

Collège Ahuntsic

AEC-420-290 : Laboratoire 3

APPELS RESEAUX ET GESTION D'EVENEMENTS

ÉNONCE

Présentation : <https://vimeo.com/837772997/3dd86a9064?share=copy>

En reprenant l'exemple du cours sur les appels réseaux :

1. Refaire l'exemple du cours au complet
2. Rajoutez un conteneur d'image dans la vue.
3. Adaptez l'étiquette des informations afin de gérer le contenu additionnel
4. Assurez-vous que les contraintes « Autolayout » permettent d'afficher correctement les images et le texte sur deux modèles de iPhone et un iPad. On ne veut pas d'images ou de texte cachés ou en dehors de la vue.
5. Modifiez les structures **Pokemon** et **Sprites** afin d'obtenir les données demandées
6. Ajoutez le chargement de l'image en vue par l'arrière
7. Ajoutez les unités correctes pour la taille et le poids
8. Ajoutez la possibilité de charger 100 pokémons (ou plus)

EXPLICATIONS

1. Nettoyer un projet : <https://vimeo.com/835861661/2b1573d337?share=copy>
2. Ajouter un icône : <https://vimeo.com/835862320/b230e39fb6?share=copy>
3. Comprendre les formats d'images : <https://vimeo.com/835864715/90da54c03b?share=copy>
4. Ajouter les contraintes et variations : <https://vimeo.com/835865816/784f3705dc?share=copy>

ÉVALUATION

Le laboratoire est noté selon le nombre de fonctionnalités implémentées et la qualité du code et de la app. Vous devez remettre un fichier zip qui contient votre projet XCode avec comme nom **20123456_lab01.zip**, où **20123456** est votre matricule. Vous présenterez ensuite votre résultat au professeur.

PENALITE EN CAS DE RETARD

Les pénalités sont comptées à la minute à titre de -1.25/60% de votre total de points par minute, ou encore -1.25%/heure, ou encore -30%/24h. Ainsi un travail remis à 15h30 à la place de 12h00, la journée de remise va être pénalisé de -4.375% du total de points que l'étudiant aurait reçu normalement.