



420-AM2_4MB-TT

*Utilisation de l'écran tactile, de
l'accéléromètre et héritage de
la classe View*

Le système solaire



Enseignant : Fernand Bikatal-Bi-Tonye

Nom :

Prénom :

GR:

Session : H2024

Département d'informatique

Institut Teccart

MISE EN SITUATION :

Vous vous êtes récemment découvert une nouvelle passion pour l'astronomie et les voyages dans l'espace. Afin de partager vos champs d'intérêt avec le reste de la population mondiale, mais surtout de mettre en pratique vos talents de développeurs mobiles, vous décidez de créer une petite application de prospection spéciale.

FONCTIONNEMENT DE VOTRE APPLICATION :

Le but de votre application est de permettre à son utilisateur de manœuvrer, à travers un système solaire, dans une galaxie lointaine et de trouver toutes les planètes peuplées.

DÉCOUPAGE DES TÂCHES À ACCOMPLIR :

- 1- Au lancement de votre application, vous devrez récupérer (dans des objets de type **AstreCeleste : Object**) d'une BD SQLite (vous être responsable de créer la bd local ou distante et d'ajouter le code permettant d'interagir avec elle) les informations relatives à chacun des astres (*8) du système solaire.

1	NomAstre (String)	TailleAstre (int en px)	CouleurAstre (4 possible)	StatusAstre (bool)	NomImageAstre (String)
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

- 2- Une fois les informations de la BD extraites, vous devez réaliser et peupler la vue **AlienSolarSystem : VIEW** avec les différents **AstreCeleste : Object** à des positions aléatoires.
- 3- L'utilisateur doit être en mesure de contrôler la vitesse et la direction des déplacements de son vaisseau spatial (**Classe VaisseauSpatial : Object**) en inclinant son appareil (avant, arrière, gauche, droite) ou en utilisant les mouvements de son doigt sur l'écran (La sélection doit se faire au lancement de l'application). Quand l'utilisateur atteint un astre, les informations de ce dernier s'affichent dans un Toast et si l'astre est habité, il devient **vert**. (10pts)

--