

Doghri Farah (203)
Barthelme Justine (203)
Servain Lucas (203)



Sommaire

| | |
|---|----|
| I-Presentation du projet | 3 |
| A-Presentation de l'application..... | 3 |
| B-Objectif du projet..... | 3 |
| II-Composant/Architecture..... | 4 |
| III-Aperçues graphiques de l'applications | 5 |
| IV-Bilan | 11 |

I-Présentation du projet

A-Présentation de l'application

Notre application est à destination de campeurs souhaitant connaître quelques astuces, seulement l'application semble truffée d'énigmes que l'utilisateur devra résoudre afin de trouver un moyen de s'enfuir de celle-ci !

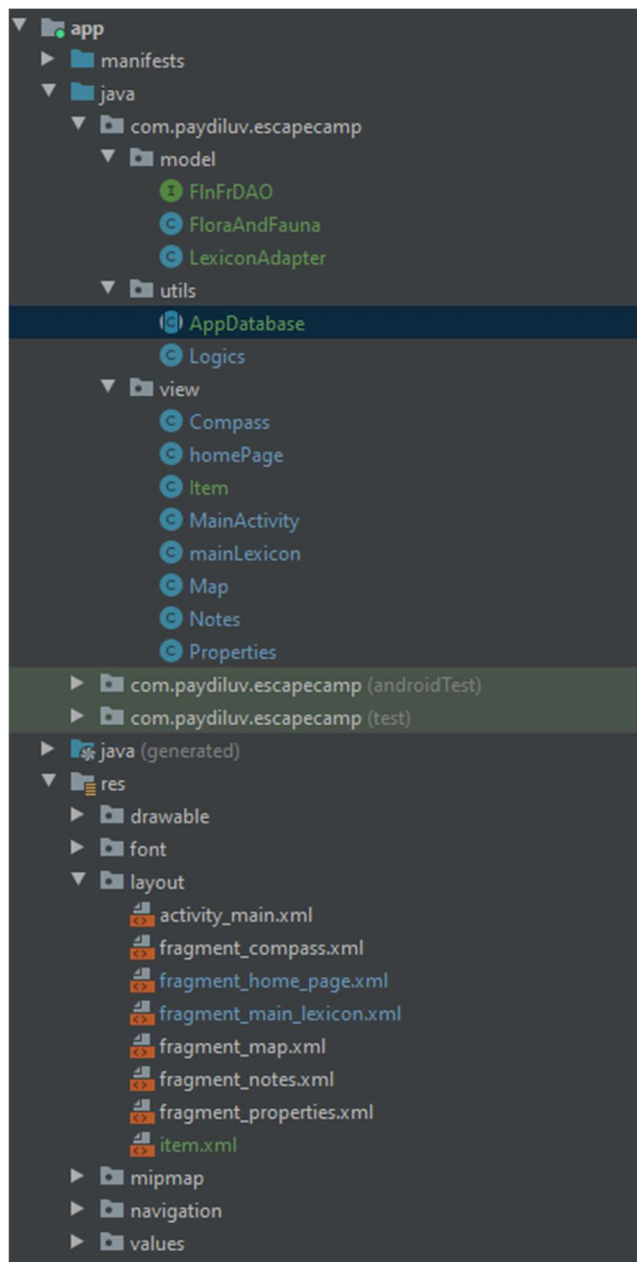
B-Objectif du projet

L'objectif de ce projet est d'apprendre à se servir d'Android Studio afin de réaliser une application mobile répondant à plusieurs critères tels qu'une IHM, une connexion à une base de données, et un ou des appels à une API.

II-Composant/Architecture

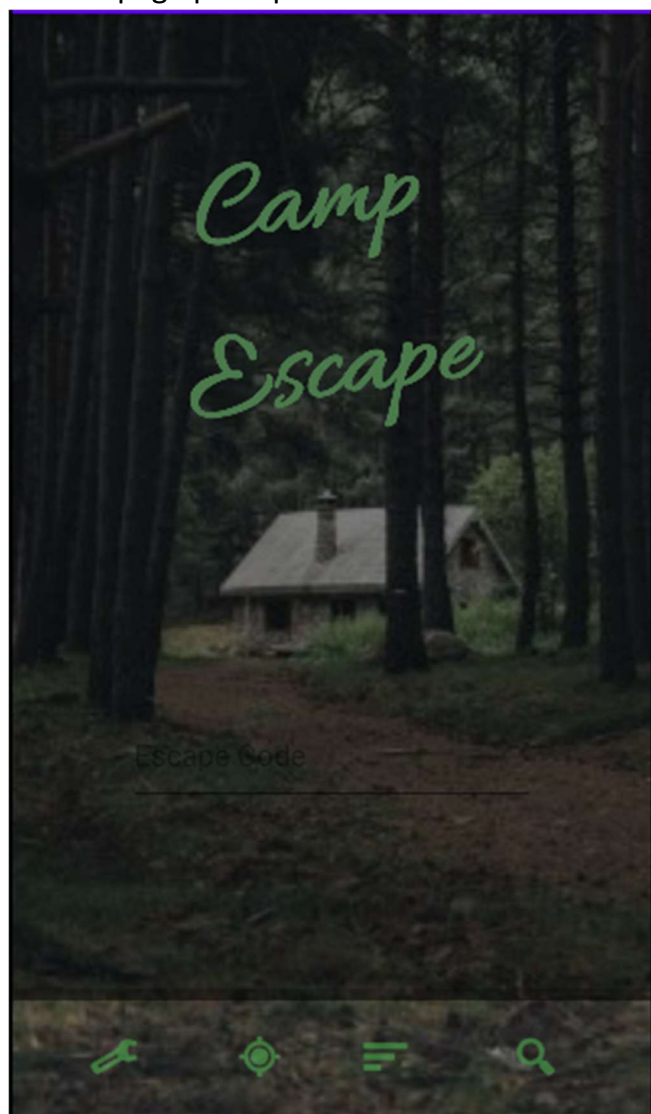
Notre application est composée de 6 fichiers de fragments sur 1 activité et donc 6 contrôleurs pour les fragments. Ensuite, nous avons la BD qui prend un volume conséquent.

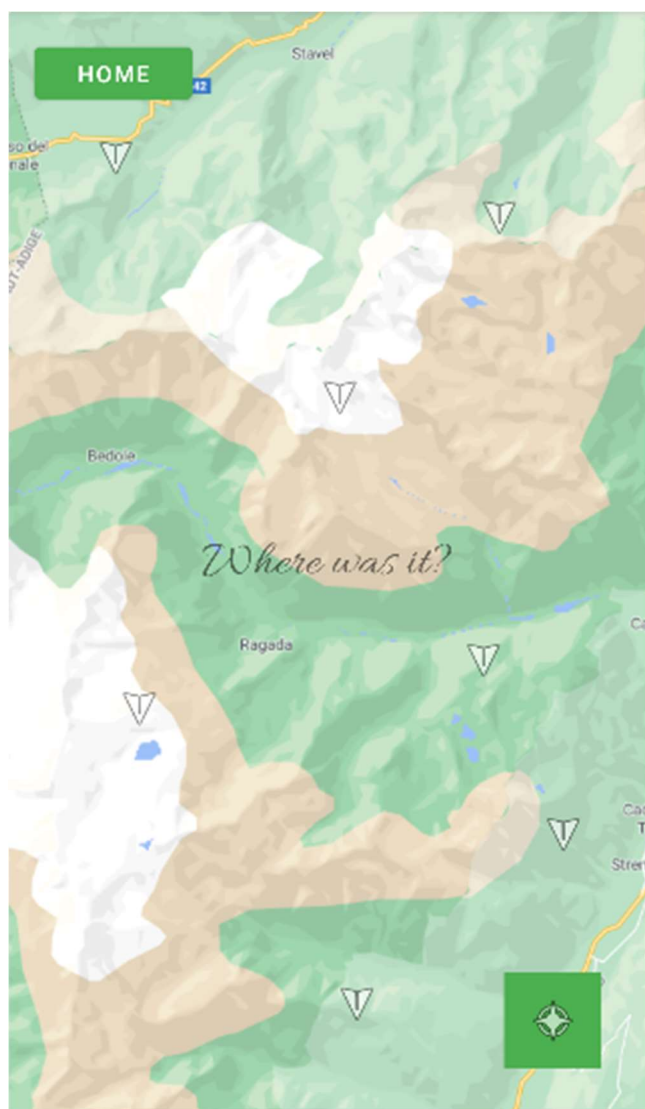
Voici l'architecture :



III-Aperçues graphiques de l'applications

Voici la page principale où se situe le verrou final.





Au-dessus se trouve une énigme où nous sommes perdus sur une carte !

*Hmm, it seems like this
compass is broken...*



L'indication pour la carte se trouve sûrement ici...

HOME

Regarder les etoiles



Petit dejeuner au aurores



Profiter du soleil a l'ouest



Dejeuner



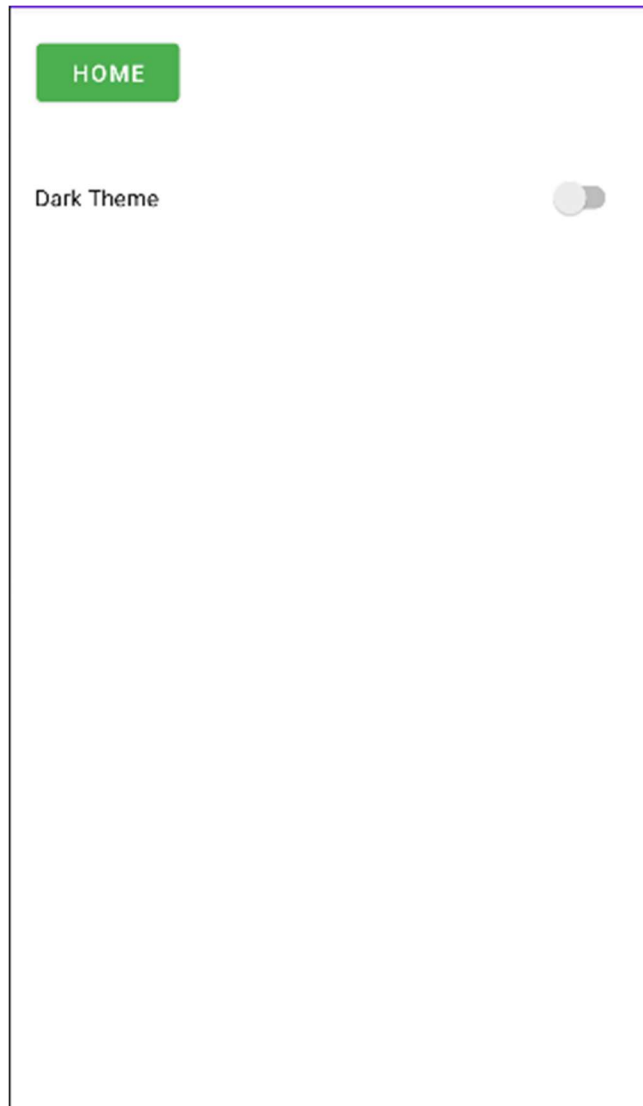
Ceuillette de fruits la rosee les a rendu
propres



Diner



Ici une autre énigme, qui malheureusement a un problème lors de sa résolution.



La clef a toutes ces énigmes serait-elle cachée derrière ces paramètres ?

HOME

Loup

Canis Lupus

Danquer!

Cerf

Cervus Elaphus

Pas de danquer

Amanite Tue Mouche

Amanita Muscaria

Danquer!

Trompettes de la mort

Craterellus cornucopioides

Pas de danquer

Et ici des données dynamiques a propos de la faune et de la flore locale !

IV-Bilan

La majorité des features fonctionnent, que ce soit la BD, la carte ou la simple navigation. Cependant, une des énigmes a sa logique implémentée, mais la pression des interrupteurs fait crash l'application.

Il fut difficile au début de prendre Android studio en main notamment, car la plupart des éléments de notre application n'avaient été vu en cours faute de temps et des options que nous avons apportés à notre application. Dès que l'on veut coder quelques choses un tant soit peu pousse on se retrouver à lire des vingtaines de pages de documentation car un X fait référence a 12 Y et ceux-ci pointes vers 15 autres Z, menant la recherche d'information ardue.

Nous pouvons toujours améliorer notre application et mettre en place un système de storyline, et rajouter des énigmes. Celles-ci nécessitant une connaissance profonde des classes Android, nous fûmes limite, mais souhaiterions ajouter de ces éléments tels qu'un pixel art à compléter ou des jeux d'objets cachés.