

DoYouReallyKnowTheGame

PROJET A414



I – Cahier des charges

1. Principe

DoYouReallyKnowTheGame est un jeu de mise à l'épreuve des connaissances sur le jeu-vidéo de son choix.

On trouve un menu avec une liste de jeux-vidéos : *Smash Ultimate, GTFO, League Of Legends...*

Une fois le jeu choisi, la partie démarre. Le format est le suivant : 1 question, 4 propositions. 1 réponse juste, sauf s'il est précisé autrement.

À la fin du quiz, le joueur obtient un score. Il peut ajouter un pseudo puis son résultat est ajouté au tableau des scores. Les résultats sont stockés en local (sur le téléphone).

Dans le cadre de l'utilisation d'une technologie non vue en cours, on met en place l'envoi des notifications au joueur afin de l'informer de l'ajout de nouveaux jeux, lui rappeler de jouer ...

2. Cibles

Les personnes ciblées sont les fans de jeux qui souhaitent mettre à l'épreuve leurs connaissances, ainsi que ceux qui souhaitent accroître leurs connaissances afin d'être meilleur à leur jeu favori.

On cible ainsi les joueurs compétitifs, qui souhaitent comparer leurs scores avec leurs amis.

3. Finalité

Cette application permet aux plus passionnés de devenir incollables de façon ludique.

La finalité de l'application est de pouvoir s'entraîner et se tester sur ses connaissances en matière de jeu vidéo.

Ainsi, l'utilisateur est mis à l'épreuve sur ses connaissances techniques, l'histoire du jeu, des personnes, de son univers, de son développement ...

II – Répartition des tâches

Lucas GUYOT-NOUFFLARD – 7h de travail

Création du repo GitHub

Mise en place du projet sur Android Studio

Création de classes *.java*

Matthieu GRIS – 8h de travail

Traitement du Json (+Gson)

Logique du quiz

Création de layouts

Création de classes *.java*

Jarod ACLOQUE – 6h de travail

Rédaction du cahier des charges

Sélection des jeux et rédaction des questions dans *quiz.json*

Création de layouts

Rédaction du rendu final

Lien github : <https://github.com/Shownah/DoYouReallyKnowTheGame>