Sprint 2 Android

Par

Johnatan Fortier-Roy

Alexandre Reny

Groupe 01

Travail présenté

à

Alex Gagnon

Conception et développement d’un projet

420-6S5-BA

Cégep Beauce-Appalaches

25 mai 2020

Interfaces graphiques

Il est présent dans toutes les pages de l’application, sauf les classes « NotifWorker » et « GamePoints ». Autrement dit, les interfaces graphiques sont accessibles à partir du dossier layout.

Contrôles de base

Il y a des boutons dans tous les layout, sauf dans « activity\_game\_grid.xml »

Boîte de dialogues

La boite de dialogue est utilisée pour afficher un message de félicitation lorsqu’on termine une partie. Le code est présent dans le fichier « GameGrid.java » dans la racine du répertoire contenant les fichiers de code Java. Il est possible de visualiser la boite de dialogue en terminant une partie.

Intent

Il y a un intent pour aller à la page suivante de l’application. Le code est présent dans les fichiers « MainActivity.java », « GridChoice.java » et dans « PictureChoice.java » dans la racine du répertoire contenant les fichiers de code Java.

Couleurs personnalisées

L’application possède une couleur personnalisée qui change la couleur par défaut.

Animation

Listenners

Caméra et photos