



Projet Android

Lefranc Joaquim, Skoda Jérôme



Liste des classes

- **BaseCard** : Base de données contenant les cartes
- **Card** : Représentation d'une carte
- **CardFragment** : Représentation graphique d'une carte
- **CardsUseService** : Service notifiant la dernière utilisation d'un set
- **MenuFragment** : Fragment importé dans toutes les activités
- **MainActivity** : Activité de base contenant le menu
- **GestionActivity** : Modification de la base de données
- **LaunchActivity** : Activité de lancement de l'apprentissage
- **LearningActivity** : Activité d'apprentissage
- **DownloadActivity** : Permet le téléchargement distant d'un jeu de carte
- **PreferencesActivity** : Modification des préférences utilisateur



Fonctionnement de la priorité

La priorité peut varier de **-1** (carte éjectée du jeu) à **5**. Une priorité est définie par défaut, soit elle vaut **5** lors de la création via **GestionActivity**, ou bien elle est renseignée dans le champs `<priority></priority>` dans le fichier xml.



Après une validation de la question, une nouvelle priorité est assignée en fonction de la réponse. Elle peut être modifiée manuellement, **NEXT CARD** valide cette opération.



Fonctionnement des boîtes

Une carte avec une priorité de **5** indique qu'elle se trouve dans la **boîte 0** (la première). La **boîte -1** n'est jamais étudiée, c'est le rangement des cartes triviales (qui obtiennent des bonnes réponses en étant dans la dernière boîte (**boîte 5**, correspondant à la **priorité 0**)).

Le changement de boîte lors de l'apprentissage se produit quand la boîte courante ne contient plus de cartes.



Les préférences utilisateur

- **Timer duration** : Règle le temps à disposition pour répondre
- **Notification delay** : Règle l'intervalle de temps d'une notification de non utilisation d'un set de cartes



Installation d'un fichier de cartes XML

L'installation se fait en deux temps. Une étape de téléchargement est requise et s'effectue en notant l'adresse du fichier puis en cliquant sur **DOWNLOAD**. Ensuite le bouton **INSTALL** est utilisable et finalise l'installation du nouveau jeux de carte.

