

## Mini-Projet 2

### Super machine à sous - Statistiques

#### Grille de correction

### Objectifs d'apprentissage

- Approfondir ses connaissances des barres d'outils
- Approfondir ses connaissances des *recyclerViews*.

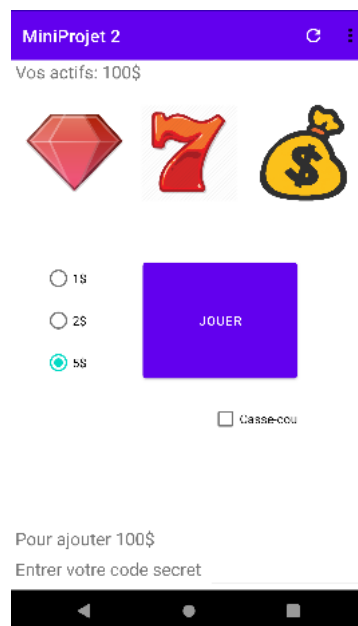
### Description

Cette application permet d'améliorer le jeu de machine à sous réalisé dans le mini-projet1 en ajoutant une barre d'outils et des *recyclerViews* affichant les statistiques du jeu.

### Directives

Produire une application qui respecte les directives suivantes :

- 1- Respecter le même modèle et utilisez votre mini-projet1 au départ.



- 2- Remplacez votre barre d'actions par une barre d'outils (**toolbar**).  
Ajoutez à la barre d'outils
  - un item de menu (**Refresh/Rafraichir**) qui permet de réinitialiser le jeu,
  - un item de menu **Statistiques** (visible seulement quand on clique sur les 3 petits points verticaux).
- 3- À chaque fois que le joueur joue, vous devez enregistrer dans une liste (classe **List** ou **mutableList** par exemple) les informations suivantes :
  - Un numéro identifiant le jeu (Premier coup :1, deuxième coup : 2, etc.)
  - Le montant gagné ou perdu
  - Le mode qui a été utilisé (Normal ou casse-cou).
  - La mise utilisée (1\$, 2\$ ou 5\$).
  - Le nouveau solde du joueur
- 4- À la réinitialisation du jeu quand le joueur clique sur l'item de menu **Refresh/Rafraichir**,
  - le joueur doit avoir son solde réinitialisé à **100\$** et l'affichage doit être mis à jour.
  - la nouvelle mise doit être de **5\$** et le mode doit être **normal**.
  - vous devez afficher de nouvelles images de façon aléatoire comme au début du jeu.
  - vous devez réinitialiser (vider) la liste des statistiques.
- 5- Ajoutez une deuxième activité **StatsActivity** à votre application. Ajoutez un **recyclerView** à cette activité pour afficher les statistiques du jeu que vous avez enregistré dans la liste.  

N.B. Notez que votre source de données sera accessible par la classe **MainActivity** et la classe **StatsActivity**. Vous devez en tenir compte dans votre implémentation. Vous n'avez pas le droit d'utiliser des bases de données. Vos données seront perdues à la réinitialisation de l'application.
- 6- Les informations suivantes doivent être affichées dans le **recyclerView** pour chaque item de liste :
  - un numéro dans un **TextView**,
  - les trois images aléatoires résultant à chaque coup du joueur,
  - le montant gagné ou perdu,
  - la mise,
  - le nouveau solde

Vous êtes responsable de l'élégance du Design. Vous serez noté par rapport à ce design.
- 7- Quand l'utilisateur clique sur l'item de menu **Statistiques** dans la barre d'outils, vous devez lui afficher l'activité **Statistiques** contenant le **recyclerView** affichant les statistiques du jeu.
- 8- S'il n'y a aucun item dans le **recyclerView**, vous devez afficher un message approprié à l'utilisateur (Ex: Aucune statistique disponible à l'heure actuelle.)
- 9- Vous devez utiliser le **viewBinding** dans votre application.
- 10- Vous devez utiliser le **binding** dans votre adaptateur. Vous ne devez avoir aucun appel à la fonction **findViewById()** dans votre application. Faites une petite recherche sur internet.

- 11- Vous devez avoir une couleur de fond différente pour les items de liste où le joueur gagne. Voir image ci-dessous.



- 12- Ajoutez un bouton de retour permettant de passer de **StatsActivity** à **MainActivity**.



**Ce mini-projet va être comptabilisé pour 4% de vos notes.**

**Remise sur Léa au plus tard le vendredi 16 septembre à 11:59:59.**

**Bon travail**