

[Innovations technologiques]

Projet 2

Sélection de la classe d'un personnage

1 Enoncé

Il est demandé d'améliorer l'activité principale du projet 1. Cette activité affichait un écran de sélection de la classe d'un personnage.

Les modifications à apporter sont les suivantes:

- tous les textes doivent être traduits automatiquement, en se basant sur la langue de l'OS. Si la langue choisie n'est pas supportée, il faut alors déterminer une langue par défaut (par exemple, l'anglais)
- des styles doivent être prévus pour les principaux éléments:
 - un style pour le titre
 - un style pour le texte normal
 - un style pour les valeurs des caractéristiques
 - un style pour le bouton
- les dimensions (écart entre widgets, marges, taille de la police, etc.) ne doivent pas être stockées en dur dans le fichier XML du layout
- les couleurs ne doivent pas être stockées en dur dans le fichier XML du layout

L'application doit être présentable sur différents devices (avec taille d'écran différente)

- la taille du texte doit être adaptée (par exemple, 14sp pour les smartphones et 21sp pour les tablettes de 10 pouces)
- la taille des images doit également être adaptée
- si on utilise une tablette (en mode portrait ou paysage) ou si on utilise un smartphone en mode paysage, les informations sont disposées autrement : le descriptif du personnage ainsi que ses caractéristiques du personnage se trouveront à droite de la photo

2 Contraintes et remarques

- Les remarques précédentes sont toujours d'application

3 Remise du travail

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