

# Interface Projet Boutique App

HUD Non-Diegetic

## Fonctionnalités

### Page 0.1 :

#### Visuel informatif

- Slash screen : logo entreprise

### Page 0.2 :

#### Éléments interactif

- Espace texte : pseudonyme
- Espace texte : mot de passe
- Bouton valider : Accès page 1

#### Visuel informatif

- Titre de la page : Titre du jeu : Tap Cat Defense
- Texte :
  - Pseudo
  - Mot de passe

### Page 1 :

#### Éléments interactif

- Bouton Boutique : accès page 2
- Bouton Galerie : Accès page 3

## **Visuel informatif**

- Titre de la page temporaire : Ecran de jeu
- Barre en bas de l'écran :
  - Icon central
  - Trois emplacement en forme de cercle
- barre en haut de l'écran

## **Page 2 :**

### **Éléments interactif**

- Bouton retour : accès page 1
- Emplacement information chat : accès page 5

## **Visuel informatif**

- Titre de la page : Refuge
- Liste nom chat + icône

## **Page 3 :**

### **Éléments interactif**

- Bouton retour : accès page 1
- Bouton en forme de cercle avec tête de chat : accès page 4

## **Visuel informatif**

- Titre de la page : Boutique
- Monnaie jeu
- Titre partie 1 : Ticket Gacha
- Titre partie 2 : Adopt Kittens
- Bouton en forme de cercle grisés ticket :
  - x 1
  - x 5

- x10
- Titre partie 3 : Enchère (chat d'autre utilisateur)

## Page 4 :

### Éléments interactif

- Bouton retour : accès page 2
- Bouton vente : icône chat grisé dans la liste du refuge personnel
- Bouton annulé :
  - Débloquer lorsque chat en vente : appuyer dessus pour dégrisé icône chat

### Visuel informatif

- Titre de la page : Nom chat NFT
- Image du chat
- Valeur marchande
- Nombre de chat disponible sur nombre total de chat mis en vente
- Rareté du chat
- Texte (facultatif)
- Icône réseaux sociaux (facultatif)
- Image chat (interactive)
- Barre affection → gain bonus

## Page 5 :

### Éléments interactif

- Bouton retour : accès page 3
- Bouton acheter : Information chat enregistré dans refuge personnel

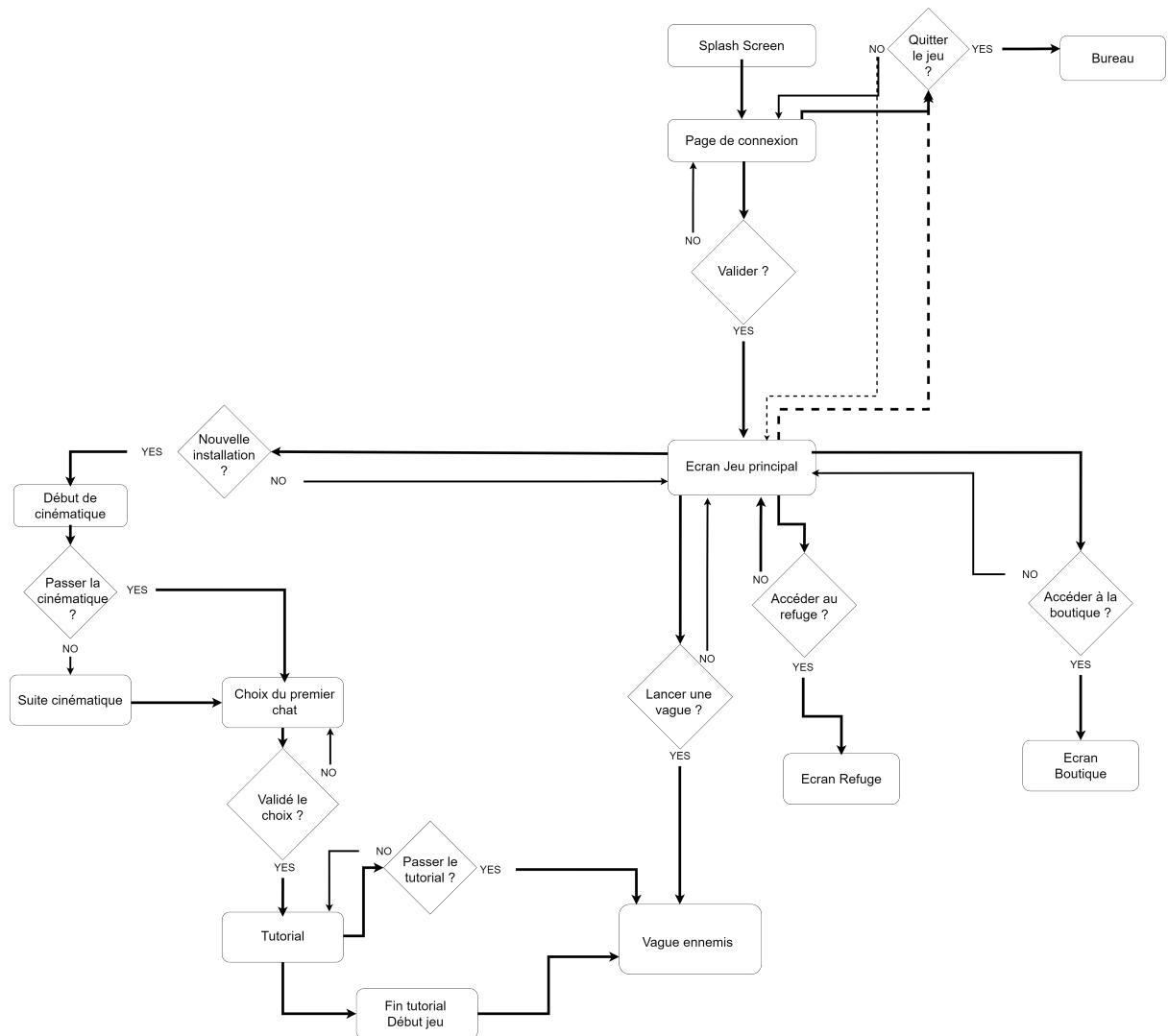
### Visuel informatif

- Titre de la page : Nom chat NFT

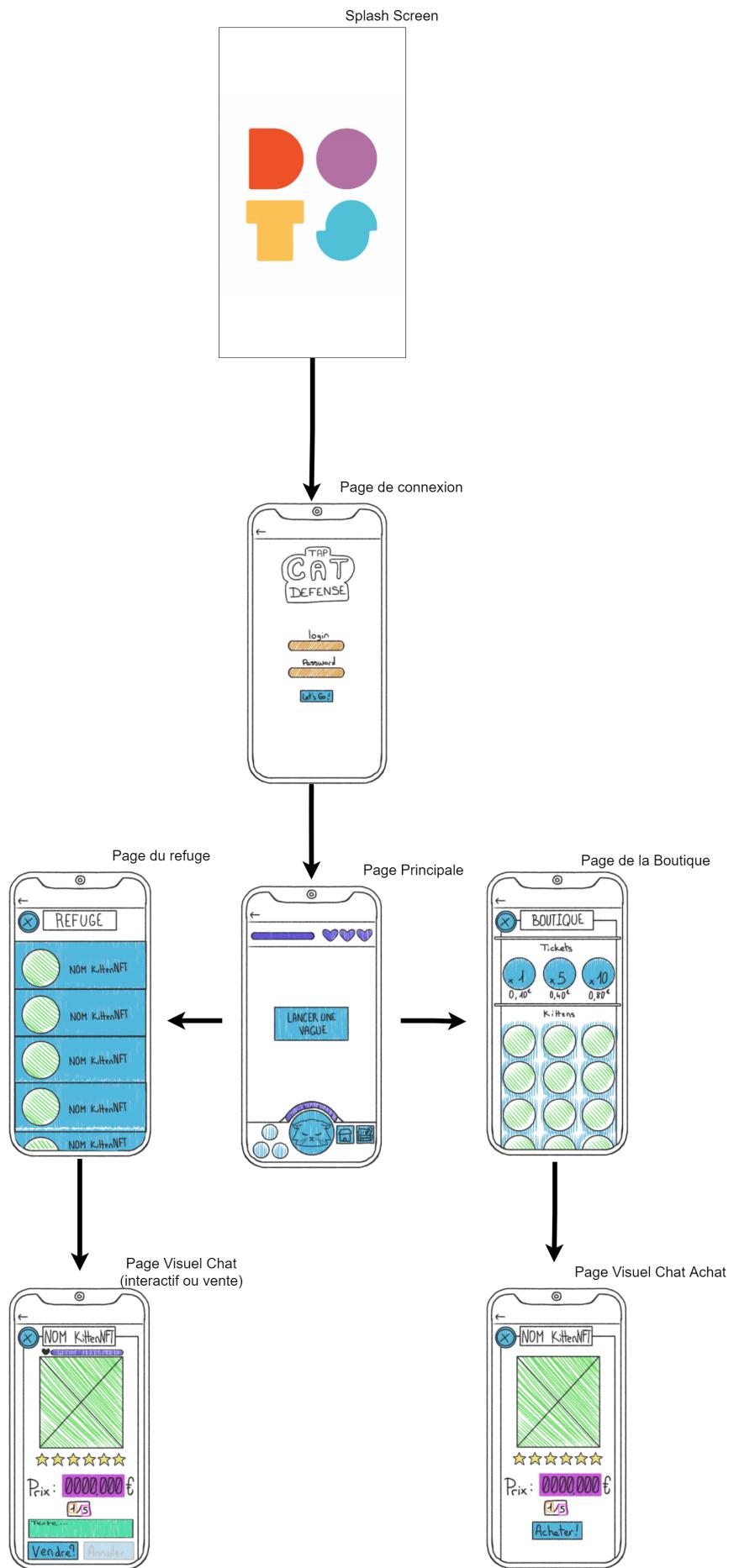
- Image du chat
- Valeur marchande
- Nombre de chat disponible sur nombre total de chat mis en vente
- Rareté du chat

# Flowchart

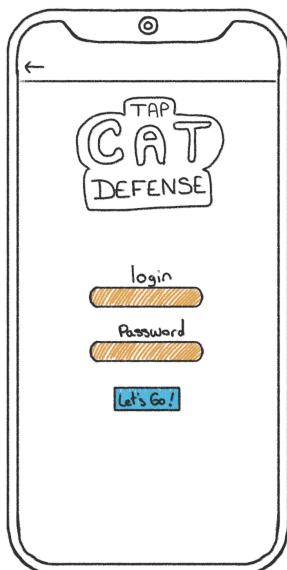
## Etape 1



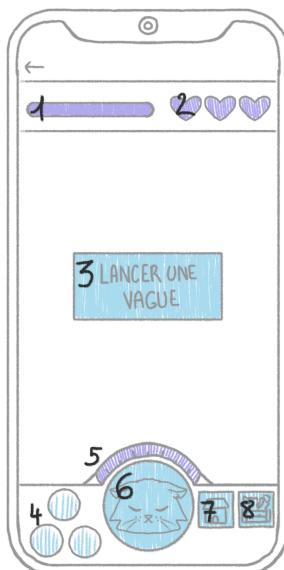
## Etape 2



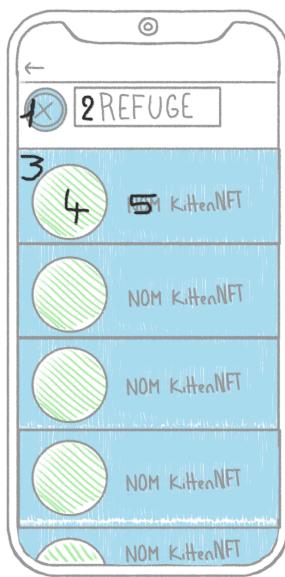
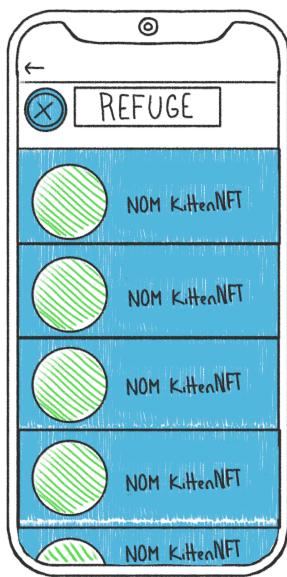
# Proposition Design



- 1 - Entrer texte  
Pseudonyme
- 2 - Entrer texte Mot de  
passe
- 3 -Bouton Validation



- 1 - Barre arrivage PNJ en  
plus grande masse ou  
d'un PNJ plus puissant
- 2 - "Vie" du joueur
- 3 - Bouton lancement  
d'une partie
- 4 - Emplacement bonus
- 5 - Barre d'expériences
- 6 - Bouton montée  
d'expérience, fonctionne  
lorsqu'une partie est en  
cours.
- 7 - Bouton accès *Refuge*
- 8 - Bouton Accès  
*Boutique*



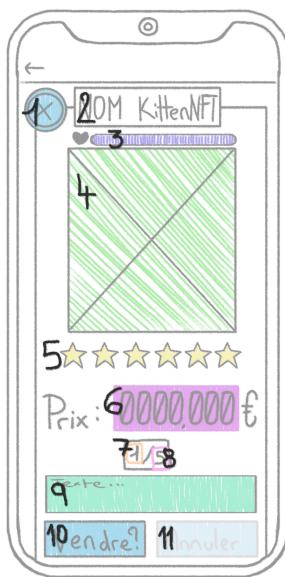
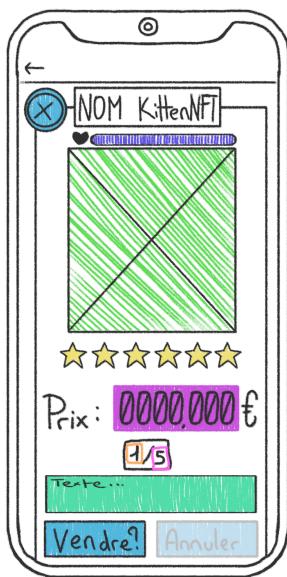
1 - Bouton Retour page  
Principale

2 - Titre de la page :  
Refuge

3 - Zone cliquable, accès  
information chat

4 - Image du chat

5 - Nom du chat



1 - Bouton Retour page  
Refuge

2 - Nom du chat

3 - Barre d'affection -  
Barre gain bonus

4 - Image interactive du  
chat

5 - Valeur / Rareté du  
chat

6 - Prix actuel du chat

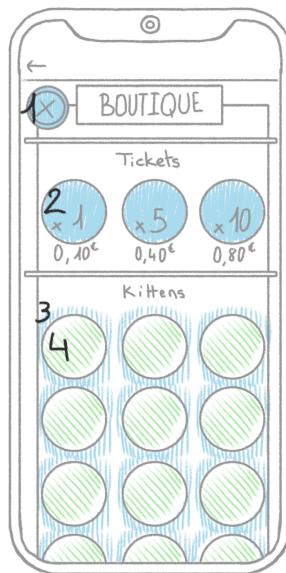
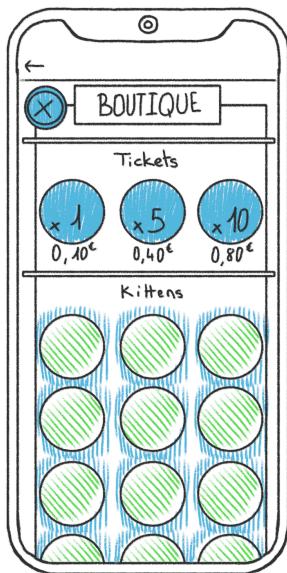
7 - Nombre existant de ce  
chat encore en vente

8 - Nombre existant de ce  
chat total

9 - Présentation du chat

10 - Bouton mise en  
vente du chat

11 - Bouton pour annuler  
la mise en vente

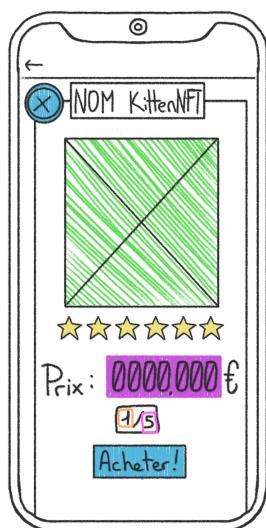


1 - Bouton Retour page  
*Principale*

2 - Titre de la page :  
*Boutique*

3 - Zone cliquable pour  
accéder à la page  
d'information achat du  
chat

4 - Image du chat



1 - Bouton Retour page  
*Boutique*

2 - Nom du chat

3 - Image (animé ?) du  
chat

4 - Valeur / Rareté du  
chat

5 - Prix actuel du chat

6 - Nombre existant de ce  
chat encore en vente

7 - Nombre existant de ce  
chat total

8 - Bouton pour acheter  
le chat