

Laboratoire 3

Super machine à sous

Grille de correction

Objectifs d'apprentissage

- S'initier à l'environnement de travail AndroidStudio;
- Créer une première application avec des composantes de base.

Description

Cette application permet de jouer au jeu de machine à sous.

Directives

Produire une première application qui respecte les directives suivantes :

- 1- Respecter le modèle suivant :



- 2- Tous les éléments utilisent une taille de texte de 32sp;
- 3- Tous les textes sont placés dans le fichier **strings.xml**.
- 4- Le **Layout** principal qui est un **ConstraintLayout** comprend les éléments suivants:
Sur la première ligne (tout en haut), un **TextView**, affichant le solde du joueur.
Sur la deuxième ligne, trois **imageView** avec des images ayant toutes une même largeur.
Sur la troisième ligne, à gauche un groupe de **radioButtons** (3 mises 1\$, 2\$ et 5\$), un bouton **JOUER** à droite des **radioButtons**, un **checkBox** (mode Casse-cou) en dessous et aligné à droite par rapport au bouton **JOUER**.
Sur la quatrième ligne, 1 **textView** affichant **Pour ajouter 100\$** et sur la cinquième ligne un autre **TextView** affichant **Entrer votre code secret**, un **EditText** pour saisir le code secret du joueur pour lui permettre d'ajouter 100 dollars à son compte.
- 5- Les positions des éléments dans le **ConstraintLayout** respectent le modèle. Elles sont déterminées par les propriétés de ces différents éléments.
- 6- Il y a deux écouteurs d'événements. Pour le bouton **JOUER** et l'**EditText** du code secret;
- 7- Lorsqu'on appuie sur le bouton **JOUER**, trois nouvelles images sont placées dans les **ImageView**.
- 8- Le choix des images est aléatoire.
- 9- Il y a une possibilité de 10 images différentes. Vous devez initialiser vos **imageViews** avec des images.
- 10- Il y a deux modes de fonctionnement. Un mode **Normal** et un mode **Casse-Cou**.
- 11- On sélectionne le mode à l'aide du **CheckBox**;
- 12- En mode **Normal**, lorsque deux images sont identiques, on gagne 1 fois notre mise.
Lorsque les trois images sont identiques, on gagne 25 fois notre mise;
- 13- En mode **Casse-Cou**, lorsqu'il y a deux images **Gérald-Godin**, on gagne 10 fois notre mise. Lorsqu'il y a trois images **Gérald-Godin**, on gagne 100 fois notre mise.
On peut utiliser une image autre que celle de Gérald-Godin.
- 14- On peut choisir une mise (1\$, 2\$ ou 5\$) à l'aide des **RadioButton**;
- 15- En cas de perte, la mise (1\$, 2\$ ou 5\$) est soustraite de la valeur de nos actifs;
- 16- En cas de gain, la mise (1\$, 2\$, ou 5\$) est multipliée par le facteur de gain et est ajoutée à notre solde.
- 17- En cas de gain ou perte, l'affichage des actifs est actualisé;
- 18- À l'aide d'un code secret, on peut ajouter 100\$. Lorsque le code est saisi par l'utilisateur, 100\$ est ajouté et le code est effacé dans le **EditText**. L'affichage est actualisé (Actifs, activer le Bouton, activer les **RadioButton**);
- 19- Lors d'un gain, un **Toast** affiche le montant du gain;
- 20- Lors d'une perte, il n'y a pas de **Toast**;
- 21- En fonction des actifs, le bouton **JOUER** est activé/désactivé;
- 22- En fonction des actifs, les **RadioButton** sont activés/désactivés.
- 23- L'application a été conçue en mode portrait. Donnez un affichage en mode paysage approprié et qui répond aux attentes de l'application. Suivant que l'application s'exécute sur une tablette ou sur un téléphone, on doit avoir l'affichage approprié.

24- L'application doit être écrite en deux langues (français et anglais) et doit s'afficher dans la langue correspondant aux paramètres du périphérique de l'utilisateur.

Voilà!