

Preuves compétences

Ce fichier markdown réunit les preuves des compétences attendus pour le projet d'android

Pour rappel, ce projet à été réalisé individuellement et non en binôme

DOCUMENTATION

- Je sais décrire le contexte de mon application, pour que n'importe qui soit capable de comprendre à quoi elle sert.
- Je sais concevoir et décrire un diagramme de cas d'utilisation pour mettre en avant les différentes fonctionnalités de mon application.
- Je sais concevoir un diagramme UML de qualité représentant mon application.
- Je sais décrire mon diagramme UML en mettant en valeur et en justifiant les éléments essentiels.

Voir dossier documentation

CODE

- Je sais utiliser les Intent pour faire communiquer deux activités.

```
Intent intent = new Intent(this, FenetreDeJeu.class);
intent.putExtra("joueur_pseudo", joueur.getPseudo());
```

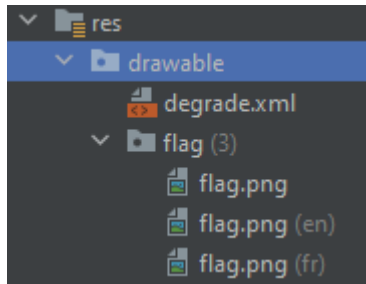
- Je sais développer en utilisant le SDK le plus bas possible.

```
defaultConfig {
    applicationId "app.android_jumper_app"
    minSdk 16
    versionCode 1
    versionName "1.0"
}
```

L'application a été développée avec le SDK le plus faible disponible, c'est à dire l'API 16 pour toucher 100% de la population.

- Je sais distinguer mes ressources en utilisant les qualifier

Des qualifier ont été utilisés pour distinguer le pays d'où est lancé le jeu :



- Je sais faire des vues xml en utilisant layouts et composants adéquats

Voir fenetreDeJeu.xml et FenetrePrincipale.xml

- Je sais coder proprement mes activités, en m'assurant qu'elles ne font que relayer les événements Je sais coder une application en ayant un véritable métier

C'est le cas

- Je sais parfaitement séparer vue et modèle

Vue et modèle ont été bien séparés

- Je maîtrise le cycle de vie de mon application

La boucle de jeu permet le maintien du cycle de vie de l'application

- Je sais utiliser le findViewById à bon escient

L'appel du findViewById est réalisé une seule et unique fois dès le lancement de l'application

- Je sais gérer les permissions dynamiques de mon application

Aucune permission dynamique n'est requise pour l'application car Jumper ne récupère aucune donnée utilisateurs et n'envoie aucune donnée. Jumper n'a donc besoin d'aucune permission pour s'installer.

- Je sais gérer la persistance légère de mon application

La persistance légère de l'application permet de garder en mémoire le pseudo de l'utilisateur d'une fenêtre à une autre

- Je sais gérer la persistance profonde de mon application

Le pseudo de l'utilisateur est enregistré et récupéré à chaque lancement de jeu grâce à la persistance profonde

- Je sais afficher une collection de données

Aucune collection de donnée n'est utilisée pour le jeu

- Je sais coder mon propre adaptateur
- Je maîtrise l'usage des fragments

Le jeu n'est pas doté de fragments car il ne possède qu'une et une seule fenêtre de jeu.

- Je maîtrise l'utilisation de Git

Git a été utilisé tout au long du projet. Même si le projet a été réalisé individuellement, l'utilisation de Git a été un énorme gain de temps.



APPLICATION

- Je sais développer une application sans utiliser de librairies externes.

Aucune librairie externe n'a été utilisée

- Je sais développer une application publiable sur le store.

L'application est encore en cours d'examen pour la publication sur le PlayStore

Application	l'application	État de l'application	État de la mise à jour	Dernière mise à jour
 MarioJumper app.android_jumper_app	0	Brouillon	 En cours d'examen	24 mars 2022

- Je sais développer un jeu intégrant une boucle de jeu threadée observable.

Jumper intègre bel et bien une boucle de jeu threadée

- Je sais développer un jeu graphique sans utiliser de SurfaceView.

Aucune SurfaceView n'a été utilisé !