

TABLE DES MATIERES

Chapitre 1. Les objets connectés	1
1.1 Internet des objets : évolution et enjeux sociétaux	1
1.2 Objets connectés : le web 3.0	11
1.3 Objets connectés testés dans ce livre	19
1.4 Conclusion	23
1.5 Références	23
Chapitre 2. Introduction à Android avec Android Studio	25
2.1 L'environnement de travail Android Studio	25
2.2 Conversion de monnaies	38
2.3 Conclusion	64
2.4 Références	64
Chapitre 3. Android et web services : REST et SOAP	65
3.1 Localisation d'adresses IP	65
3.2 Gestion de données météorologiques	83
3.3 Conclusion	100
3.4 Références	100
Chapitre 4. Communication Android et Service web : sockets	101
	
Chapitre 5. Gestion des capteurs d'un smartphone	103
5.1 Utilisation des capteurs sous Android	103
5.2 Géolocalisation d'un smartphone	135
5.3 Géolocalisation "précise" d'un smartphone	144
5.4 Application client/serveur de géolocalisation	156
5.5 Conclusion	183
5.6 Références	183
Chapitre 6. Téléphones et montres sous Tizen	185
	

Chapitre 7. Programmation avancée de la Samsung Gear 2	187
7.1 Notion de service	187
7.2 Notion de transfert de fichiers	195
7.3 Notion d'échange de données	200
7.4 Interface et interaction avec l'utilisateur	203
7.5 Gestion du pedomètre	212
7.6 Gestion de l'accéléromètre	224
7.7 Gestion des fichiers	229
7.8 Sauvegarde des valeurs d'accélérométrie dans un fichier	242
7.9 Conclusion	247
7.10 Références	247
Chapitre 8. Android wear : Samsung Gear Live et LG Watch R	249
8.1 Principes de développement	249
8.2 Configuration de la Galaxy Gear Live et première application	250
8.3 Accéléromètres de la Samsung Gear Live	261
8.4 Accès aux fichiers	269
8.5 Test d'un projet GitHub	276
8.6 Utilisation de Eclipse ADT	278
8.7 Conclusion	282
8.8 Références	282
Chapitre 9. Programmation de la Sony Smartwatch	283
9.1 Présentation et configuration de l'environnement de travail	283
9.2 Test d'une application sur Sony Smartwatch	289
9.3 Conclusion	297
9.4 Références	297
Chapitre 10. Programmation de la montre connectée SlideWatch de Memup	299
10.1 Présentation de la montre Memup	299
10.2 Réalisation d'un premier programme sous Android Studio	302
10.3 Conversion de monnaies	308
10.4 Conclusion	318