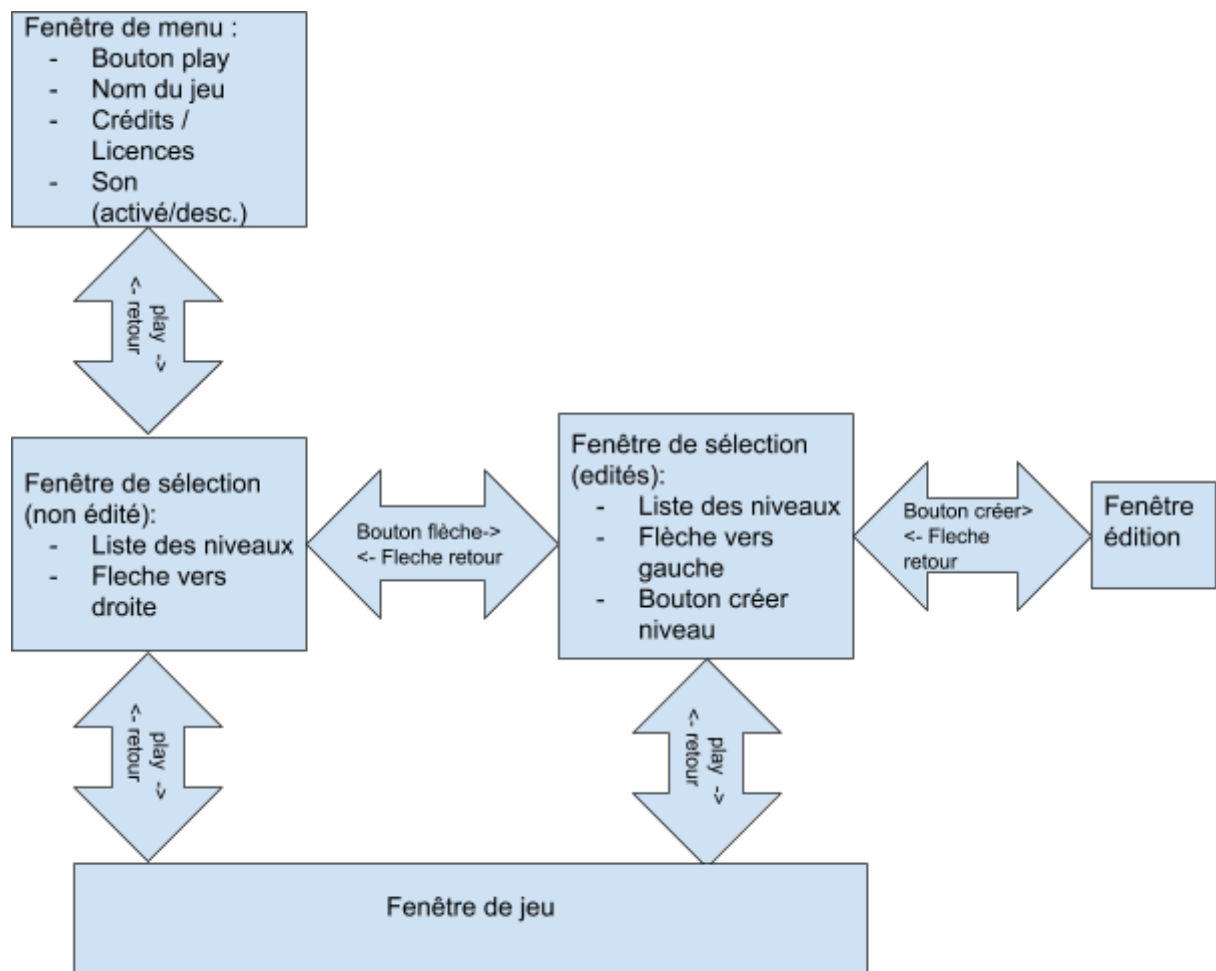
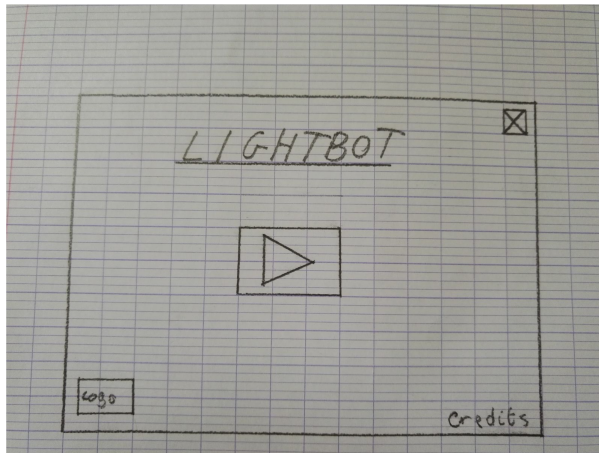


Lilian GALLON & Tristan RENAUDON : Description du projet Lightbot

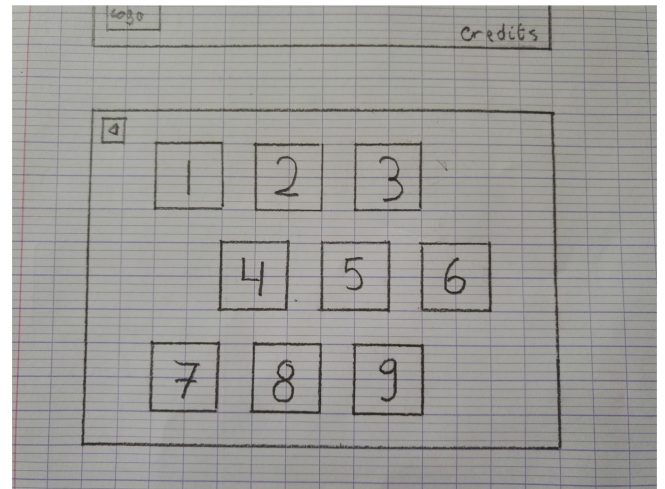
Relations entre les fenêtres:



Fenêtre de menu :



Fenêtre de sélection de niveau:



La fenêtre de sélection de niveau adoptera le même style graphique que la grille, en écrivant, dans les cases, les numéros des niveaux, et en les allumant si les niveaux sont accomplis par l'utilisateur local. La gestion des utilisateurs est envisagée. Par défaut ce sera enregistré localement.

A partir de cette fenêtre, il sera possible de se diriger vers un écran de sélection pour les niveaux édités. L'affichage sera le même que pour l'écran de sélection de niveaux par défaut, mais, sur une case il y aura un "+" symbolisant la création de niveau personnalisé.

En cliquant sur ce "+", l'utilisateur se dirigera vers l'écran d'édition. Cet écran sera composé comme l'écran de jeu, car la génération du niveau sera faite par une succession d'actions. c'est-à-dire qu'on part des actions pour générer le niveau. Les niveaux seront enregistrés sur des fichiers locaux, et non pas en brut dans le code.

Lorsque l'on clique sur un niveau, on accède à la fenêtre jeu.

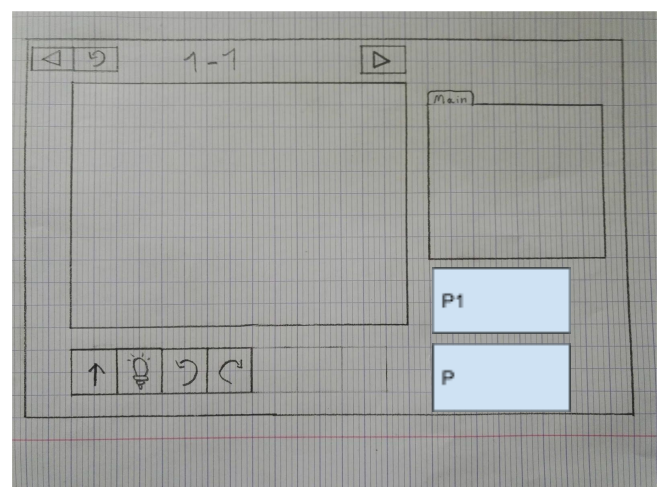
L'écran de jeu, sera composé de boutons sur le bas :

- Avancer, tourner à droite / gauche, allumer
- P1, et P2, des procédures

Sur la droite, il y aura 3 fenêtres, le main, P1, et P2. Sur le haut, un bouton pour réinitialiser, revenir à la fenêtre de sélection de niveaux, un bouton pour exécuter le code, et le nom de niveau.

Pour utiliser les boutons, on pourra faire un glisser/déposer, ou un clic sur la fenêtre active. Une fenêtre active est déterminée par la dernière fenêtre où on a cliqué.

Au milieu, la grille, avec des cases hexagonales, sera vue de dessus, il est envisagé de faire une vue isométrique.



IL y aura au minimum 3 niveaux jouable par défaut, du son, le robot animé, et une grille de taille fixe d'au moins 5, il est envisagée de faire une grille de taille dynamique (différente selon les niveaux). De plus le saut est envisagé, en vue dessus, il sera représenté par un code couleur. Pour l'animation des sprites seront utilisés.