

## Projet Android : L'école des loustics

### Fonctionnalité :

Mon application est composée de toutes les fonctionnalités de base c'est-à-dire des exercices mathématiques, un exercice qui permet de choisir une table de multiplication afin de la compléter et de deux autres exercices ,un d'addition et l'autre de soustraction, ces deux exercice sont généré à partir du même modèle, ils proposent une série de 10 calcul simples à réaliser et vous pouvez revenir sur un calcul à tout moment, il est également possible de modifier ses erreurs une fois tous les calculs réalisés.

1/10

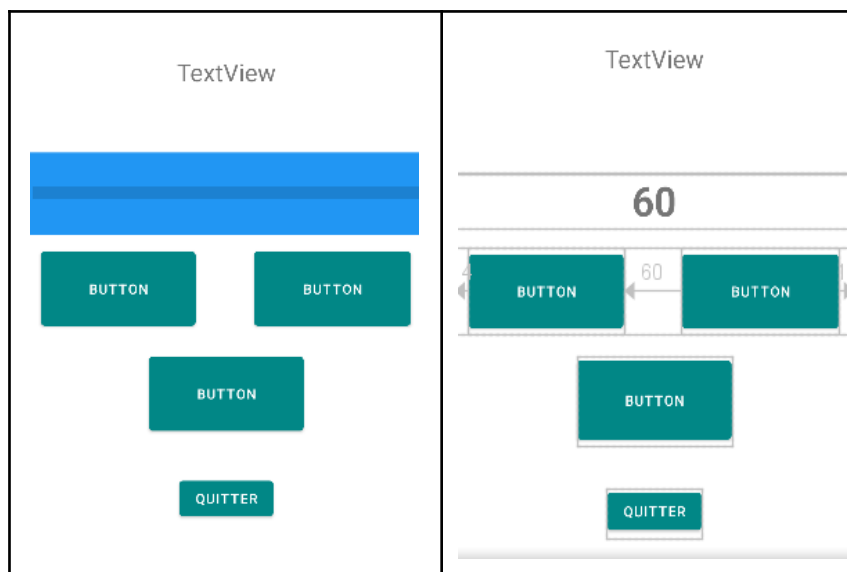
%1\$d %2\$s %3\$d = \_\_\_\_

PRECEDENT SUIVANT


VALIDER

QUITTER

L'application propose également des exercices de culture générale, un d'histoire et l'autre de géographie. Ce sont tous les deux des exercices à choix multiple mais ils ont des fonctionnements légèrement différents. Les deux exercices comportent un timer cependant celui de l'exercice de géographie est un timer général à l'activité (contre la montre 60 secondes) alors que le timer de l'exercice d'histoire se relance à chaque question (10 secondes).



J'ai également implémenté la base de données des utilisateurs, il est possible de créer un compte pour cela il faut saisir un nom, un prénom et l'utilisateur peut aussi choisir un avatar.



A grid of six cartoon avatars arranged in two rows of three. The top row features a boy with dark skin and curly hair, a girl with dark skin and pigtails, and a boy with light skin and short hair. The bottom row features a boy with light skin and short hair, a girl with light skin and pigtails, and a girl with dark skin and pigtails.


Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

**S'INSCRIRE**

**ANNULER**

Lorsqu'un compte est sélectionné, alors une variable qui représente l'utilisateur est sauvegardée. L'avatar, le nom et le prénom sont ensuite affichés en haut de chaque activité ce qui donne une indication sur la personne qui utilise l'application.

**fdsfdsfdsfds**

Selectionnez un exercice :

## Workflow :

