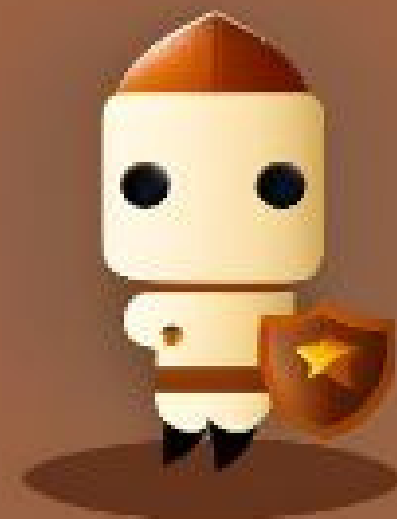


PROJET PROGRAMMATION MOBILE

LE DET Noémie
SENE Albin

NOTRE PROJET

2000 points max par jeux
Mode défi solo gagné si >4000 points



- **Langage** : Java sur Android Studio
- **Mode de travail** : par objectifs
- **Communication** : Github et discord
- **Fonctionnalités** :
 - Écran d'accueil
 - Écran de fin avec musique
 - Possibilité de s'entraîner sur les différents jeux
 - Mode défi individuel
 - Mode multijoueurs

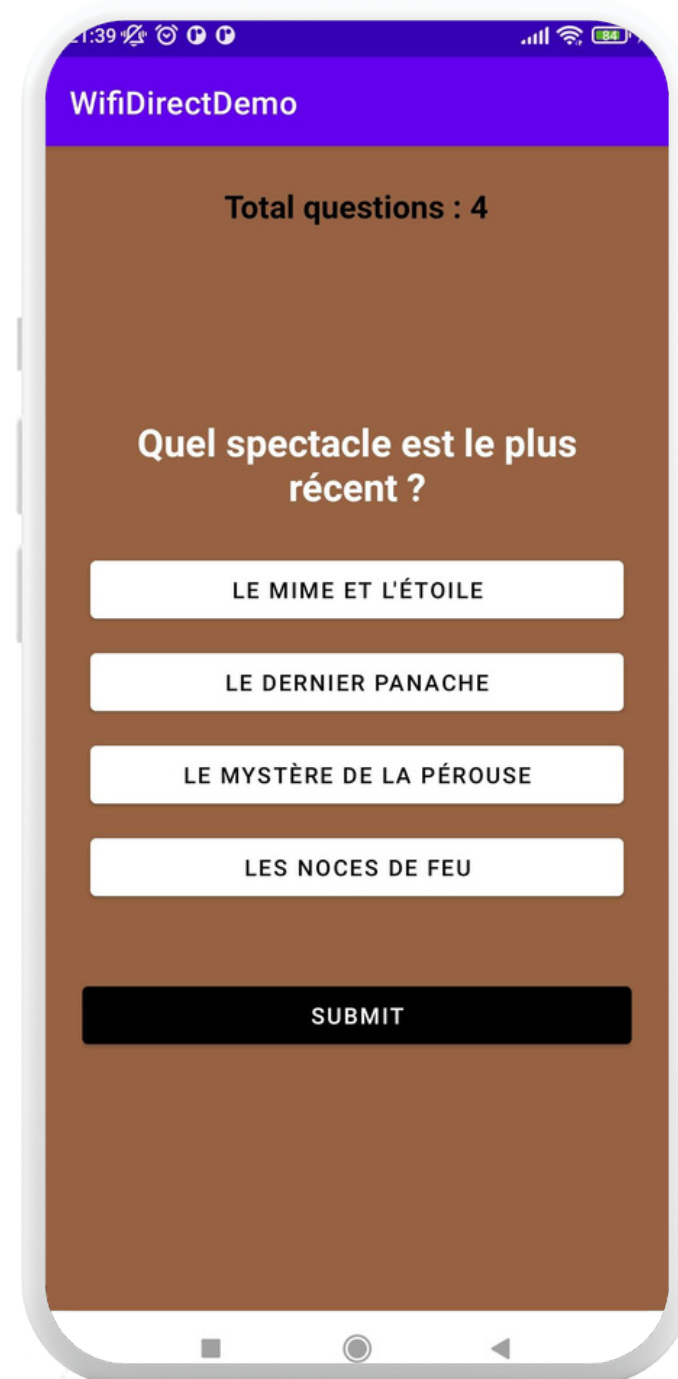
NOS JEUX

Questionnaire

Questions réponses

Répondre à des questions à choix multiples où la bonne réponse n'est pas toujours au même endroit.

$$2000 * \frac{\text{questionCorrecte}}{\text{totalQuestion}}$$



Questionnaire de rapidité

Questions réponses

Répondre à des questions avec deux réponses possibles le plus rapidement possible

$$1000 * \left(\frac{\text{questionCorrecte}}{\text{totalQuestion}} + \frac{\text{tempsRestant}}{\text{tempsTotal}} \right)$$



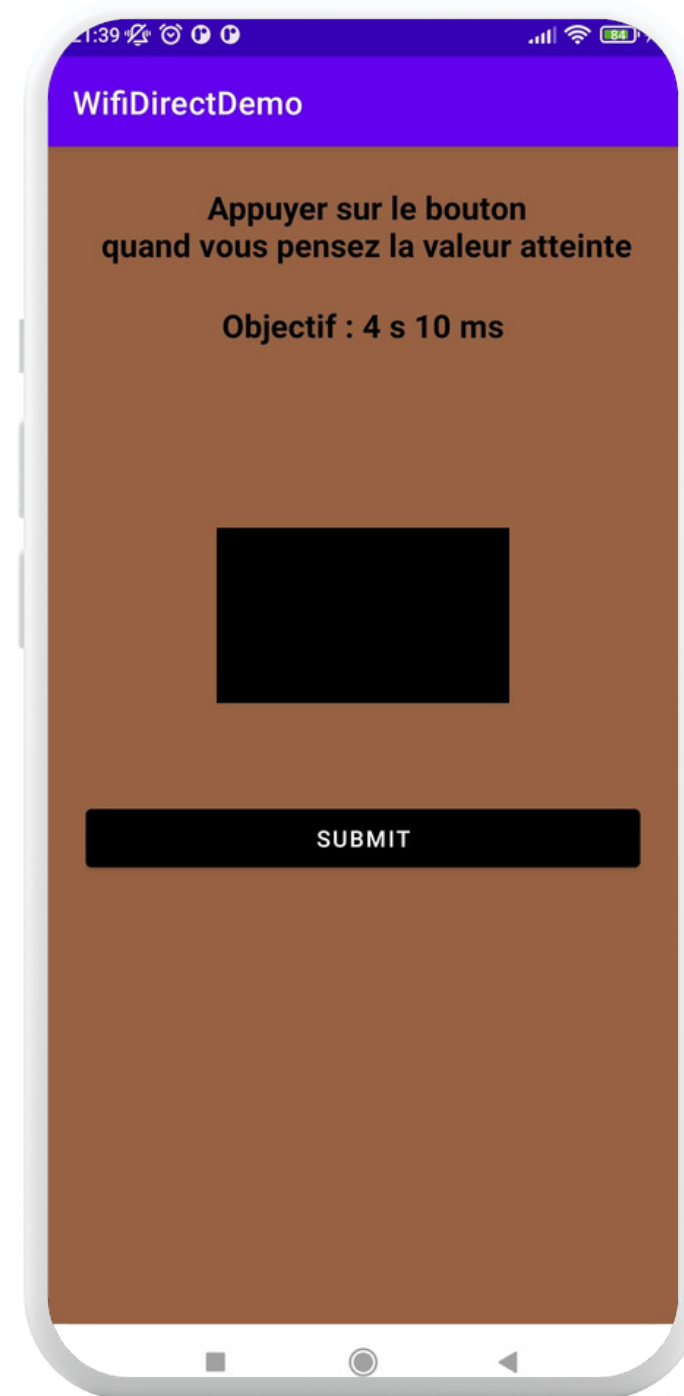
NOS JEUX

Decompte

Timer

Estimer la bonne valeur du décompte qui est caché au bout de 5 secondes.

$$2000 * (1.0 - (Abs(playerTime - condVictoire) / marge))$$



Capteur de luminosité

Capteur

Cacher son capteur de luminosité le plus vite possible pour gagner un maximum de points

$$2000 * \frac{\text{tempsRestant}}{\text{tempsTotal}}$$



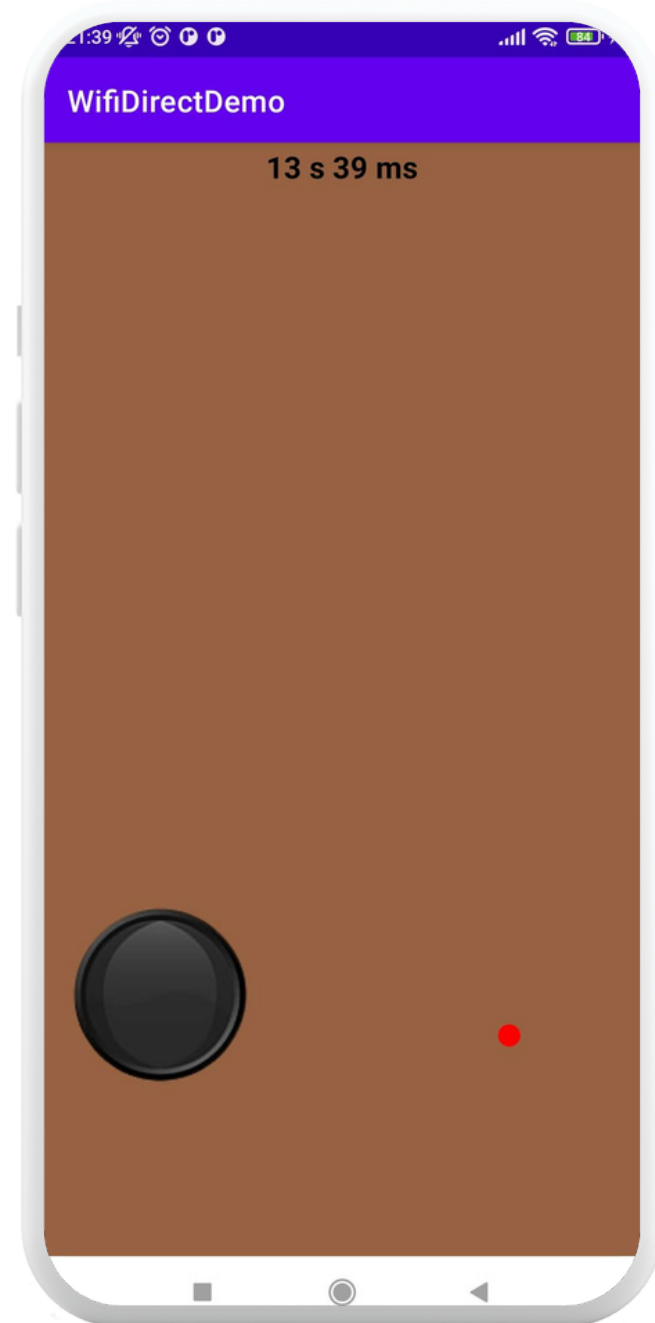
NOS JEUX

Megaball

Capteur

Atteindre le point rouge le plus vite possible en inclinant son téléphone.

$$1000 \left(1 + \frac{\text{tempsRestant}}{\text{tempsTotal}}\right)$$

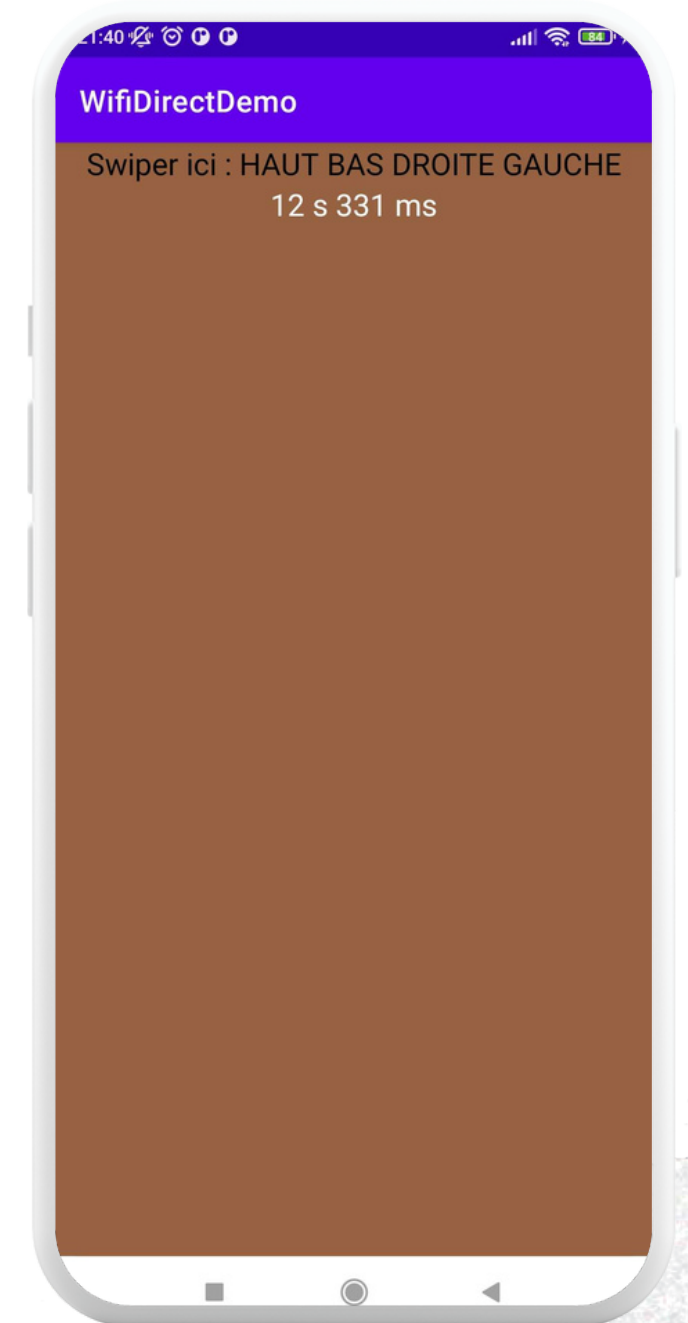


Swipe Game

Détection des mouvements

Réaliser la bonne série de mouvements sur l'écran le plus vite possible pour maximiser ces points.

$$2000 \left(\frac{\text{tempsRestant}}{\text{tempsTotal}}\right)$$



FIN

Jeux fonctionnels

Possibilité de jouer en multijoueur

Pas d'échange de score

Effet sonore lors de l'annonce de fin

Mode entraînement

