

# Quatrième rapport de projet Arduino

## **EN COURS :**

Après l'échec cuisant de la lecture de fichier .mp3 ou .wav avec le lecteur emprunté la semaine dernière (et ce n'est pas faute d'avoir essayé, il se trouve qu'il n'est pas du tout compatible avec la Teensy 4.0), nous avons travaillé sur une implémentation graphique supplémentaire. Ce n'est pas grand-chose, mais nous avons ajouté un aperçu du nombre d'Arduimon que nous possédons, ainsi que du nombre de l'adversaire au début d'un combat. Vous pouvez trouver l'aperçu dans la bibliographie.

Il y a également eu l'implémentation de deux boutons gracieusement prêtés par notre professeur afin de ne plus avoir à simuler les boutons d'action et de retour via le moniteur série. A cause d'un petit caprice cela a pris plus de temps que prévu car je ne voulais pas déclarer de nouvelles variables pour le faire fonctionner correctement en considérant le rebond du bouton.

## **HORS COURS :**

Nous n'avons consacré qu'une soirée au projet ensemble, soit environ sept heures. Le reste de la semaine, j'ai personnellement consacré au mieux deux à trois heures le reste de la semaine. Cependant, nous n'avons pas chômé pendant cette semaine, car la fonctionnalité implémentée lors de cette fameuse soirée du mardi 7 janvier n'est pas anecdotique.

En effet, nous avons implémenté le menu de changement d'Arduimon en combat, c'est-à-dire l'affichage dynamique de notre équipe ainsi que la possibilité de pointer vers celui que l'on souhaite envoyer au combat. Il y avait beaucoup d'exceptions à gérer, ainsi qu'une assez grosse modification dans le code pour implémenter ceci sans perturber le fonctionnement des combats, mais c'est désormais fonctionnel et vous pouvez voir un aperçu à cette adresse :

<https://www.youtube.com/watch?v=JpB-2Wgroz8&feature=youtu.be>

Par ailleurs, il m'a fallu implémenter ce menu lorsque l'un de nos Arduimon est KO mais que d'autres de notre équipe sont aptes à se battre, avec l'impossibilité d'envoyer un Arduimon KO (voilà l'une des nombreuses exceptions qu'il a fallu traiter).

De nouveaux sprites ont été ajoutés au jeu, permettant de diversifier graphiquement le bestiaire, et le fonctionnement de plusieurs fonctions relatives au dessin sur l'écran ont été modifiées à nouveaux, toujours dans une volonté d'améliorer et de lisser le code, bien trop condensé et brute à mon goût.

Enfin, nous avons permis le dessin de sprites miniaturisés d'Arduimon (de 100x100 pixels à 25x25 pixels) lors de l'affichage du menu Equipe, faisant de ce menu le plus complet jamais fait par notre petite équipe à ce jour, et rendant plus fluide la compréhension du menu : tel Arduimon a tel nom, tel point de vie et représentation graphique par une barre de vie, tel niveau et tel sprite ou image.

## **BIBLIOGRAPHIE :**

Nous avons préparé plusieurs documents sources qui viennent appuyer nos rapports. Vous pouvez dès à présent jeter un coup d'œil à différentes photos et vidéos appuyant nos hauts faits sur la branche « feat » de notre GitHub, dans le dossier « documents supplémentaires ».

De plus, une vidéo illustrant la fonctionnalité de changement d'Arduimon en combat est présente à l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=JpB-2Wgroz8&feature=youtu.be>