

FlyAway®

Contexte

Nous souhaitons terminer cette série de TPs par un jeu en 2D utilisant les capacités tactiles des terminaux iOS. Le principe de base est très simple, vous aurez un personnage (le héros) qui commencera la partie en bas de l'écran ; l'utilisateur devra toucher ce héros et le déplacer jusqu'à la ligne d'arrivée en haut de l'écran, sans toucher les obstacles.

Une base non fonctionnelle vous est fournie comprenant l'essentiel du code permettant de créer votre jeu.

Tâches essentielles

Il est attendu que vous complétiez le code fourni pour obtenir une base fonctionnelle minimale du jeu.

Le joueur doit pouvoir enchaîner des parties après un échec ou une victoire, les obstacles doivent être replacés aléatoirement entre chaque partie.

Ajout de fonctionnalités

Le fonctionnement basique établi et fonctionnel, vous ajouterez des fonctionnalités pour agrémenter votre jeu et le rendre plus intéressant.

Le choix des ajouts n'est pas imposé mais voici quelques pistes possibles :

- Complexifier le jeu (notion de niveau, de nombre de vies, complexité croissante, etc.)
- Intégrer la notion de score
- Consulter les meilleurs scores du téléphone ou via un web service
- Sauvegarde/Restauration de l'état
- Intégrer une notion d'item à débloquent ou à acheter depuis le jeu (en local ou via un webservice)
- Partage de score sur facebook/twitter/G+
- etc.

Toute autre idée est la bienvenue, la seule limite est votre imagination (...qui n'a aucune limite)

Objectifs

Réaliser une application fonctionnelle et utilisable sans bug.

Le jeu doit être intéressant et utilisable rapidement sans aide ou documentation extérieure.

Barème

Fonctionnement de base : 5 points

Fonctionnalités ajoutées : 10 points

Absence de bugs : 5 points

Organisation et documents attendus

Groupe de 2 ou 3 personnes maximum. (aucun projet individuel ne sera accepté)

- Code source de l'application (format zip, sans exécutable binaire)
- Document précisant la répartition des tâches au sein du groupe

Attention, votre code doit pouvoir être compilé et exécuté sans modification de code sur un simulateur iOS 6 ou supérieur.

Date de rendu

Tous les documents devront être envoyés par email au plus tard le dimanche 2 mars 2014 à 23h59 (heure de l'email faisant foi).

Tout retard entrainera des pénalités selon le modèle suivant :

- le 3 mars entre 0h00 et 1h00 -> 1 point de pénalité.
- le 3 mars entre 1h01 et 7h00 -> 2 points de pénalité.
- Chaque heure entamée suivante fera perdre 0,5 points de pénalité

La pénalité maximale ne pourra pas dépasser 8 points.