

Septième rapport de projet Arduino

EN COURS :

Nous n'avons pas réussi à accomplir grand-chose. Lors de ces 3 heures de cours, nous avons essayé en vain d'établir une communication entre deux module Bluetooth hc05 et hc06. A vrai dire, tous les tutoriels que l'internet sans fil nous a offerts ne nous amenaient pas au résultat escompté, pas même l'excellent cours de Pascal Masson. Il semblerait que la différence de version des deux modules soit la cause de cette incompatibilité, ce qui nous laisse démuni face à un problème majeur : le Bluetooth fait intégralement partie de la notation. Si une solution nous vient, alors nous pourrions parfaire l'échange d'Arduimon entre deux consoles. Dans le cas contraire, nous serons contraints d'établir une communication Bluetooth avec un téléphone, ce qui est banale et saveur dans notre cas, en plus d'être bien moins pertinent qu'une fonctionnalité de gameplay coopérative.

L'avenir de notre projet, ou plutôt le chemin qu'il prendra, est un peu remis en question.

HORS COURS :

Nous avons créé une seconde console ! Ce qui était la lueur d'espoir pour une potentielle fonctionnalité d'échange, mais n'en reparlons plus.

La grosse nouveauté de cette semaine de développement est l'implémentation de l'apprentissage de nouvelles attaques par montée de niveau, ainsi que le principe d'évolution. Je m'explique :

Chaque créature possède un niveau et différentes attaques. A certain niveaux, il leur est possible d'apprendre de nouvelles attaques, propre à chacun d'entre eux. Il est désormais possible de les apprendre. Le joueur a le choix, il lui est possible de refuser cet apprentissage, car chaque Arduimon ne peut avoir que quatre attaques au maximum.

Il existe également un niveau seuil à partir duquel un Arduimon peut évoluer ! Ce niveau est propre à chacun d'entre eux, et tous possèdent au plus 2 évolutions, et 0 au moins. La possibilité d'évoluer est actuellement intégrée au jeu, le choix s'offre au joueur dès lors que l'Arduimon en question atteint ou dépasse ce niveau seuil. Il est possible d'empêcher l'Arduimon d'évoluer en appuyant sur le bouton B. Cependant, si le joueur a décliné cette montée en puissance par erreur, il lui suffira de faire monter un autre niveau à sa créature préférée pour que la possibilité d'apprendre lui revienne.

Je précise que ces deux fonctionnalités sont indépendantes, certain Arduimon peuvent évoluer deux fois, mais tous apprennent une dizaine d'attaques environ.

Il est possible d'observer ces deux fonctionnalités respectivement aux trois adresses suivantes :

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

<https://www.youtube.com/watch?v=Ixf9dOEppA4&feature=youtu.be>

<https://www.youtube.com/watch?v=t6iRCS5Srp8&feature=youtu.be>

(PS : L'image suivant l'évolution de Rayleigh n'est pas la bonne car nous n'avons pas encore le sprite dessiné. Au sein du jeu, il est considéré comme son évolution, mais je lui ai simplement attribué la même apparence que celle d'Infray.

J'ai également rajouté au README.md les différents liens de toutes les vidéos YouTube enregistrées jusqu'ici. Les vidéos resteront cependant en non répertoriées.

Enfin, nous avons réussi à inclure du son dans notre console, et ce via un simple lecteur mp3. Il nous a fallu plusieurs semaines pour maîtriser les objets du type SoftwareSerial, mais c'est désormais chose faite, et sur Teensy ! Mais n'ayant pas encore de musique originale, nous ne montrerons rien de cette implémentation. Cela ne saura tarder, n'ayez craintes.

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, plusieurs vidéos illustrant différentes fonctionnalités sont présentes à l'adresse suivante :

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

<https://www.youtube.com/watch?v=Ixf9dOEppA4&feature=youtu.be>

<https://www.youtube.com/watch?v=t6iRCS5Srp8&feature=youtu.be>