

Projet - Final 420-5PA 30% de la note finale
--

Ce projet se fait seul ou en équipe de deux.

Présentation de l'énoncé : 22 novembre 2018

La date de remise est le lundi 17 décembre 2018 avant 8 heures.

Vous devrez remettre votre projet zippé sur LÉA contenant le projet Android et le projet Spring Boot.

NOTE : Afin de faciliter la correction, votre équipe devra lors d'une rencontre démontrer que votre projet respecte les critères de correction (17 ou 18 décembre 2018)

La correction du projet se fait à partir d'un seul poste.

Sur ce poste le serveur Spring est disponible à l'adresse 127.0.0.1:8080

Trois machines virtuelles Android simulent des tablettes Nexus 7 (SKD 28)

À partir des tablettes le serveur Spring est accessible à l'adresse 10.0.2.2:8080

Sécurité (maximum -40 points)

Tous les accès aux services REST par l'application Android doivent être sécurisés. En cas d'échec, la note maximale de 60% est attribuée.

Actualisation (maximum -40 points)

=> (-20 points) Lors d'un passage de grade, les informations concernant ce membres doivent être actualisés en temps réel sur tous les écrans (Web et Android).

=> (-20 points) Lors d'un combat, les informations (points et crédits) concernant ce membres doivent être actualisés en temps réel sur tous les écrans (Web et Android).

=> (-20 points) Tout changement doit s'actualiser sur l'ensemble des écrans (Android et Web)

Partie Android

20% Connexion

- La liste des comptes disponibles provient d'une requête REST
- Établir une connexion pour un membre(JSESSIONID)
- Terminer une connexion
- Gérer la sécurité des requêtes REST

Afficher tous les attributs de l'entité `Compte`

20% Historique

- Afficher l'historique des combats et examens selon le modèle sur LÉA pour le membre dont la session est établie;
- Cette historique indique le nombre de points et de de crédits avant chaque examen
- Cette historique indique tous les combats qui ont été faits avant le passage d'un examen

20% Jouer

- Un ensemble de bouton radio permet de faire le choix entre (`Ailleurs`, `Spectateur Combattant`, `Arbitre`)
- Lorsqu'il y a au moins deux combattants et un arbitre, un combat démarre.
- Un combat :

Étape 1

- Une fois que le combat est débuté, même si l'arbitre ou un des combattants quitte, le combat va se continuer jusqu'au bout (ça ne cause pas d'erreur)
- Un arbitre est choisie au hasard
- Deux combattants sont choisies au hasard
- Toutes les sessions Android en cours montrent le combat, même si cet utilisateur n'est pas sur le tatami
- Si l'utilisateur est sur la tatami un carré rouge encercle son avatar

Étape 2 (2 secondes)

- Les avatars (arbitre et combattants) sont placés sur le tatami

Étape 3 (2 secondes)

- Le serveur détermine les choix des combattants et le gagnant

- Les choix des combattants sont affichés (roche, papier, ciseau)

Étape 4 (2 secondes)

- Le serveur indique à l'arbitre le gagnant
- L'arbitre indique à l'aide d'un drapeau le gagnant

Étape 5 Pause entre les combats de 2 secondes

- Le tatami est vide
- Le serveur enregistre le résultat du combat
- Tous les affichages sont actualisés (crédits, points, passage de grade)

Interface graphique

L'avatar de l'utilisateur est encerclé en rouge

Avatar Combattant Blanc	Choix Blanc Roche/ Papier/ Ciseau	Drapeau Victoire Blanc	Avatar Arbitre	Drapeau Victoire Rouge	Choix Rouge Roche/ Papier/ Ciseau	Avatar Combattant Rouge
-------------------------------	---	------------------------------	-------------------	------------------------------	---	-------------------------------

Partie serveur Spring

20% Écran de diffusion des combats

- Se baser sur le projet Web mobile
- On ne peut pas jouer sur cette page
- Cette page montre les spectateurs, les combattants en attente et combat en cours

20% Passage des grades.

- Uniquement le passage de grade et la section de la honte selon l'énoncé du projet Web Mobile

Une section accessible aux sensei et au vénérable montre les membres

admissibles à l'examen pour le passage de la ceinture suivante.
Il y a deux listes: la liste des membres admissibles et la liste de la honte.

(Il faut 100 points et 10 crédits)

Un sensei ou le vénérable peut indiquer la réussite de l'examen.

Dans ce cas:

- Le membre passe à la ceinture suivante.
- Il disparaît de la liste.
- Le nombre de points est remis à zéro.
- 10 crédits sont débités.

Un sensei ou le vénérable peut indiquer l'échec de l'examen.

Dans ce cas:

- Le membre est transféré dans la liste de la honte (section de la honte).
- 5 crédits sont débités pour des frais d'administration. B'en là!

Note: Les informations concernant les examens sont placées dans une entité Examen incluant l'évaluateur (réussite ou échec).
