

Les interfaces sont une partie importante de tout jeu. Elles permettent de donner au joueur plus de contrôle sur son expérience et de présenter les informations nécessaires de façon claire, facilement accessible et si possible esthétique. Un progrès important a été fait quant à la création d'interfaces.

## 0.1 Menu d'accueil

Le menu d'accueil est la première chose que le joueur voit en lançant le jeu. Celui-ci est actuellement entièrement implémenté et fonctionnel. Cependant il continuera d'évoluer au fil du projet et de ses besoins.

### 0.1.1 Thème général

Le thème du menu principal doit être représentatif du jeu. Il doit donc bien entendu afficher la couleur dès le lancement : ceci est un jeu de pirates. Le fond, les couleurs, la musique... Y est également présent le logo du groupe ainsi que celui du jeu.

### 0.1.2 Fonctionnalités

Plusieurs options sont disponibles. Le joueur peut tout d'abord se connecter au serveur Photon. Il accède ainsi à un menu lui permettant de rejoindre une salle. Il peut également y modifier son pseudo, qui sera affiché aux autres joueurs. Seule la fonction "Quick Play" a été implémentée (cf. multijoueur) mais l'objectif à long terme est d'ajouter une liste ainsi qu'un menu de création de salles. Cette partie du menu principal a été réalisée par Julien.

Il est également possible de modifier les paramètres de jeu comme la résolution, le mode plein écran, le volume, ou encore remapper les touches de contrôles. Ces changements sont sauvegardés (cf. système de sauvegardes).

Un menu de personnalisation de personnage a également été implémenté (cf. système de progression). On peut y modifier certaines caractéristiques, comme la couleur des vêtements ou de la peau. Un aperçu du modèle est disponible (et peut pivoter grâce à la souris). Les paramètres, ainsi que ce menu, ont été réalisés par Harrys.

Enfin, on retrouve (évidemment) un bouton quitter pour fermer l'application.

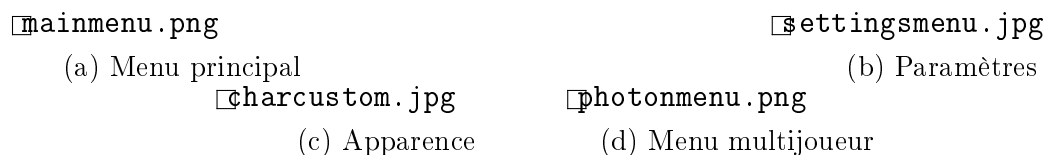


FIGURE 1 – Différents affichages du menu d'accueil