

# Rapport - Développement Mobile Démineur

Kamarouzamane Combo, Jeremie Legros  
L3 informatique

27 avril 2018

## Résumé

Dans ce rapport, nous allons vous montrer ce que nous avons pu voir en développement mobile, et le projet que l'on a fait cette année.

Notre projet porte sur le fameux jeu Démineur.

Règle du jeu : vous devez dévoiler toutes les cases sans jamais appuyer sur une bombe cachée. Appuyez sur une case pour tenter de la dévoiler.

Vous pouvez également appuyer sur le bouton du drapeau, puis sur une case, afin de la marquer, si vous pensez qu'une bombe se trouve à cet endroit.

Pour vous aider, les cases révélées indiqueront le nombres de bombes sur les 8 cases adjacentes.

**Mots clés** : Android Studio, Xcode, Java, Swift, Activity

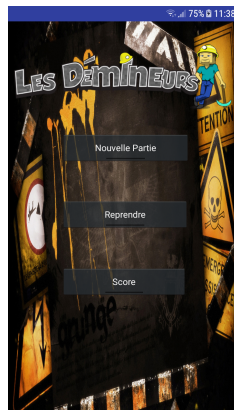
## 1 Introduction

Actuellement, sur le marché du développement mobile, les deux principaux systèmes sont Android et iOS. [3]

Nous allons vous présenter notre jeu sur les deux systèmes Android et iOS, pour ce faire on a utilisé deux IDE pour les deux OS : Android Studio pour Android et Xcode pour iOS.

## 2 Description générale de l'application

Voici une capture d'écran du Main Activity :



L'application fonctionne sur Android et iOS, elle fonctionne correctement sur tout type d'écran (grand, petit, ...), en mode portrait et paysage.

Mais que fait-elle exactement ?

C'est le jeu Démineur : But est de dévoiler toutes les cases sans jamais appuyer sur une bombe cachée.

Au lancement de l' application, la page d' accueil apparaît et donne la possibilité à l' utilisateur de jouer une nouvelle partie (choix : le niveau de difficulté), de reprendre une partie sauvegardée ou de consulter la liste des scores enregistrés.

— la documentation d'*Android* [1] est bien écrite,

— celle d'*iOS* [2] aussi !

Une liste numérotée :

1. premier item
2. second item

## 3 Architecture du code

Contrairement à la section 1, moi je dis : *Coucou !*

### 3.1 Android

Pour écrire du code, on peut par exemple utiliser l'environnement *verbatim* :

```
public class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello World!");  
    }  
}
```

### 3.2 iOS

## 4 Quelques points délicats/intéressants

## 5 Conclusion générale

Ce cours était bien utile, notamment en ce qui concerne la création d'application mobile.

## Références

[1] Android developers. <https://developer.android.com>.

[2] iOS developer. <https://developer.apple.com>.

[3] Système d'exploitation mobile. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Syst%C3%A8me\\_d%27exploitation\\_mobile](https://fr.wikipedia.org/wiki/Syst%C3%A8me_d%27exploitation_mobile).