

APPLICATION ANDROID

« SUDOKU »

SOMMAIRE

I. Caractéristiques obligatoires

II. Choix du sujet

III.Choix de l'application

IV. Wireframes

V. Modèle de données

I. Caractéristiques obligatoires :

Langage : Java.

Cible : Androïd.

Dispositifs : Smartphone.

Public : « Gamer » tout âge.

Sens d'utilisation de l'appareil : Horizontale OU verticale.

Connexion : Connecté (identification par nom d'utilisateur).

Prix : Free Too play.

Choix du sujet :

J'ai choisi le jeu du « Sudoku » car celui-ci semble plus simple que le « Tower Defense », qui demande beaucoup plus de critères à prendre en compte.

Mes connaissances ne sont pas assez poussées pour réaliser le projet Tower Defense dans le temps imparti .

De plus, il existe des tas de ressources sur le jeu Sudoku en JAVA sur internet,

La base étant sous forme de grille, il y a des similitudes avec le jeu « Morpion » que l'on avait tenté de réaliser, ce qui m'a inspiré.

Sudoku donne la possibilité de réponse à toutes les exigences demandées.

L'apparence du jeu étant géométrique (front end), cela rend la réalisation du wireframe et de la maquette, beaucoup plus facile.

Idem pour la partie back end, les données sont moins nombreuses et devraient nécessiter moins de codes.

III. Choix de l'application :

L'application « Sudoku » devrait répondre aux exigences demandées suivantes :

- _ 1 jeu en 2D.
- _ 1 niveau tutoriel.
- _ au moins 1 niveau de jeu.
- _ au moins 2 difficultés.
- _ 1 menu de sélection.
- _ un scoring en ligne entre joueurs.

Ainsi qu'à ceci :

1	Développer la partie front-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité	1	Maquetter une application
		2	Réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable
		3	Développer une interface utilisateur web dynamique
	Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité	5	Créer une base de données
		6	Développer les composants d'accès aux données
		7	Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile

Wireframes :

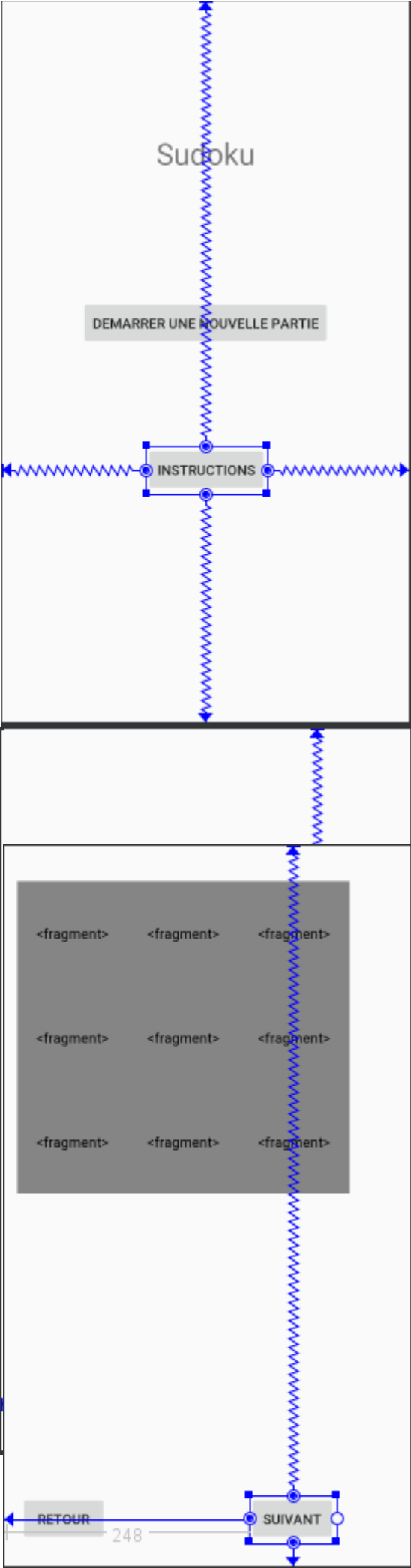
A wireframe of a login form. It consists of a light gray rectangular container with a dark blue border. Inside the container, there are four elements arranged vertically: a text input field labeled 'Pseudo', another text input field labeled 'E-Mail', a third text input field labeled 'Password', and a gray rectangular button labeled 'SE CONNECTER'.

Pseudo

E-Mail

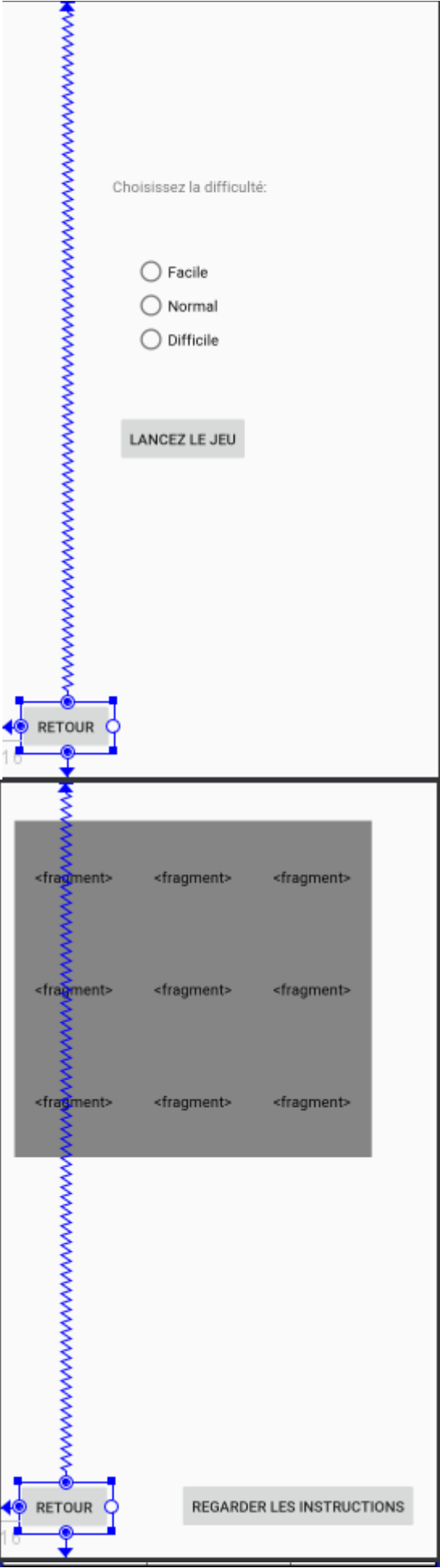
Password

SE CONNECTER



Item 0
Item 1
Item 2
Item 3
Item 4
Item 5
Item 6
Item 7
Item 8
Item 9

le pseudo-Score



MAQUETTE :

Modèle de données :