# Touch Me ! / Hit Me !

**Généralités :**

Jeu Android.

Des rectangles de taille et de couleur aléatoire apparaissent à l’écran, l’utilisateur doit les toucher pour les faire disparaître et ainsi gagner des points.

+ Musique de fond.

Objectif : Un jeu rapide, dynamique, difficile.

**Modes de jeu :**

Standard : 10secondes pour toucher un maximum de cibles, si on tape à côté on perd immédiatement.

1 cible touchée = 1 point.

Couleur : On ne touche que les cibles de la couleur précisée. (Temps infini ?)

+ Changement de couleur pendant la partie

+ Message d’annonce de la couleur dans une autre couleur (ex : « Vert » écrit en rouge)

1 cible touchée = 1 point.

Vitesse progressive : Plus on touche de cibles, plus leurs temps de présence à l’écran diminue.

+ musique accélère ?

**Structure du code :**

Une classe « Cible » qui désignera les cibles à l’écran, avec les attributs suivant :

* Taille(X,Y) : (entier, entier)
* Position(X,Y) : (entier,entier)
* Couleur : color
* TempsActif : entier : désigne le temps de présence de la Cible à l’écran
* Detruire() : Fonction : Détruit l’instance courante

+ les get/set qui vont bien (faut-il encore le préciser)

Une classe « Joueur » ? :

* Score : entier
* Highscore : entier : stocké sur le téléphone du joueur

Une classe « Partie » :

* Type : entier ? : Définit le mode de jeu (ex : 1->Standard, 2->Couleur etc.)
* Musique : string : pioché aléatoirement dans une liste fournie
* Temps : entier : définit la durée de la partie en secondes
* InitPartie(Type) : Fonction : initialise tous les éléments en fonction du type
* FinPartie() : Fonction : Affiche le Score du joueur et propose de rejouer

**Points d’attention :**

Gérer les collisions, c-à-d à chaque fois que l’utilisateur touche l’écran, récupérer la position et différencier 2 cas :

* Il touche une cible -> Gagne 1 point
* Il n’en touche pas -> Fin de la partie

Comment afficher le menu ? Une classe menu qu’on instancie une fois avec une fonction AfficheMenu() ?

**Design / Musique :**