



FIND IT!



SOMMAIRE

Présentation de l'application.....	3
Fonctionnalités.....	3
Outils utilisés.....	4
Problèmes rencontrés.....	4
Conclusion.....	5

Présentation de l'application :

Find it! est un "Blind Test". C'est un jeu dont le principe est d'écouter une musique et de trouver l'interprète ainsi que le titre. Le joueur devra donc choisir entre plusieurs réponses proposées. Dans cette application nous avons inséré plusieurs catégories telles que Musique, Générique et Publicité.

Le joueur pourra aussi accéder aux paramètres pour régler la limite du temps de réponse qu'il souhaite.

Fonctionnalités :

- L'utilisateur pourra choisir entre plusieurs catégories : musiques, génériques de films, publicités.
- Une page de paramètres pour modifier le temps de réponse.
- Le calcul du score des joueurs.
- Un chronomètre de décompte.
- Un lecteur de musique.
- Affichage de la réponse sélectionnée en vert si elle est correcte, et en rouge si elle est fausse.
- Affichage de la bonne réponse si celle sélectionnée est fausse.
- Affichage des bonnes réponses si le joueur n'a pas répondu.
- Désactivation des boutons de réponses lorsqu'une réponse est sélectionnée

Outils utilisés

Les outils utilisés pour créer ce projet sont :

- XCode : IDE utilisé pour développer l'application
- Balsamiq Wireframes : Logiciel pour créer la maquette. Nous l'avons utilisé pour se mettre d'accord sur la forme ainsi que les fonctionnalités de notre application
- Github : Logiciel pour partager notre code
- Internet : Nous l'avons utilisé notamment pour trouver comment intégrer la fonction pour jouer une playlist.
- Notre enthousiasme ^^

Problèmes rencontrés

Durant ce projet nous avons rencontré plusieurs problèmes :

- Problème de son : travaillant sur des machines virtuelles aucun son ne sortait de celles-ci.
- Problème de version : nous utilisions des versions de xcode différentes donc lorsque Yann avait codé quelque chose et que Hugo le récupérait, alors le projet ne s'ouvrait plus et donc on ne pouvait plus tester avec la musique.
- Problème avec Github : au départ c'était un peu difficile de prendre en main le logiciel.
- Problème de code : problèmes habituels du développement, mais nous avons réussi à les régler sans trop de soucis.

Conclusion

Pour conclure, ce projet nous a permis d'apprendre un nouveau langage, Swift.

Nous avons aussi appris à coder sur XCode et à utiliser git.

Ce projet était sympathique à faire et nous avons aussi appris à créer un projet en entier et donc nous organiser. En effet au début nous avons développé chacun de notre côté puis nous nous sommes rassemblés pour finir le projet.

Développer cette application était amusant et nous avons pris plaisir à le faire.