

Gardien Du Verger



Rapport de Fonctionnalité : Optimisation de la gestion des boutons pour contrôler les opérations de déplacement, arrêt, récolte et plantation.

Objectif de la Fonctionnalité : La gestion des boutons constitue la fonctionnalité clé pour interagir avec les divers personnages et éléments présents dans la fenêtre graphique, tels que les plantes à récolter et à planter. L'essence de cette fonctionnalité réside dans l'affichage d'un panneau sur une partie de l'écran, présentant les différents boutons disponibles. Ces boutons sont régis par des threads dédiés, assurant l'exécution de la fonction correspondante pendant une période définie après l'utilisation du bouton.

Description de la Fonctionnalité :

Affichage Visuel :

Dès le démarrage du jeu, les boutons de déplacement, de plantation et de récolte sont visibles à l'écran. À l'étape suivante, nous prévoyons d'afficher spécifiquement les boutons de plantation et de récolte lorsqu'un emplacement dédié à ces tâches sera disponible.




Mise à jour Dynamique :


Lorsque le bouton de déplacement, associé au déplacement d'un joueur, est activé, il déclenche le déplacement du joueur et fait apparaître le bouton "S'arrêter". Cela donne à l'utilisateur la possibilité d'interrompre le déplacement du joueur. Pendant cette phase, tous les autres boutons disparaissent, car nous présumons que l'utilisateur, lorsqu'il est en déplacement, se concentre uniquement sur cette action et la possibilité de s'arrêter.



En ce qui concerne les boutons "Planter" et "Récolter", ils peuvent être activés uniquement lorsqu'il existe un emplacement spécifique à cet effet (Planter : emplacement d'une terre utilisable ; Récolter : emplacement d'une terre contenant une plante). Lorsqu'une plante est plantée ou récoltée, le bouton correspondant apparaît et devient opérationnel pour l'utilisateur. Ainsi, lorsqu'il clique sur le bouton, l'utilisateur récolte la plante, l'ajoute à son inventaire dans le cas de la récolte, ou plante la graine dans le cas du bouton "Planter", et celle-ci apparaît sur la terre. Ces boutons disparaissent une fois que l'action correspondante a été lancée.

 Jeu de jardinage



 Jeu de jardinage



Conclusion :

En synthèse, l'optimisation des boutons dans notre système de gestion des ressources est fondamentale pour garantir une expérience de jeu interactive et immersive. Cette fonctionnalité offre une interface visuelle claire, facilitant la gestion des actions telles que le déplacement, la plantation et la récolte. Ces améliorations contribuent à renforcer la stratégie et la planification dans le jeu de jardinage, offrant ainsi aux joueurs une expérience plus fluide et plus facile.