

14 Janvier 2016

Auteurs : Vulliemin Kevin

Wassim Ajjali

Professeur : Rizzotti Aïcha

Android : Othello

Rapport et documentation

Table des matières

[1 Introduction 2](#_Toc440548753)

[1.1 Objectifs 3](#_Toc440548754)

[1.1.1 Othello 3](#_Toc440548755)

[1.1.2 Android 3](#_Toc440548756)

[1.2 Répartitions des tâches 3](#_Toc440548757)

[1.3 Planning 3](#_Toc440548758)

[2 Application 3](#_Toc440548759)

[2.1 Modes de jeu 3](#_Toc440548760)

[2.1.1 Local 3](#_Toc440548761)

[2.1.2 IA 3](#_Toc440548762)

[2.1.3 Réseau 3](#_Toc440548763)

[2.2 Instructions de jeu 3](#_Toc440548764)

[3 Spécifications techniques 3](#_Toc440548765)

[3.1 Architecture Android 3](#_Toc440548766)

[3.1.1 Vues et navigation 3](#_Toc440548767)

[3.1.2 Boites des dialogues 3](#_Toc440548768)

[3.2 Domaine métier 3](#_Toc440548769)

[3.2.1 Jeu 3](#_Toc440548770)

[3.2.2 Plateau 3](#_Toc440548771)

[4 Conclusion 3](#_Toc440548772)

[4.1 Objectifs atteints 3](#_Toc440548773)

[4.1.1 Othello 3](#_Toc440548774)

[4.1.2 Android 3](#_Toc440548775)

[4.2 Liste des beugs 3](#_Toc440548776)

[4.3 Améliorations 3](#_Toc440548777)

# Introduction

Dans le cadre du cours de développement mobile, nous avons décidé de créer une application de jeu de plateau permettant à un ou deux joueurs de s’affronter dans un jeu appelé « Othello ».

## Objectifs

* Jouer en local contre un humain avec la possibilité de :
  + Inscrire les noms
  + Choisir qui joue en premier
  + Sauvegarder une partie
  + Charger partie
* Jouer en locale contre une IA avec la possibilité de :
  + Choisir le niveau de l’IA
  + Choisir qui joue en premier
* Jouer en réseau  avec la possibilité de :
  + Voir les autres appareils disponibles
  + Lancer une partie avec un joueur
* Voir les instructions de jeu pour « Othello »

### Othello

Le premier but est d’avoir un affichage graphique du plateau «Othello» avec les fonctionnalités suivantes :

* Joueur seul contre une intelligence artificielle
* Joueur en locale contre un humain
* Jouer en réseau
* Visualisation du score
* Blocage des coups impossibles

### Android

En ce qui concerne l’initiation au développement mobile

* Utilisation des vues, dialogues natifs
* Utilisation des capteurs
* Utilisation du WIFI
* Utilisation du système de fichier

## Répartitions des tâches

## Planning

# Application

## Modes de jeu

### Local

### IA

### Réseau

## Instructions de jeu

# Implémentation

## Architecture Android

### Vues et navigation

### Boites des dialogues

## Domaine métier

### Jeu

### Plateau

# Conclusion

## Objectifs atteints

### Othello

### Android

## Liste des beugs

## Améliorations