

Projets Tamagotchi

Caractéristiques

Toute les caractéristiques sont de 0 a 100

chaque jour dure 5 sc

Chaque caractéristique de l'état de l'animal est initialisé a 100 au début de la partie
le jeux s'actualise toute les secondes. Soit les caractéristique descende toute les secondes.

pour la **Faim** et la **soif** enlever 10 chaque seconde (donc réduit de 50 a la fin des 5 sc)

Énergie descend a 50 en une journée soit
descend de 10 par sc

Amusement réduit de 25 en 5 sc (réduit de 5 par sc)
lorsque jouer est en dessous de 50 le tamagotchi tombe **malade** (dépression) lorsque
que le tamagotchi est **malade** on ne peux plus agir sur les caractéristiques. Il faut
appuyer sur «soigner» pour avoir accès au autres boutons

Les valeurs des caractéristique qui provoquent la mort :

-pour la **Faim** lorsque la caractéristique est ≤ 0 le tamagotchi meurt

-Pour la **soif** lorsque la caractéristique est ≤ 0 le tamagotchi meurt

-Si l'énergie (relié a l'action dormir) et ≤ 0 le tamagotchi meurt

-Lorsque l'**Amusement** est inférieur a 50 tout les autres caractéristique ne peuvent que diminuer
tant que nous n'avons pas « soigner » le tamagotchi

- le tamagotchi meurt de façon naturel au bout de 120jours soit 10mins.

-la caractéristique **maladie** qui est déclenché lorsque **Amusement** est inférieur a 50 est initialisé a
une valeur aléatoire entre 0 et 100.

Il faut utilisez le boutons Soins pour rendre son état normal au tamagotchi.

Faire les actions

Nourrir = + 25 ---> donc le nourrir 2 x dans la journée

Boire = +25 --->Donner a boire 2x dans la journée

Dormir = complète ce qu'il manque quand l'ont clique dessus.

Jouer = +10

Soins = +50

Question 2:

Première fenêtre :

1ère fenêtre:

Choisissez le nom de votre TAMAGOCHI

Nom:

Enter

amène à la deuxième fenêtre

lorsque nous ouvrons le programmes la premières fenêtre qui apparaît est une fenetre qui demande le nom du tamagotchi a l'utilisateur.

L'utilisateur entre le nom qu'il veut donner a son tamagotchi le bouton entrer devient grisé lorsqu'il appuie dessus et la fenetre se ferme et une seconde s'ouvre.

Si l'utilisateur n'écrit rien dans l'encadré, il y'aura une phrase avec marqué « vous devez entré un nom pour continuer »

Seconde fenêtre :

2ème fenêtre:

[illegible]

Sur la seconde fenêtre les règles du jeux sont affichée avec un bouton « commencer le jeux ».

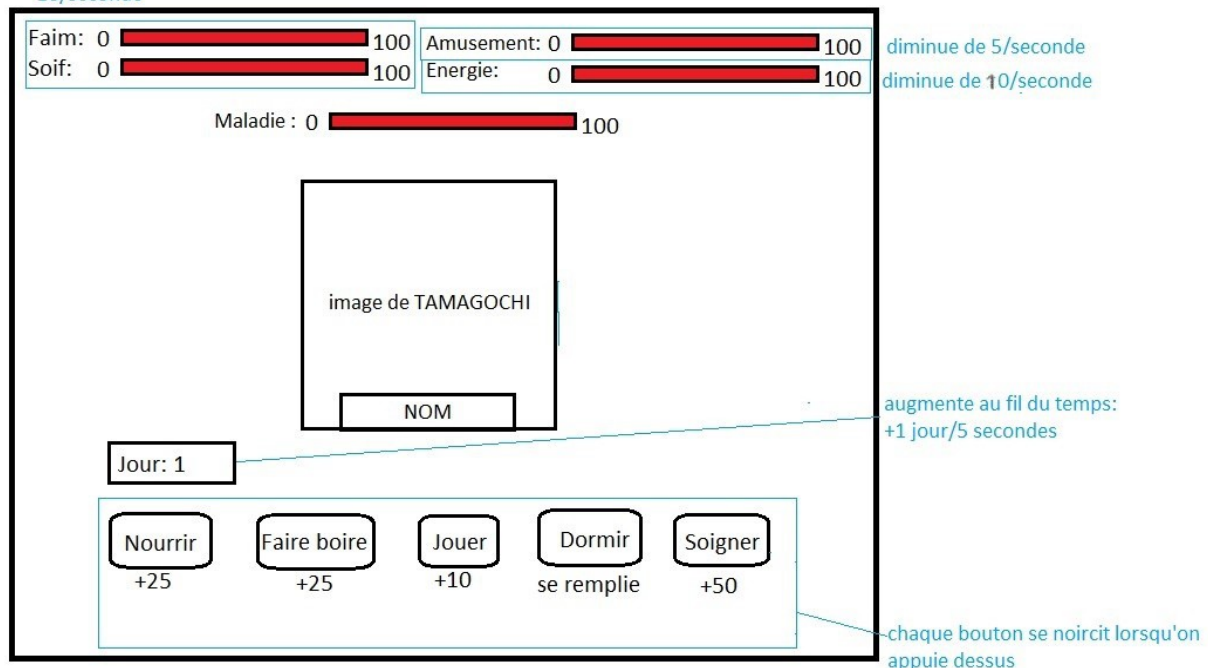
lorsque l'on appuie sur le bouton commencé le programmes affiche la fenêtre du jeux et commence a décompté les secondes du temps de jeux.

L'IHM affiche donc la fenêtre avec le jeux (la troisième fenêtrés) et sur cette troisième fenêtre les jours commence a défile (un jour = 5 sc)

Fenêtres du jeux :

3ème fenêtre:

la bar diminue de
10/seconde



-Les barres d'évolutions des états qui sont actualisé toute les secondes sur l'IHM

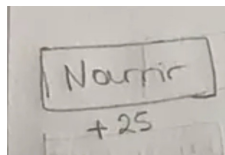
-Image du Tama ' qui change selon l'etat si possible

- image : « tama qui a faim » quand la caractéristique est inférieur a 50
- image : « tama qui a soif » quand la caractéristique est inférieur a 50
- image : « tama qui est fatigué » quand la caractéristique est inférieur a 50
- image : « tama qui est malade » quand la caractéristique joué est inférieur a 50 et tant qu'il n'est pas soigné

-Les boutons (Nourrir/Boire/Dormir/Jouer/Soins)

lorsque l'on appuie sur un des boutons il ya un texte qui s'affiche avec le nombre de point qui est rajouter a la caractéristique :

Exemple :



chaque bouton rajoute la valeurs dites plus haut dans les actions.

l'opération déclenché est qu' il y'a le calcul de ce qu'il y'a déjà dans la caractéristique + la valeur que le bouton rajoute lorsqu'on appuie dessus.

Sur l'interface la jauge de caractéristique se remplit a la valeur obtenue lors du calcul.

-lorsque le barre d'évolution d'un état est déjà pleine :

lorsque l'on appuie sur le bouton ça nous affiche une phrase au dessus des boutons du type « « nom » est deja trop nourris » ou « « nom » n 'as plus soif » etc..

- Les jours s'actualise de +1 sur l'interface toute les 5sc

