

RAPPORT PROJET ARDUINO.

SEANCE DU 12/02/20.

1. EN COURS.

Cette séance marque la transition de notre projet du software à l'hardware en effet le jeu étant quasiment totalement fonctionnel nous souhaitons nous concentrer sur le design de la console portable :

Nous avons lors de cette séance :

- Ajouter un bouton Start qui permet d'afficher un menu ingame et de gérer différentes options.
- Connecter tant bien que mal le bluetooth à la teensy.
- Intégrer le dit menu à notre jeu.

A. Menu start.

- Le jeu s'alternant sur deux phases (déplacement overworld et combat) un menu dans l'overworld s'avère être nécessaire pour gérer efficacement notre équipe, nos objets et bien sûr sauvegarder notre partie histoire de ne pas perdre la progression en cours.
- Pour le menu un bouton poussoir start a été ajouté avec le même branchement que les précédents appuyez dessus pour afficher le menu suivant :



Re-appuyer sur start ou B pour revenir au déplacement sur carte.

Un pointeur permet de choisir les différents sous menu. Et de s'y rendre avec le bouton A.

- Les différents menus sont les suivants :
 - Le menu équipe le même que en combat sauf qu'ici il permet de voir son équipe d'ardumon et de les échanger de place, car le premier arduimon de la liste sera celui qu'on enverra en combat.



Ici le menu est vide il servira d'exemple pour une demo plus parlante voir les liens donnés en fin de rapport.

Votre arduimon actuel s'affiche dans le cadre rouge sélectionner le avec le bouton d'action A.

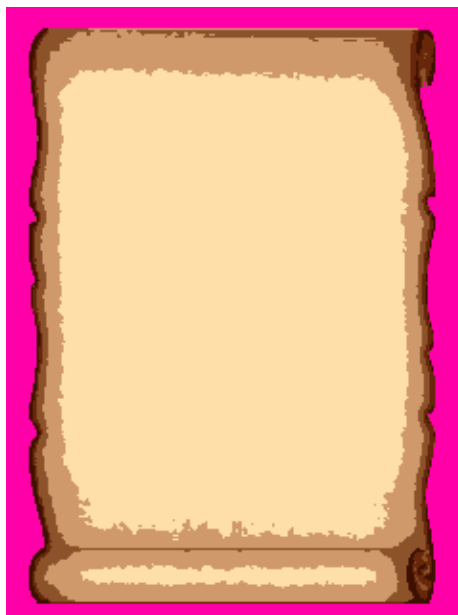
Déplacez-vous ensuite dans la liste de vos arduimon sélectionner en un parmi ceux disponibles dans les cases en dessous.

Leurs places seront échanger et le nouvel arduimon dans la case rouge sera envoyer en premier lors du prochain combat.

- Le menu objet nous l'avons créé et rendu fonctionnel pour les combats chez-nous il sera donc détaillé dans la partie A LA MAISON.

On l'utilise dans le menu start pour donner accès au joueur au nombre d'objets qu'il possède en effet même si ces derniers s'utilisent en combats ils se récupère sur la carte il est donc pratique de savoir combien on en possède aussi certain objet spécial ne pourront être ramassé qu'en accomplissant des missions et devront donc apparaitre dans le menu pour indiquer au joueur qu'il a bien accomplie telle ou telle quête et qu'il a bien récupérer la récompense associée.

- En parlant des quêtes, le menu quête est aussi accessible avec start il affiche la page suivante :



Page sur laquelle sera détaillé la mission en cours suivant la GamePhase dans laquelle on se trouve

Une fois la quête accomplie une nouvelle apparaîtra donc dans le menu et le texte sera actualiser.

Bien que simple cette option est essentielle pour guider le joueur dans le jeu en effet notre présentation à la JPO nous à permis de comprendre qu'il nous fallait mieux détaillé les explication dans le jeu pour guider plus efficacement le joueur.

- Le menu sauvegarde il n'ouvre pas un nouveau menu mais sauvegarde la partie en cours par sauvegarde on entend la position actuelle de notre personnage sur la carte les arduimons de notre équipe et nos objets qui seront conservés lors du prochain lancement du jeu.
Ce menu est essentiel pour un jeu comme le nôtre qui nécessite un temps de gameplay plus conséquent et donc de sauvegarder pour pouvoir reprendre sa partie plus tard.
- Le menu credit que nous n'avons pas encore fait dans lequel on trouvera tout simplement des remerciements à toutes les personnes qui nous ont aidé dans ce projet.

B. Bluetooth

- Le bluetooth nous servira à faire communiquer deux consoles entre elles nous devons normalement la réaliser dans la semaine (si tout va bien) afin de pouvoir échanger des arduimons de l'une à l'autre.
- Pour le brancher à la teensy (**Si tu lis ce rapport et que tu veux brancher un module bluetooth sur teensy prête attention aux lignes suivantes**)
Seul certain pin de la teensy fonction en Rx Tx en l'occurrence les pins 0 et 1 pour notre montage, pour la liste complète des pins voire la description Teensy 4.0 sur le lien suivant (<https://www.pjrc.com/teensy/pinout.html>).
Le code de communication bluetooth est aussi différent regarde dans notre github il y a le code du bluetooth copie le il est fonctionnel. :)

2. A LA MAISON

Grosse avancée au niveau des combats qui sont quasiment terminés

A. Le Menu objets.

- Il permet d'utiliser différents objets ramassés dans l'overworld et qui permettent en général de se soigner.



On y retrouve différents objets une fois l'objet sélectionné le menu équipe s'affiche pour nous permettre de choisir l'arduimon sur lequel appliqué l'objet.

- ii. Parmi ces objets on retrouve entre autres des arduiball qui permettent l'ors des combats sauvages de capturer un arduimon que vous avez affaibli afin de l'ajouter à votre équipe la capture est aléatoire et sa réussite dépend entre autres de la vie de l'arduimon de son niveau etc..

Pour mieux le comprendre voir la vidéo youtube donnée en lien.

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

Sauvegarde :

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

Menu et sous menu :

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