

# Base de données

Concernant le sujet «Outil de création/suppression», on a besoin d'une table qui sert à conserver tous les noms des jeux. On l'appelle allgames\_table

```
allgames_table: //nom de la table
_id integer primary key //id identifiant
name varchar(50) not null //nom du jeu
source int default 0 // 0 représente le jeu vient du local, 1 source Internet
lastuse varchar(10) default '1992-11-05' // le jour de la dernière fois que le
joueur a lancé ce jeu.
fistuse varchar(10) // le jour de la première fois
dans ce table, l'attribut 'lastuse' sera utilisée dans le sujet «Notifications».
Si l'espace entre le jour d'aujourd'hui et le jour du 'lastuse' peut être
considéré comme 'longtemps', on affiche un message au joueur pour lui dire
combien de jours il n'est pas joueur ce jeu.
```

```
pour chaque jeu: //le nom de la table est celui(name) dans allgames_table
_id integer primary key //id identifiant
question varchar(200) not null //la question sur la face d'une carte
imgpath varchar(200) default '' // le chemin d'image
audiopath varchar(200) default '' // le chemin d'audio
answer varchar(50) not null //la réponse au verso.
level int default 0 // 1 simple 2 difficile 3 triviale // le joueur peut
changer le level et puis on fait un tri de sorte que certaines cartes ne sont
pas affichées dans le jeu. La valeur par défaut 0, ça veut dire qu'il y n'a pas
de niveau maintenant.
box int default 1 // on fait un tri pour que toutes les cartes qui ont la
même valeur sont dans la même boîte. Par exemple, tous les cartes ont la valeur
5 dans l'attribut 'box' sont dans la même boîte. La valeur par défaut 1, ça
signifie cette carte (la carte nouvelle) doit être affichée tous les jours. Et
puis, si on la voit une fois, on met la valeur de 'box' 2, il va être
présenté tous les deux jours.
```

## Projet :

### 1. http download game and installation :

manage → GameManageFragment, InstallGameTool, InstallService  
other → OtherFragment

### 2. jeu de cartes mémoire séparé :

database → FlashCardSQLite

### 3. les nouvelles cartes, in box=1 :

database → box in default 1

### 4. trouver la bonne réponse box+=1 ; sinon box=box :

play → OneCardFragment → confirm.setOnClickListener →  
mListener.addTocardAlreadyCorrect() ;  
play → PlayCardActivity → addTocardAlreadyCorrect ->161

### 5. les cartes seront vues selon l'intervalle :

paly → PlatCardActivity → triBox → 234  
paly → PlatCardActivity 206 'box in ( ?)'

### 6. gérer un nombre quelconque de jeu :

voir numéro 9.

### 7. changement de position de l'appareil :

**tous le temps, tous les écrans !**

### 8. **fragment utilisé correctement :**

Sans pile : MainActivity, PlayCardActivity

Avec pile : CardManageActivity

## 9. Outil de création / suppression

&créer un nouveau jeu de cartes : manage → GameManageFragment → createGame 221

&ajouter une nouvelle carte : manage → GameManageActivity → add 69

manage → AddOneCardFragment

&supprimer un jeu de cartes : manage → GameManageFragment → deleteGame 355

**&\*supprimer une carte ou plusieurs cartes :**

manage → GameManageFragment → delete 59

manage → ShowCardsFragment → multiDelete 179

**&\*supprimer le paquet du jeu téléchargé :**

manage → GameManageFragment → deleteFile 313

## 10. Outil d'apprentissage :

&classer la carte :play → OneCardFragment → ok 190 → mListener.updateCard()

play → PlayCardActivity → updateCard 178

manage → ShowOneCardFragment → modify 169

&les cartes jugées difficiles seront remises dans la même boîte même si la réponse est correcte :

play → PlayCardActivity → addTocardAlreadyCorrect 158

&Les cartes trop faciles peuvent être déplacées :

play → PlayCardActivity → updateCard 184

manage → ShowOneCardFragment → modify 179

&les cartes trivails mises à coté et retrouvés :

play → PlayCardActivity → updateCard 190

paly → PlatCardActivity → triBox → 236

manage → ShowOneCardFragment → modify 186

## 11. Chargement de jeu de carte par une connexion http :

&downloadManage :

manage → GameManageFragment → createGame 293

other → OtherFragment 137

&ne pas bloquer l'interface graphique :

manage → InstallService

&le format de fichier : .zip

y compris txt, bmp, mp3

## 12. Paramétrage

&modifier tout ce qui est possible :

1)TimeLeft : le temps d'attente à une réponse

2)\***Card Max Time** : c'est à dire combien de boîte ou le maximum de répétition d'une carte

3)\***Box Easy** : box= ? Est facile

4)\***Box Difficile** : box= ? Est difficile

5)Reminder :l'espace de temps considéré comme « longtemps » doit être paramétrable

6)\***BGM** : Background Music ON/OFF

7)\***Choose BGM** : choisir un chanson .

## 13. Notification

&un message d'avertissement après avoir lancé chaque fois :

main → NoteServier

**&\*Installation success :**

manage → InstallService → 138

## 14. Navigation dans l'application

&passer d'une activité à l'autre :

ToolBar dans chaque activité

## **15. Multimédia (optionnel)**

& les cartes contenant des images ou des sons :

1.vocabulaire\_fr

2.Anais

& il faudra plusieurs fichiers stockés dans une archive :

1.vocabulaire\_fr.zip

2.Anais.zip

& dés-archiver

InstallGameTool

& bien stockées les images et les sons

on stocke le chemin des images ou des sons dans la Base de Données, et on sauvegarde des images et des sons dans le Sdcard.

## ***En Plus*\*\*\*\*\***

des techniques qu'on a utilisés :

1. ContentProvider : database → FlashCardProvider

2. Parcelable pour transférer les données : entity → OneCard

3. SharedPreferences pour sauvegarder les paramètres : setting → SettingFragment

4. Toolbar avec des différents menus selon l'activité : voir les trois activités

5. Servicer : NoteService, InstallService, BackgroundMusicService, OneCardMusicService.

6. Broadcast and Receiver : InstallService 168 manage → GameManageFragment 335

7. AsyncTask : GameManageFragment 411 , InstallService 83 , OneCardFragment 361, PlayFragment 127

8. Des différents types de fragment : DialogFragment manage → addOneCardFragment

9. LoaderManager : GameManageFragment, PlayCardActivity, PlayFragment

10. Adapter redéfini: ShowCardFragments → 499 and 367

11.LoaderManager comme AJAX : ShowCardFragments → 250  
TextChangedListener 226

12.CountDownTimer : OneCardFragment 311

13. UI amélioré !

## ***La logique du jeu :***

Quand on lance un jeu, on mis à jour 'lastuse', on calcul l'espace et puis on choisit des cartes.

On peut répondre aux questions sous condition que ce soit la première fois qu'on voit la cartes.

On peut voir les cartes précédentes, mais on peut pas répondre !

À tout moment, on peut tourner l'appareil !