

LABORATOIRE 1 : LE JEU DU PENDU

OBJECTIF

Le but de ce laboratoire est de mettre en pratique les notions au cours iOS sur les appels réseaux, les contraintes, et le MVC

ÉVALUATION

Projet seul, en binôme, ou trinôme.

Le laboratoire est noté selon la qualité du code et du projet avec le barème ci-dessous. Vous devez remettre un fichier zip qui contient votre projet et le nommer :

NNNp_NNNp_201234567_201234567_labo2.zip,

où 'NNN' sont les trois premières lettres de votre nom de famille, 'p' est la première lettre de votre prénom, et 201234567 est votre matricule.

PRÉSENTATION DU LABORATOIRE

<https://vimeo.com/841920530/b597498fbc?share=copy>

PARTIE 1 (20%)

Présentation : <https://vimeo.com/841924015/28f5659530?share=copy>

Faites le module `MovieDownloader` afin de récupérer les films sur OMDB api (<https://www.omdbapi.com/>).

Assurez-vous d'avoir une clé d'API du site OMDB.

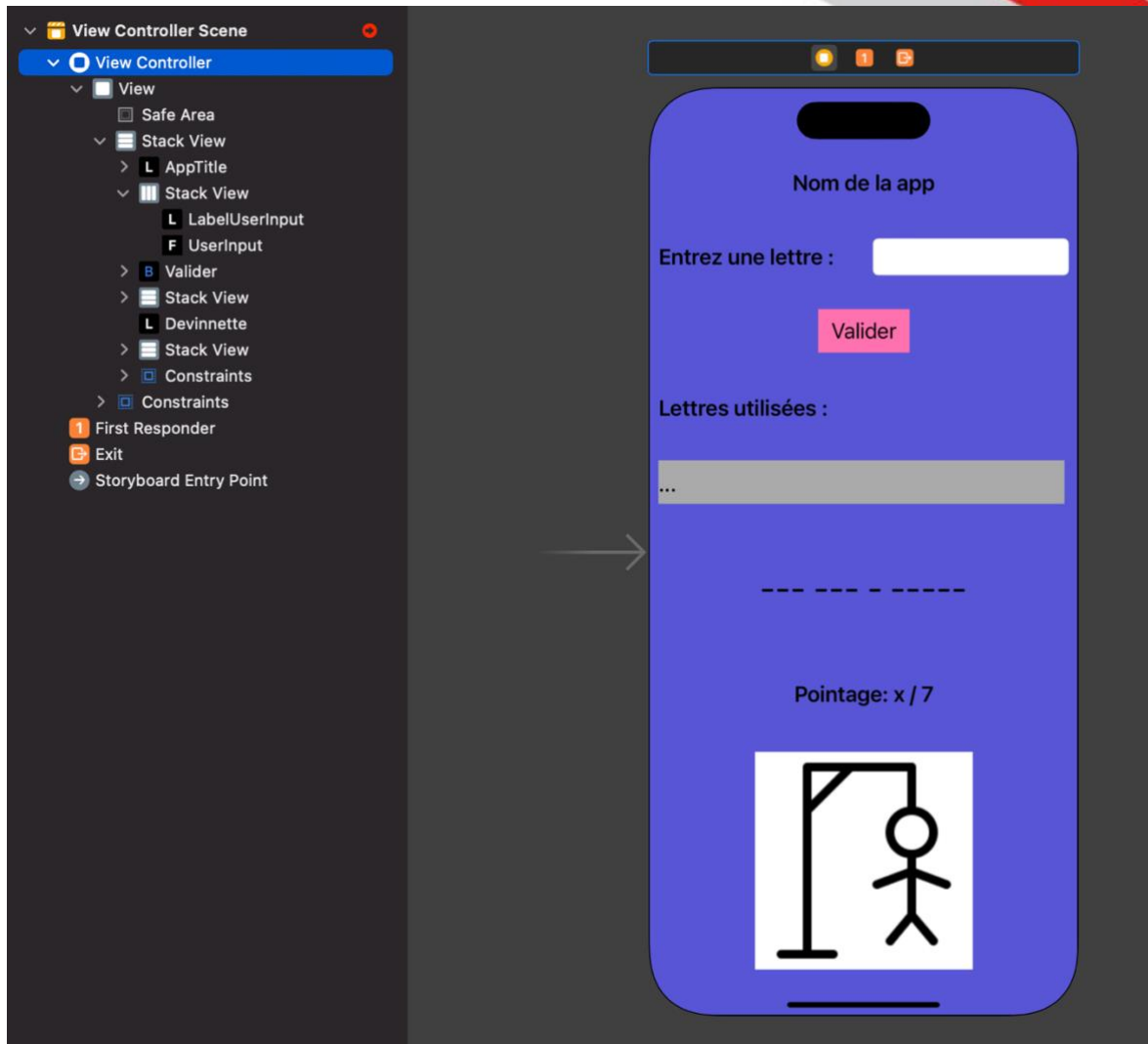
Utilisez `URLSession` pour vos requêtes, et utilisez le fichier fourni, `ListeDeFilms`, pour obtenir une id IMDB valide.

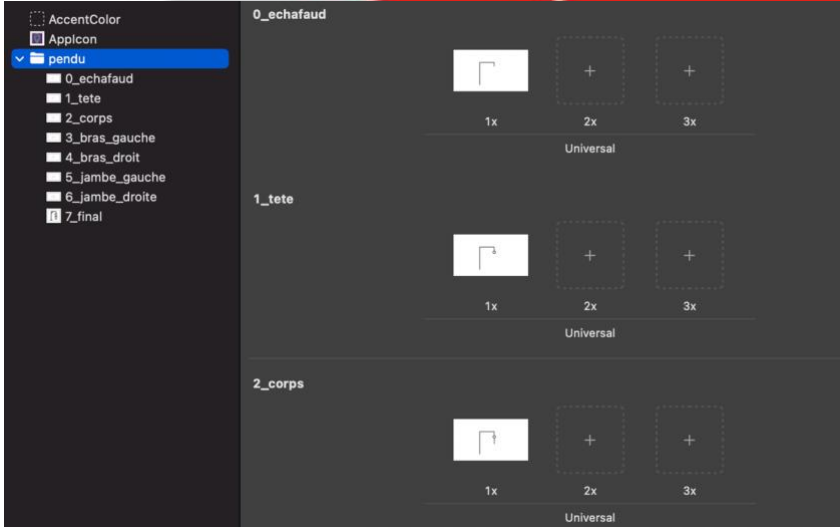
En utilisant un `print()`, assurez d'avoir bien un nouveau titre de film à chaque appel.

PARTIE 2 (20%)

Démonstration : <https://vimeo.com/841968873/6ac9b39c66>

Refaites l'interface graphique, similaire (ou pareil) à celui de la solution. **Utilisez au moins une stack view.**



<pre> 7 8 import Foundation 9 10 let imageNameSequence = [11 "0_echafaud", 12 "1_tete", 13 "2_corps", 14 "3_bras_gauche", 15 "4_bras_droit", 16 "5_jambe_gauche", 17 "6_jambe_droite", 18 "7_final" 19] 20 </pre>	
<p>Tableau des noms des images dans un fichier <code>imageNameSequence.swift</code></p>	<p>Ajout des images dans Assets. Les noms sont les même que dans le tableau <code>imageNameSequence</code></p>
<p>Explication : https://vimeo.com/841967708/d58e291311</p>	

PARTIE 3 (30%)

Démonstration : <https://vimeo.com/841972574/69f1bb81dd>

Faites le modèle `JeuPendu` qui gère le nombres d'erreurs, le titre à deviner pour la partie, et les lettres utilisées.

Assurez-vous de pouvoir :

- Démarrer une nouvelle partie
- Vérifier si une lettre est bien dans le titre ou pas
- Vérifier si la partie en cours est finie (max d'erreurs atteint ou mot trouvé)

Assurez-vous que les espaces soient révélés dès le début de la partie.

PARTIE 4 (30%)

Démonstration : <https://vimeo.com/841974396/b512fab952>

Complétez le `ViewController` afin que le jeu fonctionne.

En plus de ce qui est mentionné dans la vidéo, assurez-vous de pouvoir :

- Valider une lettre
- Afficher les lettres utilisées
- Afficher le nombre d'erreurs de la partie en cours
- Changer les images en fonctions du nombre d'erreurs
- Pouvoir redémarrer une partie (bonus optionnelle)