

Nom et Prénom : _____	Groupe : _____	Date
Nom et Prénom : _____	Groupe : _____	

Interface Principale (Noyau du jeu) : partie capitale du projet	60	Note	NoteMax
Installation de l'environnement Android Studio			2
Navigation et repérage des fichiers et des ressources dans l'arborescence du projet			2
Disposition de l'interface : utilisation des layouts, mise des widgets graphique dans les layouts, style, positionnement			8
Utilisation correcte du widget ProgressBar			3
Utilisation correcte de la classe Timer et TimerTask pour gérer le temps de réflexion			4
Utilisation d'un Fichier pour stocker le dictionnaire et les classes java pour traiter la lecture			4
Génération aléatoire correcte des consonnes et voyelles			4
Test de validation du mot proposé par le joueur par rapport à la liste des lettres aléatoires			4
Recherche du mot proposé dans le dictionnaire			4
Affichage du résultat du jeu (Bravo ou Echec)			3
Utilisation d'un imageView émotionnelle suivant le résultat			4
Paramétrage de temps de réflexion			2
Paramétrage du nombre des lettres du jeu			2
Proposition des mots les plus longs par l'ordinateur			5
Affichage du Score pour la tentative du jeu actuelle			3
Actualisation de la moyenne des Scores pour les tentatives du jeu jouées			3
Génération de l'apk de l'application et possibilité d'installation sur device mobile			5

62

Les options avancées :	20		
MultiJoueur (Organisation des compétitions entre joueurs)			4
Stockage Permanent des scores			3
Affichage des scores des joueurs (filtrés, ou triés)			4
Base de données centralisée pour stocker les informations du jeu			5
Une interface pour inscrire ou authentifier un nouveau joueur et sélectionner un joueur adversaire			4

Total	80	/4	"=NoteProjet"
--------------	-----------	-----------	----------------------