

📌 Rendu dans CELENE

- Dépôt du lien GitHub / GitLab obligatoire
- Liste des membres (groupe de 2 étudiants)
- Enseignants à mettre en reporter sur le dépôt
- Documentations demandées

1 - Présentation

Vous avez toutes et tous déjà joué à des petits jeux du style pendu ou le nombre mystère... Facile ! Je ne serai pas aussi sûr de vous à votre place car nous allons compliquer un peu la chose...

2 – Principe

2.1 Une page d'accueil avec une image sympa et trois boutons (l'un pour démarrer une partie , le second pour voir mes scores, le dernier pour expliquer les règles)

2.2 Au démarrage de la partie, je rentre mon prénom et je valide pour être prêt à jouer

2.3 La partie est lancée !

- Dans le cas du nombre mystère, je rentre un nombre et l'application m'indique si je suis plus petit ou plus grand que le nombre déterminé aléatoirement au préalable, et ainsi de suite...
- Dans le cas du pendu, je choisis une lettre et l'application m'indique si la lettre est présente dans le mot, et ainsi de suite jusqu'à la découverte du mot ou le nombre maximum d'essais atteint (on se passera ici de dessiner la potence et le pendu...)

2.4 Une fois le nombre trouvé ou le mot trouvé, je peux enregistrer mon score (nom + nombre de tentatives)

Remarque : Si toutefois ces deux jeux ne vous inspirent pas, vous pouvez tout à fait mettre en œuvre un autre jeu simple de votre choix (morpion, etc.). A voir avec votre enseignant de TD.

3 - Évolutions possibles :

- Gestion des niveaux de jeu : si je gagne je change de niveau ! Définissez vos propres règles ! Par exemple, pour passer le niveau $n \rightarrow$ trouver le nombre entre 1 et $(n*10)$ en $(n+1)$ coups ou bien trouver un mot de $(n+1)$ lettres en 2^n coups (dans les deux cas, $n > 0$).
- le score enregistré est constitué au moins du nom, du niveau et du nombre d'essai.
- Conservation de l'historique des scores
- Reprise du jeu au dernier niveau non franchi.

5 - Contraintes

5.1 Utilisation des Shared Preferences ou sqflite pour stocker de l'information

5.2 Utilisation de formulaires, boîtes de dialogues ou de popups pour les saisies du prénom, et des tentatives.

5.3 Temps : 5 x 1,5h . Le dernier TP donnera lieu à une démonstration de votre application.