

# Appli de Jeux Smartphone


## Prog Mobile

Pol JAOUEN - Fanny SHEHABI

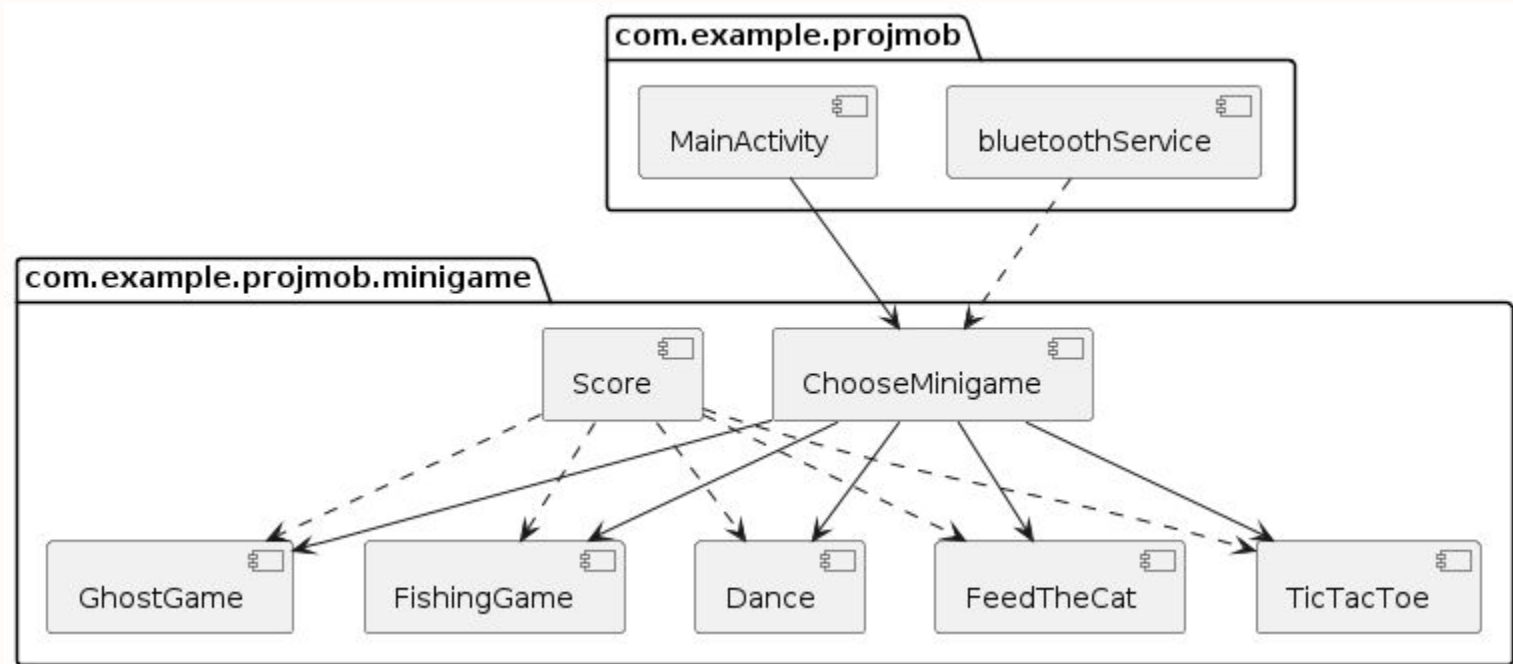


# Quels sont les objectifs du projet ?

Créer une **application de jeux** sur smartphone

- Écran d'accueil
  - **6 défis** différents dont au moins 1 dans chacune des 3 catégories
  - Mode entraînement
  - Faire le jeu en mode joueur unique (relever **3 défis aléatoires** les uns après les autres) et **faire retentir une musique de fin**
  - Découvrir les joueurs à proximités en utilisant **Bluetooth**
  - Lancer le jeu en **mode 2 joueurs** en choisissant le joueur avec lequel on veut jouer parmi les joueurs découverts
  - Lancement du jeu synchronisé sur les 2 téléphones
  - **Echanges des scores**
  - Détermination du vainqueur sur les 2 téléphones et faire **retentir la musique** de vainqueur ou de perdant.
- 

# Présentation de l'architecture



# Choix techniques



# Kotlin

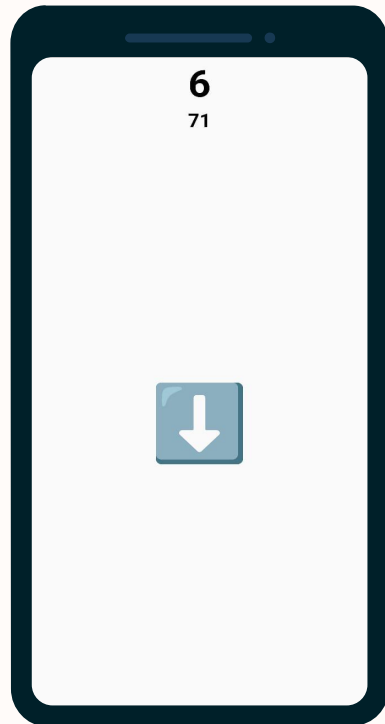


→ Car vu en TP

# Présentation des défis (1/6)

## Dance Game :

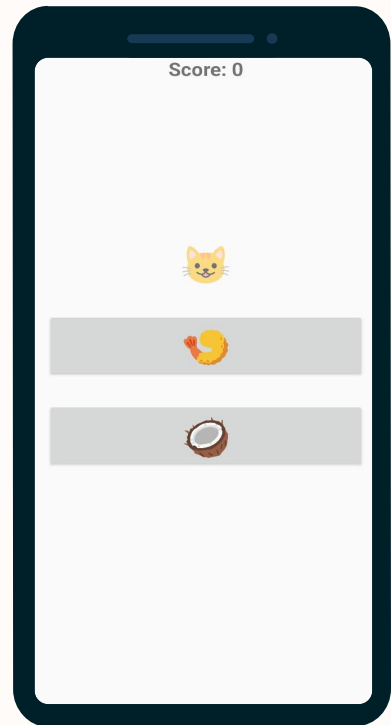
- Catégorie **mouvements sur l'écran**
- **Swipe dans le sens de la flèche !**
- **Pénalisation** en cas d'erreur ou de triche
- Score en fonction du temps de réaction



# Présentation des défis (2/6)

Nourris-moi ! 🐱 :

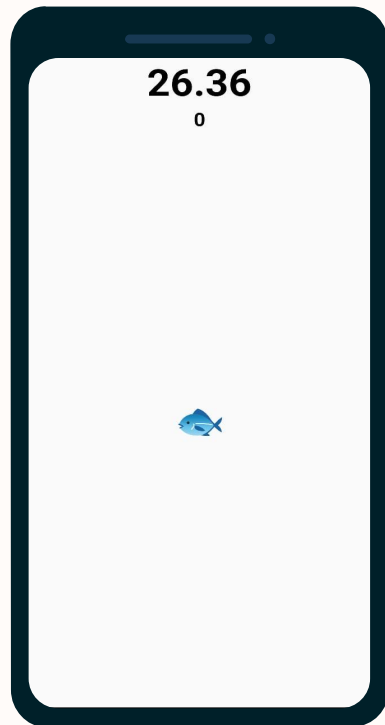
- Catégorie **Question/Réponse**
- **Choisir entre deux aliments** pour nourrir le chat
  - 🐱 + augmentation de la taille
  - 🐱 + diminution de la taille
- **1 point** par bonne réponse
- **-1 point** par mauvaise réponse



# Présentation des défis (3/6)

Pêche à la ligne 🎣 :

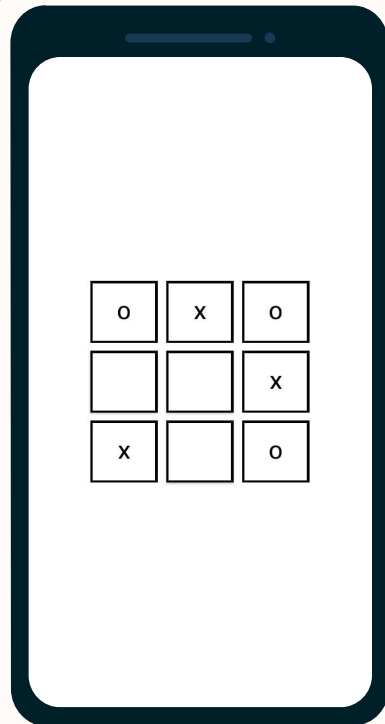
- Catégorie **capteurs**
- **Ramène brusquement ton téléphone vers toi lorsque que le vibreur est long !**
- Le poisson bouge lorsqu'il faut l'attraper
- Score en fonction du temps de réaction



# Présentation des défis (4/6)

## Morpion :

- Hors catégorie
- **Obtenir l'alignement de ses 3 signes**
- **1 point** par partie gagnée
- En solo, on joue contre des mouvements aléatoires

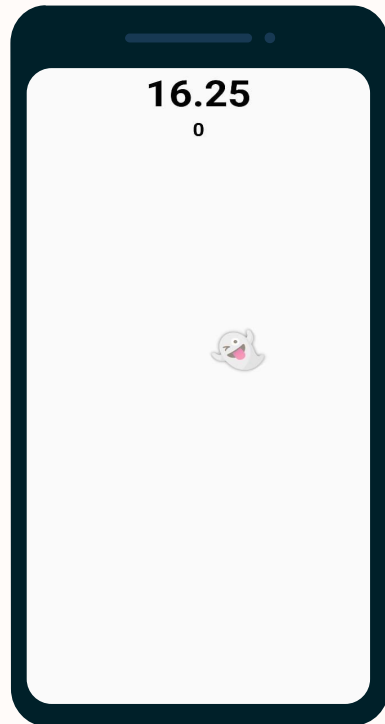




# Présentation des défis (5/6)

## Ghostbuster :

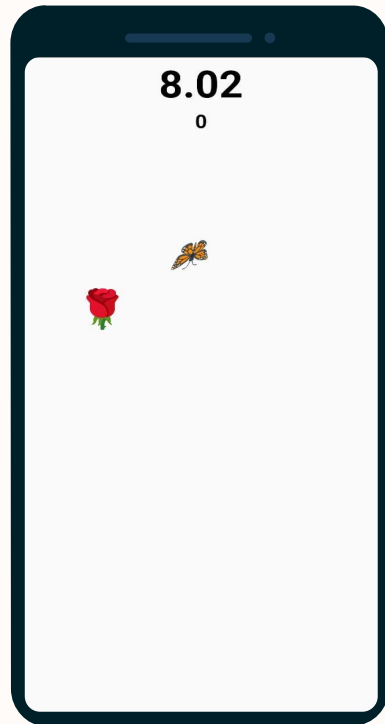
- Hors catégorie
- **Touche le fantôme le plus vite possible !**
- Score en fonction du temps de réaction



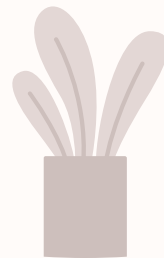
# Présentation des défis (6/6)

## Papillon 🦋 :

- Catégorie **capteurs**
- **Incline ton téléphone** pour que la papillon rejoigne la fleur !
- Score en fonction du temps de réaction



# Démo





# Retours d'expérience

- Mise en place compliquée du Bluetooth
  - Documentation imprécise et datée
- Idée de jeu de voiture :
  - Problème de multithreading dans Android
  - Pas d'erreur explicite
  - Non résolu
- Développement en **pair-programming**