# Introduction

## Contexte & Tuteur

## Présentation du projet

## Organisation

### GitHub

### Responsabilités des membres

## Droits

### Contenus multimédias et code non crées

### Licence

## Préconception

# Technologies utilisées

## Matériel Electronique

### Arduino

### Grove

## La librairie LibGDX

## La librairie RXTX

# Mécaniques du jeu

## Organisation du code et logique

### Design Pattern

Naïvement d’aucuns pourraient penser que le code d’un jeu vidéo s’articule de la même manière qu’un programme informatique classique. Or, la création d’un jeu vidéo dans son intégralité requiert l’intégration de composants multimédias, la génération d’un monde virtuel avec en son sein des créatures et décors interactifs, des menus, la gestion d’interactions utilisateurs etc… L’organisation du code joue donc un rôle primordial dans la clarté de

## Menus et changement d’écran

## Génération du monde

### Génération du Terrain

### Génération des objets

#### Types d’objets, interactions et utilité

#### Processus de création et méthode

## Les entités vivantes

### Créatures mobiles

#### Génération

#### Différents types et caractéristiques

### Joueur

#### Génération

#### Caractéristiques

## Arduino

### Interactions

## Système d’apprentissage

### Cours

### Défis

# Contenu Multimédia

## Gestion dans le Jeu

## Graphismes

### Menus et Typographie

### Textures

## Musiques & Sons

### Musiques

### SFX

# Les obstacles rencontrés

## Organisation

## Intégration Continu

## Débogage

# Futur Développement

## Interactions avec Arduino & Défis

## Objectifs de Jeu

## Univers

# Bilans Personnels

## Jérémy

## Valentin

## Fanny

## Adrien

# Conclusion

## Bilan Général

## Remerciements

# Annexes

## Diagrammes UML