

Université de Bretagne Occidentale
Faculté des Sciences et Technologie
Département d'Informatique

Année 2019-2020
Premier Semestre
Master première année

Projet IHM

Smart SuDoKu

Nom : CHENOUF
Prénom : Khaled
Spécialité : LSE

Sommaire

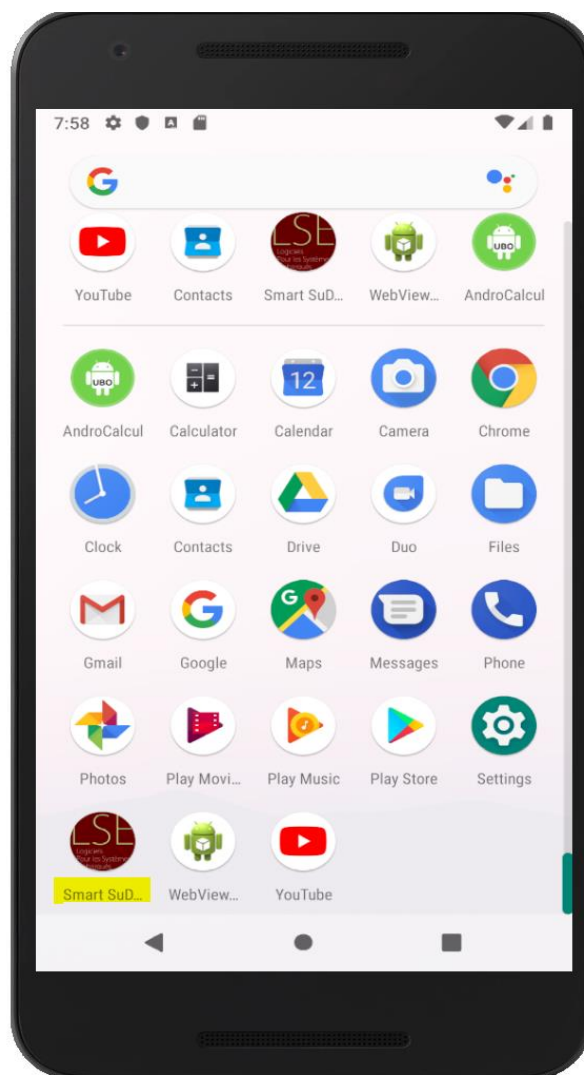
<i>Introduction</i>	2
<i>Activités de l'application</i>	2
<i>1. Activity main</i>	3
<i>2. Activity about</i>	4
<i>3. Activity choix_grille</i>	5
<i>4. Activity jeux</i>	6
<i>5. Activity choix</i>	8
<i>Conclusion</i>	9

Introduction

Le projet a pour but de mettre en place un jeu de SuDoKu, dans ce qui suit je vais illustrer le contenu de chaque activité de l'application, ainsi que leurs fonctionnements.

Activités de l'application

L'application se présente dans le menu du téléphone avec un nom **Smart SuDoKu** et une image avec un logo LSE.



1. Activity main

Lors de l'ouverture de l'application, l'activité main c'est la première activité qui s'affiche, elle contient un logo et une image de sudoku , et deux Butons **Jouer** qui nous redirige vers le choix des propriété du jeu, en ce qui concerne la taille et le numéro de la grille, et **Apropos** qui nous redirige vers une activité qui contient des informations sur le jeu sudoku.



2. Activity about

Cette activité contient des informations du jeu, et un bouton **retour** qui nous permet de retourner vers l'activité main .



3. Activity choix_grille

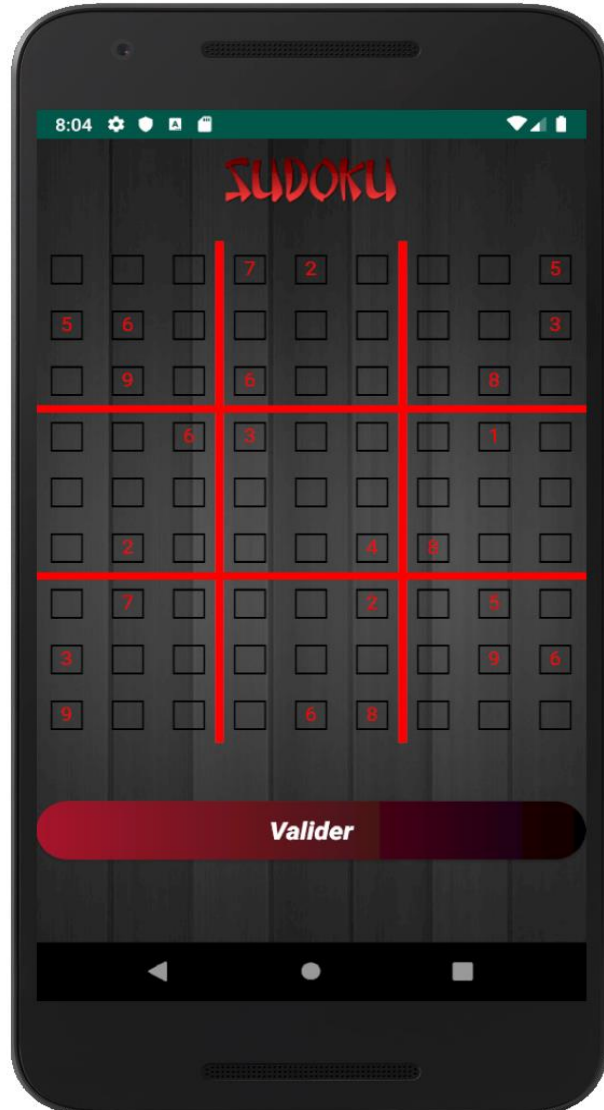
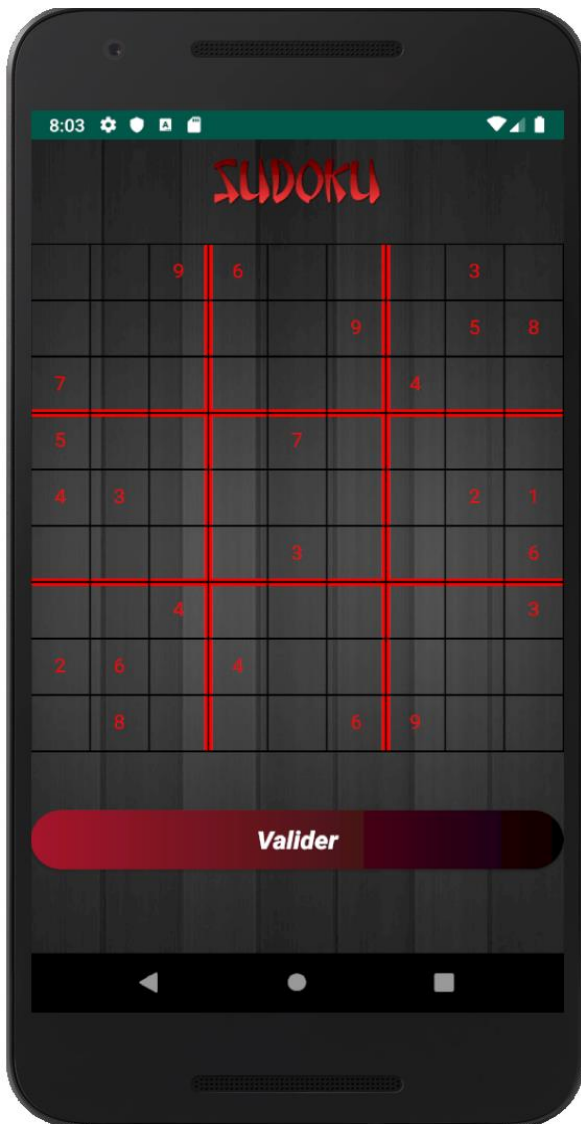
Cette activité permet à l'utilisateur de choisir le numéro de la grille, ainsi la taille des cases , et un bouton **Commencer** qui redirige vers l'activité jeux.



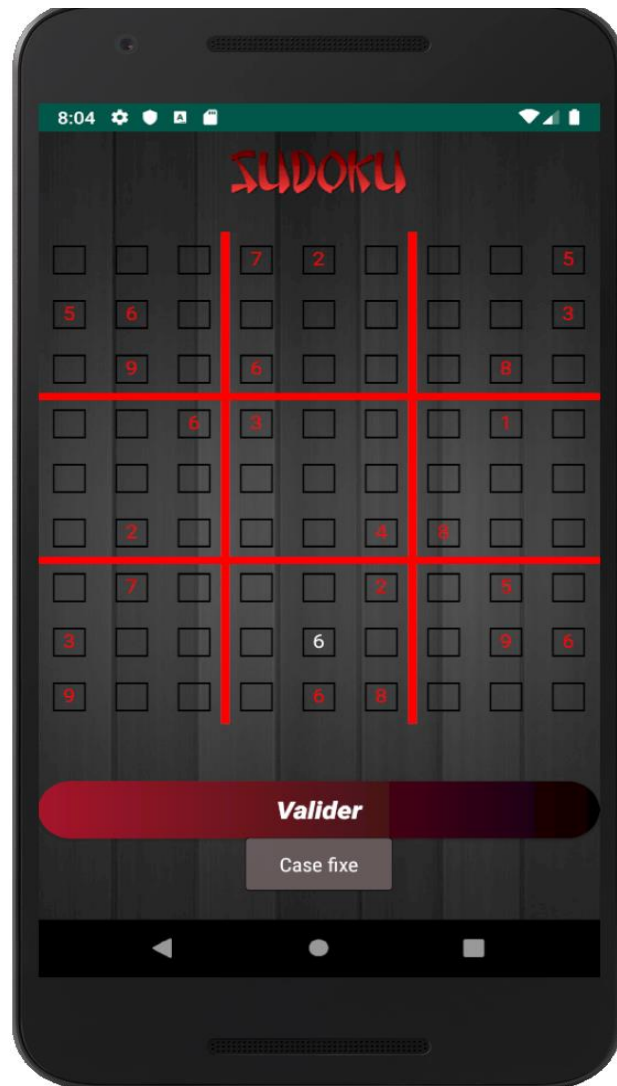
4. Activity jeux

Cette activité contient la grille du jeu , tel que l'utilisateur pourra cliquer sur les cases de la grille ,et un bouton **Valider** pour voir le résultat du jeu.

Les deux figures, ci-dessous représentent l'activité du jeu, avec différentes valeurs de taille de case et numéro de grille.



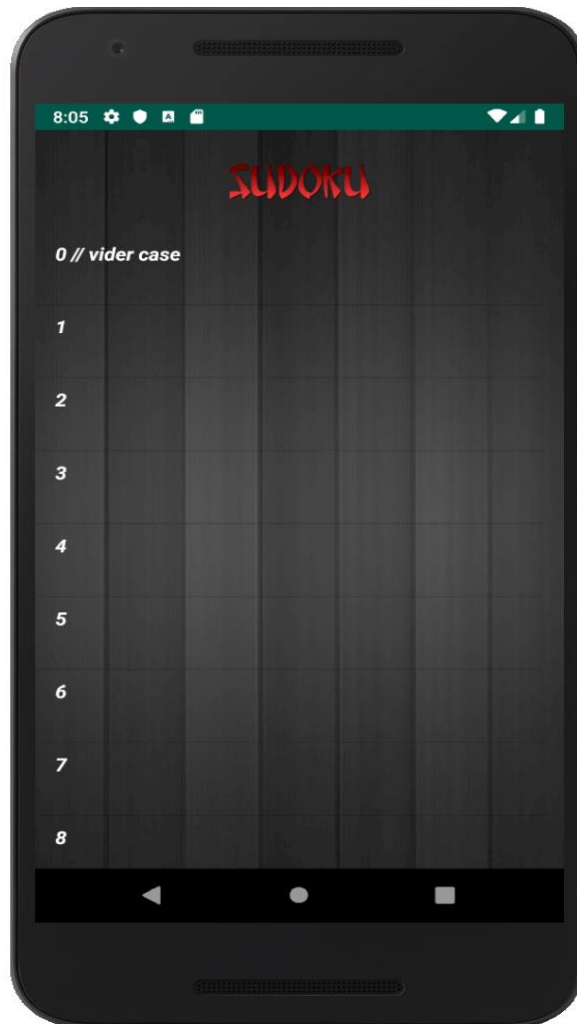
Si l'utilisateur sélectionne une case avec une valeur en rouge, un Toast qui sera affiché, pour indiquer à l'utilisateur que la valeur de la case est fixe.



Si l'utilisateur sélectionne une case avec une valeur en blanc, ou une case vide, il se redirige vers l'activité choix.

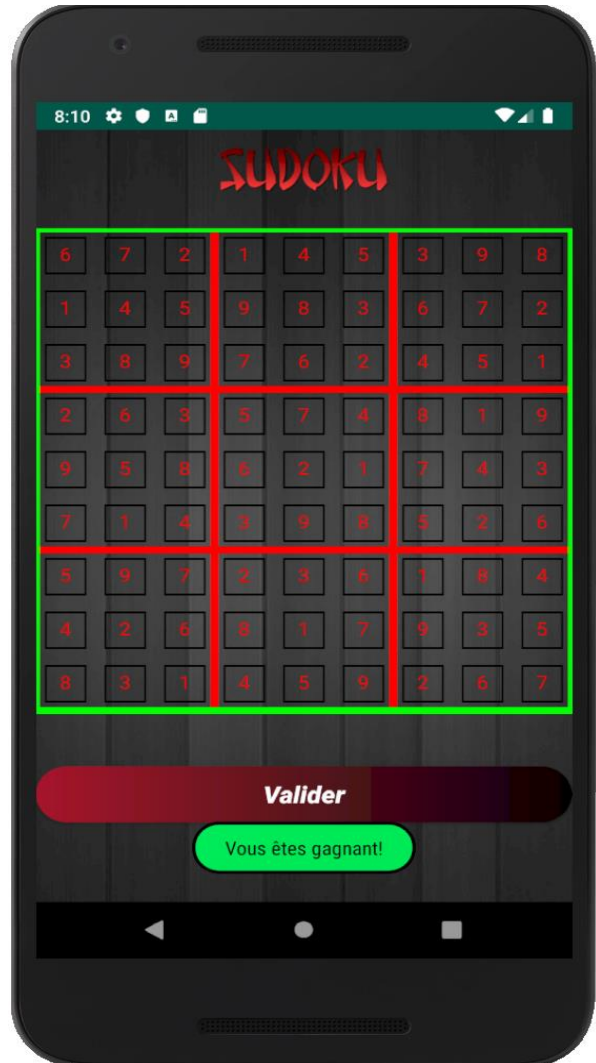
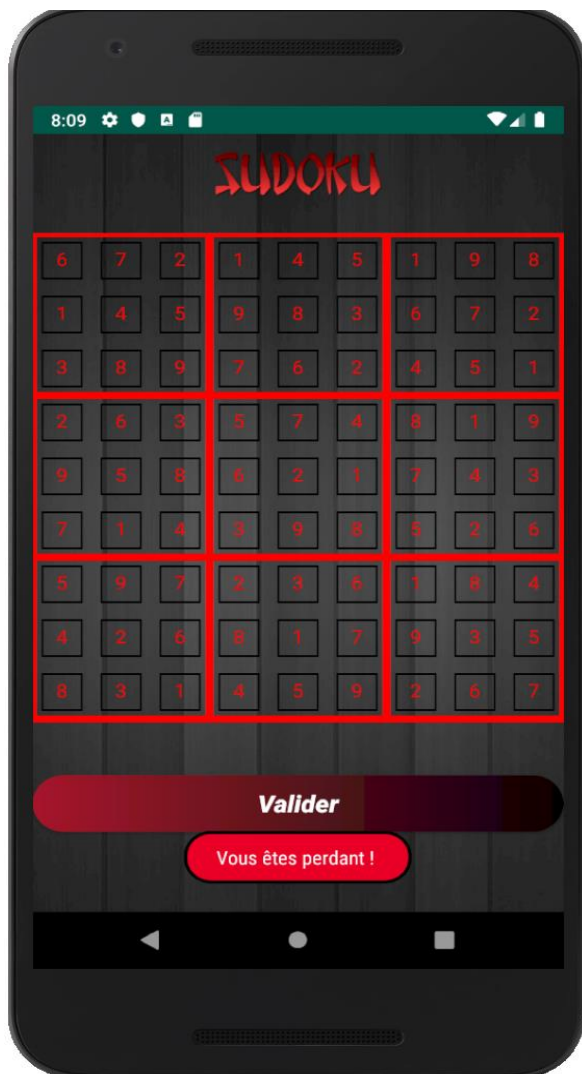
5. Activity choix

Cette activité contient une liste de valeur, pour que l'utilisateur puisse choisir un numéro de 1 à 9 , la valeur 0 dans la liste pour vider la case.



Après avoir finir de remplir les case, l'utilisateur , pourra voir le resultat de la partie en cliquant sur le bouton **Valider**.

Les deux figures ci-dessous deux results différent de la partie .



Conclusion

La réalisation de ce projet m'a permis d'utiliser les connaissances apprises lors des séances de TP, Td, et Cours, Ainsi de se familiariser et de bien manipuler avec les notions d'Android studio

En effet, ce travail étant un essai, n'est donc pas un modèle unique et parfait, c'est pourquoi je reste ouvert à toutes les suggestions et remarques pour améliorer davantage cette initiative.