Nom :_____ Prénom :_____ Classe : _____

Groupe ou îlot : _____

Thème de séquence : **Programmer un objet**

Problématique : **Comment réaliser une application pour smartphone et tablette ?**

Durée de la séquence : 4 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 filsainsi 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 puis developper une application informatique nomade qui pourra être utilisée sur des appareils Android.

Compétences travaillées :

► Imaginer des solutions en réponse au besoin.

► Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades.

► Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communicant.

EPI travaillé lors de cette séquence :

Netboard.me :

Quizlet de synthèse :

web

ENT : https://www.touraine-eschool.fr/portail/f/u160l1s4/normal/render.uP

Professeur : philippe.gesset@ac-orleans-tours.fr