

# [Innovations technologiques]

## Projet 1

*Sélection de la classe d'un personnage*

### 1 Enoncé

Il est demandé de développer une application Android (en Java) qui contiendra 1 seule activité. Cette activité devra afficher un écran de sélection de la classe d'un personnage.

Cette page contiendra le descriptif de plusieurs classes de personnage. Il devra y avoir la possibilité de faire défiler la liste verticalement.

Sur cette page, on trouvera:

- un titre
- la liste des personnages avec, pour chaque personnage:
  - une case à cocher permettant de sélectionner la classe
  - le nom de la classe
  - une image
  - un descriptif de la classe
  - la liste des caractéristiques (force, défense, points de vie, points de magie) sur 2 colonnes
- un bouton qui servira à sauvegarder le choix effectué

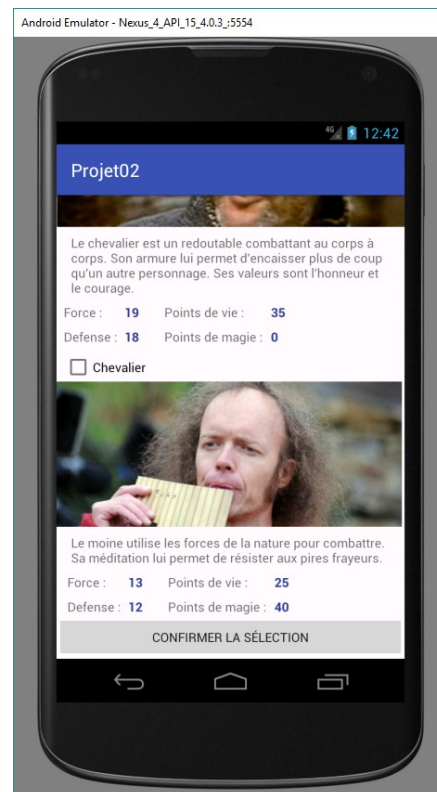
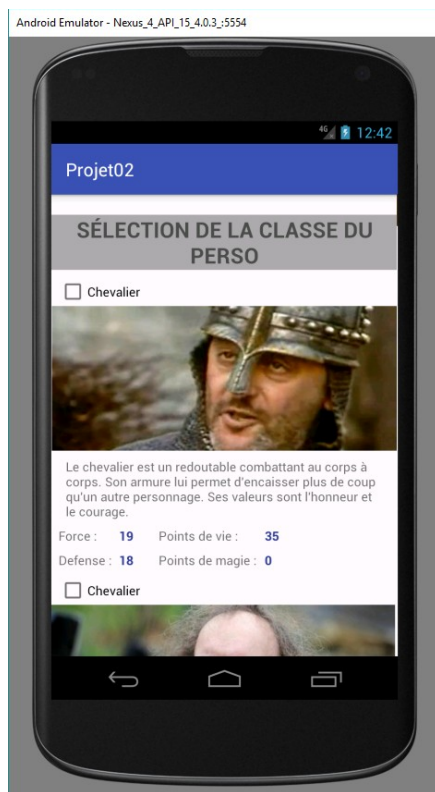
Pour faciliter la mise en place de cet écran, vous pouvez utiliser le wizard. Cependant, il est demandé de retravailler le XML afin d'avoir un code propre et lisible (voir contraintes et remarques).

### 2 Contraintes et remarques

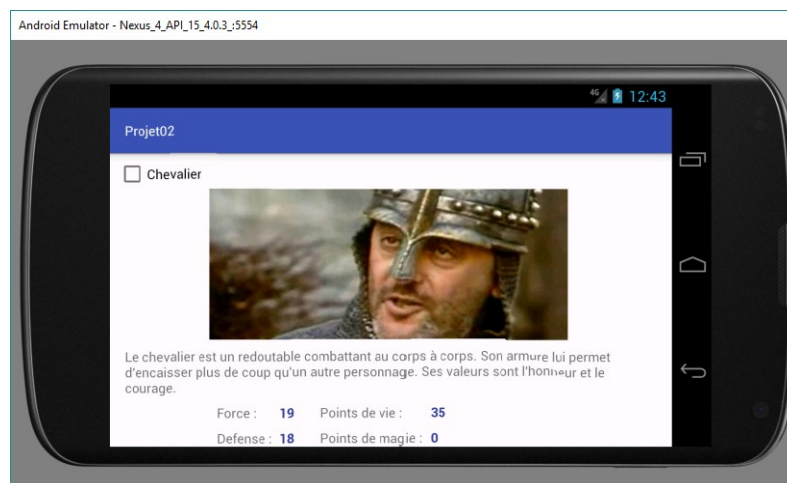
- Il faut utiliser le layout "ConstraintLayout" afin de placer les différentes vues.
- Les 4 caractéristiques doivent se trouver dans un layout de type "tableau"
- Les éléments doivent être parfaitement alignés
- Il faut utiliser l'unité "dp" pour les distances et l'unité "sp" pour la taille du texte
- Il faut choisir une valeur de séparation fixe entre les éléments. Chaque élément sera donc séparé par un multiple de cette valeur. Par exemple, on peut décider de séparer les éléments de 10dp, ou d'un multiple de 10 dp (20 dp, 30 dp, etc.)
- Le code XML doit être travaillé pour être lisible facilement. Il faut donc afficher les attributs dans le même ordre pour chaque élément.
- Chaque vue contiendra un "id" avec un nom personnalisé et parlant

## 3 Quelques screenshots

### 3.1 En mode portrait



### 3.2 En mode paysage



## 4 Remise du travail

Le projet doit être apporté en classe pour le cours de la semaine suivante.