

TP1 - Application de jeu pour Android

INF8405 : Informatique Mobile  
Session Hiver 2014

Alexandre Couillard - 1533025

Gabriel Plouffe – 1531269

Soumis à : Eric-Mayeul O. Fafolahan

École Polytechnique de Montréal

12 mars 2014

# Résumé des objectifs de la réalisation du travail

L’objectif principal étant de se familiarisé avec la plateforme Android, nous devions réaliser une application pour tablette d’une version simplifiée du jeu « Bejeweled ». Nous avons donc conçu une application mobile comportant un menu principal, deux modes de jeux différents soit le mode chronométré ou le mode avec un nombre de permutations limités ainsi qu’un tableau des 5 meilleurs scores des joueurs. L’application est produite selon l’API15, soit Android 4.0.3 afin de respecter les exigences du travail tout en offrant un maximum de fonctionnalités récentes. Nous avons également adopté une thématique graphique des Simpsons, utilisant donc des « beignes » comme pièces de jeu. L’application que nous avons produite comporte un modèle de jeu performant et facile d’utilisation, ainsi que de belles interfaces intuitives qui donnent à l’utilisateur un retour d’information adéquat sur les actions de celui-ci (par exemple, des confirmations pour quitter, la surbrillance des beignes, etc.).

# Introduction

Contexte de réalisation

-Cadre d’un tp, choix de jeu imposé….

Breve description de la methodologie (aspects techniques)

-hmm…?? Un résumé dla section methodologie ci-bas?

# Méthodologie

Répartition du travail

**-Gab : Structure de base du projet, différentes vues, gestion input, logique de jeu, animations,**

-Alex : Graphiques, Interfaces, sauvegarde et display scores, dialog box (probably)

Phases de réalisations

-Conception (choix du framework), création de la structure et des vues, gestion input et éléments de base, logique de jeu, construction des images et graphiques, interfaces, liens entre les vues, scores, choix au user via dialogs, rapport.

**Structure de l’app (classes, packages, méthodes/variables pub/privés, composantes utilisés, etc.)**

**-Expliquer la structure**

**-DÉCRIRE NOS CHOIX (pourquoi tel ou tel truc)**

Séquence d’exécution avec diagramme

-euh….wark.

Difficultés rencontrées et décisions :

- (interfaces layout VS views VS relative VS grid VS linear)

-Interactions entre les vues / activités / kill\_and\_switch activity

- **MIN 1 AUTRE DIFFICULTÉ?**

# Tests d’exécution

Validation des fonctions réalisées (avec screenshots)

# Conclusion et travaux futurs

Résumé de l’expérience

Améliorations possibles

Critiques et suggestions pour améliorer le contenu

**SI TA DEQUOI A DIRE ICI (3 derniers trucs), VAS-Y FORT. SINON J’BULLSHITERAI ☺**