

RAPPORT APPMOB

NOM DU PROJET : Pellido

NOM DES MEMBRES : ABADI Amina, DA SILVA PENAS Thomas, LO Sokhna

GROUPE : 206

DESCRIPTION : Notre application reprend le concept du fameux jeu du pendu, mais en ajoutant une particularité en plus : elle propose une énigme pour aider l'utilisateur dans la résolution du mot.

PRINCIPE : Un mot sélectionné au hasard dans une base de données avec une énigme qui lui correspond. Au chargement de l'application, la longueur du mot est affichée avec des underscores '_' pour chaque lettre le constituant. L'utilisateur a la possibilité de proposer une seule lettre à la fois. Si la lettre est présente dans le mot, alors elle l'affiche au bon endroit, sinon l'utilisateur a commis une erreur, et le panda commence à se faire pendre (nous sommes contre cela bien évidemment, c'est juste pour le jeu de mot). Dans les deux cas, la lettre sera affichée en haut à gauche de l'écran pour pouvoir aider l'utilisateur à s'y retrouver. Si l'utilisateur rentre une lettre déjà tapée, un Toast le lui avertit. Si le mot est trouvé, alors l'application affiche une fenêtre pop-up lui indiquant sa victoire, et lui propose de rejouer. Sinon, la fenêtre pop-up lui indique sa défaite, le mot qu'il fallait trouver et le propose de retenter sa chance avec un autre mot.

PROBLÈMES RENCONTRÉS : Cloud Firestore ne permet (ou très difficilement) de connaître la longueur d'une collection, ce qui est embêtant dans notre cas pour trouver un mot au hasard. Il a donc fallu créer une variable qui indique la longueur de la collection. Problème : quand on rajoute un mot dans la base de donnée, il faut donc changer cette variable.

AMELIORATION POSSIBLES : L'application n'étant qu'un prototype, on peut bien évidemment l'améliorer. Pour l'instant nous n'avons que 14 mots dans la base, mais on pourrait en rajouter des centaines. De plus, le design n'est également pas au point mais cela suffit pour la compréhension du jeu, et nous en sommes satisfaits.

