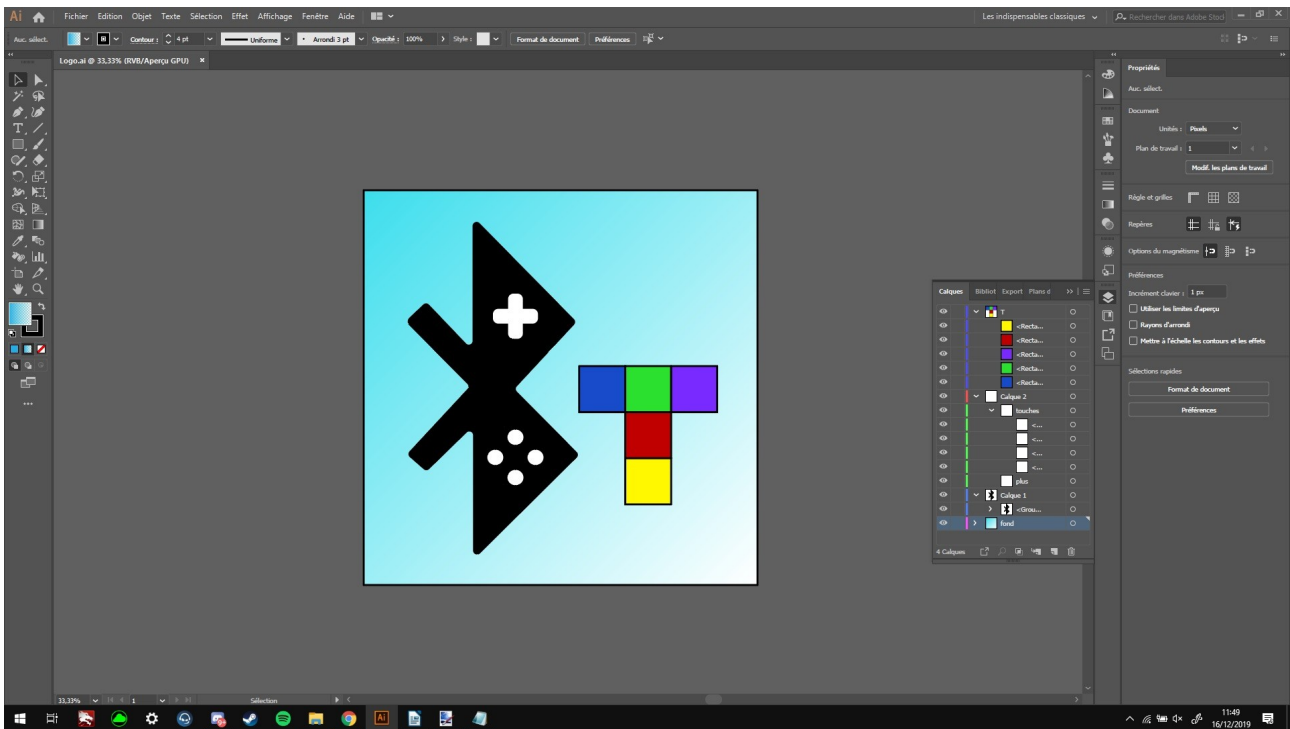


- Création du logo

J'avais chez moi réalisé plusieurs croquis pour le logo de l'application. Après en avoir parlé avec Andréa, on a choisi un design que j'ai réalisé sur l'application Adobe Illustrator. Ce logo sera l'icône de l'application Android, on le mettra aussi dans les écrans de chargement sur l'écran Arduino. On y retrouve le BT de notre nom « BT Games », ainsi qu'un manette, le symbole Bluetooth, et une référence à un jeu-vidéo.

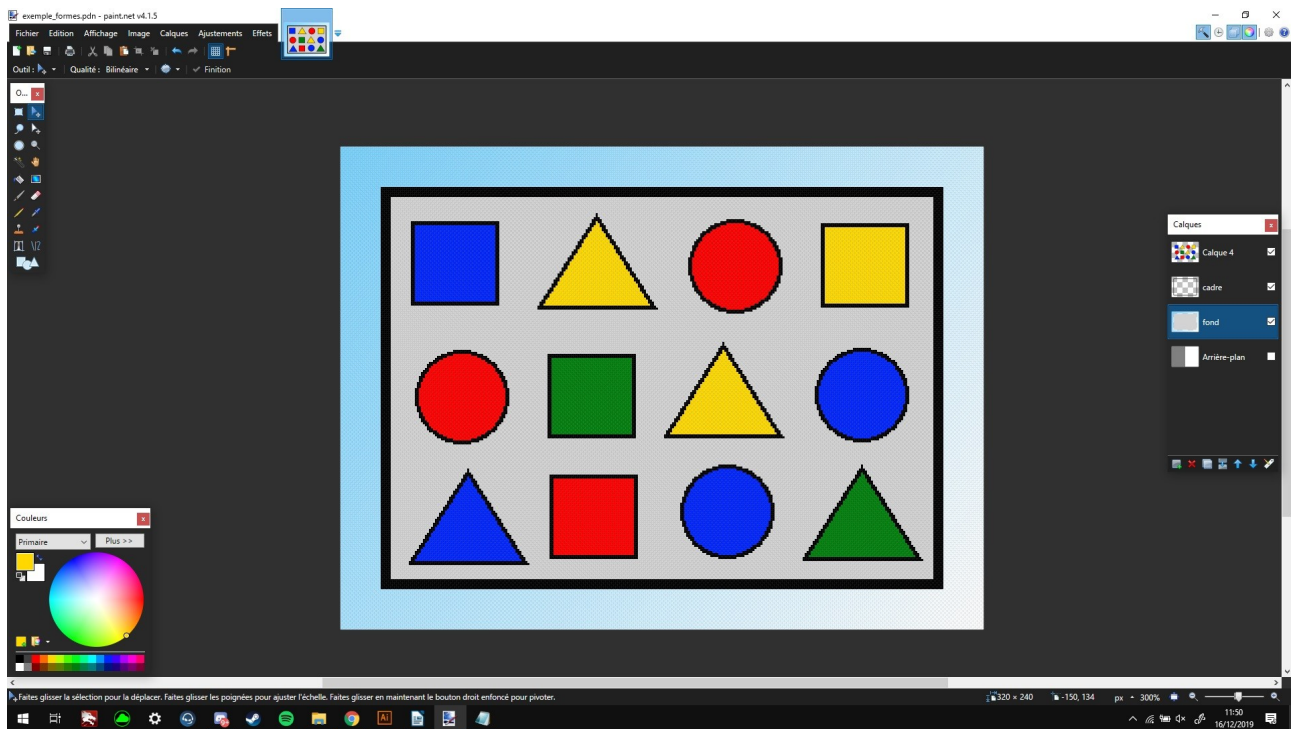


- Réalisation d'un jeu (règles et aperçu)

J'ai imaginé un jeu de mémoire à ajouter à notre projet, et écrit les règles :

Des formes de couleur sont placées aléatoirement dans le cadre (cercle, carré, triangle / bleu, rouge, vert, jaune). Au bout de X secondes, elles disparaissent et le joueur est questionné aléatoirement sur le nombre de X formes ou de Y couleurs. Plusieurs niveaux de difficultés en faisant varier le nombre de formes.

J'ai créé un fond pour le jeu avec les dimensions de notre écran, voici un aperçu du rendu :



- Création de fonds pour l'écran

J'ai ensuite créé différentes scènes que l'on utilisera pour « habiller » nos jeux, afin de ne pas simplement afficher des lettres ou des couleurs. Voici des exemples de fond pour nos 2 premiers jeux (le jeu « Simon » lié aux couleurs, et un jeu de réflexe avec une lettre qui s'affiche :

