float est pour les nombres à virgule
```



Les objets sont des variables composées.

```
// On déclare une classe Voiture avec cette syntaxe
class Voiture {
// Et dedans on ajoute les attributs qu'on utilisera,
par exemple le nombre de roues
int roue = 4;
// On ne connaît pas la vitesse, alors on ne la déclare pas
float vitesse;
// Et enfin la couleur, qui est représentée par une
classe de nom Couleur
Couleur carrosserie;
}
```

Les variables ainsi insérées au sein d'une classe sont appelées des **attributs**.

