



COMPÉTITION MOBILE

NOMBRE DE PARTICIPANTS

2

NOMBRE DE POSTES

LIBRE

VALEUR TOTALE

5%

DURÉE TOTALE

3 HEURES

L'HISTOIRE

À l'ère pré-Alpha, **Snapchat** était l'une des plus grandes compagnies de communication au monde. Fonctionnant entièrement sur mobile, elle a survécu au désastre en tant que dernier service de messagerie existant, un équivalent moderne du *Pony Express*. Le service a fait sa place au sein de l'Empire comme **principale infrastructure de communication**, dont ils n'ont toutefois jamais réussi à prendre le contrôle. L'entreprise peut analyser tous les messages et pourrait même surveiller *intégralement* tout ce qui se passe à l'intérieur du Dôme.

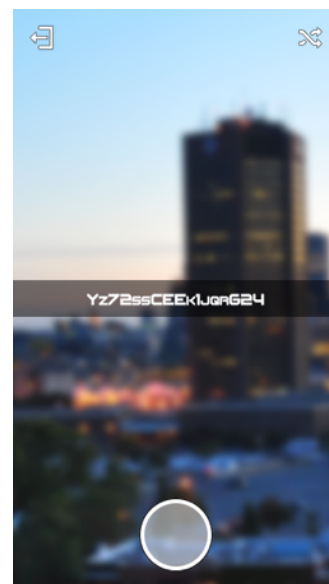
Pour le peuple de l'Empire, la **confidentialité** commence à devenir une inquiétude. Ils désirent leur propre **canal privé**, afin de pouvoir communiquer ensemble sans surveillance externe.

Votre faction a été donc convoquée par l'Empire pour construire le **prototype d'un nouveau service de communication**. Vous devez les impressionner, car la meilleure équipe sera invitée dans le Dôme pour compléter le projet. *Par contre, ils ne vous laissent pas beaucoup de temps.*

Dans la Rébellion, une vieille faction a déjà construit un clone de *Snapchat*, appelé **Rebel Chat**. Plutôt rudimentaire, il permettait seulement d'envoyer des messages aléatoires à un serveur local. Vous avez toutefois accès à l'intégralité du code source, donc vous pouvez vous en servir comme base pour **construire quelque chose de génial**.



Écran d'accueil de **Rebel Chat**



Écran de messages de **Rebel Chat**

LE DÉFI

Construire un clone de **Snapchat**, avec une différence clé : au lieu de partager des *photos* et *vidéos* capturés à l'aide de la caméra, partagez seulement du *texte* et des *dessins*. (Parce que, en réalité, qui veut partager des images du monde tel qu'il est maintenant?)

POINT DE DÉPART

Le code source de **Rebel Chat** est disponible ici :

<https://www.github.com/mirego/csgames16-competition>

Le répertoire contient les versions *iOS* et *Android*, vous avez donc le choix d'utiliser la plateforme que vous désirez.

Le serveur web a été construit en Node.js afin qu'il soit facile de le modifier. Les données sont persistées à l'aide d'un stockage intégré, donc le projet ne requiert pas de système de base de données.

Chaque projet possède sa propre documentation dans son fichier **README**, incluant toutes les instructions de configuration. Commencez d'abord par cloner l'ensemble du répertoire Github, puis suivez les directives pour compiler et démarrer l'une des applications mobiles ainsi que le serveur web.



OBJECTIFS

On ne vous demande pas de créer un clone complet de **Snapchat** en 3 heures, on n'est pas des fous. Cependant, nous voulons vous laisser l'opportunité de choisir *qu'est-ce* que vous allez implémenter et *comment* vous vous y prendrez.

Vous n'avez **pas** à atteindre tous les objectifs, ni toutes les fonctionnalités listées; concentrez-vous sur *ce qui vous inspire le plus*, en fonction de vos intérêts et aptitudes.

OBJECTIF #0 : FAITES UNE APP COOL!

Selon nous, un objectif important pour votre équipe serait de nous impressionner. Lorsque vous remettrez votre travail, laissez-nous savoir qu'est-ce qui le rend cool – qu'il s'agisse d'une belle transition, d'une façon innovante de partager des messages, ou du code bien conçu.

OBJECTIF #1 : PARTAGER DU CONTENU

Snapchat n'aurait jamais percé si leurs utilisateurs ne pouvaient pas échanger entre eux. Nous vous avons fourni une application mobile de base et un serveur web qui permettent une communication simple. Ajoutez-y ces fonctionnalités :

- Permettre des **échanges** de texte entre les utilisateurs
- Permettre des **échanges** d'images entre les utilisateurs
- Permettre à l'expéditeur de **choisir les destinataires** de son message, puis de recevoir des messages en retour
- Permettre aux messages d'être **privés**, et donc partagés seulement entre l'expéditeur et des destinataires sélectionnés
- Permettre aux utilisateurs de **s'inscrire** et de se *connecter* dans l'application

Tel qu'expliqué, vous n'avez pas à faire tout ça – choisissez ce qui vous intéresse le plus.

OBJECTIF #2 : CONSTRUIRE DES MESSAGES

Échanger du contenu, c'est amusant, mais nous pouvons rendre le tout plus personnel en permettant aux utilisateurs de personnaliser leurs messages :

- Permettre de **dessiner** sur l'écran (avec plusieurs couleurs / types de traits)
- Permettre d'**effacer** des parties du dessin
- Permettre de modifier le **bloc de texte** (déplacer le *label*, changer son apparence, choisir une autre police d'écriture)
- Permettre de changer l'**image de fond**

Encore ici, c'est seulement de l'inspiration – implémentez ce qui vous semble le mieux!

SOUSSION

Gardez 5 minutes à la fin de la compétition pour préparer votre soumission du projet.

Ouvrez le fichier **SOLUTION.md** dans le répertoire du projet, puis remplacez le texte entouré de soulignés. Cela nous permettra de voir ce que vous *planifiez* faire et ce que vous avez *réussi* à faire. Prenez le temps de bien expliquer chaque détail de votre solution – nous ne voudrions pas en manquer des bouts.

Ensuite, supprimez les dossiers suivants du répertoire du projet :

- ✓ **android/build**
- ✓ **ios/Pods**
- ✓ **server/node_modules**

Cela permettra de réduire la taille du projet et évitera de congestionner le serveur.

Une fois votre solution bien décrite et votre projet nettoyé, archivez le dossier dans un fichier zip, puis soumettez-le à l'aide du système de remise fourni par l'organisation.

POINTAGE

Nous allons évaluer votre travail en fonction de **comment vous avez fait** chacune des fonctionnalités, et non le **nombre de fonctionnalités** que vous avez essayé d'implémenter. Il est mieux de faire *une seule chose très bien* que de faire *plusieurs choses incomplètes*.

Vos solutions seront notées à l'aide de la grille suivante :

Critère	Points
Solution <ul style="list-style-type: none">- Résolution générale du problème- Originalité de la solution- Qualité de l'intégration (apparence et utilisation)- Respect du thème	/ 50
Implémentation <ul style="list-style-type: none">- Qualité générale du code- Bonne utilisation des <i>patterns</i> de programmation- Bonne utilisation des librairies et ressources externes- Respect des standards de la plateforme	/ 30
Qualité <ul style="list-style-type: none">- Respect de la structure du projet- Respect de la syntaxe du langage	/ 10
Soumission <ul style="list-style-type: none">- Description de la solution fournie et bien documentée- Archive du projet nettoyée et facile à utiliser	/ 10
Total	/ 100

« ONE MORE THING »

Concentrez-vous sur vos forces et impressionnez-nous.