

Préparation de l'application Candy Crush

Les animations

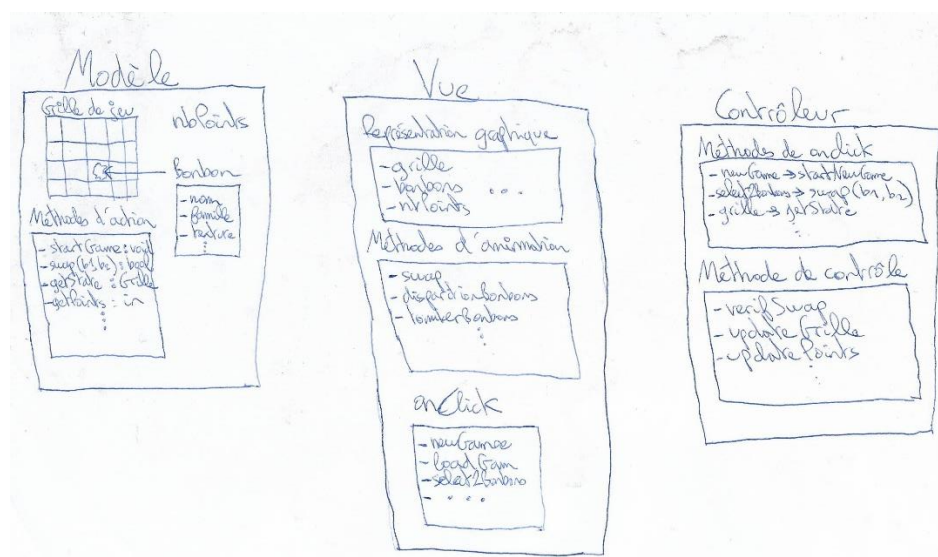
- Les 2 bonbons correctement sélectionnés doivent pivoter. Dans quel sens ? L'un passe au-dessus de l'autre ou ils passent sur le côté ?
- Les 2 bonbons sélectionnés non correct doivent apparaître avec un contour rouge brillant et doivent ressortir un peu, afin de montrer au joueur que son choix n'est pas correct.
- Une fois l'animation de swap terminée, il faut que les n mêmes bonbons disparaissent. Ils disparaîtront en fondu et en même temps.
- Une fois les bonbons disparus, les bonbons se trouvant au-dessus doivent tomber à la place des bonbons disparus. Les nouveaux bonbons qui apparaissent en haut de l'écran doivent aussi tomber en apparaissant progressivement.

Le modèle MVC

Le modèle contient les règles du jeu. Il y a donc la grille de jeu, tout les types de bonbons, des méthodes permettant d'interagir avec la grille et le nombre de points du joueur.

Le contrôleur contient des méthodes qui vont permettre de diriger le modèle en fonction des actions de l'utilisateur via la vue. De même les actions répercutées du modèle vont être reportées sur la vue via le contrôleur.

La vue contient une représentation graphique de la grille de jeu avec les bonbons (ainsi que le nombre de points). Elle contient aussi les méthodes permettant d'animer les déplacements des bonbons après une certaine action du joueur.



Exemple d'utilisation

L'utilisateur clique sur « Nouvelle Partie ». La méthode « newGame » du contrôleur est appelée. Elle instancie la grille de jeu dans le modèle via une de ses méthodes. La grille est donc créée et les bonbons placés dans une position valide.

Le contrôleur appelle donc la méthode « getState » du modèle afin d'avoir la disposition des bonbons sur la grille. Le contrôleur va transmettre les positions et les caractéristiques de chaque bonbon à la vue afin qu'elle puisse les afficher.

Lorsque le joueur sélectionne 2 bonbons, le contrôleur va tout d'abord vérifier auprès du modèle que le swap est valide. Si c'est le cas alors ce dernier sera effectué en premier dans la grille du modèle. Ensuite le modèle va renvoyer au contrôleur une liste b1 de bonbons à faire disparaître ainsi qu'une liste b2 de bonbons à faire apparaître.

Le contrôleur va alors dire à la vue d'effectuer un swap graphique sur les 2 bonbons. Après il lui dit de faire disparaître les bonbons qui sont dans la liste b1. Enfin il lui dit de faire tomber les bonbons se situant au-dessus en lui passant la liste b2 des bonbons à faire apparaître en haut de la grille.

Pour finir le contrôleur update le nombre de points de la vue en requêtant le modèle.