



PRESENTATION PROJET LEVIER F1

UV : LO52

Guillemaille Timothée - Montange Aimeric

PLAN

- Présentation du projet
- Cahier des charges
- Architecture
- Algorithme de génération des équipes
- Démonstration
- Organisation
- Amélioration possibles

LEVIER F1

- Application Android
- Langage : Java
- But : Simulation d'une course par équipe
- Cahier des charges défini

CAHIER DES CHARGES

Niveau des participants

Equipe de 3 personnes

Simulation de
la course

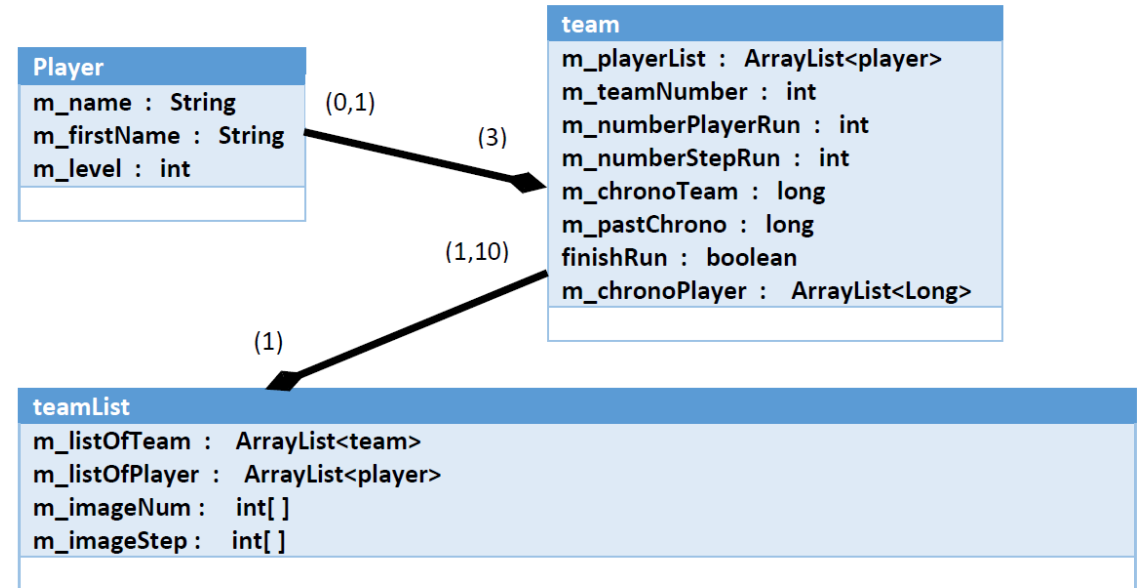
Ordre de passage
dans équipe

Ordre des étapes
de course

Gestion des
résultats

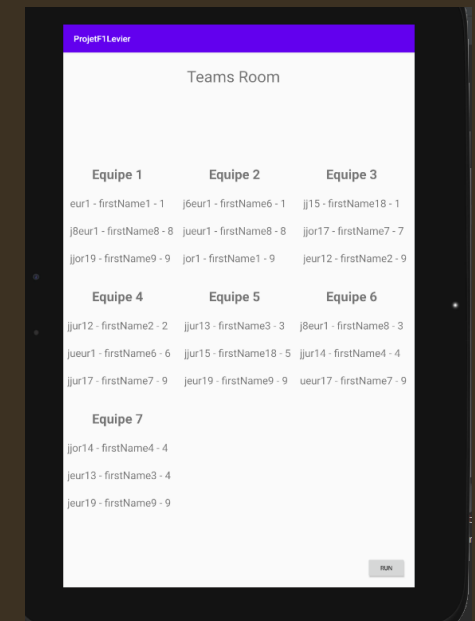
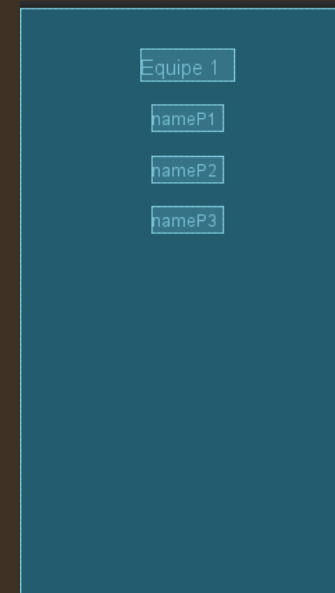
ARCHITECTURE

- 3 structures de données
- Regroupe toutes les informations
- Plusieurs activités :
 - Menu
 - Création Player
 - Création/Ordre Team
 - Course
 - Résultat



POINTS TECHNIQUES

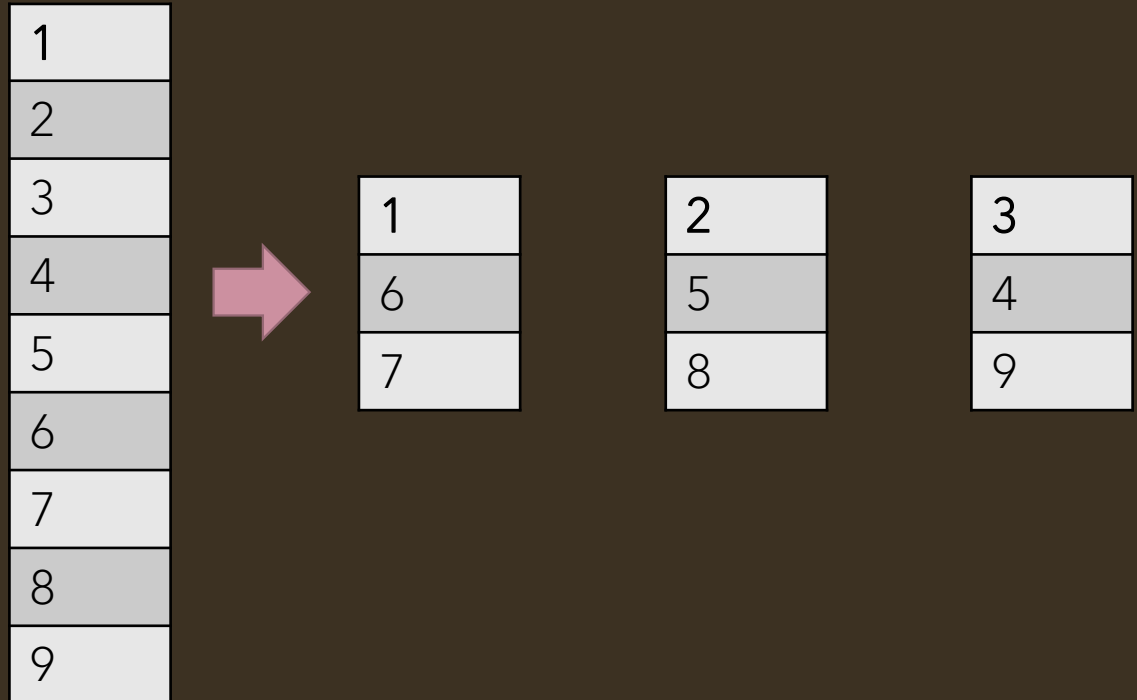
- Envoie des données entre activités
- (Intent.putExtra() , Intent.getSerializableExtra)
- Gestion dynamique des affichages
- (Adapter)



ALGORITHME DE CRÉATION D'ÉQUIPE

Méthode Exhaustive : trop longue mais efficace

Modèle du serpent :
plus rapide mais un petit peu moins
efficace



FONCTION DE L'APPLICATION

- Ajout d'un Player
- Génération des équipes
- Gestion de l'ordre de passage
- Création d'une course/chrono
- Lancement de la course
- Simulation des étapes de course de chaque équipe
- Affichage/création des résultats

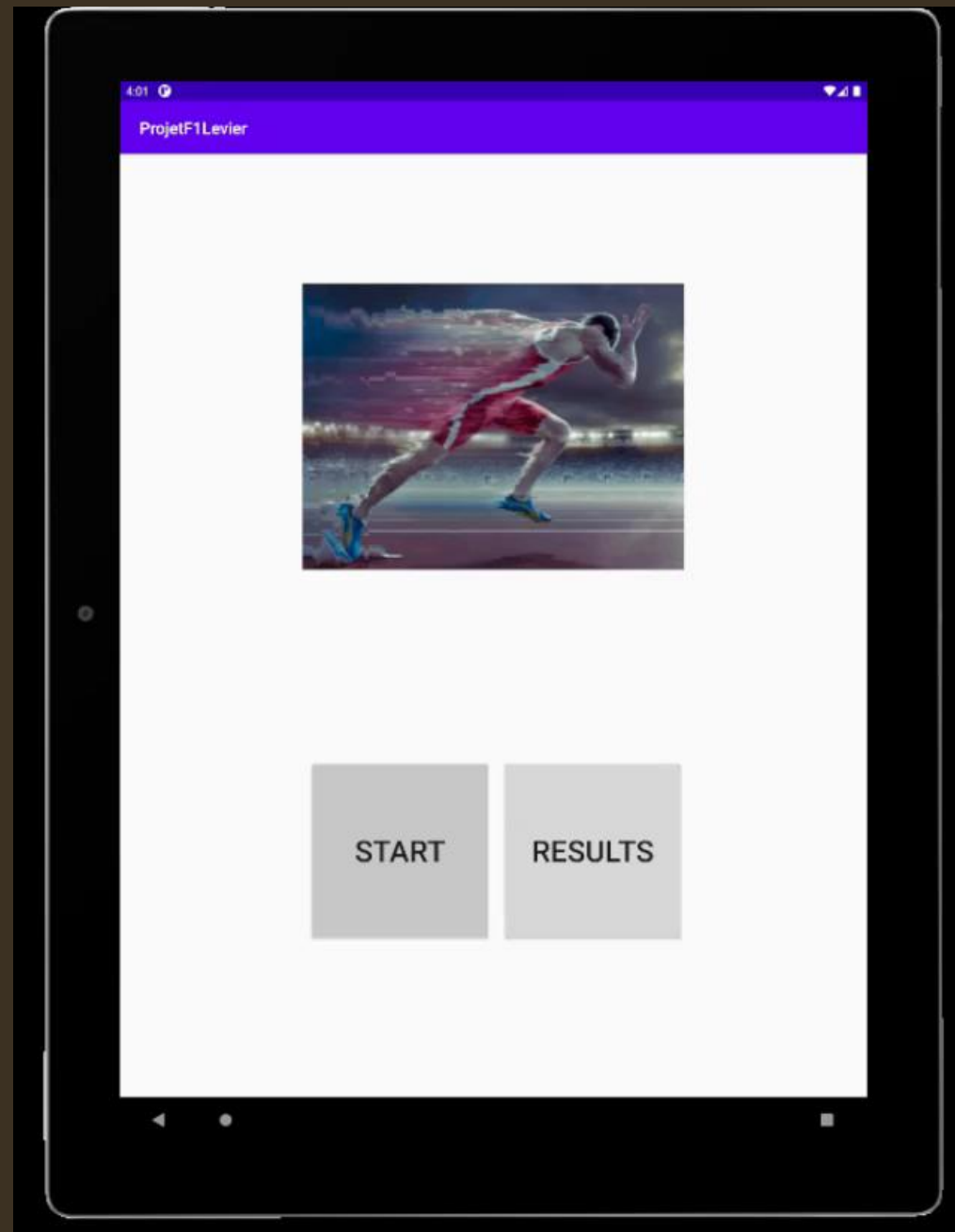
GESTION DES RÉSULTATS

- Deux types : Team, Player
- Huit choix
- Récupération dans les classes (nom/prénom, temps)
- Trie par temps
- Envoie pour l'affichage

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
  <string-array name="entityValues">
    <item>Team</item>
    <item>Player</item>
  </string-array>

  <string-array name="stepValues">
    <item>All Course</item>
    <item>Sprint 1</item>
    <item>Obstacle 1</item>
    <item>Ravitaillement</item>
    <item>Sprint 2</item>
    <item>Obstacle 2</item>
    <item>Tour 1 (S1 + O1)</item>
    <item>Tour 2 (S2 + O2)</item>
  </string-array>
</resources>
```

DEMONSTRATION



ORGANISATION DE L'ÉQUIPE

- 2 membres
- Réflexion sur le choix des structures de données
- Répartition des tâches à effectuer
- Regroupement des travaux
- Utilisation de GitHub/AndroidStudio



PLANNING

- Deadline pour les mises en commun et les réflexions
- Rdv chaque semaine pour faire le point
- Deadline :
 - *Début-Décembre : Structure des bases de données*
 - *Mi-Décembre : Interface fonctionnelle des créations d'équipes*
 - *Fin-Décembre : Interface Run complète*
 - *Début-Janvier : Résultats et statistiques*



AMÉLIORATIONS/ÉVOLUTIONS

- Meilleure simulation de la course (image, barre de chargement)
- IHM plus facile (drag and drop)
- Historique à partir d'un nom/prénom
- Affichage plus optimisé des résultats

LEVIER F1

- Première application Android
- Découverte d'Android Studio
- Perfectionnement sur GitHub
- Application des connaissances d'IHM (GL40)

MERCI POUR VOTRE ATTENTION