

Soutenance de projet

Pentodroid

2016-2017

BRUNO Lauranne
RICCOBENE Gwenaëlle

Fonctions implémentées

- Changer de niveau
- Placement pentomino touch & drag
- Victoire signalée au joueur
- Reset des scores
- Sélection difficulté
- Galerie à débloquenter

Architecture globale

TheApplication

- Persistance des données
- Contient les données de jeu
- Permet d'effectuer des actions :
 - Sur le jeu (reset, accès pièces ou model)
 - Sur le score (chargement, sauvegarde)
 - Pour changer de partie courante

Architecture globale

Menu

- XML : ImageButton associée à fonction onClick
- JAVA :
 - PRINCIPAL
 - Galerie, Play: démarrage des Activity correspondantes
 - Reset : ouvre un AlertDialog pour confirmation

SELECTION NIVEAU

- Initialisation parties + scores au niveau de l'application
- Démarrage de l'Activity de jeu

Architecture globale

Activité de jeu

- Surface de jeu
 - Draw : pentominos placés, grille, image victoire
 - Draw pentomino : enum pour la couleur
 - Réaction au toucher : put et remove sur Model
- ScrollView de pentominos
 - Contient des PentoViews, init au chargement de partie
- Button
 - Changement de partie, reset

Point marquant

Activité de jeu - refresh de la SurfaceView

Conclusion

ANDROID

IDE