

Exercice 02 – Nombre Mystère

Objectif

Continuer l'apprentissage de **Xamarin** dans la réalisation d'une application de nombre mystère offrant plusieurs modes de difficulté, se servant d'un **converter** sommaire et d'une série d'**images animées**.

Sujet

L'application doit proposer à l'utilisateur un **choix de la difficulté** du jeu au démarrage de l'application, cette difficulté étant gérée sous la forme d'une **Enum**. La page d'accueil doit également proposer des **animations sommaires**, comme par exemple le **bouton** et les **images** bougeant de façon automatique et à l'infini.

Une fois dans l'application, l'utilisateur se verra présenter une **entrée** lui permettant de saisir un nombre, qui devra être compris entre une valeur maximale et une valeur minimale **spécifiées lors de l'affichage de la page de jeu**.

Dans le cas où le chiffre entré par l'utilisateur est trop grand, alors l'application devra afficher un **pop-up** lui disant que ce chiffre est trop grand, et lui donnant les nombres d'essais **restants / effectués**. Dans le cas où le chiffre est trop petit, alors le **pop-up** devra spécifier les informations correspondantes.

Une fois le nombre atteints, un **pop-up** félicitera le joueur et il se verra **redirigé** vers la page d'accueil pour une future partie dans le cas où il souhaite **recommencer**.

