

Preuves

Sommaire

Documentation.....	2
Je sais décrire le contexte de mon application, pour que n'importe qui soit capable de comprendre à quoi elle sert.....	2
Je sais concevoir et décrire un diagramme de cas d'utilisation pour mettre en avant les différentes fonctionnalités de mon application.....	2
Je sais concevoir un diagramme UML de qualité représentant mon application.....	2
Je sais décrire mon diagramme UML en mettant en valeur et en justifiant les éléments essentiels.	2
Code.....	3
Je sais développer en utilisant le SDK le plus bas possible.....	3
Je sais distinguer mes ressources en utilisant les qualifier.....	3
Je sais faire des vues xml en utilisant layouts et composants adéquats.....	3
Je sais coder proprement mes activités, en m'assurant qu'elles ne font que relayer les évènements4	4
Je sais coder une application en ayant un véritable métier.....	4
Je sais utiliser le findViewById à bon escient.....	4
Je sais coder mon propre adaptateur.....	5
Je maîtrise l'usage des fragments.....	5
Je maîtrise l'utilisation de Git.....	5
Application.....	6
Je sais développer un jeu intégrant une boucle de jeu threadée observable.....	6
Je sais développer un jeu graphique sans utiliser de SurfaceView.....	6

Documentation

Je sais décrire le contexte de mon application, pour que n'importe qui soit capable de comprendre à quoi elle sert.

cf. [contexte](#)

Je sais concevoir et décrire un diagramme de cas d'utilisation pour mettre en avant les différentes fonctionnalités de mon application.

cf. [explication du diagramme de cas d'utilisation](#)

Je sais concevoir un diagramme UML de qualité représentant mon application.

cf. [diagramme de classes](#)

Je sais décrire mon diagramme UML en mettant en valeur et en justifiant les éléments essentiels.

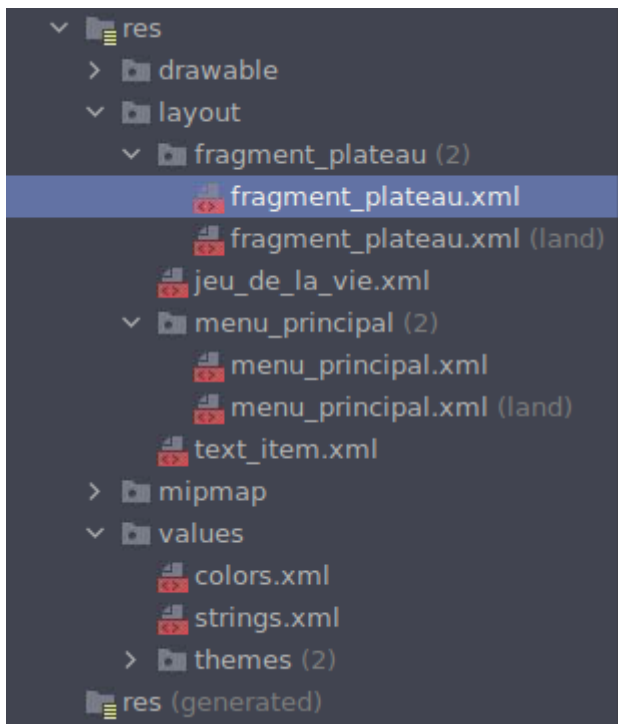
cf. [explication du diagramme de classes](#)

Code

Je sais développer en utilisant le SDK le plus bas possible.

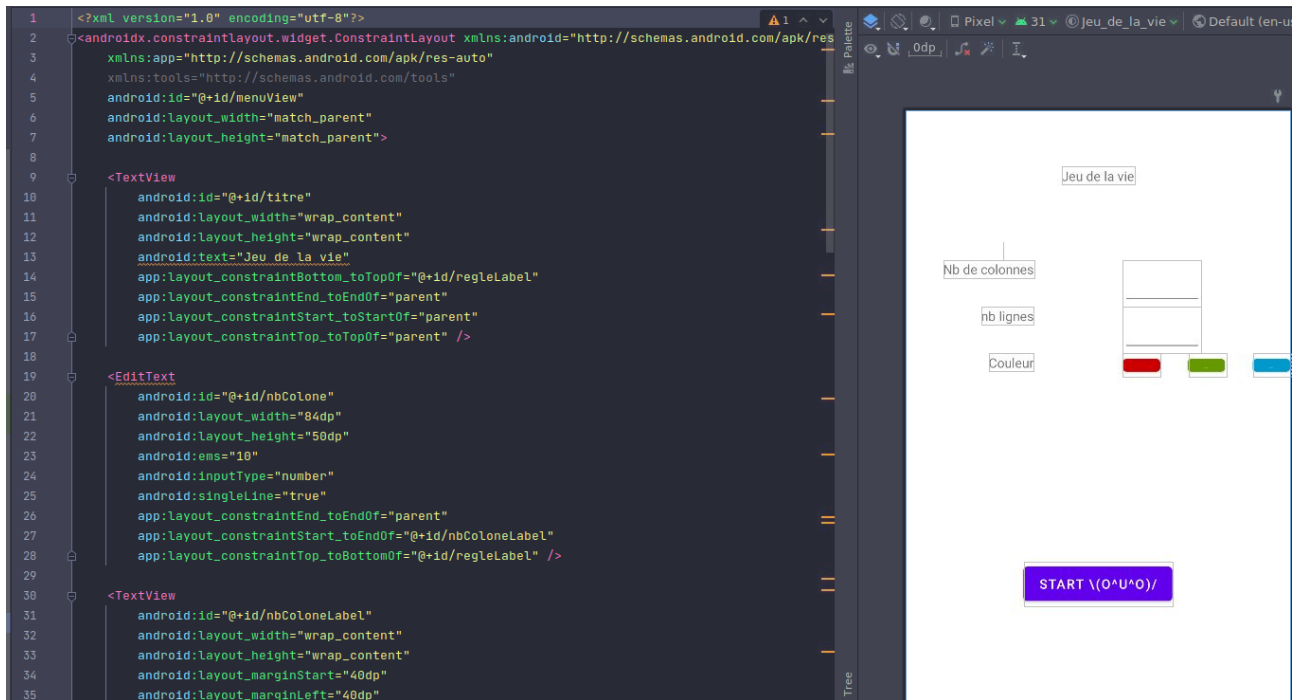
Oui

Je sais distinguer mes ressources en utilisant les qualifier



Je sais faire des vues xml en utilisant layouts et composants adéquats

cf. [fragment_plateau.xml](#), [menu_principale.xml](#), [jeu_de_la_vie.xml](#)



Je sais coder proprement mes activités, en m'assurant qu'elles ne font que relayer les évènements

cf. [LauncherActivity.java](#)



Je sais coder une application en ayant un véritable métier

cf. [Cellule.java](#), [Plateau.java](#), [CellulesVivantes.java](#) ...

Je sais utiliser le findViewById à bon escient

cf. [tout les fragments](#)

```
@Override
public void onViewCreated(@NonNull View view, @Nullable Bundle savedInstanceState) {
    super.onViewCreated(view, savedInstanceState);
    view.findViewById(R.id.startButton).setOnClickListener(l->{startGame(view);});
    Log.d( tag: "fragment", msg: ""+view);
}

private int getNbColumnsFromView(View v) throws NumberFormatException{
    EditText editText = v.findViewById(R.id.nbColone);
    String colones = editText.getText().toString();
    Log.d( tag: "fragment", msg: "ICI : "+colones);
    return Integer.parseInt(colones);
}

private int getNbLignesFromView(View v) throws NumberFormatException{
    EditText editText = v.findViewById(R.id.nbLignes);
    String lignes = editText.getText().toString();
    Log.d( tag: "fragment", msg: "ICI : "+lignes);
    return Integer.parseInt(lignes);
}
```

Je sais coder mon propre adaptateur

cf. [RegleAdaprateur.java](#)

Je maîtrise l'usage des fragments

cf. [tout les fragments](#), [LauncherActivity.java](#)

Je maîtrise l'utilisation de Git

cf. [gitlab](#), *git log*

Application

Je sais développer un jeu intégrant une boucle de jeu threadée observable.

cf. [les boucles de jeu](#), [ObservableBDJ.java](#), [ObserveurBDJ.java](#), [Manager.java::update](#),
[FragmentPlateau.java::update](#)

Je sais développer un jeu graphique sans utiliser de SurfaceView.

oui