Le jeu se joue en Paysage.

Esteban s’occupe de la gestuel swipe pour accéder au classement, ainsi que de l’enregistrement d’une capture d’écran à la fin de la partie pour enregistrer son score. (Intégration des fonctionnalités du framework android).

Alexandre et Guillaume s’occupent du jeu avec le barbecue et de faire un objet score à sortir pour pouvoir enregistrer le meilleur score sur Firestore + faire un classement local de ses propres scores + DAO des données en local (avec localstorage).

Quand le joueur a fini la partie, 2 solutions possible :

-Changement de page pour afficher le score obtenu, afficher si le score est un nouveau record, afficher le classement local.

-Afficher directement sur la page de jeu le score obtenu et un bouton quitter, puis sur le menu afficher en swipe à gauche le classement général avec les meilleurs scores de chaque personne et à droite le classement local.

Simon s’occupe de la page classement (classement de tout le monde avec le meilleur score de chaque personne) et de la base sur Firestore ainsi que le DAO de gestion des données du cloud

et fond défilant derrière le menu.

Page de Menu :

-bouton Jouer pour lancer la partie

- swipe de gauche à droite pour accéder au classement sur Firestore

- fond défilant d’une réunion de famille autour d’un barbecue

- Possibilité : swipe de droite à gauche pour accéder au classement local de tous les résultats obtenus

Page de jeu :

Page de classement local :

Page de classement Firestore :