|  |  |
| --- | --- |
| dicj1Laboratoire 8 – Drag And Drop |  |
| **420-KLA-JQ** Conception d’interfaces | |
| Consignes | |
| * Ce travail se réalise individuellement * Vous serez évalués selon les critères suivants :   + Propreté générale du code   + Respect des consignes et fonctionnement de l’application * Le travail doit être remis sur votre compte Github avant la date spécifiée. | |
| L’application | |
| L’application que vous devez réaliser est un casse-tête pour les 2 à 5 ans.  Votre application doit importer les différentes parties de l’image fournies avec le laboratoire et les placer aléatoirement dans une grille 3 X 3. L’objectif du joueur est de recréer l’image en utilisant le drag and drop pour échanger deux parties de casse-tête.  Lorsque le joueur réussit à reconstituer le casse-tête, une boîte de dialogue apparaît et le félicite. On lui donne ensuite la possibilité de rejouer en mélangeant le casse-tête.  À tout moment, le joueur peut appuyer sur la combinaison de touche Ctrl-M pour mélanger le casse-tête.  Défis facultatifs:   * Permettre à l’utilisateur de choisir le casse-tête parmi une liste, grâce à un menu * Gérer la rotation des pièces (les pièces ont une rotation aléatoire au départ et le joueur peut tourner les pièces en cliquant dessus) * Ne pas utiliser les images découpées. Prendre l’image complète et la découper dans le code. | |