

TP - Casino

Conception - Programmation - UI

Etape 01

Consignes

- Créez un projet Flutter permettant à l'utilisateur de jouer à un jeu de *"Bandit Manchot"* fictif.
L'objectif de l'utilisateur est d'obtenir 3 icônes identiques. Les icônes sont affichées de façon aléatoire.
- A chaque tentative, affichez les icônes au hasard, à l'aide des 7 images fournies.
- Si l'utilisateur obtient les 3 symboles identiques, affichez le message *"Jackpot"*, sinon *"You lost, try again !"*.
- Si l'utilisateur réalise un Jackpot avec le symbole 7, affichez un message ou une animation spécifique.
- Concevez intégralement l'interface graphique et programmez la logique de l'application.

Objectifs

- Conception d'une application mobile à partir de spécifications fonctionnelles,
- Découverte de la mise en page à l'aide de widgets,
- Gestion des interactions de l'utilisateur,
- Gestion de l'état applicatif (Stateless / Stateful),
- Emploi d'assets,
- Affichage conditionnel.

Crédits

- Images : <https://www.flaticon.com/>

Exemple d'interface

