

## Rapport Technique Android



Cap ou pas Cap ?

## **Description des caractéristiques technique de l'application, son but, ses fonctionnalités**

Mon application se nomme “Cap ou pas Cap ?”. Celle-ci est un jeu de gage. Dans cette application, vous pouvez jouer de 2 à 8 joueurs à des jeux de gage.

L'application affiche des défis aléatoire à réaliser seul ou à plusieurs. Deux version de défis sont proposés, “Classique” ou “Caliente”. Démarrez

l'application, rentrez les noms de participants, rien de plus compliqué pour jouer à un jeu simple et efficace durant vos soirée entre amis.

## **La répartition des tâches**

Etant donné que j'étais tout seul dans mon groupe, j'ai réalisé la totalité de mon application tout seul. Les tâches ont donc toutes été réparties pour moi-même.

J'ai choisi le thème de l'application, réalisé les différents layout et codé la logique de l'application.

## **Description de la navigation entre les activités et mode d'emploi**

L'application est constituée de 4 activités qui se succèdent les unes après les autres :

- “MainActivity” : C'est l'activité principal de l'application. C'est également la première sur laquelle on arrive quand on démarre l'application. Sur celle-ci on peut retrouver une seekbar que l'on fait glisser afin de modifier le nombre de participants, allant de 2 à 8. Modifier le nombre de participants permet d'afficher le bon nombre de champs à remplir avec les noms des participants. Une fois les participants rentrés, on peut cliquer sur le bouton pour passer à l'activité suivante “ListActivity”.
- “ListActivity” : c'est la seconde activité sur laquelle on arrive après avoir rempli le formulaire de la première. Sur celle-ci, deux boutons, afin de

choisir le mode de jeu entre “Classique” et “Caliente”. Une fois un mode choisi, on arrive directement sur une nouvelle activité “GameActivity”.

- “GameActivity” : C’est le corps de l’application. Celle-ci affiche un défi à faire seul ou à deux aléatoirement avec des joueurs aléatoires parmi ceux qui ont été rentré au début de l’application. Deux boutons sont possibles “défi réussi” ou “défi raté” pour indiquer à l’application si celui-ci a été remplis et ce qui permet de passer au suivant. Une fois les défis terminés, on accède à la dernière activité “EndActivity”.
- “EndActivity” : C’est la dernière activité qui affiche les résultats du jeu, soit le nombre de défis réussis et le nombre de défis ratés.

## **Problèmes techniques rencontrés**

Ma plus grande difficulté a été de trouver un thème d’application. Ensuite, dans la réalisation de celle-ci, je n’ai rencontré aucuns problèmes.