Projet de Quilles de Nino et Hugo

Contexte de notre idée : Nous nous plaçons dans le contexte du coronavirus. Les rayons se vident rapidement, les clients achètent en grandes quantité des produits pour faire face à un risque de pénurie. Le but du jeu est alors de récupérer le dernier produit, pour être dans les meilleures conditions pour survivre au confinement imposé par le gouvernent français.

Description de notre idée : L’interface du jeu sera modélisée par un supermarché. Nous avons disposé les quilles sur plusieurs lignes représentant chaque manche du jeu. Les produits symbolisent les quilles. Nous avons eu l’idée de matérialiser chaque quille par un produit différent, chaque produit ayant sa signification propre. Ils seront détaillés plus tard lors de la présentation complète du jeu. Les quilles tombés seront illustrées par des pancartes avec l’inscription « Rupture de stock ».

Nous sommes conscients de la difficulté de notre projet mais nous avons déjà bien avancé les fonctions des différents produits.

Nous nous sommes repartis le travail à deux :

-Chacun code une quinzaine de définition de fonction de produit pour pouvoir remplir les rayons de pleins de provisions utiles.

-Nous assemblons les différentes fonctions à deux en se concertant à propos de où et comment seront placés les différents objets.

