	EXAMEN	
	Semestre : 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/>	
	Session : Principale <input checked="" type="checkbox"/> Rattrapage <input type="checkbox"/>	
Unité d'enseignement : Développement Mobile iOS Module (s) : Atelier iOS Classe(s) : 4 SIM 3 Nombre des questions : 3 Nombre de pages : 6 Date : 06/04/2022 Heure: 8h30. Durée : 1H30		

- Examen pratique à documents autorisés.
- Les utilisations de connexion internet et Airdrop sont interdites.
- L'évaluation se fait sur l'exécutable et non sur le code source.

Il s'agit d'une application pour les paris sportifs en ligne de Betclic.

I. Launch Screen

Le Launch Screen contient le logo de l'application qui se trouve parmi les ressources du projet intitulé logo positionné dans le centre de l'écran et de taille 240x240.



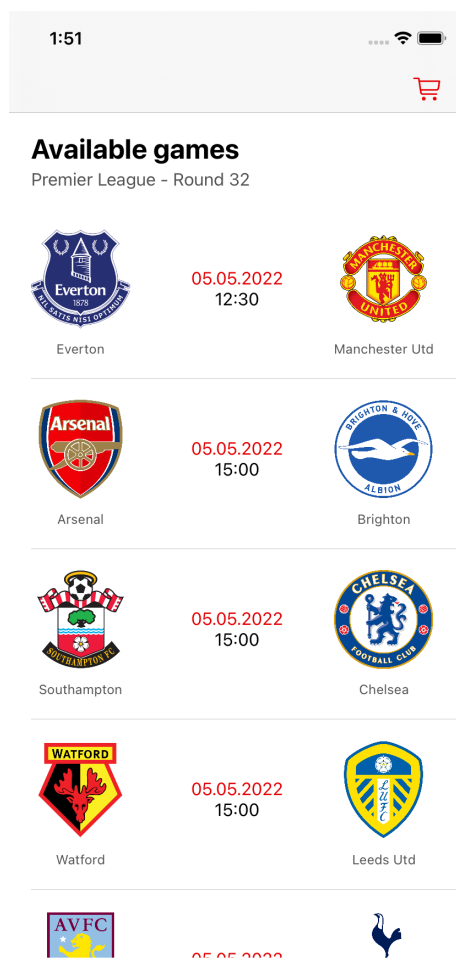
Launch screen

II. Accueil

l'interface d'accueil contient une liste des matchs prévus pour la 32ème journée de la Premier League, affichées dans un UITableView dont chaque cellule contient l'image de chaque club, son nom et la date du match.

Le bouton au-dessus à droite [Au niveau de la barre de navigation] se trouve parmi les icônes intitulé cart, en cliquant dessus, l'utilisateur se dirige vers son ticket de pari.

En cliquant sur la cellule qui contient le match, l'utilisateur sera redirigé vers une interface de détails du match.



Liste des matchs

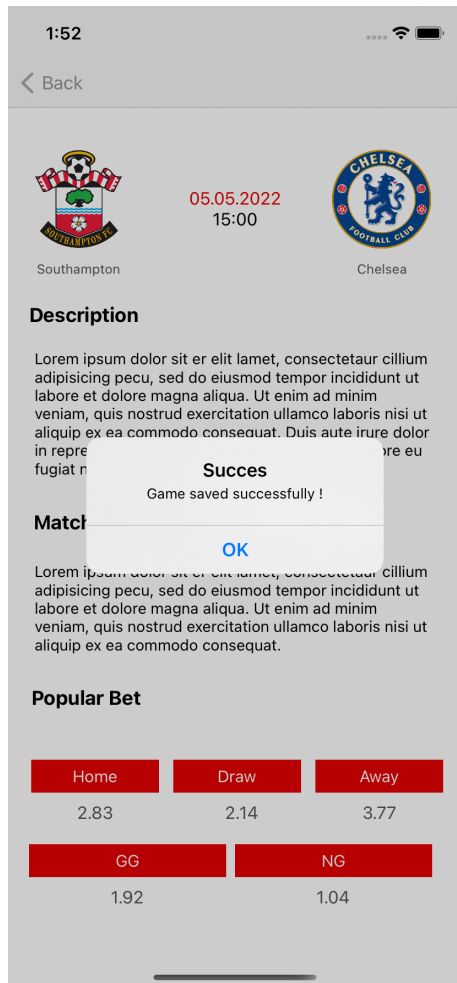
III. Détails



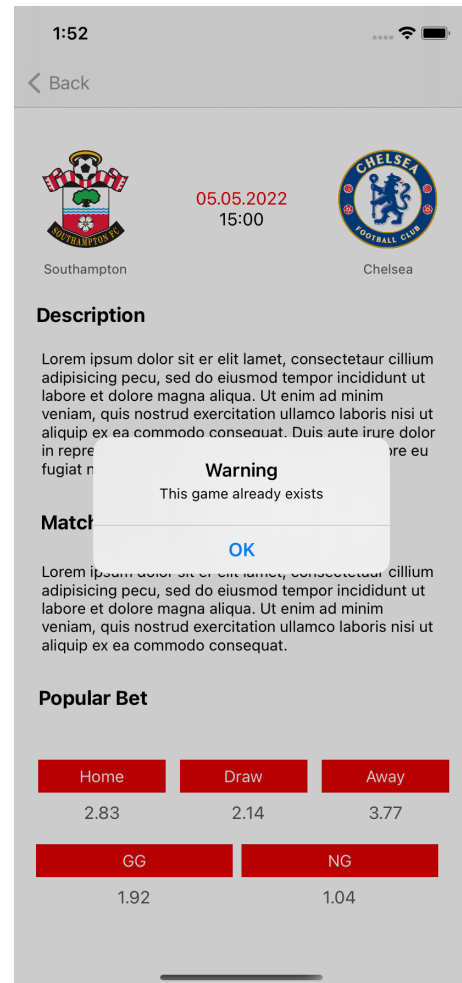
Interface Details

L'interface de détails contient quelques informations sur le match comme représenté ci-dessus, mais aussi les boutons pour choisir les cotes à jouer pour chaque match. Les cotes en questions **[Label sous chaque bouton sont des valeurs générées aléatoirement entre 1 et 5]**.

En cliquant sur l'une des côtes, une alerte sera affichée pour indiquer l'ajout de la côte dans la fiche du pari. En cliquant de nouveau, une alerte sera affichée pour indiquer que la côte existe déjà sur la fiche du pari.



Côte ajoutée avec succès



Côte existe déjà

IV. Fiche pari

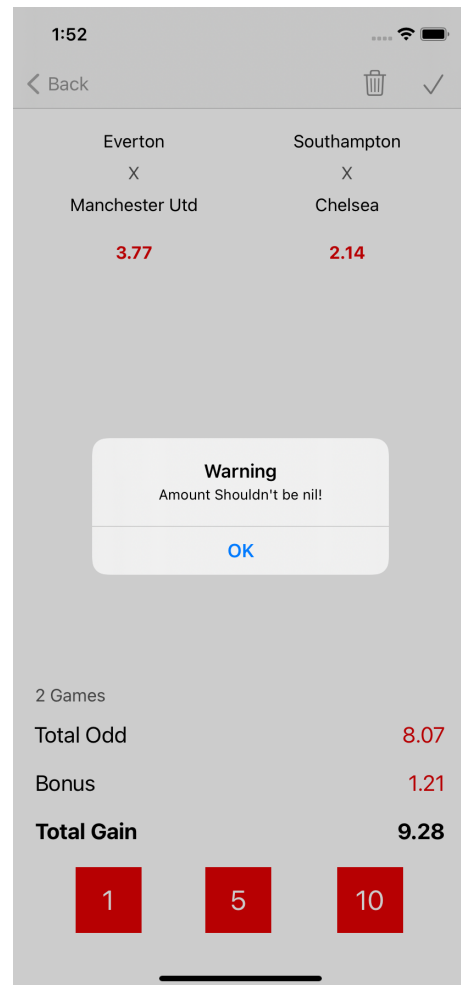
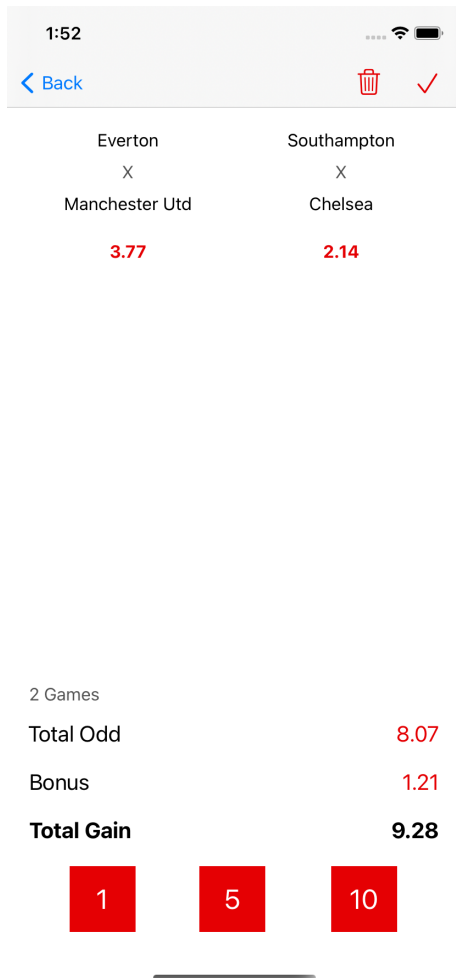
En appuyant sur le UIBarButton de l'interface d'accueil, l'utilisateur sera tout de suite dirigé vers l'interface Fiche pari, qui contient un UICollectionView dont chaque cellule contient les informations du match enregistrées auparavant dans la Core Data, et sa cote du pari.

En bas de la UICollectionView, contient les labels concernant le total des cotes, le bonus [Constituent 15% de la cote totale] et le total des gains :

le total des gains = (total des cotes + Bonus) x Amount [1 / 5 / 10]

Amount [la mise] sera affectée en cliquant sur l'un des boutons des mises de 1, de 5 ou 10 dinars.

En cas de validation du ticket et le montant Amount n'est pas encore choisi, une alerte sera affichée comme ci-dessous.

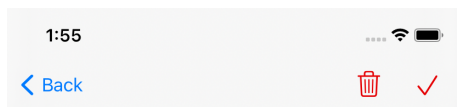


Fiche Pari

Le bouton corbeille sur la barre de navigation servira à vider la fiche pari voire la liste des matchs de la coredata, mais bien sûr, pensez à réinitialiser les labels pour le total des cotes [1], le bonus et le gain total.

En cas de succès et si la fiche est validée, une alerte sera affichée pour indiquer une chaîne aléatoire de 8 caractères comme référence à la fiche pari. Ci-dessous l'instruction pour générer la chaîne:

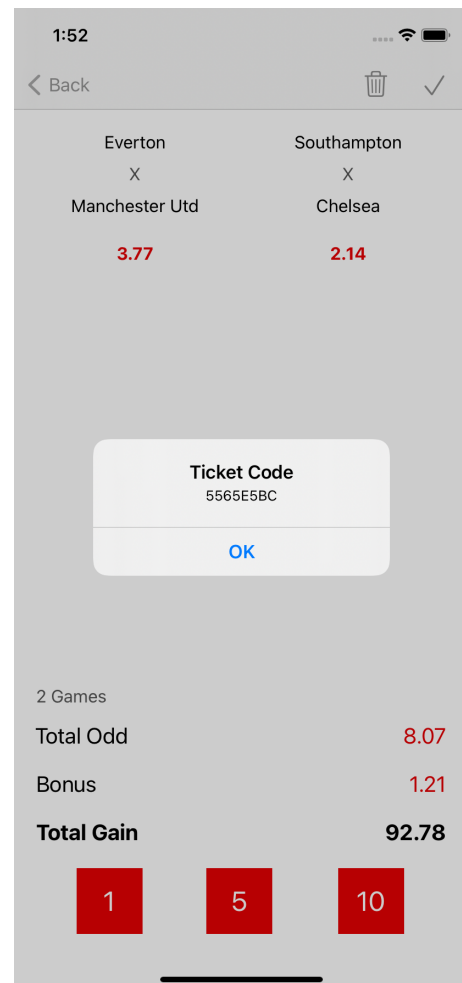
```
NSUUID().uuidString.suffix(8)
```



0 Games
 Total Odd 1.0
 Bonus 0.0
 Total Gain 1.0



Supprimer tout



Fiche Pari validée

Ressources

- Vous disposez des photos des pays qui serviront à peupler la liste. Notez bien que les noms des pays sont les mêmes que ceux des images.
- homeTeams = ["Everton", "Arsenal", "Southampton", "Watford", "Aston Villa"]
- awayTeams = ["Manchester Utd", "Brighton", "Chelsea", "Leeds Utd", "Tottenham"]
- heures = ["12:30", "15:00", "15:00", "15:00", "17:30"]

Bonne chance