

UPMC – INSTA
TPALT

Fruit Glutton



RAHAULT Jérôme
NGUYEN Kim
FLISSATE Rania

Introduction

- API minimale : 17 (Jelly Bean)
 - IDE : Android Studio
 - Tests : GenyMotion / Portable Physique sous API 21
-
- Jeu en local sur un même appareil
 - Gameplay accessible à tous
 - Deux joueurs l'un contre l'autre

Vues



TableLayout :

> TableRow x 6
> ImageButton x 6
⇒ Matrice **6 x 6 ImageButton**

On instancie 2 vues TableLayout, une pour chaque joueur. On affiche l'une ou l'autre au besoin, par exemple :

```
m_board_j1.getTable().setVisibility(View.GONE);  
m_board_j2.getTable().setVisibility(View.VISIBLE);
```

TextView :

- Contient les instructions
- Mis à jour à chaque état de la partie

LinearLayout:

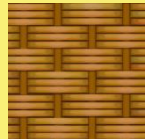
- Contient des **Button**
- On les fait apparaître/disparaître (Visible/Gone) et on les rend accessible avec « `setEnabled()` ».

Déroulement de la partie

Enum GameCells :



Case Fruit



Case Vide



Case Mystère

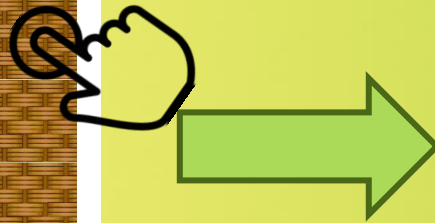
Enum GameState :

```
public enum GameState {  
    DROP_BOAT_J1,  
    DROP_BOAT_J2,  
    J1_PLAYING,  
    J2_PLAYING,  
    GAME_ENDED,  
}
```

Boucle ↺

Placement terminé }
Victoire d'un joueur }

Placement des fruits

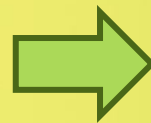


Placement des fruits



Jeu

Vue de transition (ImageView)
Utilisé avec un SwitcherView



Animations

- **Rotate_in :**

Lancé au changement d'image des imageButtons.

- **Slide_up / Slide_down :**

Lancé par le SwitcherView avec l'image de transition.

Prochaines étapes

- Menu
- Mode 1 joueur (vs I.A.)
- Ajout de bonus type « radar »
(voir 4 cases mais passe son tour)
- Mode Multi-Joueurs sur deux smartphones