Projet Android

# Présentation du projet

Age of Empires 2 est un jeu de stratégie en temps réel sortie sur PC en 1999. Dans ce jeu, il est possible de jouer contre des joueurs humains en réseau local, et dans ce type de partie, les joueurs ont alors la possibilité de lancer des sons de provocation en tapant un nombre (l’identifiant du son) dans le chat.

Les sons étants devenus cultes pour les joueurs, j’ai décidé de faire une application reprenant l’ensemble des sons de provocation et dans laquelle il serait possible de jouer d’un simple toucher l’un de ces sons.

# Fonctionnalités implementées

# Problèmes techniques rencontres

RingtoneManager.setActualDefaultRingtoneUri(\_context, TYPE\_RINGTONE, \_uri);

Log .i(TAG, "Ringtone Set to Resource: "+ \_uri.toString());

RingtoneManager.getRingtone(\_context, \_uri).play();

# Déploiement sur Google Play