

Projet - CRAZY - Ma contribution

Crazy est un jeu mobile uniquement à jouer à plusieurs avec des amis en soirée.
Le but ? Une lettre, un thème et vous devez trouver un mot !

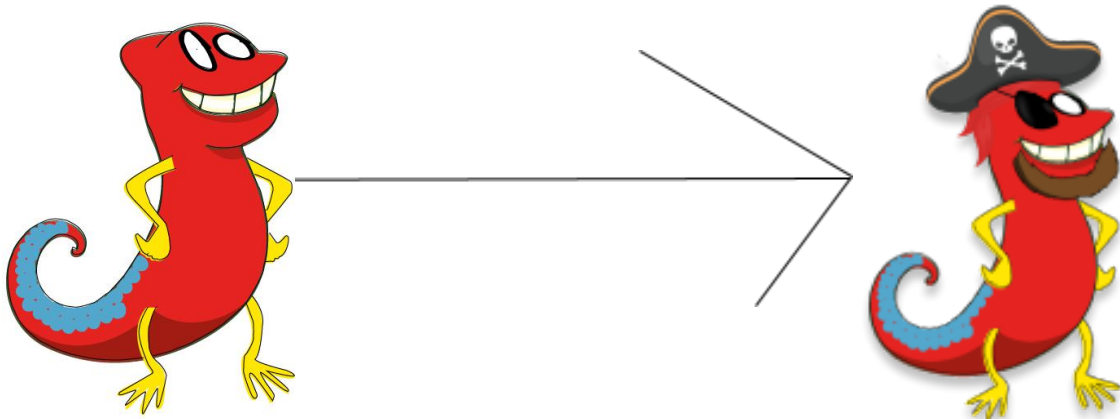


Par exemple ici vous devez trouver un mot commençant par la lettre T qui se trouve dans un salon, Vous l'avez ?

Une télécommande !

Avant de commencer notre période de stage nous avons présenté notre version sous react Native avant de par la suite passer sous Flutter. Nous sommes passés sur Flutter car il est très flexible et plus rapide que React Native.

Nous avons aussi durant cette présentation évoqué l'idée des mascottes pour le jeu qui a directement plus à notre tuteur. De base il n'y avait que le Caméléon et nous lui avons proposé de lui ajouter un côté plus fun et attrayant en lui ajoutant un "skin".



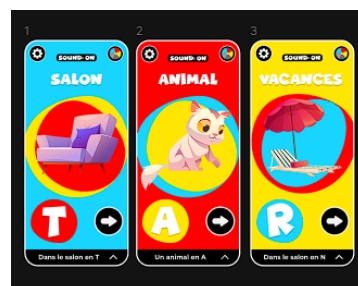
Ensuite nous sommes passés par Flutter et avons adopté une méthode agile (Scrum) avec chacun des coéquipiers un rôle défini. Je fus nommé le Scrum Master durant ce stage de 2 mois. Je devais donc assurer de l'implication de chaque membre et de les aider à franchir les différents obstacles qu'ils pourraient rencontrer. Un rôle que j'ai énormément aimé car j'aime ce côté flexible où je devais aider dans certaines tâches pour que le projet avance.

En plus des versionning et du côté Scrum Master, voici les tâches que j'ai effectué en tant que Développeur des fonctionnalités principales du jeu.



J'ai d'abord réalisé la première fonctionnalité, le jeu. Un système de lettre, de thème aléatoire avec un text to speech qui annonce le thème puis la lettre exemple : "un animal en A".

Il fallait aussi que les couleurs changent dans un ordre précis et les couleurs + les lettres et thèmes aléatoires + le text to speech devait s'exécuter quand l'utilisateur appuyait sur la flèche noire et blanche.



Voici l'ordre des couleurs, en fait chaque couleur avance l'une après l'autre dans chaque cercle ou fond.

Ensuite j'ai codé la deuxième fonctionnalité principale du jeu, la roue des gages. Quand un jouer à 5 points il doit faire lancer à un de ses amis la roue des gages et celle-ci lui donnera un "thème de gage" et le gagnant devra alors annoncé le gage, exemple : "la roue tombe sur action fait tel action.." Cette roue a été codé grâce à la bibliothèque flutter_fortune_wheel : [lci](#)

