

Rapport Alpha

ERAUD Florentin GUERMEUR Nicolas

2024/02/26

Table des matières

1	Information minimum sur l'environnement et l'application	1
2	Rapport d'avancement	1
2.1	Page d'accueil	1
2.2	Sidebar	1
2.3	Upgrade Page	1
2.4	Ce qu'il reste à faire	1
3	Modification	1

1 Information minimum sur l'environnement et l'application

- **Appareil utilisé** : Téléphone (vertical)
- **Version d'api minimum** : 21 "Lollipop" Android 5.0 [99.7%] (Version minimum pour Jetpack Compose)
- **Version d'api Target** : 35 "Vanilla Ice Cream" Android 15.0 [1.34%]

Appareils utilisés

	Version Android	Taille de l'écran	Accéléromètre
Xiaomi Mi 11i	15	6.67'	Oui
Redmi Note 10 Pro	13	6.67'	Oui
Honor 5X	6	5.5'	Oui

2 Rapport d'avancement

2.1 Page d'accueil

On a implémenté la page d'accueil avec : le nom de l'appli, l'argent actuel, l'argent gagné par secondes, l'argent gagné par shakes, et un placeholder pour le shaker.

2.2 Sidebar

Une sidebar avec toutes les upgrades, leur nom et encore un placeholder pour leur icône. L'upgrade actuellement sélectionné est surligné avec une couleur différente.

2.3 Upgrade Page

En swipant sur le côté, on arrive sur la page des upgrades, et la sidebar se décale sur la gauche de l'écran. Cette page contient le nom de l'upgrade, la quantité possédée, son icône, et deux boutons d'achat (1 et 10), ainsi que le prix. On peut scroll pour voir les autres upgrades.

2.4 Ce qu'il reste à faire

Il faut remplacer les placeholders, ajouter différents types d'upgrades, ajouter plus d'informations / d'actions sur la page d'upgrades.

Il faut aussi ajouter le côté fonctionnel, ainsi qu'améliorer la qualité graphique du jeu.

3 Modification

On peut maintenant scroller dans la page des upgrades. Aussi la sidebar, ainsi que la page des upgrades sont disponibles dès le début, mais on ajoutera ça dans la partie fonctionnelle.