

Croak Eat !

Projet MUX101 réalisé par Louise Barreau

“Croak Eat” est un jeu créé sur Processing en java. Le joueur endosse la peau d’une grenouille sous la forme d’un oeil qu’il dirige avec sa souris (voir capture d’écran 2). Pour gagner le jeu, il doit chasser tous les criquets qui strident et les réduire au silence. En les éliminant la grenouille coasse. Le joueur perd s’il essaye de manger un criquet plus gros que son oeil de grenouille.

Le jeu comprend 4 écrans différents.

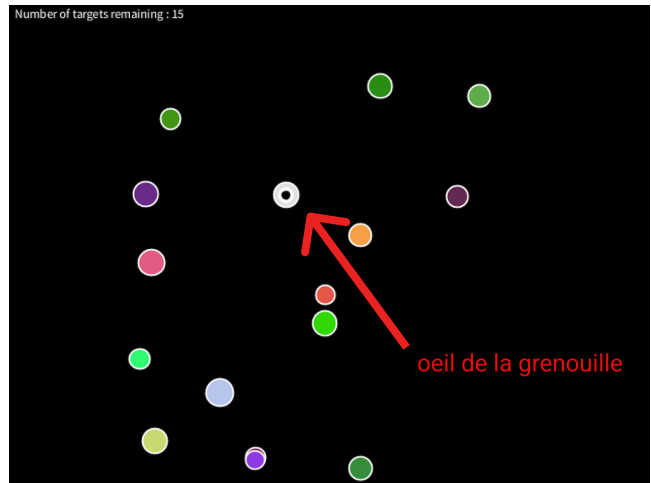
Capture d’écran 1 : Ecran principal

Le joueur lance le jeu en cliquant sur le bouton “Play”



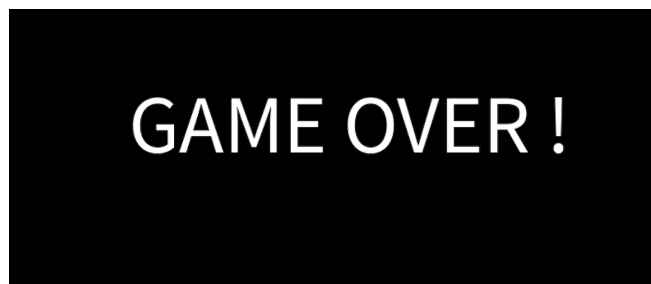
Capture d’écran 2 : Ecran de jeux

- Le joueur dirige l’oeil de la grenouille avec sa souris.
- L’écran affiche le nombre de criquets restant à éliminé.
- Les criquets rebondissent sur les bords de l’écran en stridulant et changent de taille de façon aléatoire.
- L’oeil de la grenouille grossit à mesure que son tableau de chasse augmente.



Capture d’écran 3 : Fin de partie 1

- Si le joueur perd, l’écran affiche “GAME OVER” pendant quelques secondes avant d’afficher de nouveau l’écran principal.



Capture d’écran 4 : Fin de partie 2

- Si le joueur gagne, l’écran affiche “WINNER” pendant quelques secondes avant d’afficher de nouveau l’écran principal.



BON JEU !