



UNIVERSITÉ DE FRANCHE-COMTÉ

M1 CMI Informatique

PROJET DE SAMP

Développement d'une application Android de Quiz



Auteur : BORDE Corentin

Enseignant : TATIBOUËT Bruno

Novembre 2019

1 Introduction

Ce projet se déroule dans le cadre de l'Unité d'enseignement SAMP de Master 1. Le but est de développer une application *Android* avec l'IDE *Android-Studio*. L'application réalisée est un quiz, qui permet aux utilisateurs de jouer, de créer et modifier des quiz ainsi que d'en télécharger en ligne.

2 L'application *CocoQuizz*

2.1 La page d'accueil

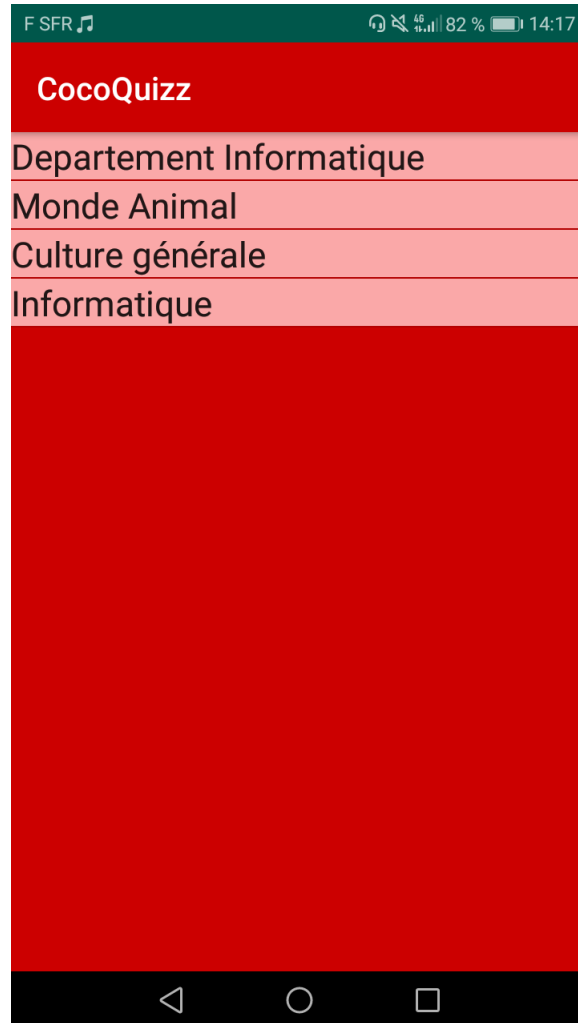
Cette page permet au joueur de choisir son mode de jeu. Il en existe deux : jouer aux quiz qui sont en ligne ¹ et jouer aux quiz enregistrés en local. Le joueur peut aussi créer des quiz et les enregistrer en local. Il peut également effectuer des modifications des quiz existants. Il a aussi la possibilité de voir tous les scores enregistrés.



1. <https://dept-info.univ-fcomte.fr/joomla/images/CR0700/Quizz.xml>

2.2 La sélection d'un quiz

Pour jouer à un quiz, le joueur doit sélectionner un thème (que ce soit en mode local ou en mode en ligne). Une fois le thème choisi, il va pouvoir jouer.



2.3 Jouer à un quiz

La question est affichée avec les différentes propositions. Un espace est réservé pour afficher le score. Pour chaque bonne réponse, 2 points sont ajoutés au score. Pour chaque mauvaise réponse, 1 point de malus est compté.



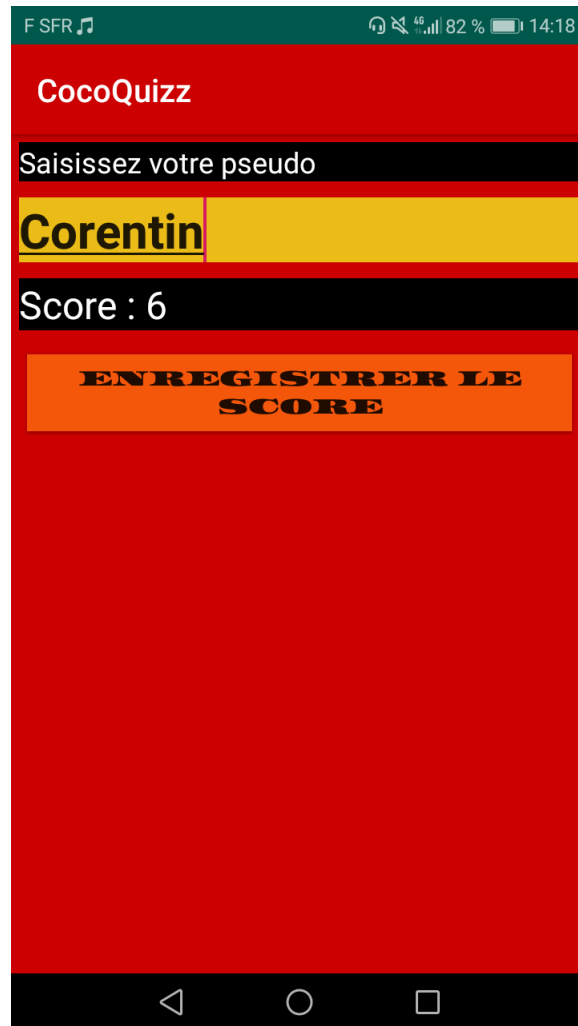
2.4 Fin du quiz

Le score du joueur est affiché. Il a la possibilité de sauvegarder son score ou de retourner directement au menu principal.



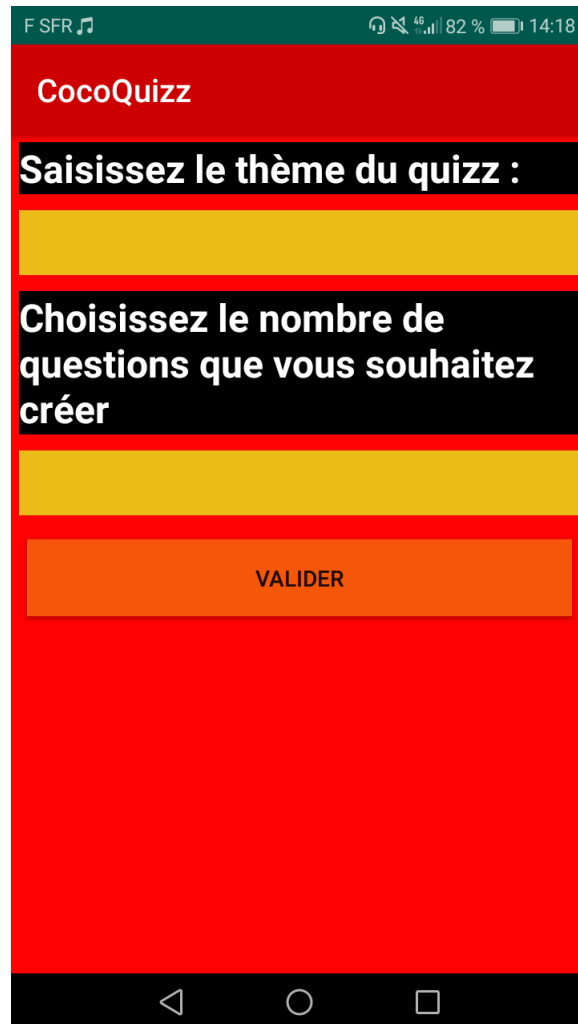
2.5 Sauvegarde du score

Le joueur peut rentrer son pseudo pour enregistrer son score.



2.6 Création d'un quiz

L'utilisateur choisit dans un premier temps le nom du thème ainsi que le nombre de question qu'il veut dans ce quiz. Le nom du thème et le nombre de question sont des champs obligatoires. Si le nom du thème saisi est déjà existant, un message informe l'utilisateur de saisir un nouveau nom.



The screenshot shows the 'CocoQuizz' app interface on a mobile device. The status bar at the top indicates 'F SFR', signal strength, 4G network, 82% battery, and the time 14:18. The app's title 'CocoQuizz' is displayed in white text on a red background. Below the title, there are two input fields. The first field is labeled 'Saisissez le thème du quizz :' in white text on a black background. The second field is labeled 'Choisissez le nombre de questions que vous souhaitez créer' in white text on a black background. Below these fields is an orange button labeled 'VALIDER'. The bottom of the screen shows the standard Android navigation bar with back, home, and recent apps icons.

Un fois le nom du thème et le nombre de question rempli, l'utilisateur peut ajouter les questions une à une. Il y a un champ obligatoire pour l'intitulé de la question. Il y a 4 champs pour les propositions de réponse. Au moins un est obligatoire. Si un champ n'est pas rempli, alors il ne sera pas considéré comme une proposition.

Il y a un champ pour permettre de dire quelle proposition est juste. Ce

champ est un nombre. Il doit être situé entre 1 et 4 inclus. Si le nombre saisi correspond à une proposition qui n'a pas été remplie, un message d'erreur est affiché.



The screenshot shows the 'CocoQuizz' mobile application interface. At the top, a green status bar displays 'F SFR', signal strength, 4G network, 82% battery, and the time 14:18. Below this is a red header with the app name 'CocoQuizz' in white. The main content area has a black background with white text. It starts with the prompt 'Saisir la question :', followed by a yellow input field. Then, it says 'Saisir les propositions (au moins une)', followed by four yellow input fields. Next is the prompt 'Quelle est la bonne réponse ? (1,2,3,4)', followed by a yellow input field. At the bottom of the form is an orange button with the text 'AJOUTER CETTE QUESTION'. The very bottom of the screen shows the standard Android navigation bar with back, home, and recent apps icons.

2.7 Vision de tous les scores

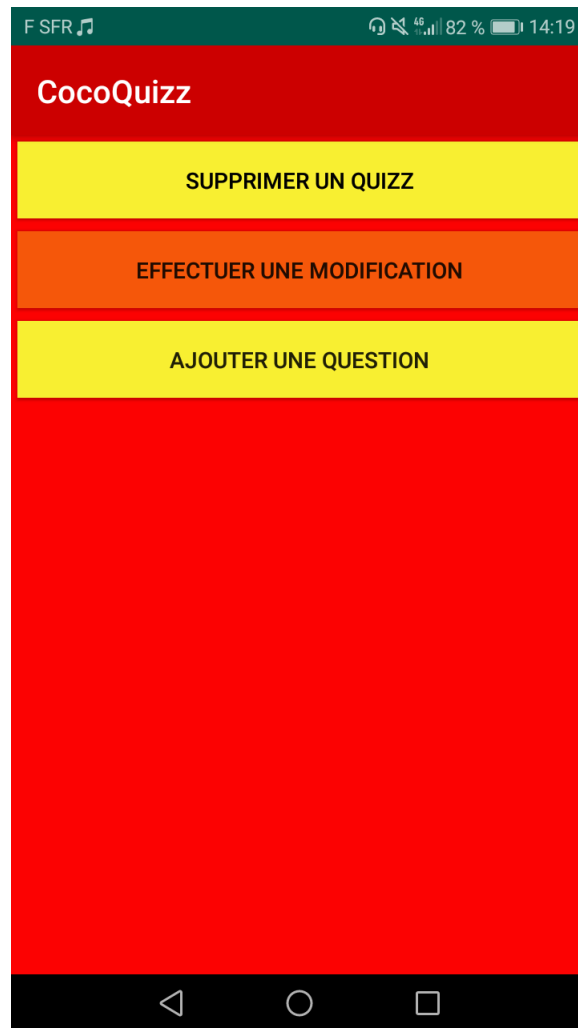


2.8 Gestion des quiz

2.8.1 Page d'accueil de la gestion des quiz

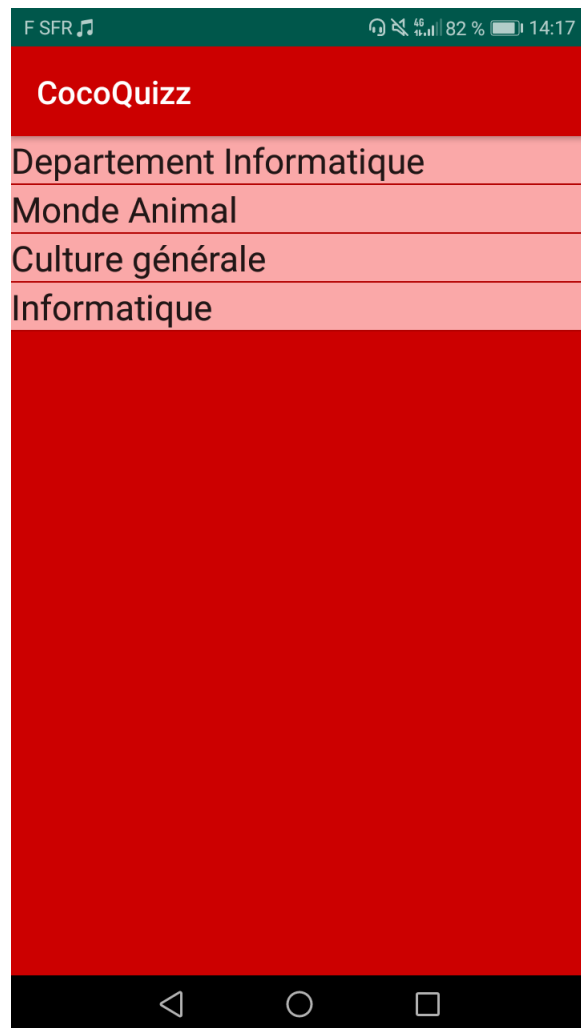
L'utilisateur peut :

- Supprimer un quiz
- Effectuer une modification
- Ajouter une question

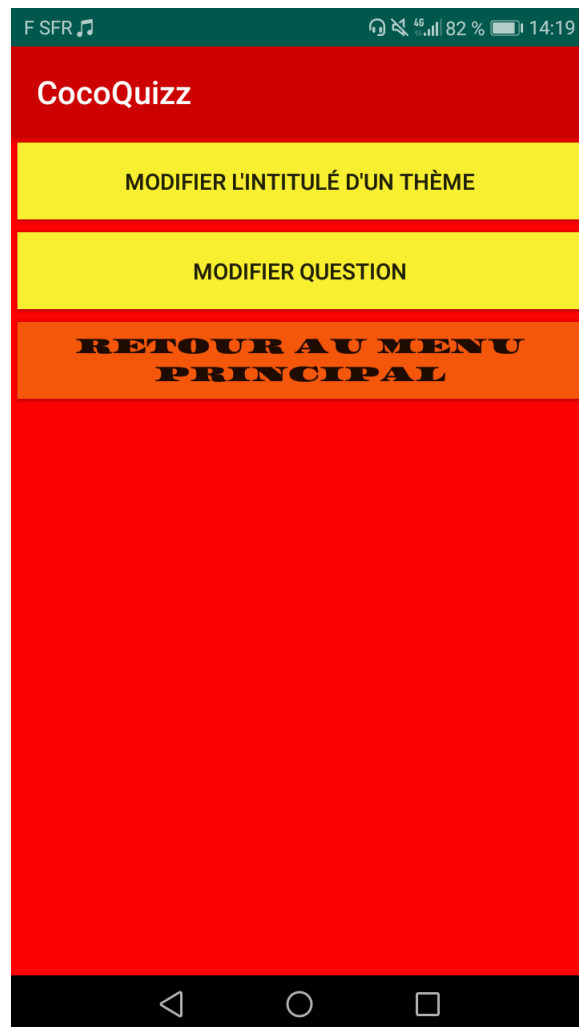


2.8.2 Supprimer un quiz

Le quiz est supprimé quand l'utilisateur le sélectionne.



2.8.3 Effectuer une modification



— Modifier l'intitulé d'un thème :

The screenshot shows the 'CocoQuizz' app interface. At the top, there is a dark green status bar with 'F SFR' and a music note icon on the left, and icons for 4G, signal strength, 82% battery, and 14:19 on the right. Below the status bar is a red header with the text 'CocoQuizz' in white. The main content area has a red background. It features a black rectangular button with the text 'Saisir le nom du thème' in white. Below this button is a yellow rectangular input field containing the text 'Test2'. Underneath the input field is an orange rectangular button with the text 'VALIDER' in black. At the bottom of the screen is a black navigation bar with three white icons: a back arrow, a circle, and a square.

- Modifier une question : l'utilisateur sélectionne d'abord le thème et ensuite la question qu'il veut modifier dans ce thème.

The screenshot shows the 'CocoQuizz' app interface. At the top, there's a status bar with 'F SFR', signal strength, 4G, 81% battery, and 14:19. Below the status bar is a red header with the app name 'CocoQuizz' in white. The main content area has a red background. It starts with a black bar containing the text 'Intutilé de la question :'. Below this is a yellow bar with the text 'Teds'. Then, another black bar contains 'Réponses'. This is followed by four yellow bars, each containing a letter: 'A', 'B', 'V', and 'D'. Below these is a black bar with the text 'La bonne réponse est : 3'. At the bottom of the main content area, there are two buttons: a yellow one with the text 'MODIFIER LA QUESTION ET EFFECTUER UNE AUTRE MODIFICATION' and an orange one with the text 'MODIFIER LA QUESTION ET RETOURNER AU MENU PRINCIPAL'. The very bottom of the screen shows the standard Android navigation bar with back, home, and recent apps icons.

2.8.4 Ajouter une question

L'utilisateur peut ajouter une question dans le thème qu'il aura sélectionné.



F SFR 4G 82 % 14:18

CocoQuizz

Saisir la question :

Saisir les propositions (au moins une)

Quelle est la bonne réponse ? (1,2,3,4)

AJOUTER CETTE QUESTION

2.9 Informations supplémentaires

Lors de la première installation de l'application, un quiz en local est créé pour permettre à l'utilisateur de pouvoir commencer directement le jeu. Ce quiz s'appelle "Le quizz du chef".

3 Conclusion

L'application *CocoQuiz* est fonctionnelle et possède toutes les fonctionnalités attendues.

Ce projet m'a permis de découvrir le développement *Android* et d'apprendre un nouveau langage : Kotlin.