

Dossier de conception : Tamagotchi

Michel CAVAUD

CDA 2020 – 2021 GRETA - Octobre 2020

Lien GitHub : <https://github.com/Michel-Cavaud/TamamgotchiV2>

Historique du projet

Une première version du Tamagotchi a été réalisé, en utilisant les objets en JAVA et répondre aux actions et caractéristiques suivantes.

- Action : manger
 - Action : aller aux toilettes
 - Action : se teindre les cheveux, mais en roux
 - Action : se reposer
 - Caractéristique : couleur
 - Action : se reproduire
 - Action : exprimer son humeur ex : sauter de joie
 - Action : voir des amis
 - Caractéristique : santé, ex : s'il fume sa santé diminue, et sa faim augmente.
 - Action : Faire du sport : augmente la santé
 - Action : mourir
 - Caractéristique : taille (en cm ou en mètre)
 - Action : il peut enlever le masque (caractéristique : masqué ou non)
 - Caractéristique : espérance de vie
 - Action : se laver
- Bonus :**
- Caractéristique : Nom
 - Action : Choisir un type (Tamagotchi de type chien / Chat ... Dragon) à la création.

Chaque Tamagotchi a été « corrigé » par trois autres stagiaires de la formation. Et à partir de là j'ai fait une 2^{ème} version en tenant compte des remarques des corrections et en utilisant des class différentes pour chaque type de Tamagotchi. Chaque type de Tamagotchi (les enfants) héritant d'une class Tamagotchi générique (le parent).

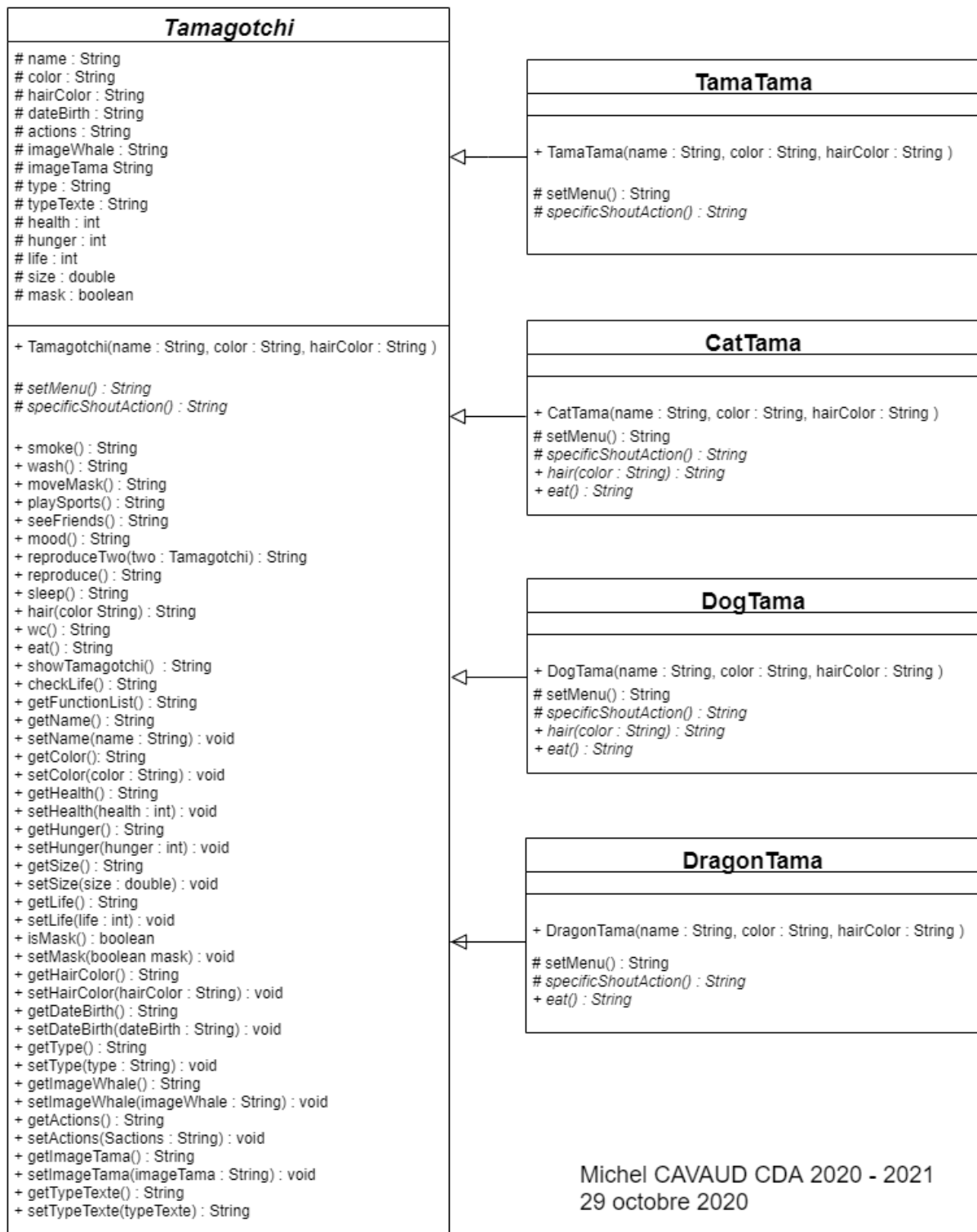
Travail sur la version 2

- Copie de la version 1 dans un nouveau projet Eclipse et GitHub
- La class Tamagotchi est transformée en class « abstract » afin de ne pas pouvoir être utilisée directement. Il faudra passer par une class enfant pour utiliser cette class.
- Toutes les variables utilisées dans les autres class enfants sont écrites dans la class Tamagotchi avec leurs getter et setter.
- La méthode setMenu() devient une class abstract car elle doit exister dans chaque class enfant.
- La class « specificShoutAction() » devient abstract pour être créer dans chaque class enfant.
- Une class « TamaTama » est créée pour pouvoir avoir un type de Tamagotchi simple.
- La class mainScript est réécrite afin de pouvoir créer suite au choix de l'utilisateur chaque sorte de Tamagotchi par la création de la class enfant correspondante.
- Quelques corrections dans le fichier mainScript pour modifier le jeu suite aux retours des correcteurs de la version 1

Les améliorations à prévoir :

Pour l'expérience utilisateur il est difficile de jouer au Tamagotchi dans la console. Même en ajoutant des lignes dans la console pour une meilleure lisibilité, suivant la taille de la console le rendu n'est pas assez satisfaisant. La prochaine version devra avoir un affichage en fenêtre pour une meilleur expérience utilisateur.

Diagramme de class Tamagotchi Version 2



Michel CAVAUD CDA 2020 - 2021
 29 octobre 2020