

8INF257 : Informatique mobile

Session : hiver 2019

Rapport de projet

Votre équipe	#	25
Vos noms	1	Deltour Ariane
	2	Garde Hugo
	3	Godeau Baptiste
	4	Moolna Ouwéis
	5	

Acceptation	#	<p>Est-ce que vous acceptez que votre projet soit utilisé et distribué, à des fins éducatives, aux étudiants des cours de développement mobile suivants. Il pourra servir, en tout ou en partie, à titre d'exemple pour les aider dans leur projet.</p> <p>À moins d'avis contraire, vos noms seront directement associés au projet et il ne sera pas utilisé comme matériel de cours.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Nous acceptons</p> <p><input type="checkbox"/> Nous refusons</p> <p>Commentaires :</p>
-------------	---	--

Décrire votre projet en quelques lignes (entre 300 et 500 mots)

Notre projet est une application ludique regroupant les différents personnages jouables du jeu Overwatch. En effet, nous nous basons sur le principe du *Pokedex*, c'est-à-dire une base de données concernant ces héros.

En partant de ce principe, nous avons décidé de nommer notre application : Overdex.

Cette dernière est donc composée de plusieurs activités liées entre-elles par des boutons créant et activant des intentions.

Chacune de nos activités est donc reliée à notre base de données comptant 3 tables que nous allons décrire par la suite.

Dans un premier temps, nous avons notre main activité, cette dernière est composée d'un layout « classique » et d'un drawer contenant une list view.

Ce premier layout est donc rempli grâce aux données de notre première table : la table héro.

Cette dernière comprend les 30 héros du jeu, une description succincte pour chacun d'eux (récupérée sur le site de **Blizzard**), leur photo de profil ou encore leur phrase fétiche. Chaque héro est différencié par un identifiant.

En ce qui concerne notre drawer, il est composé d'une list view regroupant tous les héros du jeu, encore une fois, nous utilisons notre table héros. Nous avons aussi une barre de recherche nous permettant de filtrer les héros en fonction de leurs premières lettres de leur nom.

Comme indiqué précédemment, c'est notre identifiant de héros qui nous permet de changer notre layout ou encore qui sera envoyé grâce à nos intentions dans nos autres activités. En ce qui concerne la deuxième activité nous avons créé une page « Attaques » qui regroupe les différentes attaques suivant le héros. Nous utilisons pour ça la table héros et attaques. Encore une fois notre identifiant permet de savoir à quel héros appartient une attaque. Enfin, nous avons l'activité galerie photo qui contient une galerie des apparences des différents héros et qui est gérée grâce à la bibliothèque **Glide** et à notre table skins. Nous pouvons également zoomer sur nos photos. Chaque photo de notre base de données est donc liée à nos héros et est chargée grâce à une URL. Toutes nos photos sont donc sur notre git, il faut donc internet pour les voir (android permission). Ensuite, nous pouvons noter la présence de fond sonore provenant de Overwatch et de bruitage lors de clic ainsi que la présence de SplashScreen et d'un lien vers la page internet d'Overwatch-media sur la Toolbar dans la main activité.

Identifier les 3-5 facettes principales de votre projet (ex : Utilisation de fragment dynamique)

Création et utilisation d'une base de données externe afin de remplir les layouts
Utilisation de filtre et de ListView adaptateur utilisant la base de données.
Utilisation d'intention pour créer diverse activité : activité main, activité attaques, activités galerie photo et liaison vers une page internet.
Utilisation de Glide pour la gestion d'une galerie photos. Les URL dans photos sont contenues dans notre base de données et les photos sont sur notre git.

Ajouter 2 captures d'écran significatives de votre projet



