Werewolf game on Android

Conception d’une application Android implémentant le jeu du loup-garou

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Screenshot de l’application ici

Samir ALMOU, Anuraag POTHULA, Harjeet NAGI

3 Janvier 2021

HES-SO MSE – T-MobOp – Mini-projet

# Table des matières

[1. Table des matières 2](#_Toc59783610)

[2. Introduction 3](#_Toc59783611)

[3. Analyse 3](#_Toc59783612)

[4. Conception 3](#_Toc59783613)

[5. Implémentation 3](#_Toc59783614)

[6. Problèmes rencontrés 3](#_Toc59783615)

[7. Conclusion 3](#_Toc59783616)

[8. Annexes/Références/Bibliographies 4](#_Toc59783617)

# Introduction

Dans le cadre du cours T-MobOp sur Android, nous avons choisis de concevoir une application implémentant le jeu du loup-garou.

[Expliquer le jeu du loup-garou en quelques lignes]

Avec ce choix, nous souhaitions réaliser une application différente par rapport à ce qui a été choisis par les autres étudiants du cours. bla bla bla

[but et motivation]

# Analyse

[Comment on a souhaité faire l’application ?]

Différents joueurs sur wifi / Serveur / échange constant d’un paquet/tableau permettant de jouer / UI de base

Fragment qui change uniquement selon le rôle et l’étape du jeu

# Conception

## Conception de l’interface utilisateur UI (icon, thème, ...)

## Suite des activités (Main, joining, waiting room, playing activity)

## Realtime Database de Firebase, Google

# Implémentation

## Code des fragments (xml + activity)

## WaitingRoomActivity et création des règles personnalisées

## Fonctions liées à la Database

# Problèmes rencontrés

problème avec firebase / manque de documentation, exemple

pas connaisseur Java ... ?

# Conclusion

Qui a fait quoi dans le projet ?

# Annexes/Références/Bibliographies