

Département de génie informatique et génie logiciel

INF8405 – Hiver 2017

**Travail Pratique N°1 – Application de jeu pour Android**

Conception d’un jeu d’échecs électronique

Abderrahmane Laribi

Hana Ben Arab

Moncef Nail Boudjani

14 février 2017

Table of Contents

[Introduction 2](#_Toc474492062)

[Présentation technique 2](#_Toc474492063)

[Difficultés particulières 2](#_Toc474492064)

[Critiques et suggestions 2](#_Toc474492065)

# Introduction

Dans le cadre de machin blabla

Manière d’aborder le problème (lire les requis et faire un schéma global de l’architecture de l’application)

Dans les sections suivantes, on présentera d’abord, ensuite les difficultés particulières que l’on a rencontré pendant le laboratoire, puis nous finirons en présentant les critiques et suggestions que l’on juge pertinents sur le laboratoire en tant que tel.

# Présentation technique

## Architecture :

Plusieurs activities

## Autres considérations :

Custom view surface view

Présentation bibliothèques utilisées

Choix appcompat

# Difficultés particulières

Xml, étude des bibliothèques

# Critiques et suggestions