



Collège de Rosemont.
6400 16e Avenue, Montréal, QC H1X 2S9

QUALITÉ DES APPLICATIONS

420-A44-RO
1 - 3 -3

Projet intégrateur

Enseignant : TOUFIK BELLAL

Date de remise: 03-10-2019

INTRODUCTION

Vous en êtes à votre quatrième journée de travail au sein de l'entreprise de jeux pour enfants ACME et votre patron vient tout juste de vous demander de compléter votre tout premier projet, un jeu de « Tic-Tac-Toe » Android.

OBJECTIFS

Voici les objectifs visés par le projet :

- ☐ Créer une interface simple pour le jeu ;
- ☐ Récupérer et afficher certaines données ;
- ☐ Développer la logique du jeu ;
- ☐ Faire apparaître des images ;
- ☐ Détection de victoires et partie nulles.

MODALITÉS

Ce projet est réalisable en monôme. Vous pouvez collaborer, mais vous devez écrire votre propre code. Un plagiat, même partiel, du code d'un autre étudiant entrainera la note **0** pour les participants.

REMISE

La date limite pour la remise est prévue le **jeudi 3 octobre 2019**.

Lorsque vous serez prêt, vous me faites la démonstration des fonctionnalités en me montrant et m'expliquant votre code.

Vous remettez ensuite le code une **archive.Zip** sur Léa.

Tout retard entrainera une diminution de **10 %** de la note maximale par jour de retard.

EVALUATION

Ce travail compte pour **30%** de votre session.

Éléments clefs

- ❑ La partie commence lorsque les deux noms de joueurs sont entrés ;
- ❑ Le premier joueur fait apparaître les symboles 'X' et le deuxième les symboles 'O' ;
- ❑ L'écran de jeu consiste en un tableau de 3 lignes et 3 colonnes ;
- ❑ Le premier joueur qui en ligne trois de ses symboles de façon horizontale, verticale ou diagonale gagne la partie ;
- ❑ Le jeu doit identifier le gagnant par son nom ;
- ❑ Le jeu doit également pouvoir détecter une partie nulle ;
- ❑ Une fois la partie terminée, l'application doit offrir une façon de recommencer la partie ;

Conseils

- Utilisez un **FrameLayout** comme fond de l'application car il permet aux éléments d'apparaître les uns sur les autres.
- Utilisez un **GridLayout** (3X3) pour contenir les **ImageViews** qui afficheront les images 'X' et 'O'.
- Appliquez la même couleur de fond au **FrameLayout** et aux **Imageviews** pour faire ressortir le dessin de la grille.
- Vous pourrez utiliser les balises **<View>** (avec ou sans rotation) pour faire apparaître la ligne de barrure lors d'une victoire en la rendant visible.
- Vous référer à ce lien :

<https://www.c-sharpcorner.com/UploadFile/e14021/two-player-tic-tac-toe-game-in-android-studio/>

FrameLayout



