

# Fishing Clicker

Projet Développement Mobile – 27 Janvier 2021

MONNET Joris – PAYSANT Adrien



# Sommaire



Présentation



Analyse



Conception



Démonstration



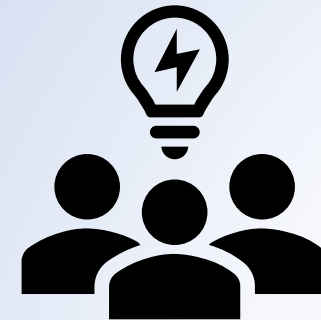
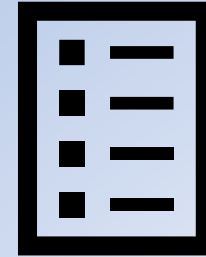
Limites



Références

# Présentation

- Contraintes du projet :
  - 100% Kotlin
  - Persistance
  - Utilisation de deux capteurs
- Equipe :
  - Joris Monnet
  - Adrien Paysant



# Analyse ✓

- **Objectifs principaux :**

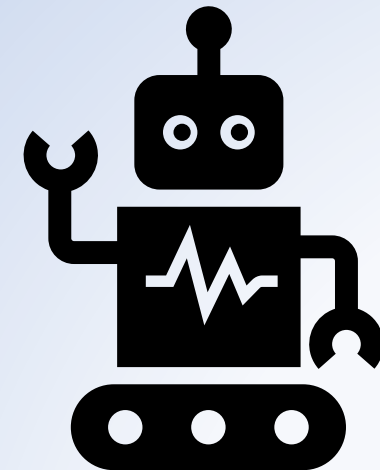
- Créer une page où le joueur clique
- Créer différents objets à acheter afin de développer la partie idle du jeu
- Créer une page de menu pour améliorer et acheter ces objets
- Sauvegarde et lecture des données de progression
- Création d'évènements utilisant les capteurs

- **Objectifs secondaires :**

- Changement de niveau
- Animer le jeu
- Changement de design de page de jeu
- Implémentation de différents poissons
- Mise en place d'objectifs journaliers

- **Objectifs Facultatifs :**

- Mise en place de musiques



# Conception

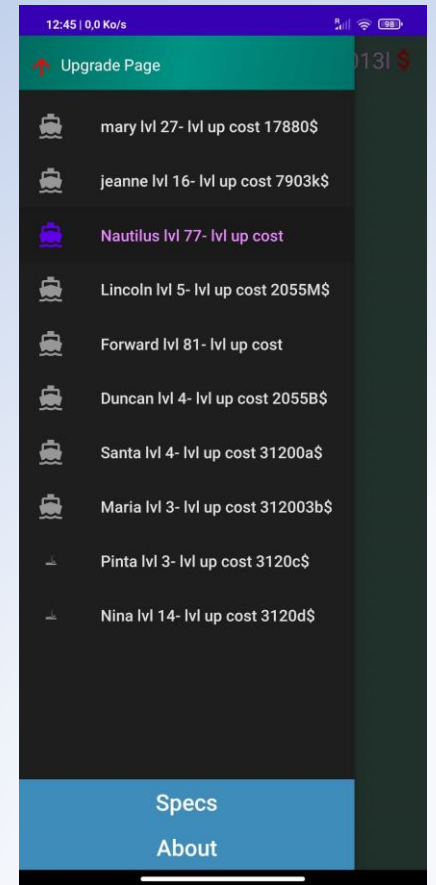
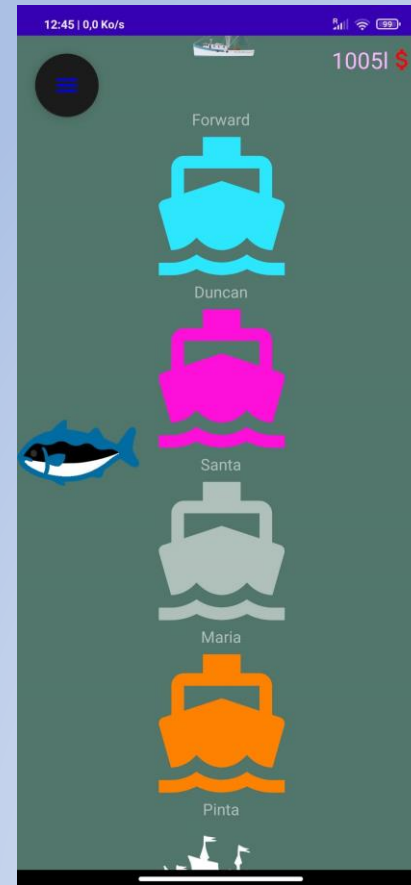


- De SDK 21 (Android 5.0) à SDK 30 (Android 11)
- Choix d'un jeu « Clicker »
  - Fonction de click
  - Automatiser le gain
- Choix des capteurs
  - Accéléromètre
  - Microphone
- Persistance des données

# Conception



- Une page principale
- Un menu d'achat

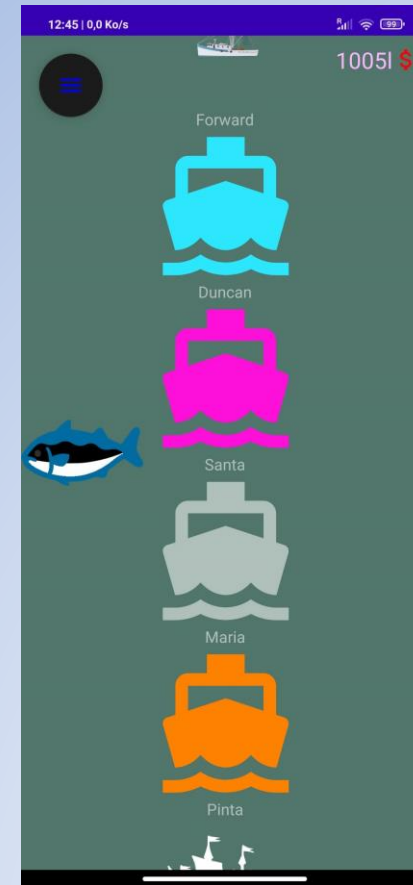


Visuel de la page principale et d'achat.

# Conception



- Gestion de la monnaie :
  - BigInteger
  - Affichage personnalisé

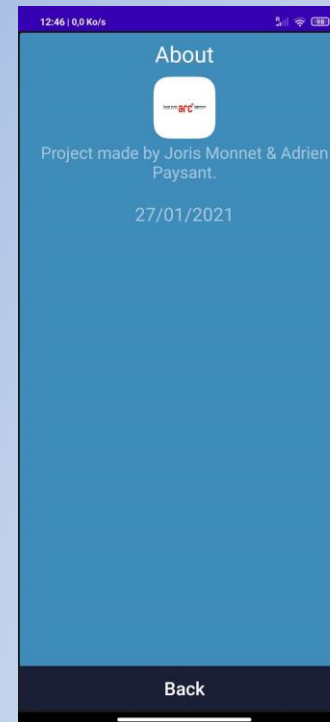
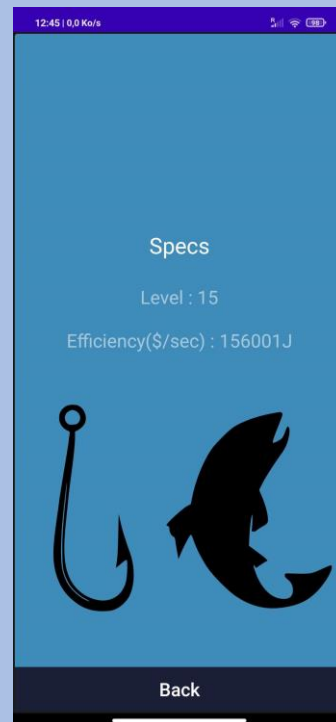


*Visuel de la page principale.*

# Conception



- Deux pages d'informations



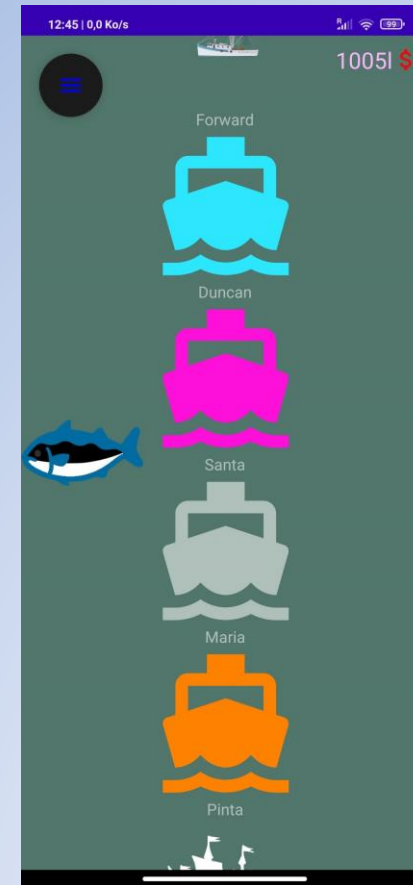
*Visuel de la page about et specs.*



# Conception



- Persistance des données

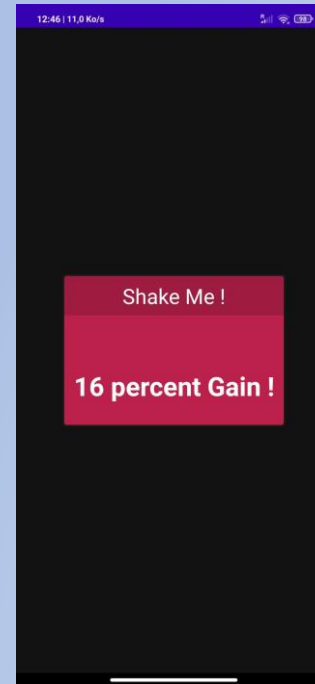


*Visuel de la page principale.*

# Conception



- Des événements dynamiques



*Visuel des événements.*

# Démonstration



*Visuel de l'icône de l'application.*

# Limites du produit

- **Objectifs principaux :**

- Créer une page où le joueur clique
- Créer différents objets à acheter afin de développer la partie idle du jeu
- Créer une page de menu pour améliorer et acheter ces objets
- Sauvegarde et lecture des données de progression
- Création d'évènements utilisant les capteurs

- **Objectifs secondaires :**

- Changement de niveau
- Animer le jeu
- Changement de design de page de jeu
- Implémentation de différents poissons
- Mise en place d'objectifs journaliers

- **Objectifs Facultatifs :**

- Mise en place de musiques



# Poursuites ∞

- Travailler l'ergonomie du jeu
- Ajouter des micro-animations
- Mise en place d'objectifs/challenges journaliers
- Travail le visuel de l'arrière plan du jeu

# Références



[Accéder à toutes les références.](#)