

Utilisation des EFL sur un IFE Retour d'expérience projet Zodiac Aerospace



- IHM embarquée sur un IFE (In Flight Entertainment)
- Écran donnant accès à plusieurs fonctionnalités multimédias aux passagers des avions de ligne. (vidéo, audio, infos, jeux vidéos, airmap)

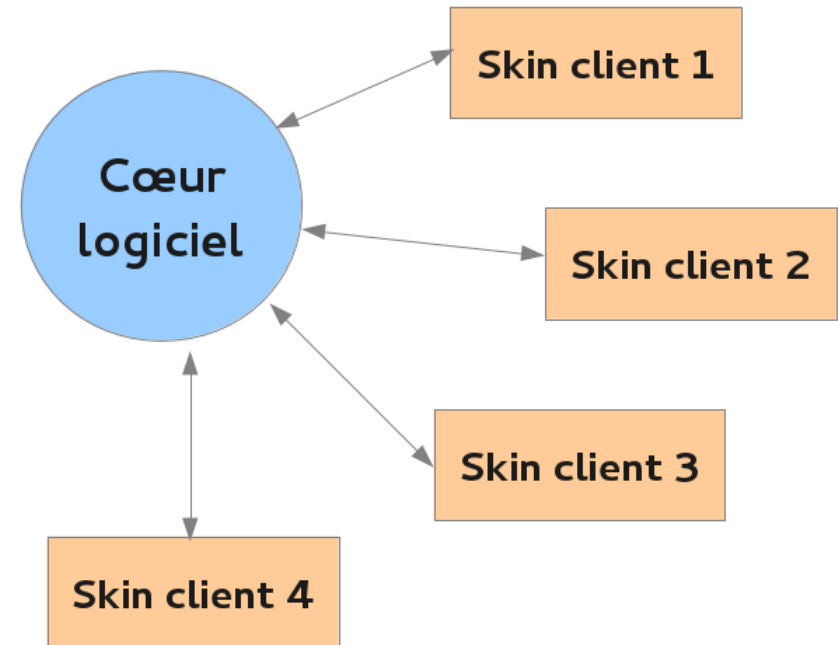


- Personnalisation rapide d'une IHM avec des animations pour un nouveau client.
→ Thème différent pour chaque compagnie aérienne
- Rajout de nouvelles fonctionnalités de manière simple en fonction des demandes clients.
- Application ne devant pas être trop gourmande en ressources.

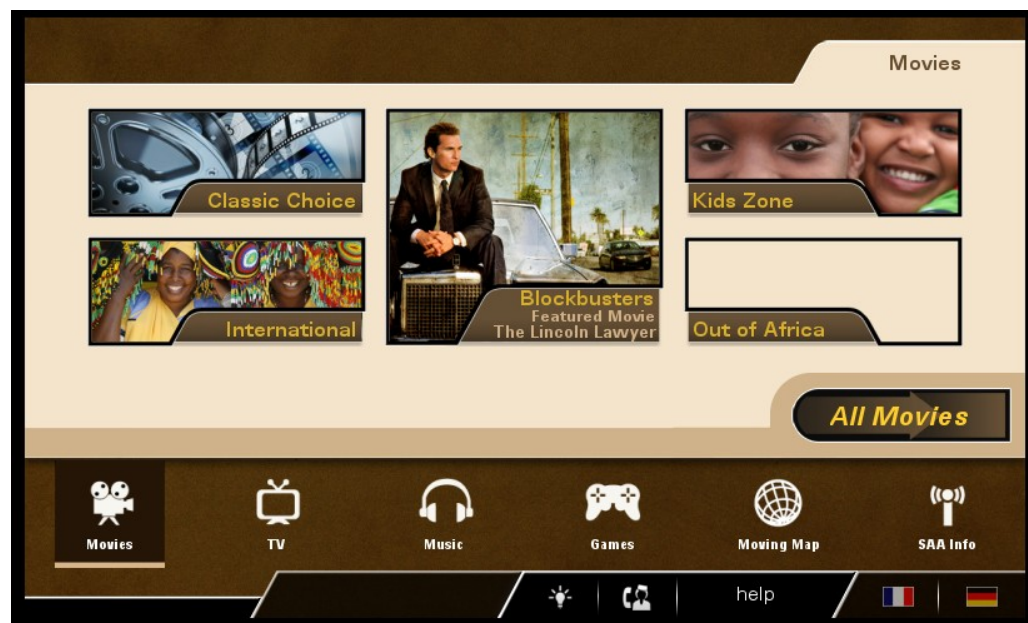
- Performances très bonnes
 - Rapidité d'exécution et gestion des ressources
- Capacité à fonctionner sur tous type de matériels
 - 200MHz et 16MB RAM suffisent pour faire tourner les EFL
 - Plusieurs plate-formes supportées : x86, x86-64, ARM, MIPS, ...
- Plusieurs moteurs de rendu possibles : framebuffer, X11, openGL, directfb, SDL, ...
- Séparation entre la partie graphique (le thème) et le cœur de l'application

Architecture du logiciel

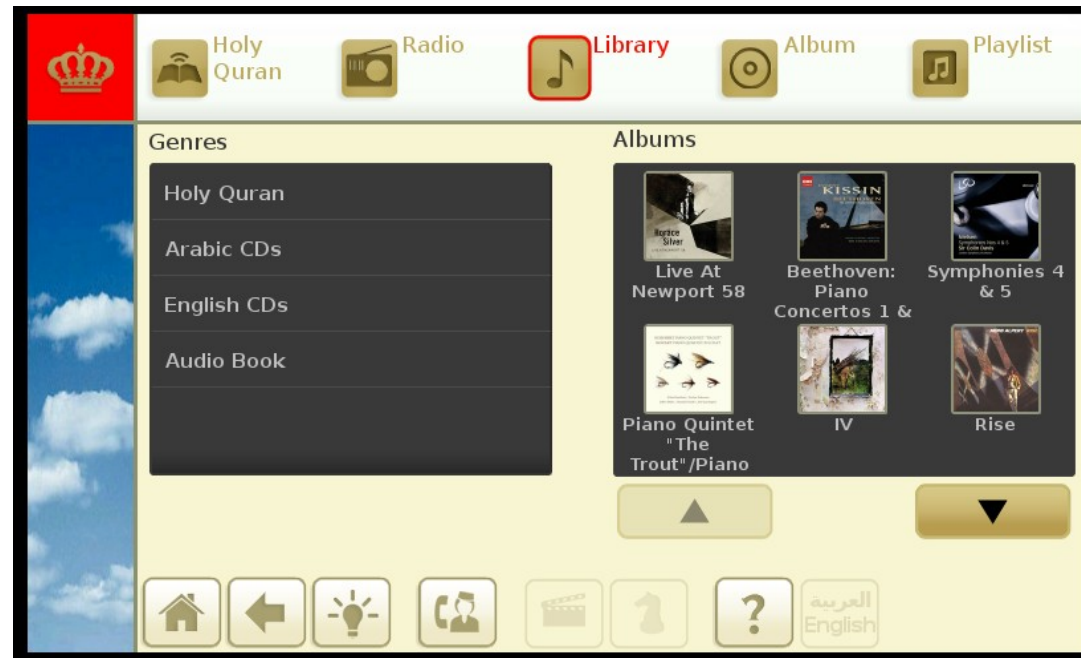
- Programme principal responsable de la logique
- Plusieurs skins gérant l'aspect graphique
- Communication par signaux et messages entre le cœur et les skins
- Chaque skin est un binaire indépendant chargé dynamiquement par le coeur



Exemple 1 : Menu principal



Exemple 2 : Menu audio



Exemple 3 : Player Audio

