

# RAPPORT PROJET ARDUINO.

## SEANCE DU 05/02/20.

### 1. EN COURS.

Pour cette séance de nombreuses updates graphiques et améliorations au niveau du contenu et de la forme sont à noter. En effet à la suite des vacances de ski nous avons :

Intégré une toute nouvelle carte qui fait suite à la première et qui permettra entre autres :

- De rencontrer et capturer des arduimons sauvages avec une mécanique aléatoire.
- Vous déplacer dans les hautes herbes avec de nouveaux sprites pour Peter.
- Récupérer votre premier arduimon dans l'arduilab.
- Rencontrer et affronter quentin le rival.
- Et bien d'autres choses ...

#### A. La nouvelle carte.

- Nous avons déjà codé la fonction ChangeMap (voir code) qui permet suivant notre position de remplacer le tableau de tiles (donc la map dans la teensy) et de l'afficher à l'écran ce qui a pour effet de changer la map visuellement.
- A cela on a ajouté la fonction changeCollision qui en accord avec la map afficher met à jour les collisions et donc permet à l'ensemble de la transition de carte d'être cohérent.



En plus d'avoir dessiner la nouvelle map j'ai réalisé les nouveaux sprites de peter dans les hautes herbes la partie en haut à gauche de la nouvelle map c'est là où se font les rencontres d'arduimons sauvages.

## B. Peter

- i. En effet il est possible d'affronter des arduimons sans que ces derniers soit assignés à un dresseur en particulier.

La mécanique de jeux veut que ces rencontres est lieu dans les fameuses hautes herbes.

Pour rendre cela visuel nous avons fait en sorte que lorsque Peter marche dans les hautes herbes ses sprites changent.



Cela donne un effet de style qui différencie visuellement les zones où l'on peut rencontrer des arduimons des terrains lambda.

(Voir la video)

## 2. A LA MAISON

Nous n'avons pas chômé pendant cette semaine de ski non plus.

### A. Les objets.

- i. Avec cette nouvelle carte nous avons aussi ajouter les fameux objets qui se placent sur des tiles et avec lesquels on peut interagir.
- ii. Par interaction on entend le lien avec la Chat box qui nous informe sur le type d'objets récupérer et sa quantité (exemple 2 potions, 4 arduiball, etc..).
- iii. Un objet est créé sur la map avec un sprite et une collision qui lui sont propre et qui s'enlève une fois récupérer.
- iv. L'objet viens s'ajouter aux propriétés de peter et pourra être utilisé plus tard en combat.
- v. Pour l'instant le menu combat n'est pas encore opérationnel mais nous comptons le finir pour la JPO.



Ici une potion qui s'affiche sur la map (voir video en fin de rapport pour plus de détails.)

### B. La Chat box.

- i. Après mes nombreuses demandes Quentin à accepter de réaliser une fonction de retour à la ligne pour la Chat box ce qui rend les textes beaucoup plus simples à lire car plus aucun mot n'est coupé.

### C. Les combats sauvages.

- i. Pour ces combats la mécanique est la même que celle des combats classiques hormis que aucun étudiant (dresseur) n'est à affronter.
- ii. Nous aimerions rendre ces arduimons sauvages capturable par la suite en usant des arduiball pour permettre d'agrandir notre équipe.

### D. Et des dessins en plus.

- i. De nouveaux arduimons et des étudiants à affronter viennent s'ajouter au panel de notre jeu nous allons les ajouter ce soir pour les rendre jouables à la JPO.



Voici les liens de vidéos montrant les améliorations graphiques et techniques de notre projet.

Objet :

<https://www.youtube.com/watch?v=mKhDbsd35-U&feature=youtu.be>

Change map :

<https://www.youtube.com/watch?v=cHEH56bybzl&feature=youtu.be>

Rencontre sauvage :

<https://www.youtube.com/watch?v=KfSwiXkZezo&feature=youtu.be>