

## Développement mobile MINI-PROJET

On souhaite ici réaliser un mini-projet reprenant les points vus en cours. Vous faites partie d'une équipe de projet d'une société de développement d'application mobile. Votre entreprise a été présélectionnée en concurrence avec plusieurs autres

Votre travail consiste à créer une application ludique d'apprentissage dans un domaine quelconque (code de la route, mathématiques, géographie, histoire, informatique, etc..).

Votre mission est de proposer une application qui saura séduire votre client d'avantage que les autres entreprises. Attention, vous devrez ensuite réaliser le cahier des charges auquel vous vous serez engagés.

### Cahier des charges

Il devra comporter :

- Plusieurs activités
- Un adapter (au moins)
- Des widgets
- Une animation (au moins)
- Lecture fichier JSON sur un serveur Web
- Des Fragments
- L'utilisation d'une technologie non vue (WIFI, envoi SMS, Bluetooth, ....)

Vous expliquerez en quelques lignes votre projet que vous pourrez agrémenter d'illustrations. Ce cahier des charges (2 pages maximum) sera envoyé à votre client : [frederic.rallo@unice.fr](mailto:frederic.rallo@unice.fr) ou [rosa.lecat@unice.fr](mailto:rosa.lecat@unice.fr) (en fonction de votre groupe).

### Mise en œuvre

Après avoir été accepté par votre client, vous recevrez en retour d'éventuels demandes d'ajustement ainsi que des critères d'évaluation.

Vous réaliserez ce travail en équipe en prenant soin d'indiquer le rôle de chacun dans vos commentaires.

Vous devrez déposer les codes sources, dans une boîte de dépôt jalon le 4 avril 2018 A 23h59.