Mathis RIBEMONT

Martin MAULUS

Documentation : Preuve

DOCUMENTATION

Je sais décrire le contexte de mon application, pour que n’importe qui soit capable de comprendre à quoi elle sert : voir contexte.pdf

Je sais concevoir et décrire un diagramme de cas d’utilisation pour mettre en avant les différentes fonctionnalités de mon application : voir diagrammeCas.pdf

Je sais concevoir un diagramme UML de qualité représentant mon application : voir diagrammeClasse.pdf

Je sais décrire mon diagramme UML en mettant en valeur et en justifiant les éléments essentiels : voir explication dans le fichier diagrammeClasse.pdf

CODE

Je sais utiliser les Intent pour faire communiquer deux activités :

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Je sais développer en utilisant le SDK le plus bas possible : oui

Je sais distinguer mes ressources en utilisant les qualifier :

Je sais faire des vues xml en utilisant layouts et composants adéquats : voir les vues mainwindow.xml / pagesetting.xml / fenetredejeu.xml

Je sais coder proprement mes activités, en m’assurant qu’elles ne font que relayer les évènements : voir l’activité PageSetting.java

Je sais coder une application en ayant un véritable métier : voir le package modele

Je sais parfaitement séparer vue et modèle : voir les packages modele et vue (voir le diagramme de classe)

Je maîtrise le cycle de vie de mon application : oui voir les activités (utilisation des méthodes OnCreate, OnResume, …)

Je sais utiliser le findViewById à bon escient :

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Je sais gérer les permissions dynamiques de mon application : Nous n’en avons pas eu besoin.

Je sais gérer la persistance légère de mon application : voir activité PageSetting.java (l’activité va chercher les données dans le modèle via le singleton du dieu).

Je sais gérer la persistance profonde de mon application : voir la classe Saver.java dans le modèle

Je sais afficher une collection de données : voir le RecyclerView dans la vue pagesetting.xml

Je sais coder mon propre adaptateur : voir la classe MotifAdapter.java

Je maîtrise l’usage des fragments :

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Je maîtrise l’utilisation de Git : voir notre dépôt

APPLICATION

Je sais développer une application sans utiliser de librairies externes : voir code

Je sais développer une application publiable sur le store :

Je sais développer un jeu intégrant une boucle de jeu threadée observable : voir BoucleDeJeu.java dans le modèle

Je sais développer un jeu graphique sans utiliser de SurfaceView : voir fenetredejeu.xml