

# Présentation

A écrire...

Voir aussi : Z:\commun\04\_projets\PROJ\_Glossaire\_Equilearning\technique\CR Reunion transmission projet Equilearning.pdf

## Développement

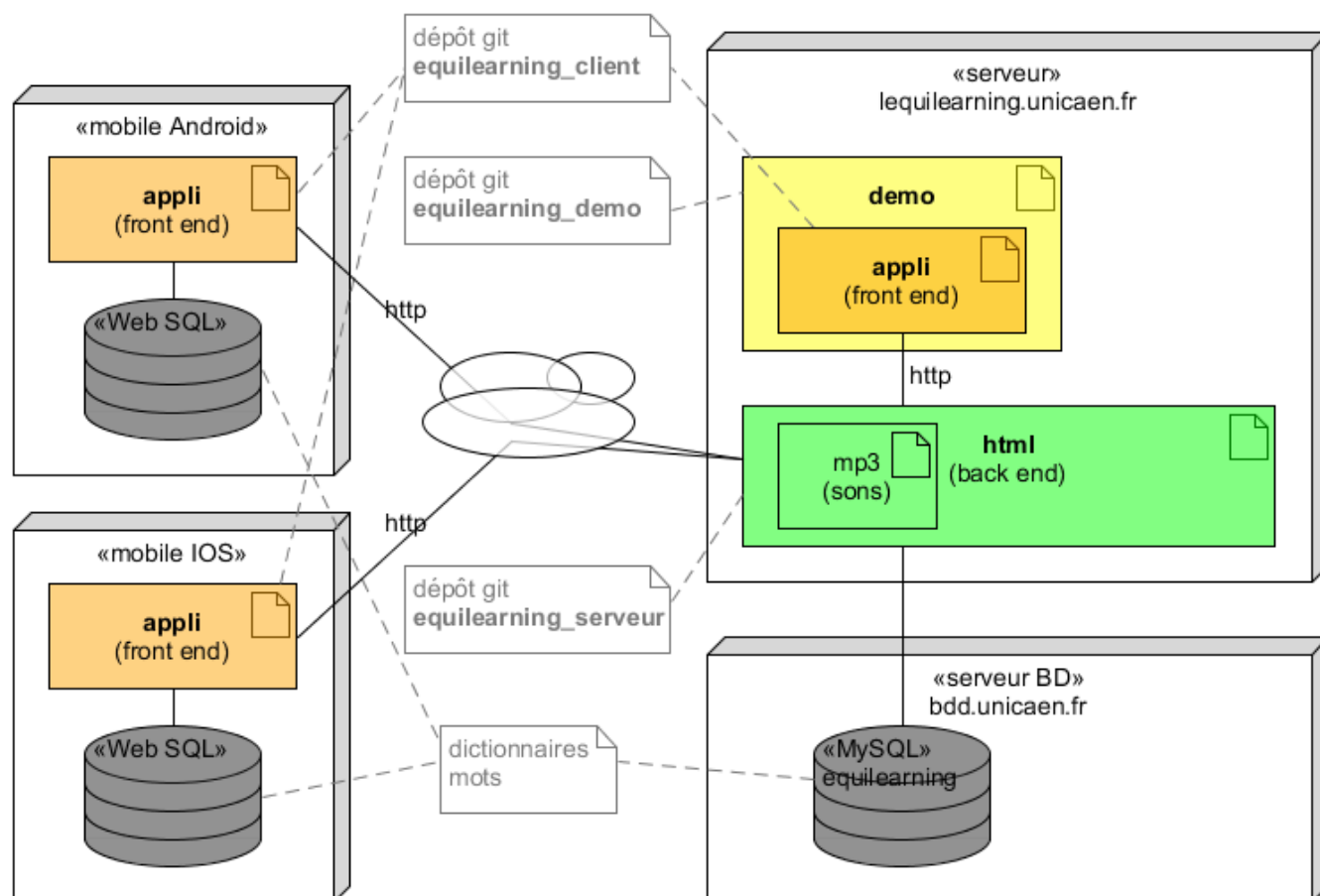
### Les applications

L'application globale est composé de 3 briques applicatives :

- appli (voir dépôt [https://cemu\\_technique@bitbucket.org/cemu\\_technique/equilearning\\_client.git](https://cemu_technique@bitbucket.org/cemu_technique/equilearning_client.git))
- demo (voir dépôt [https://cemu\\_technique@bitbucket.org/cemu\\_technique/equilearning\\_demo.git](https://cemu_technique@bitbucket.org/cemu_technique/equilearning_demo.git))
- html (voir dépôt [https://cemu\\_technique@bitbucket.org/cemu\\_technique/equilearning\\_serveur.git](https://cemu_technique@bitbucket.org/cemu_technique/equilearning_serveur.git))

Lire les fichiers README.md à la racine de chaque dépôt pour avoir plus de détail sur chacune d'elle.

Le diagramme ci-dessous montre l'imbrication de toutes ces briques.



## Données sources

- L'application sait lire des mp3s qu'elle va chercher sur le serveur, y-compris quand l'application est utilisée comme application mobile. Par exemple dans :  
`/var/www/html/web/uploads/documents` sur le serveur equilearning (lequilearning.unicaen.fr)
- Les mots sont stockés dans une base de données MySQL sur le serveur (modifiable grave à l'application de backend du serveur). Cette base de données est répliquée localement dans les mobiles, dans une base WebSQL, au démarrage de l'application.

## Réplication base de mots

Au démarrage de l'application mobile, celle-ci interroge le serveur pour récupérer et créer localement les mots.

Côté client :

- voir `js\controller\startCtrlr.js`, qui appelle
  - voir `js\service\webSQLSrv.js`, fonction **`createTables()`**
  - voir `js\service\startSrv.js`, fonction **`getAllData()`**

`getAllData()` lance une requête http qui appelle, côté serveur :

- voir `src\Gdev\IsaacBundle\Controller\DefaultController.php`, fonction **`initAppAction()`**

## Affichage des mots

Côté client, l'affichage d'une liste de mot se traduit par l'appel de :

- `js\controller\startCtrlr.js`, fonction **`selectAllData()`**

Cette fonction met à jour la liste des mots en mémoire (`$rootScope.tabWords`).

Celle-ci est notamment exploité dans :

- `js\controller\homeCtrlr.js`, fonction **`goToLetterPromise()`**,

pour extraire les mots à afficher en page d'accueil (`$scope.tabWordsHome`)

Cette variable `tabWordsHome` est utilisée dans la vue html `partial\home.html` dans un div actuellement comme ci-dessous :

```
<div class="mot slideLeft" ng-click="playSound(word)" ng-repeat="word in
tabWordsHome | filter : searchWord | categFilter: currentCateg">
```

On y voit que AngularJs itère dessus : `ng-repeat="word in tabWordsHome` et utilise `word` dans les lignes suivantes.

## Compilation

- [Sous Windows](#)
- [Sous Linux](#)
- [Sous IOS](#)

## Publication sur store

### Play Store Android

Se rendre sur la console développeur GooglePlay

[https://play.google.com/apps/publish?dev\\_acc=08376188012876755024#AppListPlace](https://play.google.com/apps/publish?dev_acc=08376188012876755024#AppListPlace) (connexion avec le compte `cemu@unicaen.fr`)

- Gérer la fiche GooglePlayStore
- Déposer le fichier .apk signé
- Compléter tous les éléments et publier en version beta publique.
- Vérifier que la version est bien publiée ( environ 12 à 24 h)
- tester la version en ligne via tablette et tel. portable

<https://play.google.com/apps/testing/fr.unicaen.equilearning>

En cas de mise à jour de l'exécutable (nouvelle version de fichiers APK), pour mettre en production la nouvelle version, il faut télécharger la nouvelle et **supprimer la précédente** (voir rubrique *Fichiers*)

apk)

## App Store IOS

Voir : [Publication sur l'App store](#)

From:

<https://webcemu.unicaen.fr/dokuwiki/> - **CEMU**

Permanent link:

[https://webcemu.unicaen.fr/dokuwiki/doku.php?id=projets\\_cemu:equilearning&rev=1705911754](https://webcemu.unicaen.fr/dokuwiki/doku.php?id=projets_cemu:equilearning&rev=1705911754)

Last update: **22/01/2024 09:22**

