

RAPPORT PROJET ARDUINO.

SEANCE DU 13/01/20.

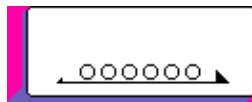
1. EN COURS.

Pour cette séance nous avons perfectionné notre mode de jeu en combat en lui ajoutant une fonctionnalité pratique, celle de pouvoir voir lors du lancement du combat le nombre d'arduimons que possède l'adversaire ainsi que le nôtre.

A. Équipe.


- i. Comme indiquée dans le dernier rapport nous avons créé la fonctionnalité équipe la semaine dernière. Elle permet de voir les arduimons que nous possédons et de changer celui qui est en combat.
- ii. Pour évaluer le niveau de l'adversaire et la difficulté du combat à venir il nous a paru essentiel d'indiquer au joueur le nombre d'arduimons que son adversaire possède.

Pour cela en début de combat on affiche le cadre suivant :



Sur lequel on affiche dynamiquement, le nom de l'adversaire et son nombre d'arduimons.

Pour rendre l'affichage plus attractif et rester fidèle au jeu qui nous sers de

modèle nous utiliserons des arduiballs  qui viendront remplir les ronds laissés vides dans le cadre originel.

Ainsi comme une équipe possède au maximum 6 arduimons si l'adversaire en a 4 alors 4 des ronds seront remplis.



Le joueur saura donc qu'il devra vaincre 4 arduimons pour remporter le combat.

B. Boutons A et B.

- i. Comme promis dans le dernier rapport j'ai branché les nouveaux boutons A et B qui servent à interagir avec les objets (pas encore codé mais on y travaille) la Chatbox et le menu.

- ii. Il nous a fallu gérer le rebond du bouton en ajoutant une nouvelle variable pour éviter le multi-clic à l'appui je vous invite à regarder le code pour plus de détail technique, quoiqu'il en soit ils sont maintenant fonctionnels.

2. A LA MAISON

Nous avons fini le menu équipe entamer la séance dernière en plaçant et affichant dans le menu les différents arduimons en notre possessions



En plaçant dans le premier cadre celui sélectionné et en dessous ceux disponible avec pour chacun leur nom, niveau, point de vie et une miniature de leur image.

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

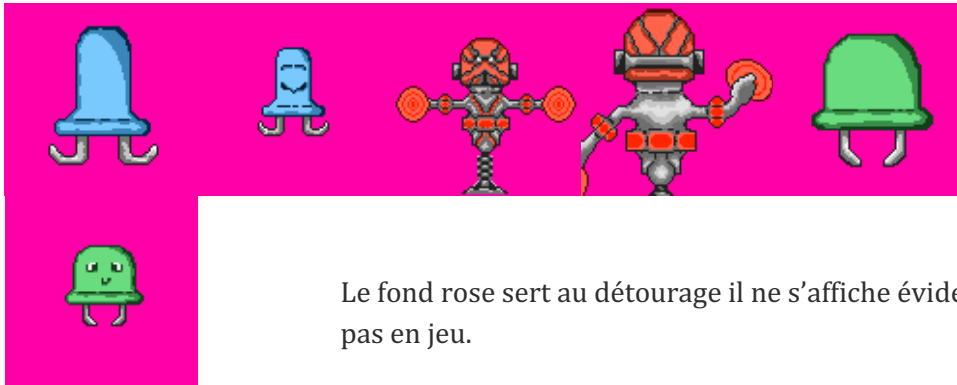
A. Sélecteur.

- i. Afin de savoir quel arduimons on souhaite choisir pour le mettre en combat il nous a paru astucieux d'indiquer avec un sélecteur visuel sur quelle arduimon on se trouve.
- ii. On a donc mis en place un cadre (une bordure orange dans notre cas qui nous donne l'arduimon que l'on sélectionne actuellement) un peu comme pour la surbrillance d'un dossier ou le hover d'un lien URL.
Une vidéo est disponible pour mieux comprendre le sélecteur.

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

B. Les arduimons.

- i. Comme nous venions de créer le menu il a fallu donner le choix au joueur et pour cela créer plus d'arduimons.



Le fond rose sert au détournage il ne s'affiche évidemment pas en jeu.

Chacun possède un dessin de sa face avant et arrière suivant si il est à l'adversaire ou à nous.

L'arduimon rouge ci-dessus est l'évolution de celui qui a été montré dans le rapport précédent.

C'est-à-dire que au bout de plusieurs combats quand votre arduimons aura gagner assez d'expérience il évoluera et se transformera en l'autre.

Malheureusement il faut un temps de jeu plus important pour y parvenir et nous n'avons pas encore codé l'animation d'évolution et le changement d'image ce sera fait pour les vacances néanmoins.

Je dessinerais d'autres arduimons avec d'autre capacités pour diversifier notre jeu ainsi que différents adversaires.