

# Le tournoi de tennis

Équipe:

## TP1: Le client Android

Élément	Points	Maximum
<i>Suivi de matchs</i>		4
Liste des matchs disponibles	1	
Choisir n'importe quel match	1	
Mise à jour aux minutes	1	
Mise-à-jour sur demande (manual update)	1	
<i>Informations</i>		4
Description statique du match : nom des joueurs	1	
Description dynamique du match : chronomètre et pointage	1	
Description dynamique du match : contestations restantes	1	
Affichage intuitif pour un pointage de tennis	1	
<i>Événements</i>		3
Événements pour les manches terminées	1	
Événements pour les contestations avec le résultats	1	
Les notifications sont faites même si l'activité/application n'est pas en avant-plan	1	
<i>Paris</i>		3
Choisir un match	1	
Faire un pari	1	
Informers les parieurs de leur gain à la fin du match	1	
<i>Implémentation du client Android</i>		8
Sérialisation et envoi des requêtes	1	
Activités et fragments	1	
Gestion du cycle de vie des activités (ressources, thread, état)	1	
Services (par exemple pour la réception des évènements)	1	
Gestion du cycle de vie des services (ressources, thread, état)	1	
Mode horizontal / mode vertical	1	
Toast / notifications	1	
Utilisation de threads et / ou de AsyncTask	1	
<i>Autres éléments remarquables (bonus)</i>		2

<b>Total</b>	<b>0</b>	<b>22</b>
--------------	----------	-----------

## TP2: Le client Ajax

Élément	Points	Maximum
<i>Suivi de matchs</i>		4
Liste des matchs disponibles		1
Choisir n'importe quel match		1
Mise-à-jour aux minutes		1
Mise-à-jour sur demande (manual update)		1
<i>Informations affichées</i>		4
Description statique du match: nom des joueurs		1
Description dynamique du match: chronomètre et pointage		1
Description dynamique du match: contestations restantes		1
Affichage intuitif pour un pointage de tennis		1
<i>Événements</i>		4
Événements pour les manches terminées		1
Événements pour les contestations		1
Événements sont envoyés au client via une méthode push (websocket, SSE)		1
Notifications des événements sont faites en utilisant la Notifications API		1
<i>Paris</i>		3
Faire un pari sur un match		1
Informer les parieurs de leur gain immédiatement s'ils sont connectés à la fin du match		1
Informer les parieurs de leur gain lorsqu'ils se reconnectent s'il n'ont pas déjà reçu la notification		1
<i>Implémentation</i>		5
Sérialisation et envoi des requêtes		1
Utilisation du DOM pour modifier la page		1
Utilisation de XMLHttpRequest ou l'équivalent pour les requêtes (fetch)		1
Réception, désérialisation et utilisation des réponses		1
Utilisation des états des requêtes (success, failed, pending)		1
<i>Accessibilité</i>		7
Navigation uniquement avec le clavier		1
Horaire des matchs en mode hors ligne		1
Sélectionner un match en mode hors-ligne		1
Informations sur un match en mode hors-ligne		1
Utilisation d'un service worker		1

Justification du mode de stockage choisi	1
Fonctionnel dans Edge, Firefox et Chrome	1
<i>Autres éléments remarquables (bonus)</i>	2

<b>Total</b>	<b>0</b>	<b>27</b>
--------------	----------	-----------