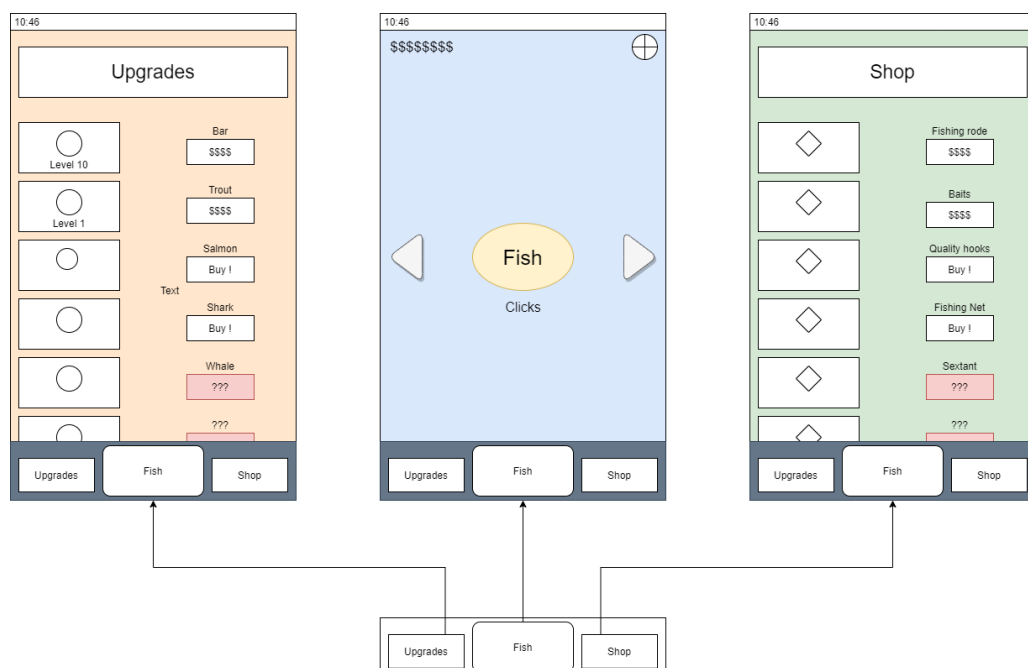


# FISHnCLICK

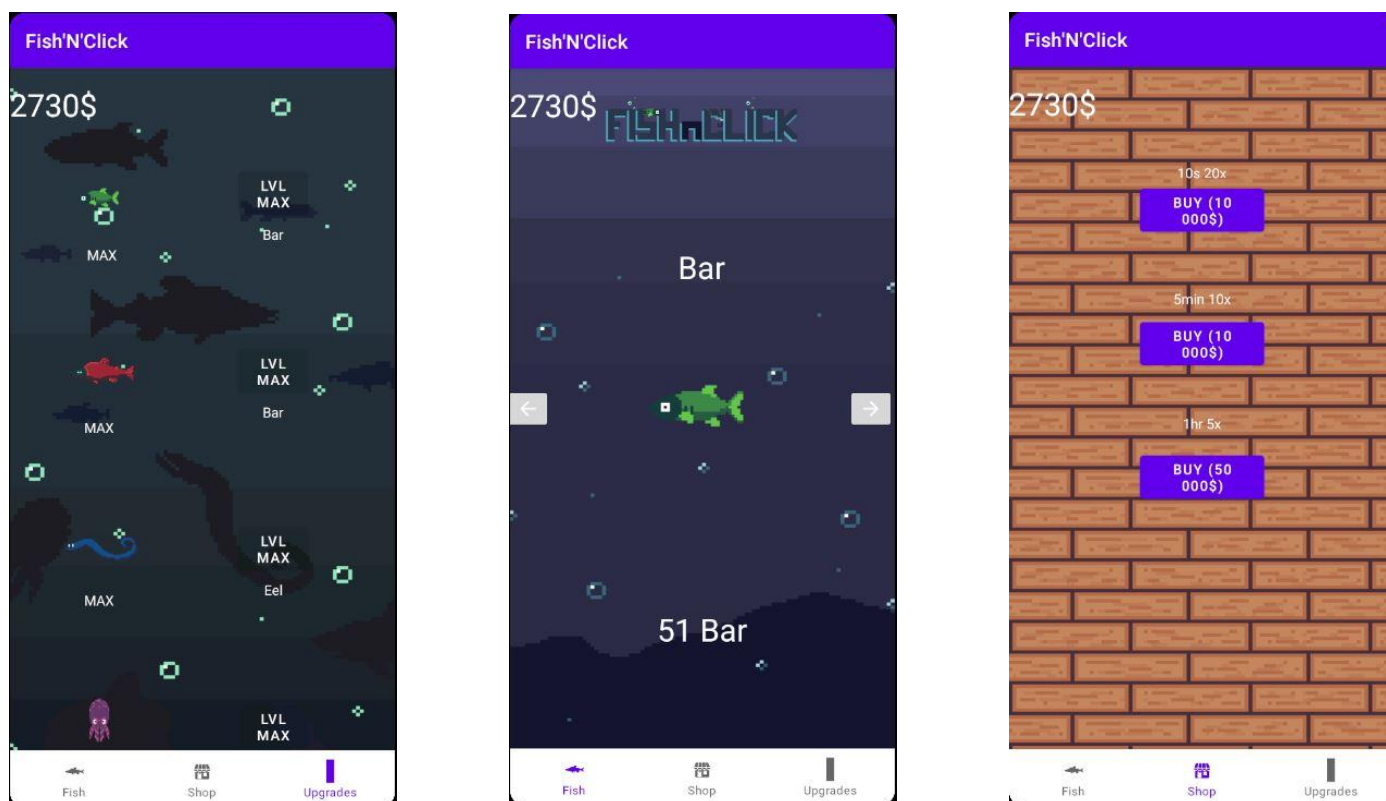
## Introduction

FishAndClick est un jeu vidéo de type "clicker" dont le but est extrêmement simple : produire un maximum de poissons. Pour ce faire, le joueur devra cliquer sur le poisson qu'il veut accumuler. Les poissons rapportent de l'argent, qui permet d'acheter des boosters et d'augmenter le niveau des poissons qui rapportent ainsi plus d'argent. Le jeu à l'heure actuelle ne connaît pas de fin véritable, amasser juste un max de poisson !

## Maquette



## Captures d'écrans



**Les améliorations** : sur cet écran le joueur peut améliorer ses poissons en augmentant leurs niveaux, il y a en tout 5 niveaux.

**La fenêtre principale** : sur cet écran, le joueur peut cliquer sur le poisson sélectionné pour gagner de l'argent. Il peut aussi changer de poisson avec les flèches latérales

**Le magasin** : Sur cet écran le joueur peut acheter des boosters multiplicateurs de click. Le principe est simple : un booster multiplie le gain du click pendant un certain nombre de temps.

Il est important de noter que la progression du joueur est enregistrée dans une base de données. Ainsi il pourra quitter l'application et revenir plus tard sans perdre sa progression passée.

## **Design**

Tous les designs de l'application ont été faits par nos soins, dans un style rétro/pixel-art assez minimaliste qui rentre en adéquation avec le thème de notre jeu.

## **Difficultés rencontrées**

Nous avons rencontré quelques difficultés concernant le processus en arrière-plan de notre application. En effet, le joueur dispose d'un auto-clique qui s'active à un intervalle de temps régulier. Il a donc été difficile de laisser le processus du poisson en arrière-plan, c'est d'ailleurs cette difficulté qui justifie le choix des fragments dans notre application plutôt que de différentes activités.

## **Amélioration possible**

Nous aurions aimé proposer plus de poisson ainsi que plus de niveau pour chaque poisson. Nous avons aussi imaginé offrir une fonctionnalité aux joueurs pour réinitialiser l'avancement dans le jeu en échange d'une amélioration permanente lui permettant de découvrir de nouveaux poissons et de pourquoi pas de nouveaux environnements (pêcher dans des lieux insolites par exemple).