

Maquette visuelle du projet

Attrape-moi-si-tu-peux

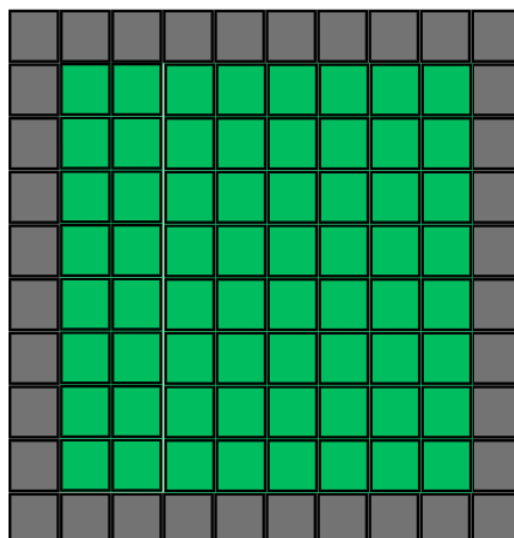
1. Écran de configuration du labyrinthe

Modèle de l'interface de configuration du labyrinthe. On définit d'abord les dimensions du labyrinthe en utilisant les champs numériques « Lignes » et « Colonnes » puis appuie sur Générer carte pour produire un labyrinthe de la taille souhaitée. L'application présente donc la matrice qui correspond au labyrinthe.

Lignes Colonnes

Par défaut, le labyrinthe créé est entouré de pierres tout autour, avec de l'herbe dans les cases à l'intérieur.

Lignes Colonnes



Une fois la grille affichée, l'utilisateur peut configurer le contenu de chaque case. En bas de l'écran, un menu déroulant « Type à placer » permet de sélectionner un type d'élément (Rocher, Herbe, Marguerite, Cactus, Ortie, Loup, Mouton, Sortie)

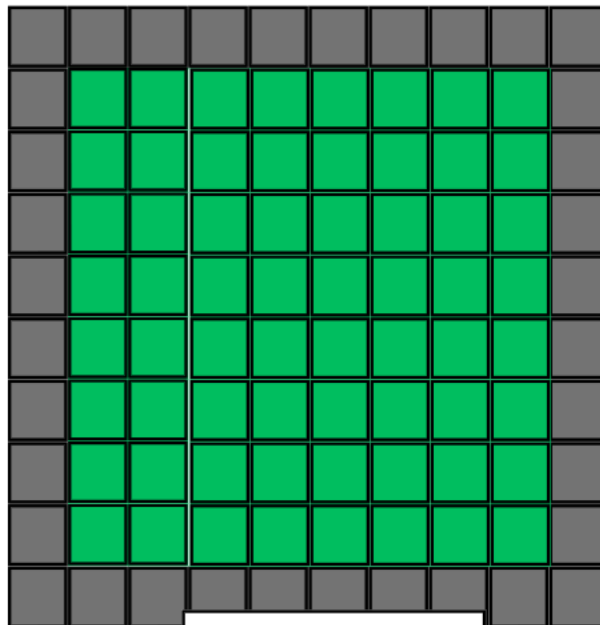
Lignes

10

Colonnes

10

Générer carte



ROCHER
HERBE
MARGUERITE
CACTUS
ORTIE
LOUP
MOUTON
SORTIE

Type à placer:

HERBE

Réinitialiser

Confirmer

Par exemple, l'utilisateur peut choisir Marguerite dans le menu puis cliquer sur une case de la grille pour y placer une marguerite. Il peut de même placer des cactus, orties ou rochers sur les cases souhaitées. La case de sortie du labyrinthe doit être placée sur un bord en remplaçant un rocher par une sortie. En bas, l'utilisateur peut déplacer le mouton et le loup à l'aide des flèches directionnelles. À droite, un compteur indique combien de marguerites, cactus et orties ont été activés par le mouton. Le nombre de tours est également affiché.

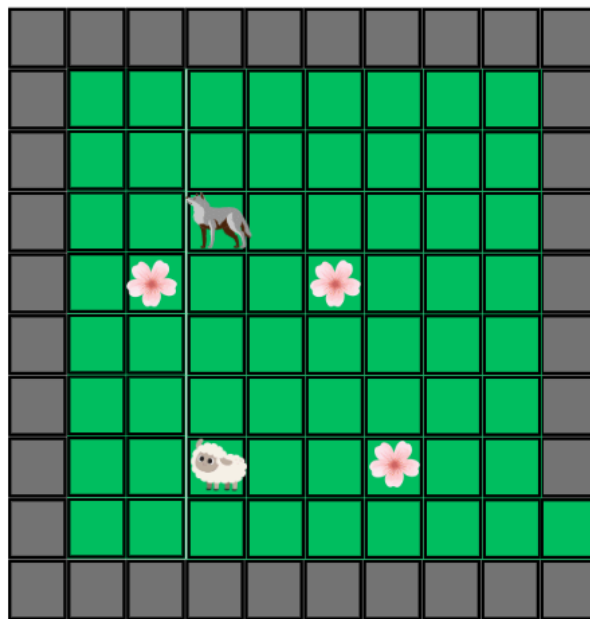
Lignes

10

Colonnes

10

Générer carte



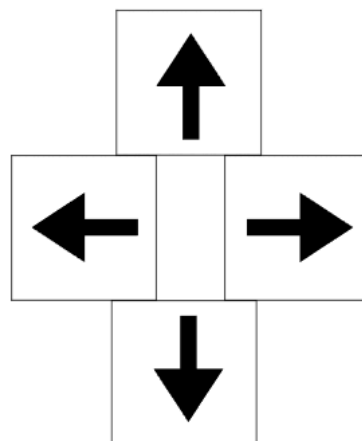
Marguerites : X

Cactus : X

Orties : X

Tour: MOUTON

Compteur de tours : X



Si le loup a attrapé le mouton, la partie est terminée.



Et si le mouton est sorti, la partie est terminée.



Le maquetage du projet se termine ici, illustrant l'ensemble des écrans et fonctionnalités de l'application.