

Informatique Mobile : Fiche 3

Comme tout bon étudiant irresponsable, vous considérez que le plus important dans une soirée est la quantité d'alcool que vous avez réussi à ingérer. En effet, plus cette quantité est importante, plus vous pourrez vous en vanter. Ceci attirera le respect de vos congénères, en plus d'attirer l'attention de partenaires sexuels éventuels.

Malheureusement une fois trop intoxiqué, vous avez tendance à avoir des trous de mémoire et ne pouvez plus compter d'une manière fiable cette quantité. Nous allons donc développer un logiciel pour vous résoudre ce problème : le logiciel Compteur de pintes.

1. Créez un nouveau projet. L'interface utilisateur de ce projet sera composée d'un gros bouton « +1 », d'un compteur et d'une zone d'affichage de texte.
2. A chaque bière ingurgitée, l'utilisateur clique sur le bouton et le compteur est incrémenté de 1.
3. La zone d'affichage de texte donnera en plus un commentaire en fonction de la quantité de bière ingurgitée :
 - 1 bière : « La soirée commence »
 - 5 bières : « Le rythme s'accélère »
 - 8 bières : « Vous devenez super courageux, plus rien ne vous fait peur »
 - 10 bières : « Vous êtes super séduisant »
 - 12 bières : « Vous êtes maintenant invulnérable »
 - 15 bières : « Vous êtes maintenant invisible »
 - 18 bières : « ¾ du casier... »
 - 24 bières : « Yeah un casier ! »
 - 30 bières : « Pour rappel, les urgences c'est le numéro 100 »
 - 50 bières : « I can see dead people »
4. Le menu contextuel contiendra une option pour quitter la partie.
5. Si vous battez votre highscore de consommation actuel, ce dernier est mis à jour et la zone d'affichage de texte affiche en plus de son message en cours : « Nouveau highscore ! »

BONUS

1. Animez les changements de texte. Ces liens pourraient vous être utiles :
 - <https://developer.android.com/reference/android/widget/TextSwitcher.html>
 - <http://stackoverflow.com/questions/7573870/animation-when-changing-textview>
2. Améliorez l'application, comme bon vous semble !