



Développement d'application android pour F1 Levier

Présentée par:
Yosef Bayoude Izouka
Yessine Kammoun





Sommaire

- Mise en contexte
- Planning / Organisation de l'équipe
- Technologies utilisés
- Algorithme de génération d'équipe
- Démonstration
- Conclusion



Mise en contexte

Objectif:

Développer une application android pour la simulation une course pour le CODEP 25 dans le cadre de l'organisation de ses stages de perfectionnement annuels.

Besoins:

- Discriminer les coureurs entre eux et créer des équipes
- Passage successive de coureurs
 - “sprint - obstacle - pitStop - sprint - obstacle - passage de relais”
- Fournir des statistiques sur l'historique de la course



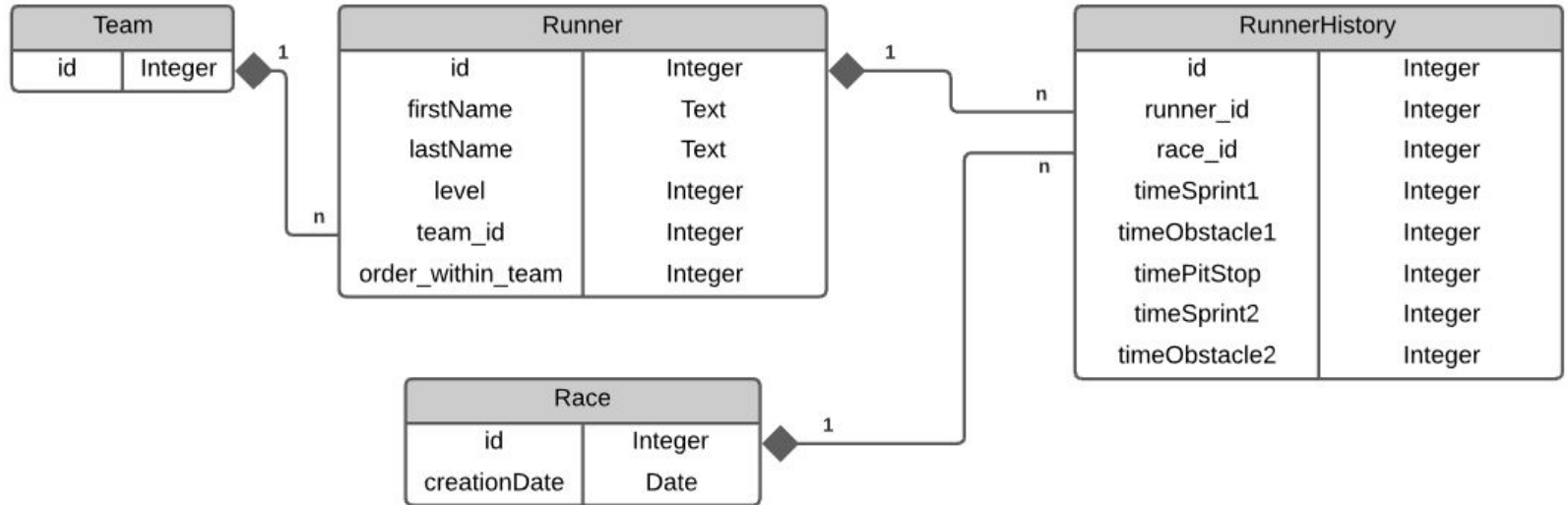
Planning / Organisation de l'équipe

Tâche	Novembre	Décembre	Janvier
Conception de DB			
Création des interfaces graphiques			
Gestion des coureurs et des équipes			
Simulation de la course			
Statistiques			

Rq: Nous avons employé le github pour l'entretien du projet

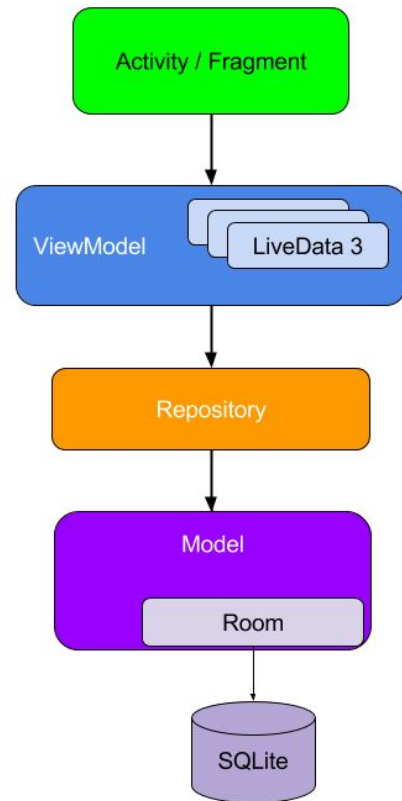
Technologies utilisés

- Android Room



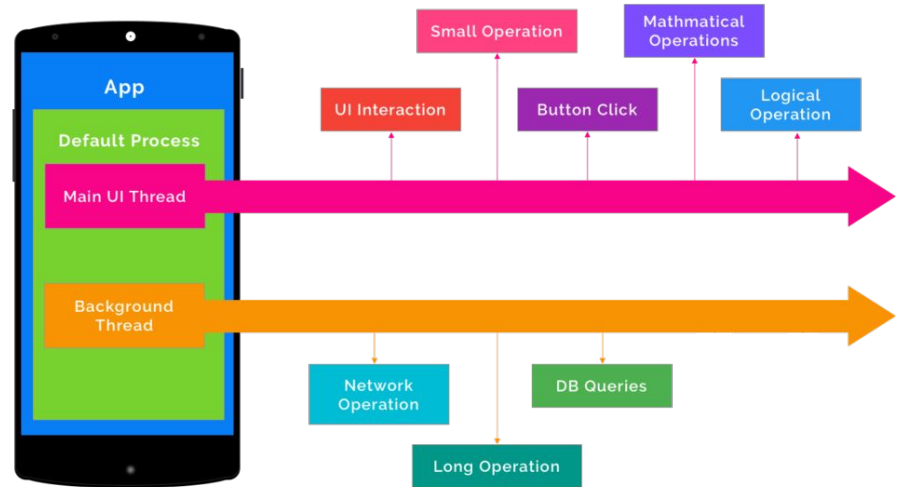
Technologies utilisés

- Documentation officielle de Google
- Guide de App Architecture
 - “Separation of concerns”



Technologies utilisés

- LiveData
- Executor
- RecyclerView
- Activity





Algorithme de génération d'équipe

Var:

n: nombre de coureurs

m: nombre de coureurs par équipe

Pour **i** de **0** à **n-1**

Si **$i \bmod m = 0$** alors

On trie **Team_List** par ordre **croissant** de niveaux. Le niveau d'une équipe sera la somme des niveaux de ses coureurs.

Fin si

On supprime le dernier élément de **Runner_List** et on l'ajoute à l'équipe d'indice **$i \bmod m$**

Fin pour



Démonstration



Conclusion

Difficultés rencontrées:

- Gestion des threads
- Documentation

Voies d'amélioration:

- Meilleure représentation visuelle de la course
- Gérer le niveau du joueur en fonction de ses performances



Merci

Avez-vous des questions ?