		<b>Année Universitaire : 2016-2017</b> <b>Examen</b>	
<b>Module</b> : Cross Platform 2		<b>Documents autorisés</b> : Oui	
<b>Enseignants</b> : Wiem HJIRI, Manel Khiari		<b>Nombre de pages</b> :	
<b>Date</b> : 27/02/2017	<b>Heure</b> : 11h15	<b>Durée</b> : 1h30	
<b>Classes</b> : 4 SIM1 & 2		<b>Session</b> : Principale	

### **Ressources du projet :**

- Dossier images contenant trois images : challenge.png, cup.png et about.png
- Un fichier examen.db qui représente la base de donnée de l'application (**Voir Annexe**)

### **Travail Demandé :**

On propose de développer une application qui facilite aux utilisateurs la gestion et la participation aux challenges dans le domaine de l'IT.

#### **- Première partie :**

La Figure 1 représente la première interface qui est une interface d'authentification.

Pour se rediriger vers l'interface Menu (Figure2) l'utilisateur doit cliquer sur le bouton « Sign in » après l'insertion des paramètres suivants :

- ✓ login : Admin
- ✓ mot de passe : admin

Dans le cas échéant une alerte sera affichée.

L'interface authentification contient les composants graphiques suivants :

- ✓ Label
- ✓ 2 TextField
- ✓ Button

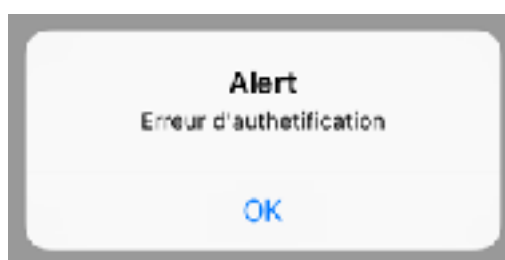


Figure 1 - Authentification

### - Deuxième partie :

Après la phase de l'authentification, l'utilisateur sera redirigé vers le menu principal (Voir Figure 2). Le menu principal contient trois différentes catégories "Challenges", "Mes Challenges" et "About". Les trois images (dossier images) sont définies dans un conteneur de type **AbsoluteLayout** (Voir Annexe).

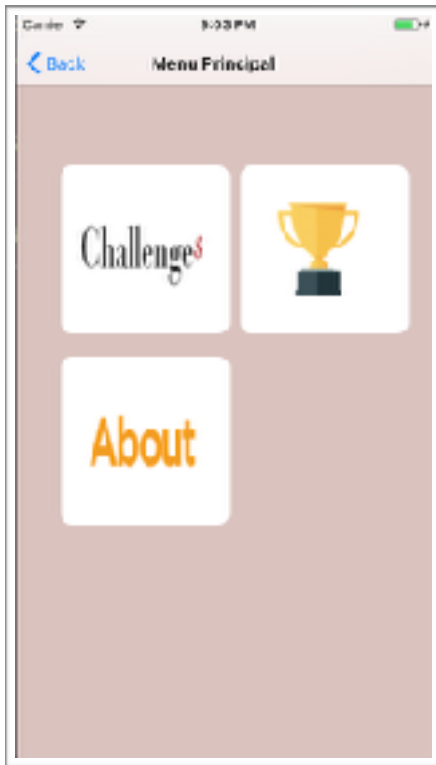


Figure 2 - Menu Principal

La figure 3 présente l'interface des challenges disponibles.

En cliquant sur un challenge, l'utilisateur sera redirigé vers une nouvelle interface (Voir Figure 4) qui contient :

- ✓ le texte " Challenge sélectionné est : "
- ✓ le nom du challenge sélectionné
- ✓ Un bouton pour ajouter ce challenge au favoris

En cliquant sur la première catégorie "**Challenges**", l'utilisateur sera redirigé vers une nouvelles interface **Challenges** qui liste à partir de la base de données les challenges disponibles.

Et en cliquant sur la deuxième catégorie, il sera redirigé vers une nouvelles interface "**Mes Challenges**", contenant les challenges que l'utilisateur a ajouté au favoris.

### - Troisième partie :

L'interface "Challenges" liste les noms des challenges à partir de la table "**Challenges**" (Voir Annexe et Figure 3).

L'interface "Challenges" liste les noms des challenges à partir de la table "**MesChallenges**" (Voir Annexe).

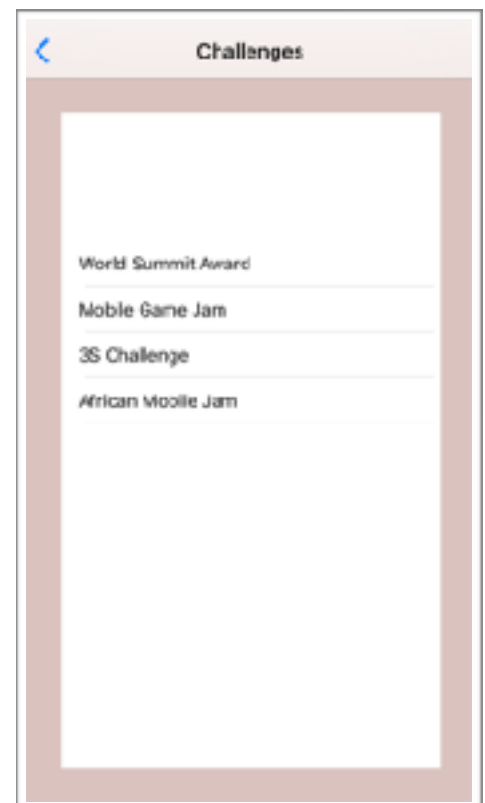


Figure 3 - Les Challenges

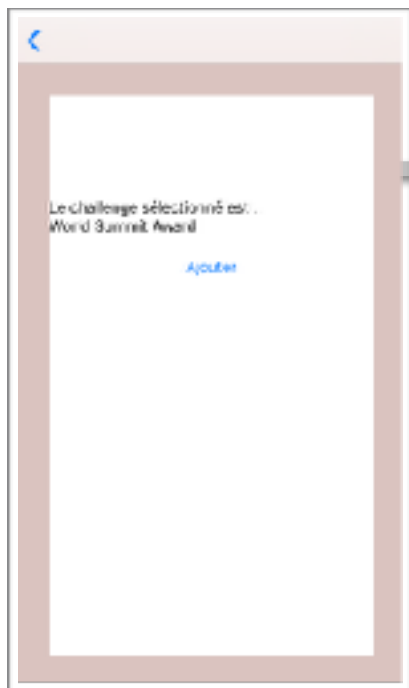


Figure 4- Détail d'un Challenge

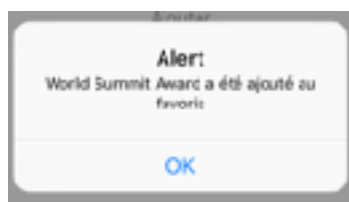


Figure 5- Mes Challenges



Une fois l'utilisateur clique sur le bouton **“Ajouter”**, le challenge sera inséré dans la table **“MesChallenges”** et une alerte contenant le texte « **nomChallenge** a été ajouté au favoris » sera affiché.

En consultant la catégorie **“Mes Challenges”**, l'utilisateur trouvera tous les challenges ajoutés au favoris (**Voir Figure 5**).

## ANNEXE :

### Base de données :

1. Copiez la base de données « examen.db » et collez la dans le dossier **app** de votre application.
2. Insérez ce bout de code avant la création de l'objet **SQLITE** (Dans le service) :

```
if (!Sqlite.exists("examen.db"))
{ Sqlite.copyDatabase(" examen.db");}
```

### AbsoluteLayout :

Les attributs du Layout sont :

left, top, width, height = **valeur**

horizontalAlignment=“ left, right, center ”

backgroundColor="couleur"

challenges	id	INTEGER
	nom	TEXT
mesChallenges	id	INTEGER
	nom	TEXT