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

Table des matières

[Éléments obligatoires 3](#_Toc41460342)

[Interfaces graphiques 3](#_Toc41460343)

[Contrôles de base 3](#_Toc41460344)

[Boîte de dialogues 3](#_Toc41460345)

[Intent 3](#_Toc41460346)

[Couleurs personnalisées 3](#_Toc41460347)

[Animation 3](#_Toc41460348)

[Listeners 3](#_Toc41460349)

[Éléments optionnels 4](#_Toc41460350)

[Caméra et photos 4](#_Toc41460351)

[Création de notification 4](#_Toc41460352)

[Utilisation de thread 4](#_Toc41460353)

[Utilisation de son 4](#_Toc41460354)

Éléments obligatoires

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. Les changements sont dans le dossier res/values/colors.xml.

Animation

Les animations sont visibles dans l’application lorsque l’on appuie sur une image pendant la partie. Le code des animations se trouve dans le fichier « GameGrid.java ».

Listeners

Il est possible de trouver des listeners dans « GameGrid.java », « MainActivity.java », « GridChoice.java » et « PictureChoice.java ».

Éléments optionnels

Caméra et photos

L’utilisation de la caméra est dans le fichier « PictureChoice.java ». Il est possible d’y accéder dans l’application en sélectionnant une dimension de grille puis en appuyant sur « PRENDRE UNE PHOTO ».

Création de notification

Le code pour la création des notifications se trouvent dans le fichier « NotifWorker.java » et est appelé dans toute les pages. Les notifications sont envoyées lorsque l’on ferme l’application.

Utilisation de thread

Les threads sont utilisés dans le fichier « GameGrid.java » pour permettre de cacher les images au bout d’un temps spécifique. Pour voir dans l’application, commencez une partie attendre 5 secondes.

Utilisation de son

Le son est utilisé dans le fichier « GameGrid.java » pour signaler qu’une paire est trouvé. Pour entendre le son dans l’application, commencer une partie et trouver une paire.