

GOLETTTO Samuel

Simon : <https://youtu.be/Jd5RUiM2Rm4>

Pendu : <https://youtu.be/73Yn9ZhSXC4>

Reflex : <https://youtu.be/mwzt9nJbYxo>

Nous avons ajouté un nouveau jeu 2 joueurs : le morpion. Pour l’affichage, j’ai créé une grille 3x3 centrée sur l’écran. Le joueur bleu est à gauche et le rouge à droite. Quand c’est au bleu de jouer, la partie gauche du plateau est en bleu, et la partie droite est noire. Inversement quand c’est au rouge. Cela permet de savoir très rapidement qui doit jouer à ce tour.

Pour le placement des formes, lorsqu’une des 9 cases est touchée sur le téléphone, un cercle de la couleur du joueur qui joue est placé dans la case correspondant. Pour l’instant, les figures sont des ronds rouges et bleus mais on peut très bien changer la forme plus tard, il suffit de modifier quelques lignes. Voici une vidéo de démonstration ainsi qu’un extrait du programme qui gère le placement des formes sur une case : <https://youtu.be/r5o6cBbhGso>

```
if(rep=="A1") {  
    if (L1[0]==0) {  
        L1[0]=Tour;  
        if(Tour==1){  
            tft.drawCircle(80, 200, 30, ILI9341_BLUE);  
        }  
        else{  
            tft.drawCircle(80, 200, 30, ILI9341_RED);  
        }  
    }  
}
```

rep vaut A1 lorsque la case en bas à gauche à été sélectionnée sur le téléphone.

J’ai ensuite avancé l’affichage du Yams, la réalisation des dés ayant pris beaucoup de temps. Voici un aperçu de l’avancée de l’affichage. Pour l’instant il n’y a pas de score, juste les dés tirés et relancés : <https://youtu.be/qMCILoAAo8o>

```
void DessinerDe(int v, int x, int y){  
    tft.fillRect(x+1, y+1, 62, 62, ILI9341_BLACK);  
    if(v==1){  
        tft.fillCircle(x+32, y+32, 4, ILI9341_WHITE);  
    }  
    if(v==2){  
        tft.fillCircle(x+16, y+16, 4, ILI9341_WHITE);  
        tft.fillCircle(x+48, y+48, 4, ILI9341_WHITE);  
    }  
    if(v==3){  
        tft.fillCircle(x+16, y+16, 4, ILI9341_WHITE);  
        tft.fillCircle(x+32, y+32, 4, ILI9341_WHITE);  
        tft.fillCircle(x+48, y+48, 4, ILI9341_WHITE);  
    }  
    if(v==4){  
        tft.fillCircle(x+16, y+16, 4, ILI9341_WHITE);  
        tft.fillCircle(x+48, y+16, 4, ILI9341_WHITE);  
        tft.fillCircle(x+16, y+48, 4, ILI9341_WHITE);  
        tft.fillCircle(x+48, y+48, 4, ILI9341_WHITE);  
    }  
    if(v==5){  
        tft.fillCircle(x+16, y+16, 4, ILI9341_WHITE);  
        tft.fillCircle(x+48, y+16, 4, ILI9341_WHITE);  
        tft.fillCircle(x+32, y+32, 4, ILI9341_WHITE);  
        tft.fillCircle(x+16, y+48, 4, ILI9341_WHITE);  
        tft.fillCircle(x+48, y+48, 4, ILI9341_WHITE);  
    }  
    if(v==6){  
        tft.fillCircle(x+16, y+16, 4, ILI9341_WHITE);  
        tft.fillCircle(x+48, y+16, 4, ILI9341_WHITE);  
        tft.fillCircle(x+16, y+32, 4, ILI9341_WHITE);  
        tft.fillCircle(x+48, y+32, 4, ILI9341_WHITE);  
        tft.fillCircle(x+16, y+48, 4, ILI9341_WHITE);  
        tft.fillCircle(x+48, y+48, 4, ILI9341_WHITE);  
    }  
}
```

Cette première fonction a en paramètres des coordonnées (ceux de la case) et la valeur du dé (de 1 à 6).

```
void Dessiner5De(int j[]){  
    DessinerDe(j[0],0,0);  
    DessinerDe(j[1],64,0);  
    DessinerDe(j[2],128,0);  
    DessinerDe(j[3],192,0);  
    DessinerDe(j[4],256,0);  
}
```

Cette fonction permet de dessiner les dés dans les 5 cases de l'écran. Elle prend en paramètre la liste contenant les valeurs des 5 dés tirés, puis les affiche aux coordonnées de chaque case correspondante.

Créer les figures à des coordonnées correctes a été assez long car il fallait procéder à l'aide de schéma pour créer 5 cases de tailles égales, puis des dessins corrects dans des cases à l'aide de coordonnées relatives au point en haut à gauche de chaque case. Par exemple, la case numéro 1 commence en (0,0), la deuxième en (64,0) etc. (l'origine du repère étant en haut à gauche de l'écran).

Je dois maintenant implémenter l'affichage du score en temps réel, ainsi que faciliter la compréhension (par exemple, entourer en couleur les dés sélectionnés par le joueur qui doivent être relancés, le nombre de relances restantes, etc).