

Collège Ahuntsic

AEC-420-290

Laboratoire 2

App iOS réactive qui génère du texte aléatoirement

Énoncé

Présentation : <https://vimeo.com/835867867/82b82ea4ff?share=copy>

Le but de ce laboratoire est de mettre en pratique les notions vues en classe : l'environnement de programmation iOS, XCode, l'« Interface Builder », et « UIKit ». Pour ce faire nous allons créer un générateur de phrase aléatoire qui s'active avec le clic d'un bouton.

1. Mettez en place un nouvel environnement de projet dans XCode, avec une interface utilisateur minimale, qui doit comprendre un bouton interactif et un espace pour afficher du texte dynamique. L'interface doit être conçue pour être réactive et adaptable pour les modes portrait et paysage des appareils pour les iPhones et iPad. Vérifier qu'il y ait bien toutes les fonctionnalités présentées ci-dessous.
2. Ajoutez un écran de démarrage engageant et professionnel. Cet écran doit offrir une première impression positive lors du lancement de l'application.
3. Préparez trois collections de chaînes de caractères : une pour les sujets référence, une pour les noms de célébrités et une autre pour les activités amusantes. Ces collections seront utilisées comme source pour générer du contenu textuel dynamique.
4. Mettez en place une fonction d'interaction sur le bouton. Lorsqu'un utilisateur clique sur le bouton, l'application doit créer un texte unique en combinant une entrée aléatoire de chacune des trois séries de données. Ce texte doit ensuite être présenté de manière conviviale à l'utilisateur.
5. Assurez la fluidité de l'application dans les deux orientations, portrait et paysage. Il faut vérifier que l'interface utilisateur et la fonction de génération de texte fonctionnent de manière cohérente et précise dans les deux modes.
6. Enfin, il est nécessaire de suivre une procédure de soumission précise pour le projet terminé, garantissant ainsi un examen et une évaluation appropriés du travail accompli. Vous présenterez ensuite votre résultat au professeur.

Explications

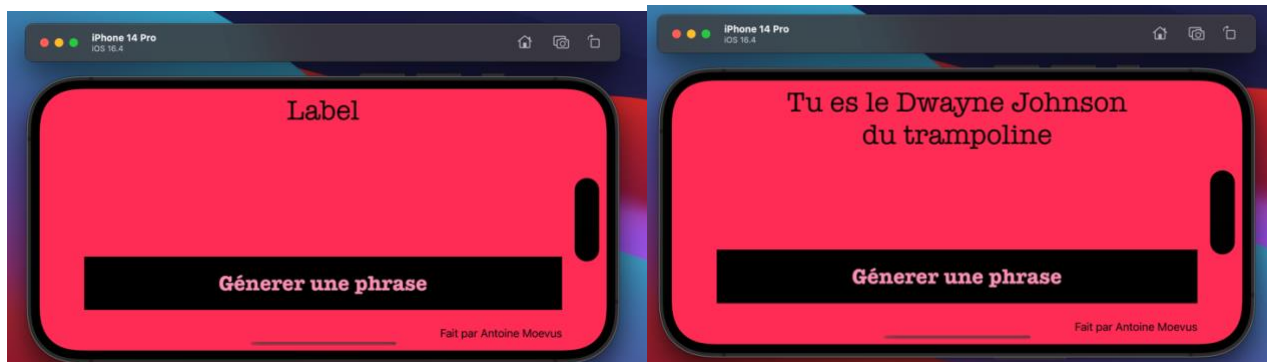
1. Nettoyer un projet : <https://vimeo.com/835861661/2b1573d337?share=copy>
2. Ajouter un icône : <https://vimeo.com/835862320/b230e39fb6?share=copy>
3. Comprendre les formats d'images : <https://vimeo.com/835864715/90da54c03b?share=copy>
4. Ajouter les contraintes et variations : <https://vimeo.com/835865816/784f3705dc?share=copy>

Captures d'écrans

```
let reference = ["Tu es", "Ton oncle est", "Ton voisin est"]

let celebrities = ["le Leonardo DiCaprio", "la Taylor Swift", "la Beyoncé", "le Dwayne Johnson", "la Scarlett Johansson", "le Chris Hemsworth"]

let activities = ["du tennis de table", "des batailles de polochons", "des concours d'échecs", "de la danse cha-cha-cha", "du trampoline", "de la préparation de cupcakes"]
```



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_labo1.zip**, où **20123456** est votre matricule. Vous présenterez ensuite votre résultat au professeur.

Pénalité 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.