

Rapport - Développement Mobile Démineur

Kamarouzamane Combo, Jeremie Legros
L3 informatique

21 avril 2018

Résumé

Dans ce rapport, nous allons vous montrer ce que nous avons pu voir en développement mobile cette année, et le projet que l'on a pu faire 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 nombre de bombes sur les 8 cases adjacentes.

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

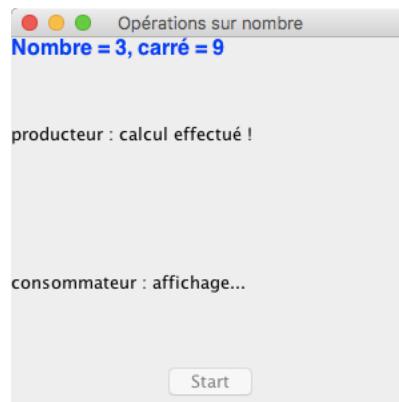
1 Introduction

Actuellement, sur le marché 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 belle capture d'écran d'une partie en cours :



Une liste à puces :

— 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

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.