



Projet

Ce TP, travail en groupe de 2 à 3 étudiants noté, devra nécessairement mettre en œuvre les notions suivantes (le barème de notation tiendra compte de chaque notion) :

- enregistrement (SharedPreferences)
- serializable
- fragments
- service

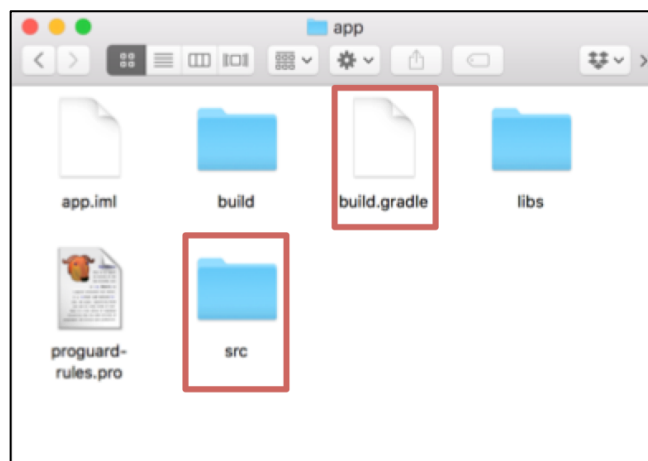
La mise en place d'une interface personnalisée, musique, ... seront des éléments appréciés et pris en compte lors de la notation.

L'application doit pouvoir être rétro-comptable jusqu'à l'API 24.

L'évaluation tiendra compte de la « lisibilité » de votre code (nommage, documentation technique, utilisation de conteneurs, ...) ainsi que de l'ergonomie de votre application.

Merci de m'envoyer (à clive.ferret-canape@eseo.fr) la **composition de votre groupe le vendredi 04 mars 2022** au plus tard.

Le code* devra être envoyé au dernier délai le mercredi 10 avril 2022 sur le Moodle :



*le code envoyé doit comprendre uniquement le répertoire **src** qui contient les sources et le fichier **build.gradle** (Module:app)

Sujet

L'objectif est de développer un jeu de Démineur (lien pour un exemple en ligne : <http://demineur.org>)

L'utilisateur aura le choix entre 3 niveaux de difficulté (i.e. grilles avec plus ou moins de cases) et un système de classement enregistrera les meilleurs résultats.