

Présentation d'un projet de développement d'application mobile : Soukouss Challenge

David Boisedu et Alexandre Boyer

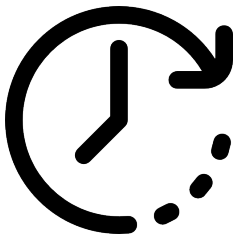
M1 Informatique

25 novembre 2020



Introduction





Permet d'échapper à l'ennui



Facile à prendre en main



Fonctionnalités requises



Gestes courants



Capteurs



Audio



Objectifs du projet



Développer une
application ludique qui
utilise les capteurs du
téléphone.



Doit permettre à l'utilisateur de :



- Jouer une partie
- D'afficher ses meilleurs scores
- De sauvegarder les scores



Réalisation



Environnement logiciel

- Android Studio 
- GitHub 
- Inkscape 

Autre plateformes utiles à la réalisation du projet

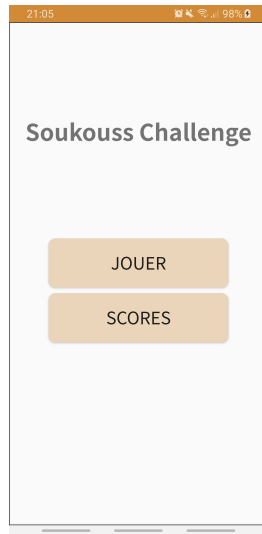
- Moqups.com 
- Trello 
- Messenger 



Description générale de l'application



La vue d'accueil



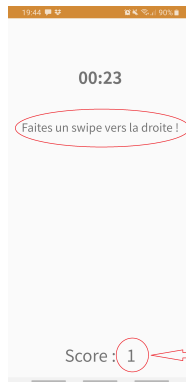
Description générale de l'application



La vue de jeu



Principe du jeu



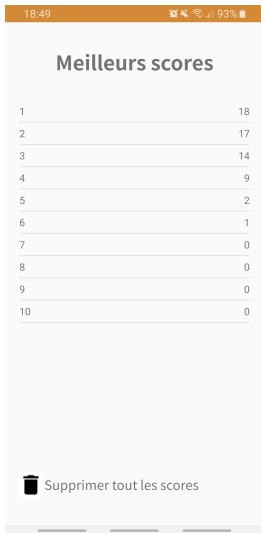
**Une nouvelle
action est
proposée**

**Incrémentation
du score**



Pop-up de fin de jeu





La vue des meilleurs scores



Conclusion



Objectifs atteints

- ✓ Utilisation de l'accéléromètre, des gestes courants et de l'audio
- ✓ Consigne respectée

Nouvelles connaissances

- ✓ Prise en main des fonctionnalités capteurs, gestes courants et audio

Travail en équipe

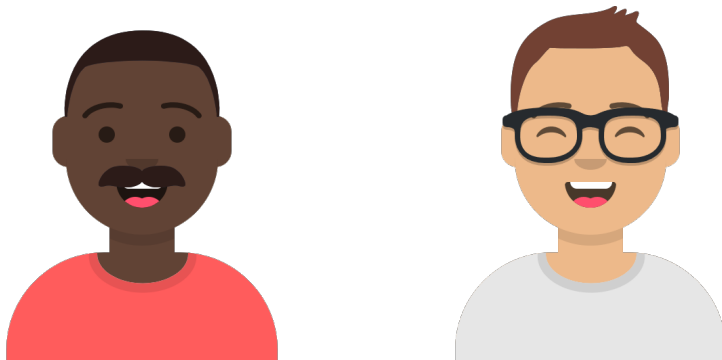
- ✓ Organisation du travail
- ✓ Bonne coopération

Améliorations possibles

- ➔ Personnalisation de l'interface
- ➔ Ajout de nouveaux gestes
- ➔ Ajout d'un mode multijoueur



Conclusion



Merci beaucoup de votre attention !



Démonstration

