

# Soutenance Développement Mobile : Magic Tiles

Kamarouzamane Combo & Hajanirina Randimbisoa

M1 Informatique Université de la Réunion

11 novembre 2018

- 1 Introduction
- 2 Présentation du jeu
- 3 Android
- 4 iOS
- 5 Démonstration
- 6 Conclusion

## Objectif

- Créer une application mobile sur Android et iOS

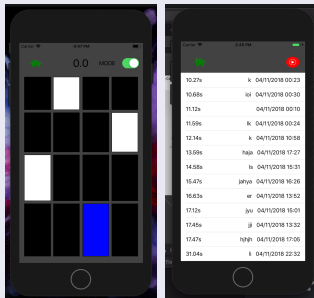
## Contraintes

- Changement de configuration
- Géolocalisation
- Utiliser un capteur
- Utilisation d' au moins un geste courant non-trivial
- Ajouter du son

# Présentation du jeu

## Principe

- Le jeu Magic Tiles est un jeu de modélisation et de simulation des touches de piano



## Les Activités

Il y a 7 *activités* :

- *Accueil* : L'écran d'accueil, apparaît au lancement de l'application.

## Les Activités

Il y a 7 *activités* :

- *Accueil* : L'écran d'accueil, apparaît au lancement de l'application.
- *Game* : Elle permet de lancer le jeu.

## Les Activités

Il y a 7 *activités* :

- *Accueil* : L'écran d'accueil, apparaît au lancement de l'application.
- *Game* : Elle permet de lancer le jeu.
- *ResultatNeg* : Elle s'affiche en cas de défaite, on affiche le meilleur score s'il y en un. On donne ensuite la possibilité au joueur de rejouer ou d'accéder à l'écran d'accueil.

## Les Activités

Il y a 7 activités :

- *Accueil* : L'écran d'accueil, apparaît au lancement de l'application.
- *Game* : Elle permet de lancer le jeu.
- *ResultatNeg* : Elle s'affiche en cas de défaite, on affiche le meilleur score s'il y en un. On donne ensuite la possibilité au joueur de rejouer ou d'accéder à l'écran d'accueil.
- *ResultatPos* : Elle s'affiche en cas de victoire, on affiche le meilleur score s'il y en un. On donne ensuite la possibilité au joueur de rejouer, d'enregistrer son score ou d'accéder à l'écran d'accueil. on récupère les données transmises par l'activité Game dans l'intent et on les retransmet ensuite pour l'activité Enregistrer si on appuie sur ce bouton.



## Les Activités

Il y a 7 activités :

- *Accueil* : L'écran d'accueil, apparaît au lancement de l'application.
- *Game* : Elle permet de lancer le jeu.
- *ResultatNeg* : Elle s'affiche en cas de défaite, on affiche le meilleur score s'il y en un. On donne ensuite la possibilité au joueur de rejouer ou d'accéder à l'écran d'accueil.
- *ResultatPos* : Elle s'affiche en cas de victoire, on affiche le meilleur score s'il y en un. On donne ensuite la possibilité au joueur de rejouer, d'enregistrer son score ou d'accéder à l'écran d'accueil. on récupère les données transmises par l'activité Game dans l'intent et on les retransmet ensuite pour l'activité Enregistrer si on appuie sur ce bouton.
- *Enregistrer* : Dans cette activité, on dispose de trois boutons, l'un pour valider son enregistrement, un autre pour prendre une photo et un autre pour annuler ( pour revenir au menu). Le joueur a la possibilité d'écrire son nom, mais ne doit pas dépasser une quinzaine de caractères, et doit en entrer au moins trois. Les données seront également transmises à l'activité ListeScores.

## Les Activités

Il y a 7 activités :

- *Accueil* : L'écran d'accueil, apparaît au lancement de l'application.
- *Game* : Elle permet de lancer le jeu.
- *ResultatNeg* : Elle s'affiche en cas de défaite, on affiche le meilleur score s'il y en un. On donne ensuite la possibilité au joueur de rejouer ou d'accéder à l'écran d'accueil.
- *ResultatPos* : Elle s'affiche en cas de victoire, on affiche le meilleur score s'il y en un. On donne ensuite la possibilité au joueur de rejouer, d'enregistrer son score ou d'accéder à l'écran d'accueil. on récupère les données transmises par l'activité Game dans l'intent et on les retransmet ensuite pour l'activité Enregistrer si on appuie sur ce bouton.
- *Enregistrer* : Dans cette activité, on dispose de trois boutons, l'un pour valider son enregistrement, un autre pour prendre une photo et un autre pour annuler ( pour revenir au menu). Le joueur a la possibilité d'écrire son nom, mais ne doit pas dépasser une quinzaine de caractères, et doit en entrer au moins trois. Les données seront également transmises à l'activité ListeScores.
- *ListeScore* : Dans cette activité, nous allons créer les scores, les afficher et les enregistrer dans une base de données (via les classes Score, ScoresAdapter et MyDBAdapter)

## Les Activités

Il y a 7 activités :

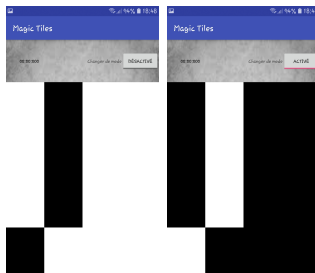
- *Accueil* : L'écran d'accueil, apparaît au lancement de l'application.
- *Game* : Elle permet de lancer le jeu.
- *ResultatNeg* : Elle s'affiche en cas de défaite, on affiche le meilleur score s'il y en un. On donne ensuite la possibilité au joueur de rejouer ou d'accéder à l'écran d'accueil.
- *ResultatPos* : Elle s'affiche en cas de victoire, on affiche le meilleur score s'il y en un. On donne ensuite la possibilité au joueur de rejouer, d'enregistrer son score ou d'accéder à l'écran d'accueil. on récupère les données transmises par l'activité Game dans l'intent et on les retransmet ensuite pour l'activité Enregistrer si on appuie sur ce bouton.
- *Enregistrer* : Dans cette activité, on dispose de trois boutons, l'un pour valider son enregistrement, un autre pour prendre une photo et un autre pour annuler ( pour revenir au menu). Le joueur a la possibilité d'écrire son nom, mais ne doit pas dépasser une quinzaine de caractères, et doit en entrer au moins trois. Les données seront également transmises à l'activité ListeScores.
- *ListeScore* : Dans cette activité, nous allons créer les scores, les afficher et les enregistrer dans une base de données (via les classes Score, ScoresAdapter et MyDBAdapter)
- *Maps* : Cette activité permet à l'application de récupérer la position du joueur et l'afficher sur une carte.

## Activity Game

L'objectif ici était de pouvoir ajouter une couleur aux boutons pour simuler des touches de piano. Ainsi, dès que cette activité est lancée, nous générons **un nombre aléatoire compris entre 1 et 4** pour chacune des lignes afin de déterminer quel bouton sera **noir**. Les autres seront dès lors coloriés en blanc .

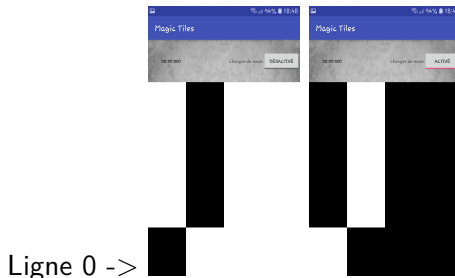
## Activity Game

L'objectif ici était de pouvoir ajouter une couleur aux boutons pour simuler des touches de piano. Ainsi, dès que cette activité est lancée, nous générons **un nombre aléatoire compris entre 1 et 4** pour chacune des lignes afin de déterminer quel bouton sera **noir**. Les autres seront dès lors coloriés en blanc .



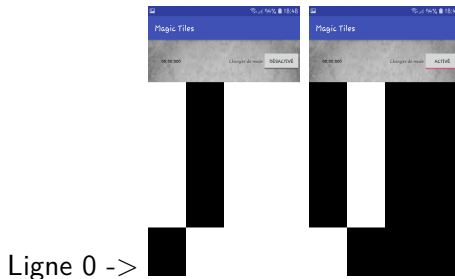
## Activity Game

Une seule ligne de boutons est cliquable - nous l'appelleront " **Ligne 0** " -, celle qui se situe tout en bas de l'écran, le reste des boutons sont désactivés. Nous n'avons donc ajouté des écouteurs qu'aux boutons de la ligne 0.



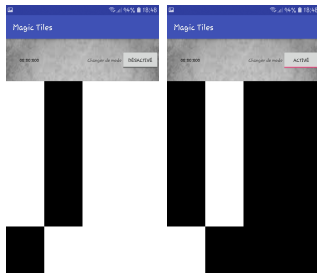
## Activity Game

Une seule ligne de boutons est cliquable - nous l'appelleront " **Ligne 0** " -, celle qui se situe tout en bas de l'écran, le reste des boutons sont désactivé. Nous n'avons donc ajouté des écouteurs qu'aux boutons de la ligne 0.



## Activity Game

Lorsqu'on appuie pour la premier fois sur l'un des boutons de la ligne 0, **le chronomètre sera démarré** et le choix du mode ne sera dès lors **plus accessible**.





# Démonstration

# Conclusion

## Conclusion

Ce projet a fait l'objet d'une expérience à la fois intéressante et enrichissante, qui nous a permis d'améliorer nos connaissances et nos compétences dans le domaine du développement d'applications mobile.

# The End