

# SPLASH LIGHT

groupe Coff-e

THIERRY Julie - ZAFRA Anaël - HERLEM Juliette - SANDEVOIR Marie

# SOMMAIRE

Lundi :

- Matin : Idées et Inspirations ..... p.3
- Après-midi : Quelques idées supplémentaires ..... p.5

Mardi :

- Matin : choix et charte graphique ..... p.9
- Après-midi : Wireframes, Visuels, et Prototypes ..... p.14

Mercredi :

- Matin : Prototypes et base du code final ..... p.18
- Après-midi : Manettes et sons ..... p.20

Jeudi :

- Matin : Fin du code et Assemblage ..... p.22
- Après-midi : Manettes, Arcade, et quelques Bugs ..... p.25

LUNDI

# Matin : Idées et Inspirations

Lancement du projet : Après avoir formé notre groupe et avoir tiré la carte micro:bit comme matériel obligatoire, nous avons recherché les différentes possibilités que nous offrait la micro:bit : accéléromètre, magnétomètre, micro, luminosité, température ...

Première inspiration : Projet Elle (inspiration ci-contre)

Idée n°1 : Nous avons eu tout d'abord l'idée d'un cluedo, d'un jeu de piste : capteurs qui captent notre position dans l'espace. En fonction de là où nous sommes, cela activerait un son et une animation. De plus, pour se différencier des autres jeux de pistes, on pensait que les objets, comme le chandelier, seraient des manettes et non des simples cartes. Cependant , la difficulté de projeter quelque chose au sol et de faire réagir des capteurs au sol nous a posé problème en rendant cette idée presque impossible à réaliser.

Idée n°2 : Nous nous sommes par la suite centrées sur un service au lieu d'un jeu. Nous avons pensé à un capteur météorologique. Ce dispositif pouvait nous permettre d'utiliser plusieurs fonctionnalités de la carte micro:bit comme la température ou la luminosité. Un dispositif permettant de régler la température d'une pièce. Cependant cette idée nous a beaucoup moins plu, car loin du jeu. (inspiration ci-contre)



<https://www.lecoolededesign.com/projects/elle-s-installation-interactive-857>



<https://uncrate.com/brilliant-smart-home-control/>



<https://www.indiamart.com/proddetail/smart-home-automation-system-17737105855.html>



Wii sports tennis

<https://www.ducksters.com/games/wii-sports-tennis.php>

Idée n°3 : Nous nous sommes mis d'accord sur le fait que nous voulions réaliser un jeu. L'idée du Cluedo interactif nous est revenue.

Nous nous sommes tournées vers l'idée de la balle aux prisonniers, un jeu simple et qui parle à tout le monde. Pour que la balle ne casse pas les capteurs, nous avons eu l'idée de la remplacer par des polochons. Chaque joueur aurait une carte micro:bit cousue sur un tee-shirt. Si le polochon touche le capteur, il ne pourrait pas capté de la luminosité, donc le joueur est touché, et inversement. On projetterait la zone de jeu et la prison au sol à l'aide de mapping. Le son s'activera pour annoncer le score, lorsqu'un joueur est touché mais également pour commenter la partie. Cependant, nous avons rencontré une difficulté de taille : la distance entre ordinateur et carte micro:bit. Le câble faisait seulement une vingtaine de centimètres. Nous avons aussi pensé à un jeu de cible, où la carte micro:bit serait dans un totem que les différents joueurs devraient attraper, au lieu de lancer. Cela permettra de faire ce jeu sur un petit espace.

# Après-midi : Quelques idées supplémentaires



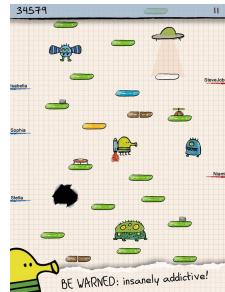
Labyrinthe de bille en bois

<http://www.jouetstigris.fr/5060282119338-644.html>



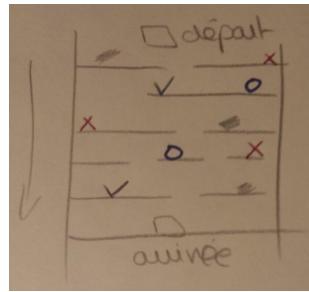
Mario Kart

<https://www.polygon.com/2015/5/1/8528155/mario-kart-8-players-have-no-clue-what-coins-do-but-its-great-design>

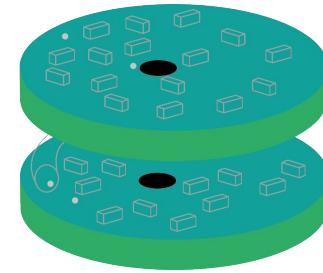


Doodle Jump

<https://itunes.apple.com/us/app/doodle-jump-hd/id457687954?mt=8>



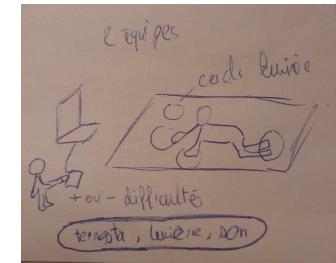
Croquis réalisés



**Idée n°4 :** Nous avons commencé la deuxième partie de la journée en recommençant à zéro. Nos idées précédentes avaient des conceptions et des règles complexes. Nous avons pris comme objectif de les simplifier.

Nous avons pensé tout d'abord à un jeu d'équilibre. En fonction du positionnement de la carte ou de son accéléromètre, on contrôlerait une bille. Il aurait été possible de jouer à plusieurs et donc d'avoir plusieurs billes. Nous avons pensés à un système de bonus nous permettant d'avancer, de malus (nous faire reculer ou nous immobiliser), des pièges (immobiliser le plus proche, faire reculer le premier, retour à la case départ ...). Nous avons pensé, à la possibilité de le réaliser en 3D, mais nous nous sommes rendues compte de la complexité de la tâche. La représentation de la gravité étant déjà compliqué à réaliser.

Idée n°5 : Nous n'avons pas perdu l'idée de faire interagir le joueur entièrement, pas seulement avec les mains. Nous nous sommes rappelées le Jeu du Twister. Il y aurait deux équipes, une devant l'ordinateur, l'autre serait au sol. En fonction de la température de la carte, la première équipe ferait varier l'emplacement des cercles, la luminosité ferait supprimée des cercles et le son varierait la rapidité, le mouvement des cercles. La deuxième équipe devrait tenir le plus possible la cadence



Croquis réalisé



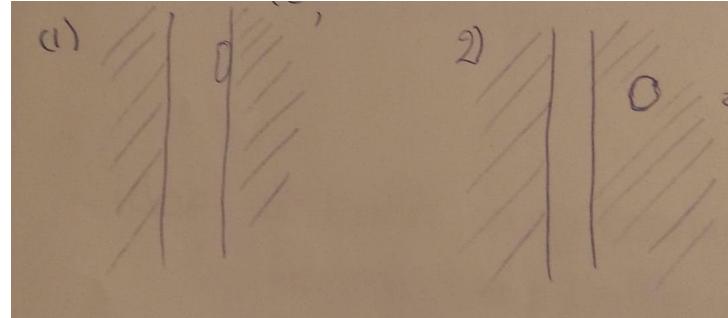
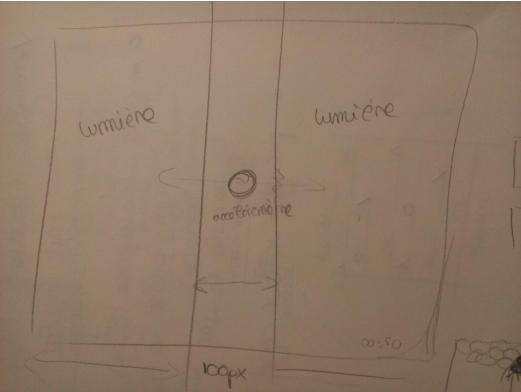
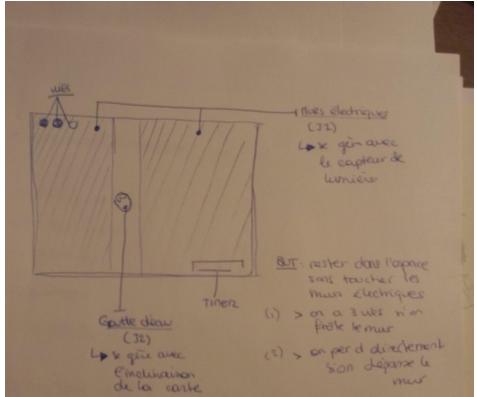
Gizmo

<https://www.lecolededesign.com/projets/laval-virtual-2015-prix-temps-limite-gizmo-523>

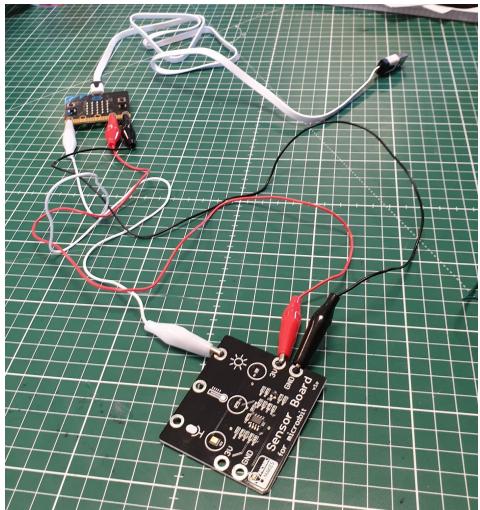
Idée n°6 : Nous nous sommes rendues compte que nos différentes propositions manquaient d'originalité. On peut faire simple et nouveau. Un cercle compris entre deux cercles peut être innovant si un joueur contrôle sa diminution et l'autre sa croissante.

Nous sommes parties sur l'idée de collaboration entre joueurs. L'un n'avait pas à forcément aider l'autre. Nous avons imaginé une goutte d'eau qui serait le joueur n°1 qui bougeait en fonction de l'inclinaison de la carte. Le deuxième joueur contrôlera des murs électriques en fonction de la luminosité, si la luminosité est faible, ils vont à gauche, si elle est forte, les murs se déplacent vers la droite. Le but est pour la goutte d'eau de rester dans l'espace, qui se réduit au fil du temps, sans toucher les murs électriques durant une minute. Il perdrat une de ses trois vies s'il touche simplement les murs, il mourra instantané s'il franchit largement le mur. Le but pour le second joueur est de le faire perdre.

Notre jeu aurait un univers graphique proche des néons vintage.



Croquis du concept de notre projet



Premier circuit réalisé

## Les idées retenues pour la prochaine fois :

- Le jeu de la goutte d'eau
- Le twister
- Les billes qui tombent

MARDI

# Matin : Choix et Charte Graphique

Choix du sujet : Nous avons choisi de retenir notre dernière idée, celle du jeu avec la goutte d'eau. Pour cela, nous nous sommes inspirées du projet “Gizmo” réalisé par un élève à l’école de design.

Rappel du sujet : Un jeu nécessitant 2 joueurs. Le premier joueur étant une goutte d'eau et le deuxième joueur étant des murs. Le joueur 1 doit déplacer la goutte d'eau entre 2 murs sans les toucher, et le joueur 2 doit déplacer les murs de sorte à toucher la goutte. Si la goutte touche un mur, le joueur 1 perd une vie sur les 3 qu'il possède. S'il arrive à survivre 1 minute, le joueur 1 gagne la partie. S'il meurt avant la fin du temps imparti, c'est le joueur 2 qui gagne la partie.

Joueur 1 : la goutte d'eau : Pour commencer, nous avons souhaité donner un nom au héro du jeu. Nous avons choisi de le nommer Oho, en référence à l'appellation scientifique de l'eau : H<sub>2</sub>O. Puis, nous avons cherché divers inspirations pour représenter Oho. Parmi les divers inspirations que nous avons pu trouver, nous pouvons notamment relever les deux suivantes :



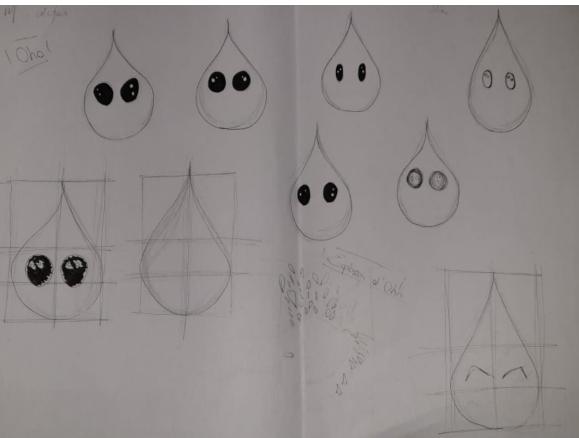
Satoru Mikami, une fois transformé en “slime”, dans l’animé : Rimuru Tempest

<https://ulizalinks.co.ke/news/tensei-shitara-slime-datta-ken-latest-news-light-novel-series-about-a-human-turned-slime-monster-gets-adapted-into-anime/>

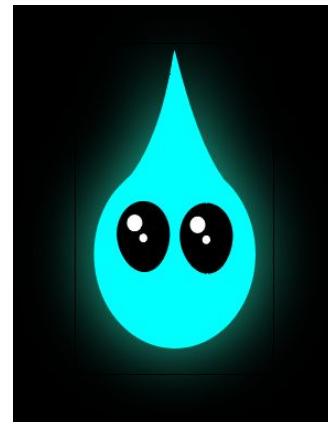


Calcifer - le Château Ambulant

<https://www.pinterest.fr/pin/545076361122452846/>



Ces divers inspirations nous ont permis de réaliser tout d'abord des croquis de Oho, qui nous ont amené peu à peu vers une version plus travaillée, puis définitive.



## Caractéristiques graphiques de jeu :

Après avoir imaginé Oho, nous avons pensé aux jeux-vidéos des années 80, les arcades, les néons, et nous avons décidé d'orienter nos recherches d'inspiration sur ces thèmes là.



Nous nous sommes ainsi inspirées de l'esthétique d'un des minis-jeux présents sur le jeu Wii Play, avec ses effets néons, et sa simplicité.

<https://www.micromania.fr/wii-play-34996.html>



Nous nous sommes également inspirées de l'ambiance des salles d'arcades, très coloré et lumineuse, malgré une dominante très sombre.

<https://zeeshanmirzasblog.blogspot.com/2018/11/top-5-great-arcade-games-that-never.html>



Enfin, nous nous sommes inspirées des diners, qui ont généralement deux couleurs dominantes avec un contraste chaud/froid.

<https://www.madisoncafediner.com/carte-restaurant-nantes-centre-ville/>

Cahier des charges / Règles / Scénario d'usage : Suite à cela, nous avons réalisé un scénario d'usage décrivant tout le déroulé du jeu, étape par étape, listant toutes les actions possibles pour nous aider à structurer notre projet.

### 1. Start :

- une vidéo de démo qui tourne en boucle,
- un bouton start en bas de l'écran
- un bouton (physique)
- 1 → si on appuie sur le bouton, le jeu démarre

### 2. Tuto / Explication :

- titre : joueur 1
- visuel : Oho, flèche
- un bouton "next"
- une phrase d'instruction
- → faire comprendre au joueur 1 comment déplacer son personnage, Oho, jusqu'au bouton suivant
- titre : joueur 2
- visuel : mur, flèche
- un bouton "next"
- une phrase d'instruction
- → faire comprendre au joueur 2 comment déplacer le mur jusqu'au bouton suivant

- deux phrases d'explication pour définir le rôle/objectif des joueurs
- un compte à rebours avant le début de la partie

### 3. Le jeu :

- le joueur 1 a 3 vies
- le joueur 1 doit survivre 1 min
- le joueur 2 doit piéger le joueur 1
- → si Oho reste entre les murs : le timer continue de défiler
- → si Oho touche un mur : le joueur 1 perd une vie
- → si le timer s'écoule complètement : le joueur 1 a gagné
- → si le joueur 1 perd ses 3 vies : joueur 2 a gagné

### 4. Fin :

- → une information "Loser" et "Winner" apparaît pour dire qui a gagné
- un bouton "Retry"
- → si on appuie sur le bouton : retour à l'écran avec le décompte avant le jeu
- → si personne n'appuie sur le bouton, après 15 sec, retour au 1. Start

Charte Graphique : La réalisation du scénario d'usage nous a permis d'établir la charte graphique de notre jeu.

■ #000000 : fond

■ #00ffff : Oho, ombres, écrits, joueur 1

■ #00ffff : tracé du mur

Myriad pro (contour uniquement) : texte

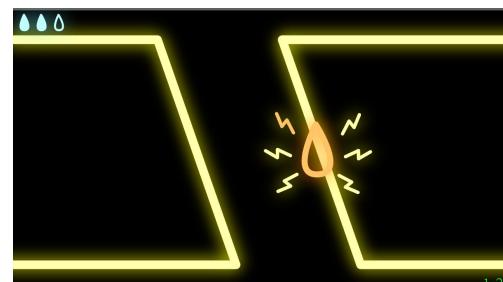
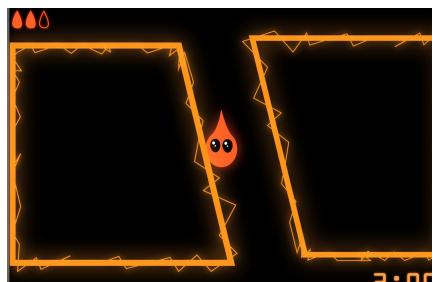
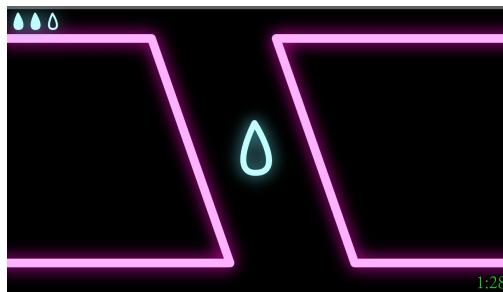
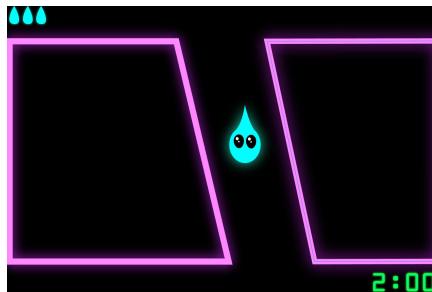
■ #ff00ff : écrits, joueur 2, ombres

■ #ffb2ff : tracé des murs

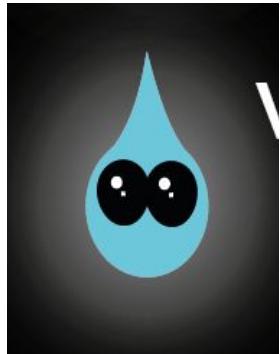
■ #00ff00 : boutons, timer

OCR A Extended : typo du timer

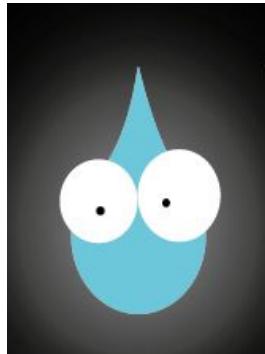
Wireframes : La réalisation du scénario d'usage et de la charte graphique nous a permis de réaliser des premiers wireframes.



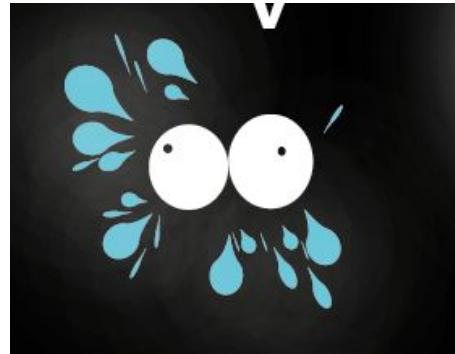
Oho : La réalisation du scénario d'usage et des wireframes nous a permis de déterminer tous les différents états que pouvait prendre Oho. Nous l'avons donc décliner de sorte à ce qu'il soit en accord avec chaque situation. Après l'avoir décliné, nous avons décidé de conserver 3 meilleurs états/déclinaisons.



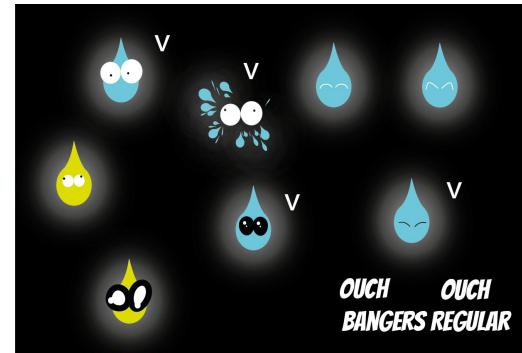
Oho dans son état normal



Oho qui perd une vie

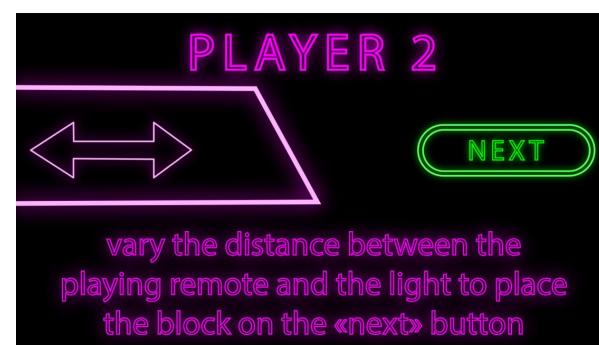


Oho qui meurt



# Après-midi : Wireframes, Visuels et Prototypes

Wireframes définitifs : Dès le début de l'après midi, nous avons décidé de réaliser les wireframes définitifs pour s'assurer que tous les membres du groupe étaient d'accord sur l'esthétique du jeu. Ainsi, nous avons réalisé un wireframe pour chaque étape du jeu.



1. Écran d'accueil : Le titre clignote en turquoise et fushia. Une vidéo de démo sera au milieu de l'écran et tournera en boucle, comme sur certains jeux, et bornes d'arcade. Le bouton start fait appel au bouton start que nous allons connecter à la carte micro:bit.

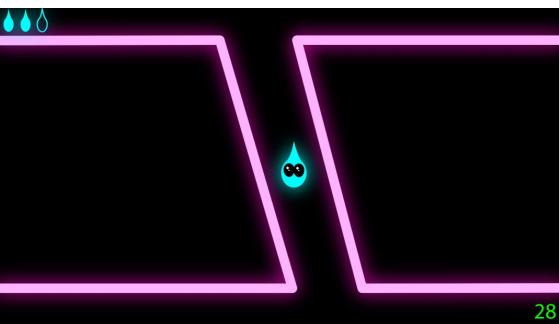
2. Tutoriels : Ces deux écrans doivent permettre aux joueurs de comprendre comment interagir avec leurs personnages. Le joueur 1 doit incliner la carte micro:bit pour déplacer Oho à gauche et à droite (via l'accéléromètre). Le joueur 2 doit faire varier la distance entre la lumière et le capteur de luminosité relié à la carte micro:bit pour déplacer le(s) mur(s).

3

Player 1 : survive during 1 min without touching the blocks  
Player 2 : try to catch Oho before the timer's end

3. Décompte et Objectif du jeu : Cet écran a pour but d'expliquer à chaque joueur son objectif, comment gagner la partie, et sert également de top départ avant le début du jeu / de la partie.

4. Jeu : Écran de jeu avec les vies en haut à gauche, le timer en bas à droite, et Oho au centre, qui doit rester entre les 2 murs sans les toucher.



5. Fin du jeu : En fonction de qui perd et qui gagne, l'écran affichera le résultat et proposera un bouton "retry", qui fera appel au bouton que nous allons connecté à la carte micro:bit. Si le bouton est enclenché, l'écran avec les règles et le décompte avant le jeu s'affichera, sinon après 15 temps, l'écran 1 avec le titre et la démo s'affichera.

Visuels : Après avoir réalisé les wireframes, nous avons décidé de réalisé sur illustrator, tous les visuels définitifs dont nous aurions besoins, tels que les boutons, les appellations des joueurs ou les flèches par exemple.



PLAYER 1

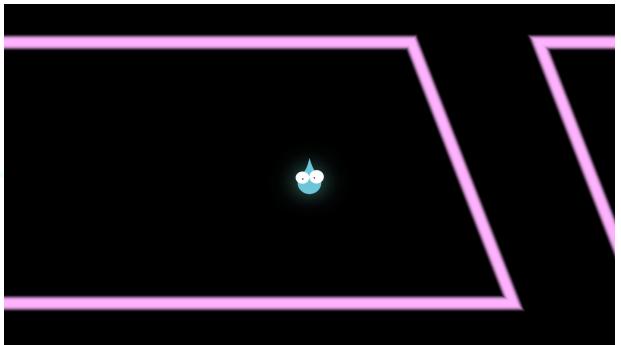


Tests et prototypes : Durant le reste de l'après midi, nous avons commencé à faire des tests et des prototypes pour apprendre à gérer la carte micro:bit, et gérer les capteurs (accéléromètre, luminosité et bouton). De plus nous avons commencé à chercher quelques informations pour trouver comment réaliser les visuels que nous ne pouvions faire sur illustrator (notamment les murs car ils sont mobiles, et nous avons besoin de connaître leur coordonnées exactes).

<https://www.local-guru.net/blog/2013/8/19/neon-lines-in-processing-using-a-glsl-filter> : site sur lequel nous avons trouvé comment réaliser l'effet "néon" que nous faisions sur illustrator.

```
sketch_190122b_rectangle_code_cr_a MicroSensor MicroSensorDeNous ▾
1 import processing.serial.*;
2
3 Serial port;
4 MicroSensorDeNous micro;
5
6 PImage photo;
7 int x=5;
8 int spacing = 400; // espacement
9
10 JSONObject json;
11
12
13 void setup() {
14   fullScreen(); // plein écran
15   background (0, 0, 0);
16
17   photo = loadImage("coupdejus.png");
18
19   // initialisation de la communication via usb depuis arduino
20   // ATTENTION à bien utiliser le port adapté
21   printArray(Serial.list());
22   String portName = Serial.list()[0]; //<= bien utiliser le bon numéro de port ici !!
23   port = new Serial(this, portName, 115200);
24   micro = new MicroSensorDeNous(port);
25 }
26
27
28 void draw() {
29   micro.update();
30
31
32   background (0, 0, 0);
33
34   /* x =int( map(mouseX,0,width,1,10));
35    filter(BLUR, x);*/
36   pushMatrix();
37   // println(micro.getAnalog2());
38   translate(map(micro.getAnalog2(),100, -100 , width*0.35, width*0.65), 0); // faire bouger murs
39   for (int i = 10; i > 0; i--) {
40     drawBackShape((i+1)*5, color(255, 178, 255, 255 - i*25));
41   }
42   popMatrix();
43   println(micro.getXAccel());
44   pushMatrix();
45   translate(map(micro.getXAccel(), 100, -100, width*0.25, width*0.75), 0);
46   image(photo, 0, height / 2, 300, 300); // position/affichage image
47   popMatrix();
48 }
49
50 void drawBackShape(float sw, color c) {
51   beginShape(); // flou gauche
52   stroke(c);
53   strokeWeight(sw);
54   noFill();
55   vertex(-1200, height/9);
56   vertex(width/6, height/9);
57   vertex(width/3, height/1.15);
58   vertex(-1200, height/1.15);
59   endShape();
60 }
```

Premier prototype et premier résultat



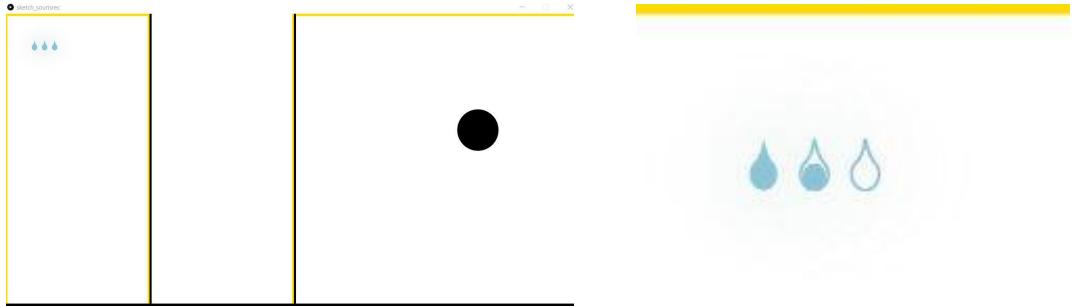
# MERCREDI

# Matin : Prototypes et Base du code final

Planning : Pour commencer cette journée de code, nous nous sommes fixées des objectifs pour la journée comme : créer le timer qui permettra au jeu de ne durer qu'une minute avant d'arriver sur la page du game over, faire l'animation permettant de décompter les vies et faire en sorte que le joueur en perde une à chaque collision avec les blocs roses. Mais également de réussir à bien calibrer les éléments externes permettant d'incarner les deux éléments de notre jeu (Oho et les murs) ainsi que de terminer la journée en ayant relié toutes les pages constituant Splashlight (de la page Start à la page Game Over en passant par les tutos et la partie).

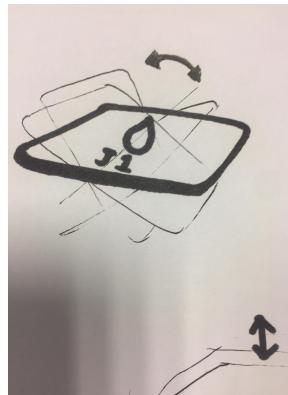
Récapitulatif des essais de la veille : La veille, nous avions simulé grâce à des formes simples, des rectangles (pour les murs) et une ellipse (pour oho) le moment où oho rentre en collision avec les murs (donc ici lorsque l'ellipse rentre en contact avec les rectangles sur les côtés). Cette simulation permet de nous entraîner à faire apparaître une chose différente en fonction de la position de oho (s'il est dans entre les rectangles, le programme écrit 'ok'. S'il est à l'intérieur d'un des rectangles, le programme écrit 'pas ok'). Ces fameux "ok" et "pas ok" remplacent la perte d'une vie ou non. Et pour simuler le déplacement de Oho qu'il ferait grâce à la micro:bit, nous avons choisi de coller l'ellipse à la souris (mouseX,mouseY) afin qu'elle la suive selon son déplacement. Et pour simuler celui des murs que pourrait faire le joueur en 2 en variant la lumière, nous avons installer un compteur qui fait bouger les rectangles de gauches à droite et de droite à gauche automatiquement.

Les vies : Ainsi, ce matin-ci, nous avons intégré à ce code des vraies vies pour remplacer les ok et pas ok de notre code. Pour le décompte des vies, nous étions parties sur l'idée d'animer des png même si pendant un lapse de temps nous avions émis l'idée de simplement animé la perte de vie avec des ellipses. Pour animer les png, l'objectif était de faire un sprite dans processing (comme un équivalent d'un stopmotion) à partir de 90 images qui ont été dessinées au préalable dans illustrator. Grâce à ces images dessinées, nous pouvions animer une goutte se vidant lors de la collision entre Oho et les murs.



Les gouttes se vident à chaque fois que l'ellipse est dans un rectangle. Et quand toutes les gouttes sont écoulées un écran noir apparaît pour simuler la page du game over. Tout ce code nous l'avons ensuite exporter dans le code final de notre application pour animer nos vrais rectangles néons et notre vrai Oho. Nous avons ensuite créé les pages démo, la page du start et du game over et nous avons tout mis en commun.

**Manettes** : Nous avons également réfléchi à créer des manettes de jeu comme dans les salles d'arcades pour faciliter la manipulation des cartes et rendre leur utilisation plus intuitive. Elles seraient constituées de bois rectangulaires. Les cartes électroniques seraient fixées en dessous afin de les rendre invisibles. On y graverait à la découpe laser les dessins de chaque rôle du joueur : une goutte pour le joueur 1 et les rectangles pour le joueur 2. Elles seraient ensuite peintes en noir et aux couleurs de chaque rôle (donc bleu et rose).



# Après-midi :

Bruit : L'après midi, nous avions commencé à réfléchir aux bruits de notre jeu. Nous avons commencé à analyser la personnalité que nous voulions donner à notre personnage principal. On voulait en faire un personnage sympathique, mignon, enfantin. Pour cela, nous avons fait un pré-enregistrement sur téléphone dans une salle isolée en testant différents sons, différents onomatopés avec différentes voix et intonations. Et cela, pour choisir les plus adaptés afin de les enregistrer directement le lendemain au studio son de l'école.

Nous avons également testé de coder une animation qui illustrerait l'électrocution de Oho en contact avec les obstacles. Après avoir fais quelques recherches et trouver de quoi faire sur le librairy en changeant quelques paramètre ce code était prêt à être mis dans le code finale. Mais malheureusement des bugs inattendus ont pris plus de temps à être réglé que prévu. Cette animation fait partis des choses que nous avons choisi d'exclure, il a fallu faire des choix.

Nous avons également souhaité avoir une musique bien appropriée à notre jeu. Pour cela nous avons créé notre propre musique le soir même en se calquant sur le style des jeux d'arcades : un style électroniques avec quelques notes répétitives, un rythme dansant.

JEUDI

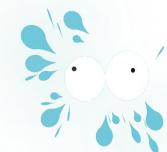
# Matin : Fin du code et Assemblage

Relier les écrans : L'objectif de cette dernière matinée était de finir le code du jeu, et de relier tous les écrans, y compris les deux écrans game over en fonction de qui est ce qui gagne. Nous avons pu relier les différents écrans grâce à des boucles " if " et une variable que nous avons nommée " indexGame ". Pour résumer, chaque écran était associé à une valeur de la variable (par exemple pour le jeu, indexGame = 4, et pour Joueur 2 gagnant, indexGame = 6) et à la fin de chaque écran, en fonction de ce qu'il se passe, on donne une nouvelle valeur à la variable pour afficher l'écran suivant ( par exemple à la fin du jeu, si le timer arrive à 0, indexGame = 5, sinon si Oho perd 3 vies , indexGame = 6; du coup si le joueur 1 gagne, on passe à la boucle " if ( indexGame == 5 ) {...(= écran joueur 1 gagnant)...} , sinon, si le joueur 2 gagne, on passe à la boucle " if (indexGame == 6 ) {...(= écran joueur 2 gagnant)...} ).



Animation 1

Animations : Nous avons réussi à lier tous les écrans entre eux mais il reste à changer l'animation de Oho quand il se cogne ( animation 1) et quand il meurt (animation 2).

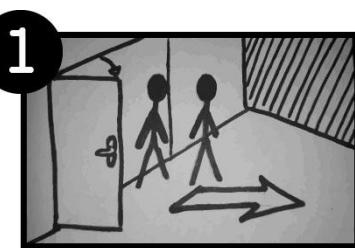


Animation 2

Musique : Il nous reste également à rajouter les sons (réalisés au studio son ce matin) et les musiques (réalisées hier soir sur un logiciel de création musicale) et à l'intégrer au jeu vidéo. Nous avons créé hier soir une musique de style rétro, comme dans les vieux jeux, assez répétitive, qui rentre dans la tête, nous mettrons cette musique pendant le jeu. Enfin, la musique d'intro et de fin du jeu est la même, mais en plus lente et grave, avec une sorte d'effet saturé comme dans les jeux vidéo également

## Vidéo et Storyboard :

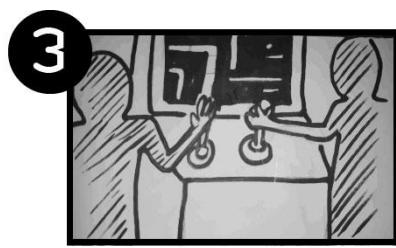
Ce matin nous avons également créé le storyboard (ci-dessous) pour la vidéo démonstrative que l'on a décidé de tourner au bowling vendredi après-midi. En bref, on filamera deux personnes, rentrant dans un bowling puis on prendrait une vue d'ensemble des jeux d'arcades, en zoomant sur certains d'entre eux où il y aurait des joueurs en train de jouer. Enfin, on verra deux personnes, de loin, jouer à notre jeu, et on se rapprocherait au fur et à mesure pour se rapprocher des joueurs et entrer en quelque sorte dans l'écran.



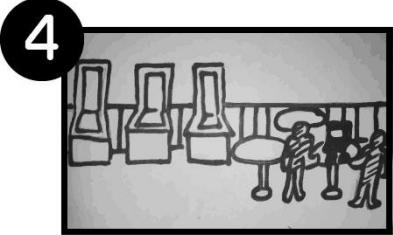
Filmer l'entrée dans un bowling.



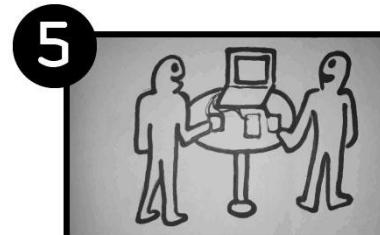
Vue d'ensemble des jeux d'arcades.



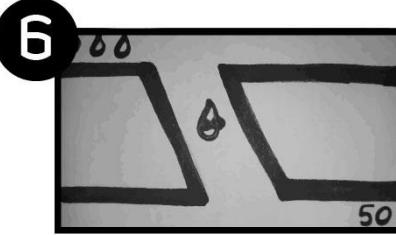
Quelques gros plans sur des personnes jouant à des jeux.



Rapprochement vers des personnes jouant à **notre jeu**.

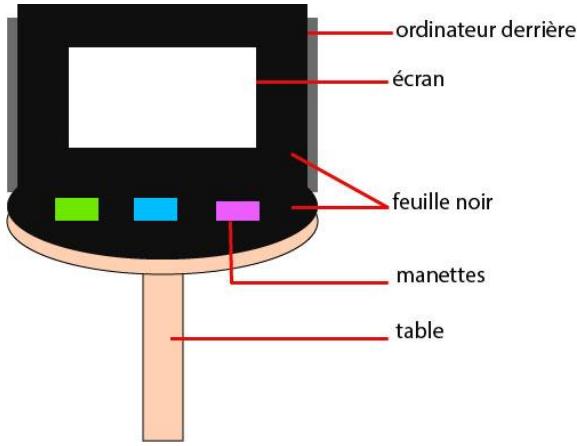


Gros plans sur des personnes jouant à **notre jeu** + musique.



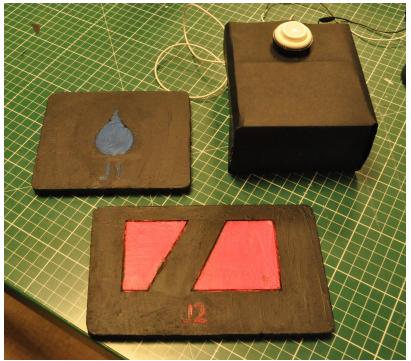
Zoom progressif puis total sur l'écran + musique.

Manettes : Nous avons commencé à créer des manettes à l'atelier maquette, nous avons lancé une découpe laser pour graver deux planches de bois, l'un avec le dessin d'une goutte, et l'un avec le mur.



**Borne d'arcade :** Nous avons réfléchi et avons trouvé comment mettre en scène notre création. Nous allons donc, comme présenté dans le schéma ci-contre créer une sorte de borne d'arcade noir, avec des feuilles noires, posées sur une table. Le jeu sera présenté sur un écran, et au dos il y aura le pc pour lancer le jeu ( caché par une feuille noire).

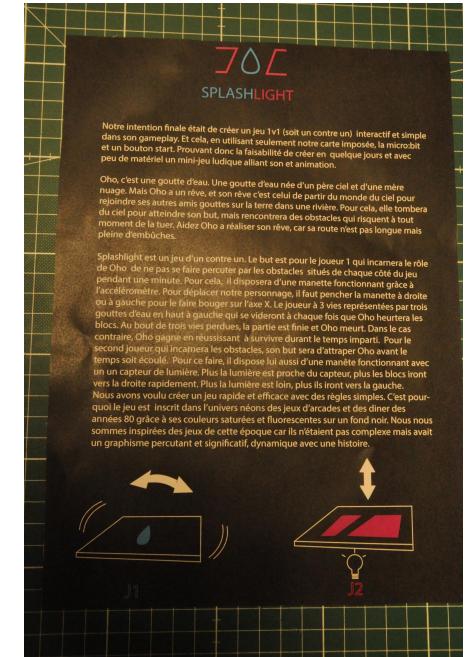
# Après-midi : Manettes, Arcade, et quelques Bugs



**Manettes :** Cet après midi nous avons fini de créer les manettes, nous les avons poncées (pour avoir des bords arrondis, ce qui est plus agréable), nous les avons peint en noir et respectivement coloré les formes en rose et bleu. Enfin, avec du scotch, nous avons scotché une carte sur le dos d'une manette en bois noir, et une autre sur la table. Nous avons créé une mini boîte noire où on glissera le bouton start.

**Cartel :** Le cartel a été fini cette aprèm, nous l'avons fait en blanc, bleu et rose sur fond noir, comme ci contre.

**Borne d'arcade :** Nous avons commencé à monter la structure qui servira de mise en scène pour notre création.



Derniers détails : Nous avons ajouté les sons en relation avec les actions de Oho (“outch” quand il se fait mal et “ohooo” quand il meurt ) et la musique du jeu. Nous avons fini l'animation de Oho qui se cogne même s' il s'affiche un peu en retard. Nous avons créé une petite vidéo de démo, expliquant l'histoire de Oho et son but et nous l'avons ajoutée au jeu. Puis nous avons réglé les divers petits problèmes de code (collision, dédoublement de Oho...).

Ce qu'il nous manque : et que l'on avait l'intention de faire au début mais que l'on a pas pu faire :

- Changer la couleur des “murs” en fonction de la collision avec Oho et les “électrifiés” en quelque sorte;
- Faire en sorte qu'en secouant l'accéléromètre, Oho puisse écarter les murs légèrement et que en parlant près de la carte micro beat, les “murs” puisse se rapprocher.
- Faire cligner des yeux Oho, avec des images qui s'alternent.

La vidéo de démonstration sera tourné au bowling vendredi après midi et monté dans l'après-midi également, Dans le but de tout rendre vendredi soir. Nous étions dans l'impossibilité de la tourné comme prévue jeudi soir étant donné que des bugs était encore présent dans le jeu.



Anaël, Julie et Juliette qui tentent résoudre les bugs



Let's play !