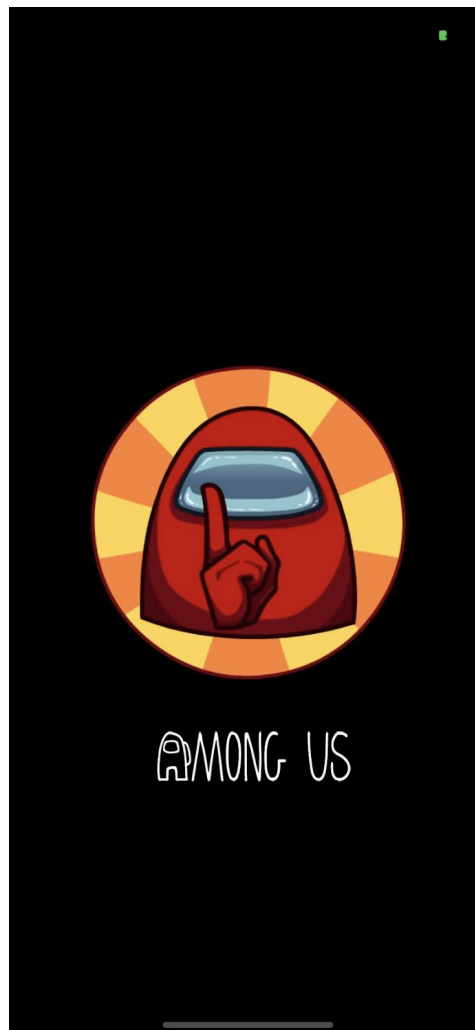


Date : 05/01/2021	Module : Atelier iOS	Durée : 1h30	Classe: 4 SIM 1
Examen Atelier iOS			

Il s'agit d'une application tournant autour du jeu tendance Among Us.

I. Launch Screen

Le Launch Screen est de fond noir et contient le logo de l'application qui se trouve parmi les ressources du projet intitulé among-us_launch positionné dans le centre de l'écran et de taille 200x200 et le nom de l'application among-us-logo.



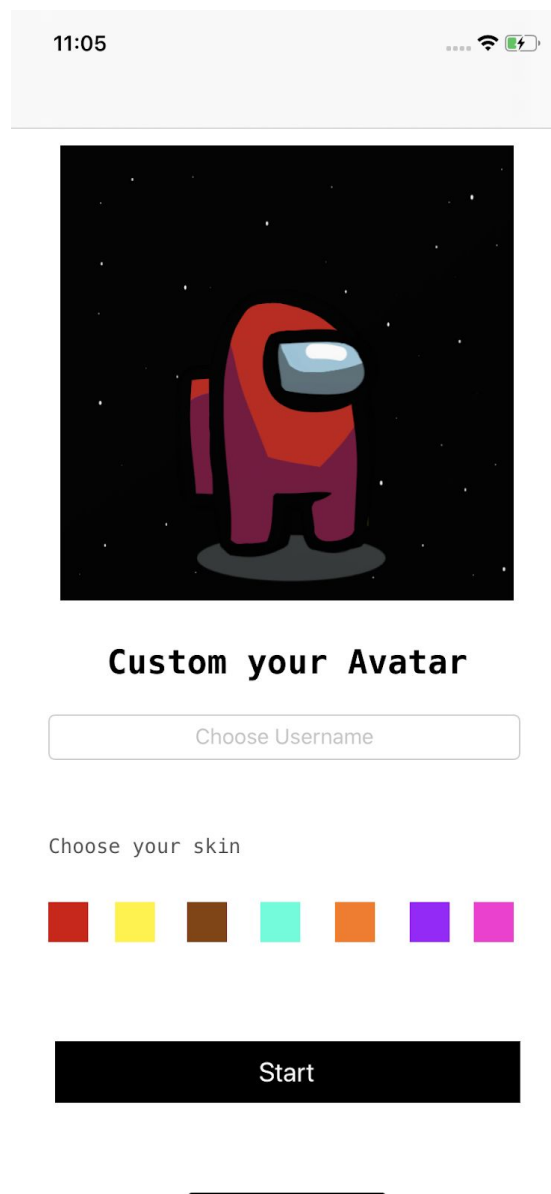
Launch screen

II. Accueil

l'interface d'accueil contient une UIImageView pour afficher l'avatar choisi, un UITextField pour choisir le username, 7 boutons avec les différentes couleurs comme vous pouvez les constater sur le screenshot ci-dessous, et un bouton Start.

Lorsque l'utilisateur appuie sur l'un des boutons colorés, l'image au-dessus change d'avatar correspondant au bouton sélectionné.

Le username choisi à partir du TextField sera passé en paramètre vers la vue suivante qui est la Game Room suite au clic sur le bouton Start.

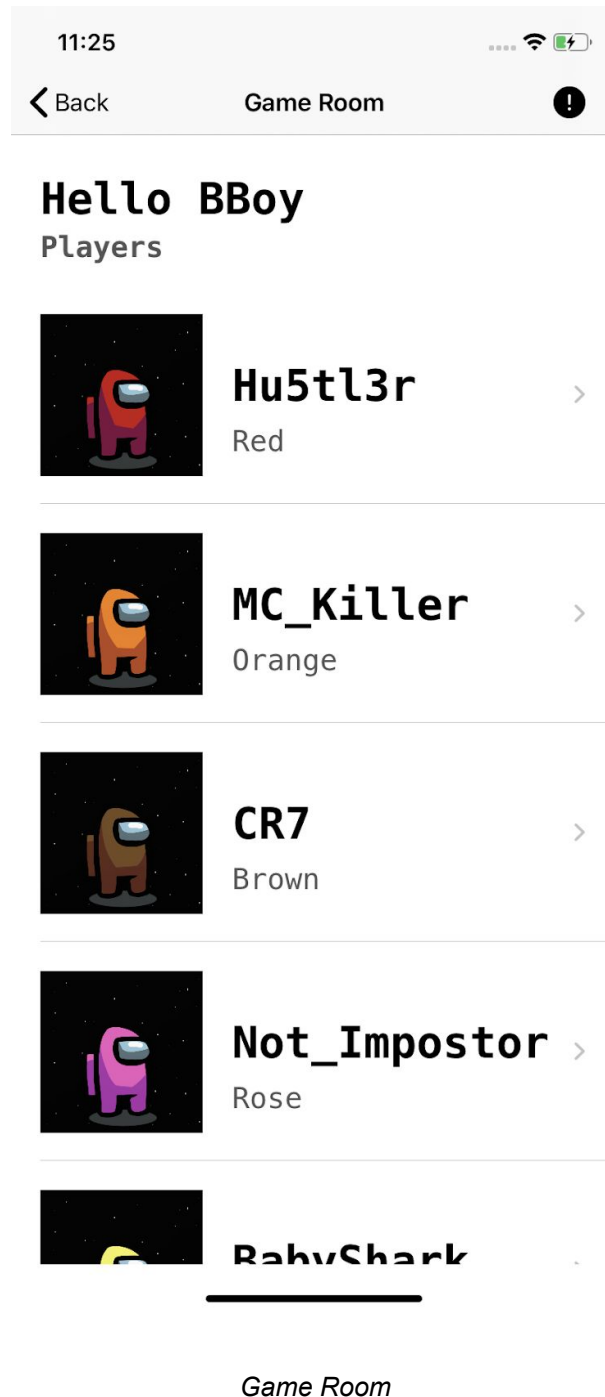


Personnaliser votre avatar

III. Game Room

L'interface du game room contient un label de bienvenue a partir de la variable passe en parametre, un UITableView pour afficher la liste des joueurs de cette room et un UIButton pour naviguer vers l'interface Emergency Meeting avec l'icône `exclamationmark.circle.fill`.

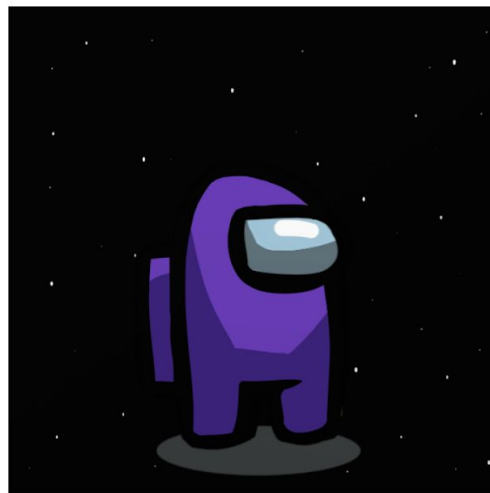
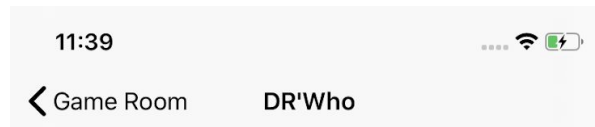
Chaque UITableViewCell comprend une image de l'avatar du joueur, son username ainsi que sa couleur. En cliquant sur la cellule, l'utilisateur sera dirigé vers une interface details.



IV. Détails joueurs

L'interface de détails contient l'image de l'avatar correspondant au joueur, son nom dans la bar de navigation, un UITextView et un bouton Suspect.

Lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton Suspect, le joueur affiche sera enregistré dans la Core Data et marqué en tant que suspect.



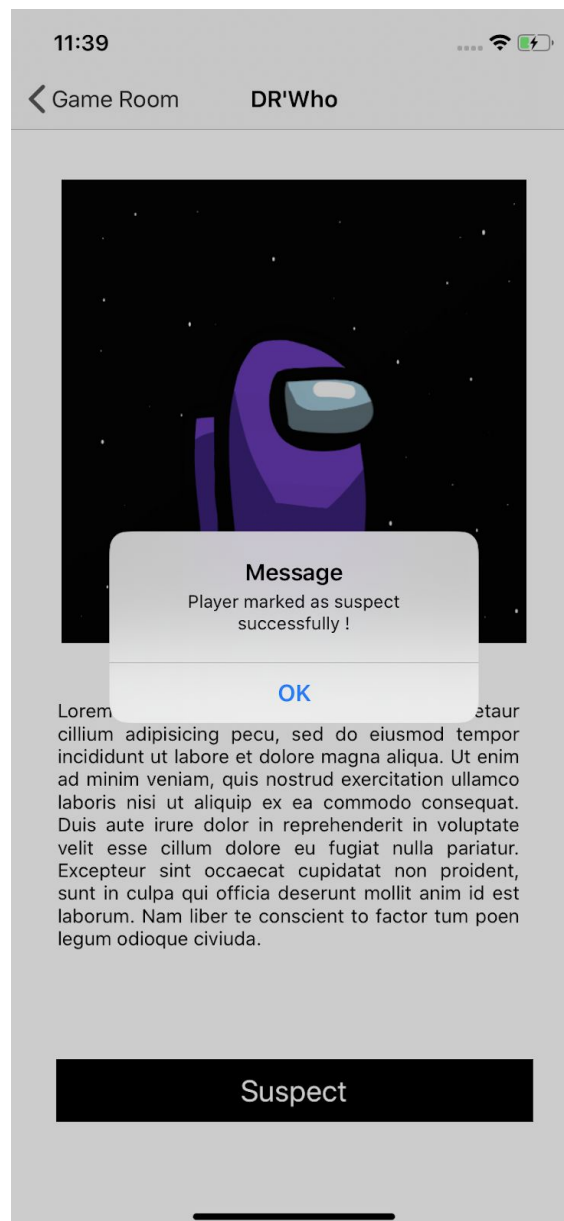
Lorem ipsum dolor sit er elit lamet, consectetur cillum adipisicing pecu, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Nam liber te conscient to factor tum poen legum odioque civiuda.

Suspect



Détails joueur

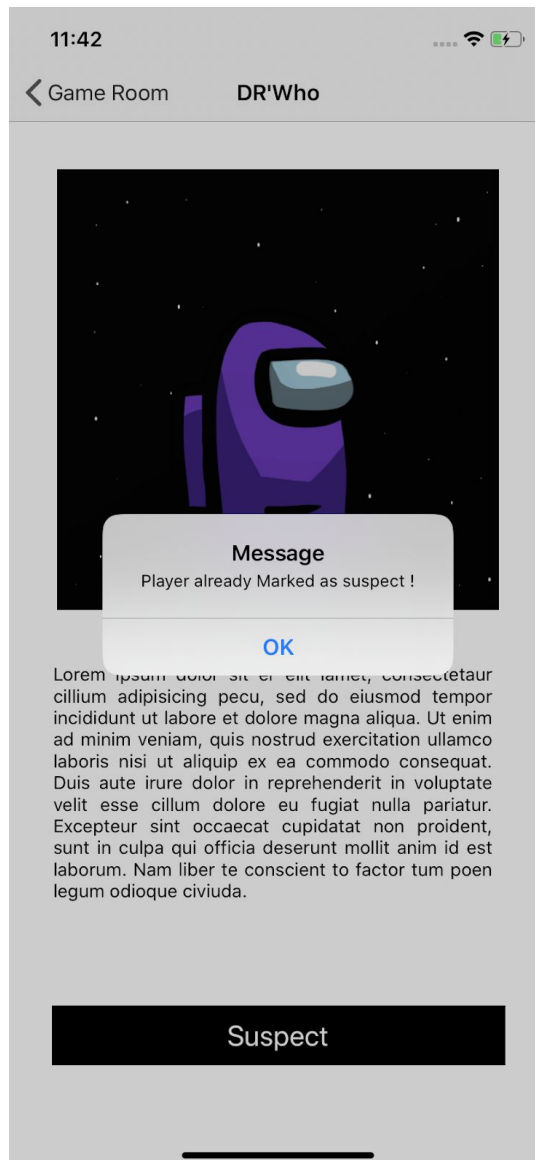
Une alerte est affichée pour prévenir que le joueur est marqué en tant que suspect a été effectuée avec succès.



Alerte de succès

V. Suspect Existant

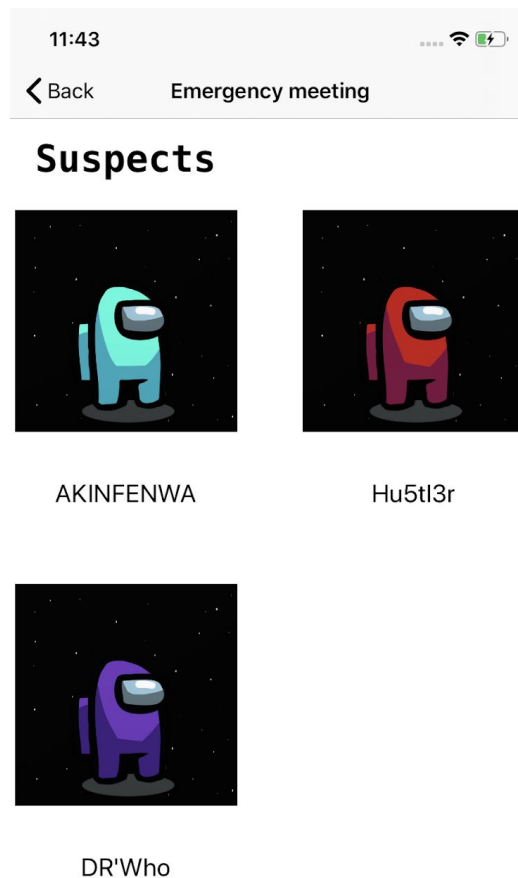
Dans le cas où le joueur figure déjà parmi vos suspects, un message d'erreur sous la forme d'un UIAlert Controller sera affiché pour prévenir que ce dernier existe déjà.



Alerte d'erreur

VI. Emergency Meeting

En appuyant sur le UIBarButton de l'interface Game Room, l'utilisateur sera tout de suite dirigé vers l'interface Emergency meeting qui contient un UICollectionView dont chaque cellule contient l'image de l'avatar des joueurs suspects enregistrés auparavant dans la Core Data et leurs username.



Liste des suspects

VII. Autolayout

N'oubliez pas de rendre vos interfaces adaptatives à toutes les tailles d'iphone en appliquant les contraintes nécessaires de l'auto layout.

Ressources

Vous disposez des photos des avatars qui serviront à peupler la liste. Notez bien que les couleurs des avatars sont les mêmes que celles des images.

la liste des noms : ["Hu5tl3r", "MC_Killer", "CR7", "Not_Impostor", "BabyShark", "AKINFENWA", "DR'Who"]

Le logo de l'application et le nom de l'application sont aussi parmi les ressources graphiques.

Un dossier screenshots pour mieux vous guider lors du développement.

Bonne chance