Présenté par NJIMI Faysa,
DYSHEVYY Bohdan,
HERBRECHT-BOURGOIN
Clément, BENSGHIR Khawla

SAÉ 3.02 - DÉVELOPPER DES APPLICATIONS COMMUNICANTES

TICTACTOE

JOUER

Résponsable : GAUTERO Michel

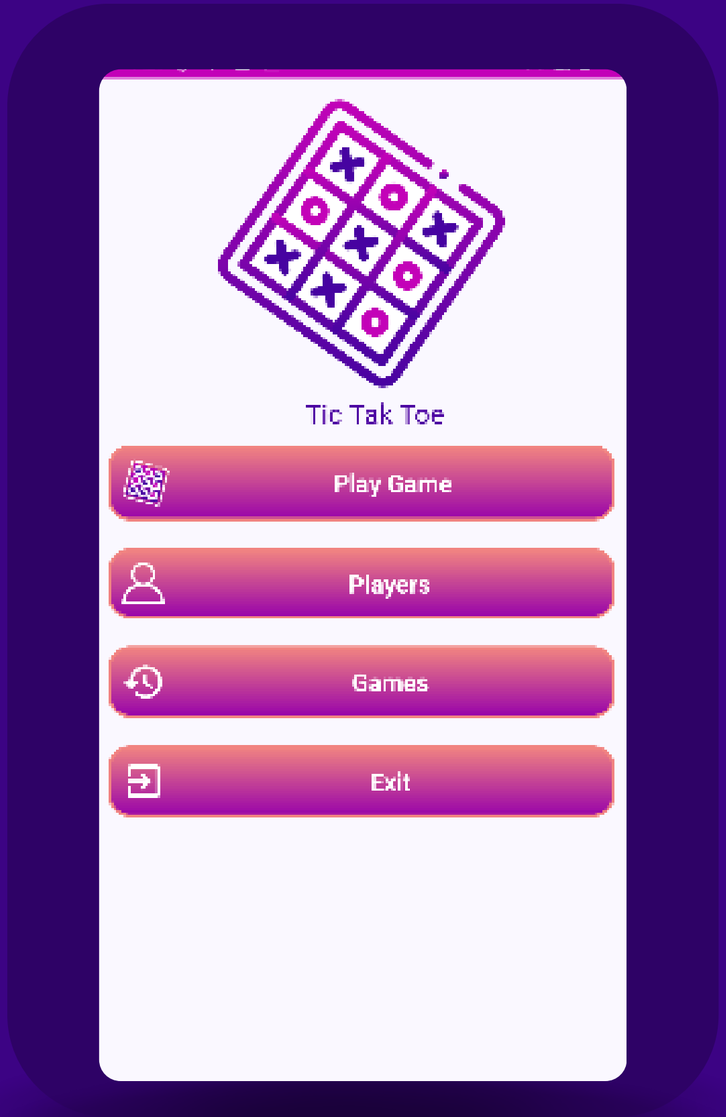
LET’S PLAY

TICTACTOE

Notre but est de créer un jeu Tic-Tac-Toe permettant de jouer en mode manuel (2 joueurs humains). Les joueurs et leurs statistiques (victoires, défaites, égalités) qui sont enregistrées dans une base de données pour consultation via une application Android ou un serveur web.

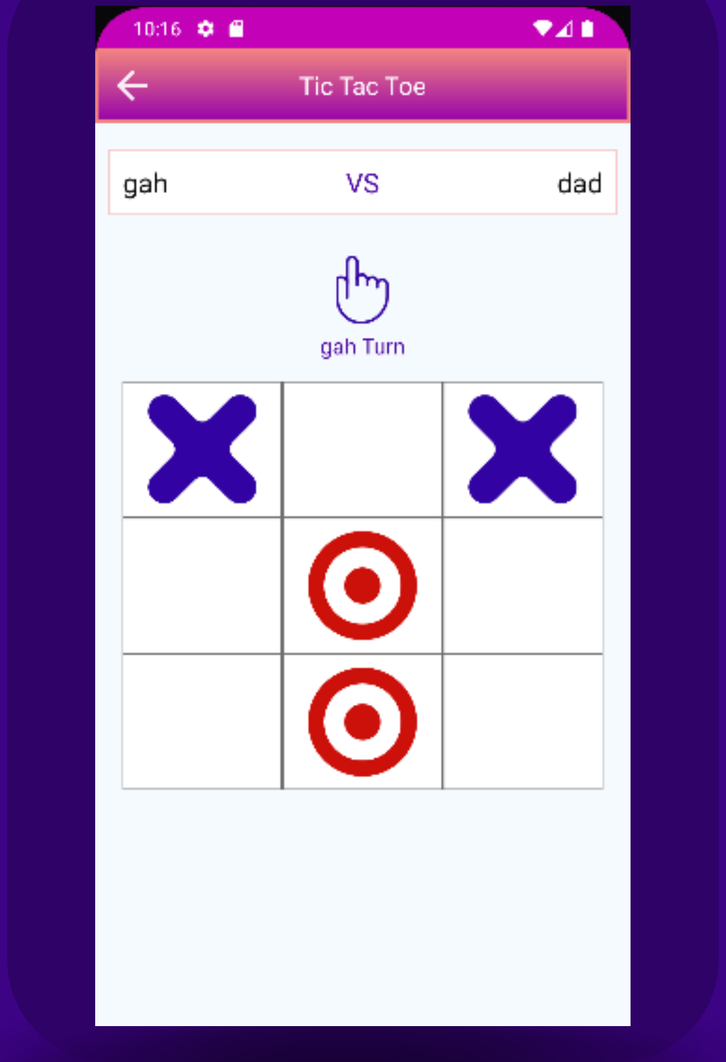
INTERFACE GRAPHIQUE

Nous avons conçu une interface intuitive, offrant à l'utilisateur une expérience interactive.



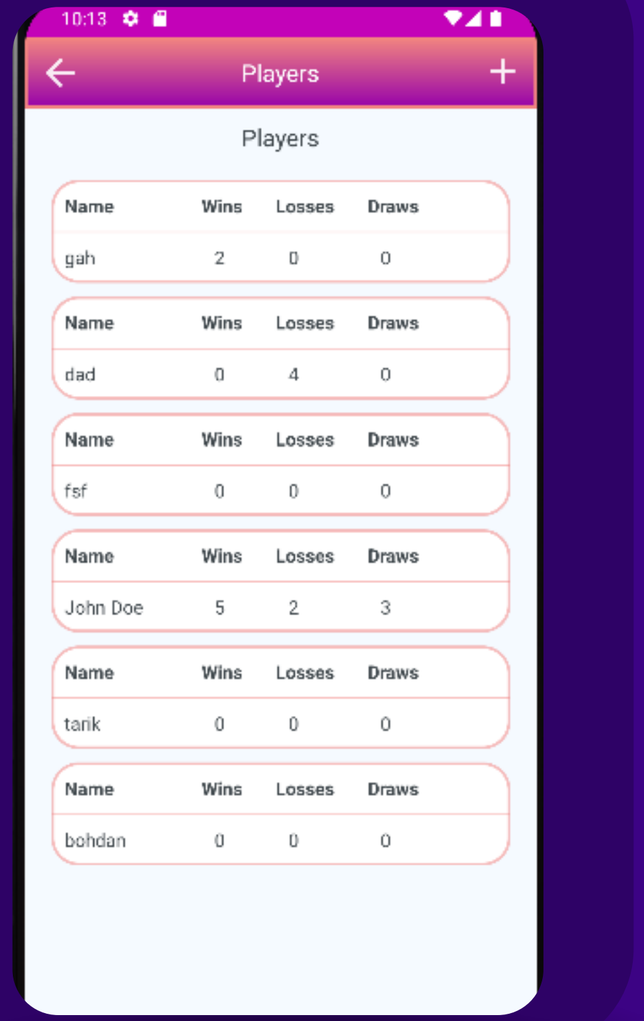
INTERFACE GRAPHIQUE

Nous avons conçu une interface intuitive, offrant à l'utilisateur une expérience interactive.



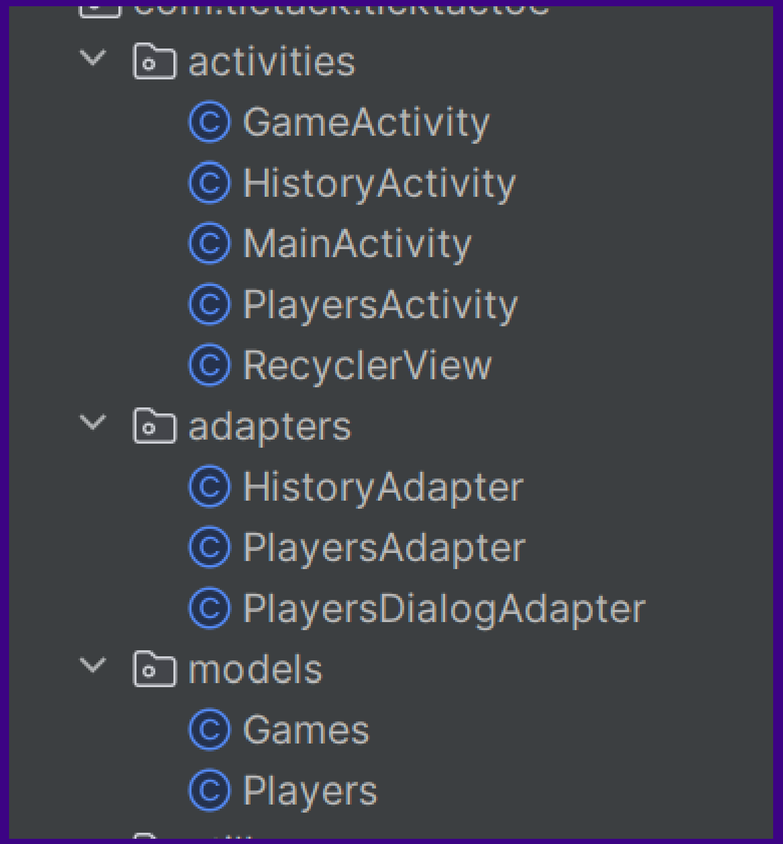
INTERFACE GRAPHIQUE

Nous avons conçu une interface intuitive, offrant à l'utilisateur une expérience interactive.



STRUCTURE DE L'APPLICATION

LES CLASSES



APISERVICE

```java
package com.tictack.ticktactoe.utills;

import ...

public interface ApiService {  12 usages

    @FormUrlEncoded  1 usage
    @POST("players.php")
    Call<ResponseBody> addPlayer(@Field("action") String action,
                                 @Field("name") String name,
                                 @Field("wins") int wins,
                                 @Field("losses") int losses,
                                 @Field("draws") int draws);

    @FormUrlEncoded  1 usage
    @POST("updatePlayers.php")
    Call<ResponseBody> updatePlayer(@Field("action") String action,
                                    @Field("name") String name,
                                    @Field("wins") int wins,
                                    @Field("losses") int losses,
                                    @Field("draws") int draws);
```

```java
@GET("getPlayers.php")
Call<List<Players>> getPlayers();

@FormUrlEncoded  1 usage
@POST("getPlayersStats.php")
Call<Players> getPlayerStats(
        @Field("name") String playerName
);

@FormUrlEncoded  1 usage
@POST("games.php")
Call<ResponseBody> addGame(
        @Field("player_1_name") String player1,
        @Field("player_2_name") String player2,
        @Field("winner_name") String winner,
        @Field("winning_type") String winningType
);

@GET("getGames.php")  1 usage
Call<List<Games>> getGames();
```

APPEL API POUR RÉCUPÉRER LES JOUEURS

```
Call<List<Players>> call = apiService.getPlayers();
call.enqueue(new Callback<List<Players>>() {
    @Override
    public void onResponse(Call<List<Players>> call, Response<List<Players>> response) {
        if (response.isSuccessful()) {
            List<Players> players = response.body(); // Liste des joueurs
        }
    }
    @Override
    public void onFailure(Call<List<Players>> call, Throwable t) {
        Log.e("API Error", t.getMessage());
    }
});
```

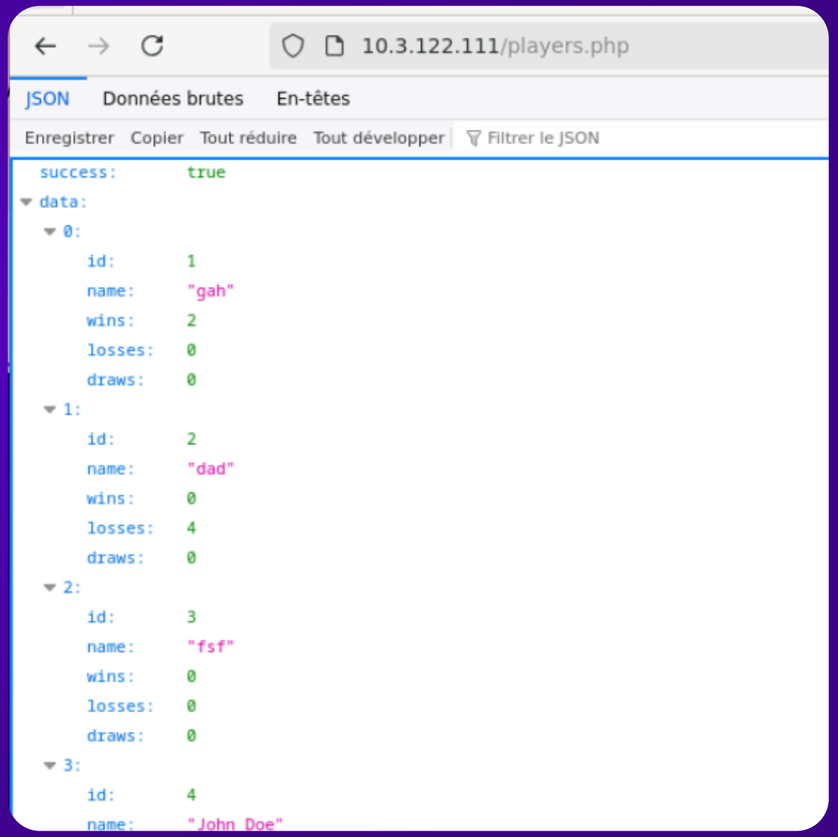
RÉCUPÉRATION DE L'HISTORIQUE DES PARTIES

```
Call<List<Games>> call = apiService.getGames();
call.enqueue(new Callback<List<Games>>() {
    @Override
    public void onResponse(Call<List<Games>> call, Response<List<Games>> response) {
        if (response.isSuccessful()) {
            adapter = new HistoryAdapter(getApplicationContext(), response.body());
            binding.recyclerViewHistory.setAdapter(adapter);
        }
    }
});
```

APP

	id	name	wins	losses	draws
	F…	Filtre	Fil…	Filtre	Filtre
1	1	gah	2	0	0
2	2	dad	0	4	0
3	3	fsf	0	0	0
4	4	John Doe	5	2	3
5	5	tarik	0	0	0
6	6	bohdan	0	0	0

JSON



RACI: CLARIFICATION DES RÔLES ET RESPONSABILITÉS

	Clement	Faysa	Khawla	Bohdan
Mise à jour projet	R	R	R	R
Élaboration du cahier des charges	R	A	C	C
Définition des objectifs techniques	C	A	C	R
Programme Java : gestion des données	R	C	R	A
Implémentation de l'algorithme Tic-Tac-Toe	C	R	C	A
Interface graphique Android	A	R	C	C
Intégration des fonctionnalités	C	A	R	C
Installation de la base de données	C	C	A	R
Configuration du serveur web	C	R	A	A
Génération des données JSON	A	C	C	R
Développement des cas de test	C	A	R	C
Tests unitaires (Java et Android)	R	A	C	C
Validation finale de l'application	A	R	A	A
Rédaction des guides d'utilisation	C	A	R	C
Présentation finale (PowerPoint)	R	R	R	R
Préparation pour la soutenance	R	R	R	R

PROBLÈMES RENCONTRÉS ET SOLUTIONS

Chaque problème était une opportunité pour améliorer notre application.

Connexion entre l’application Android et la base de données

Manque de cohérence dans l’architecture du code

MERCI POUR VOTRE ATTENTION!