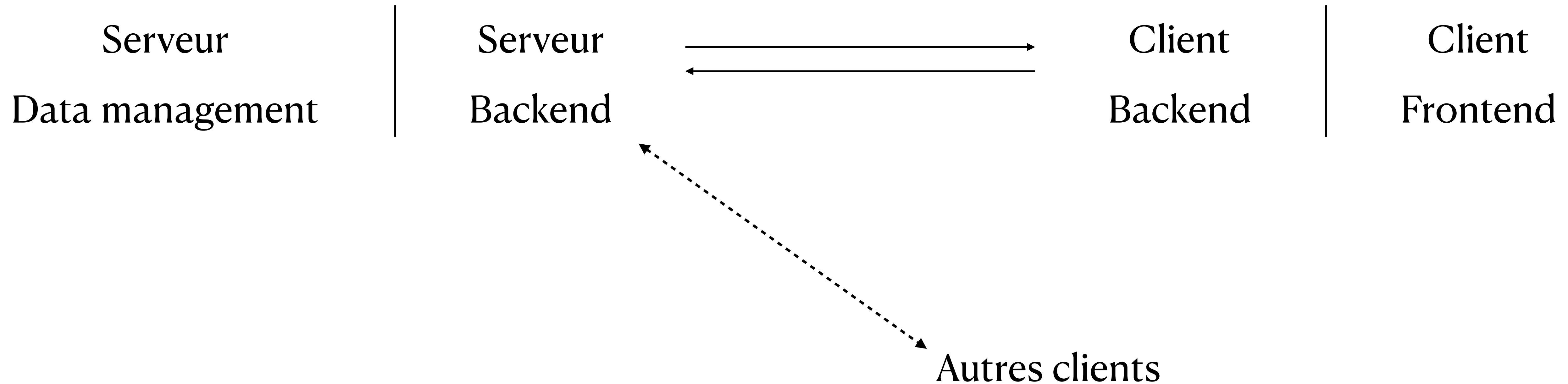


# Phone Tile

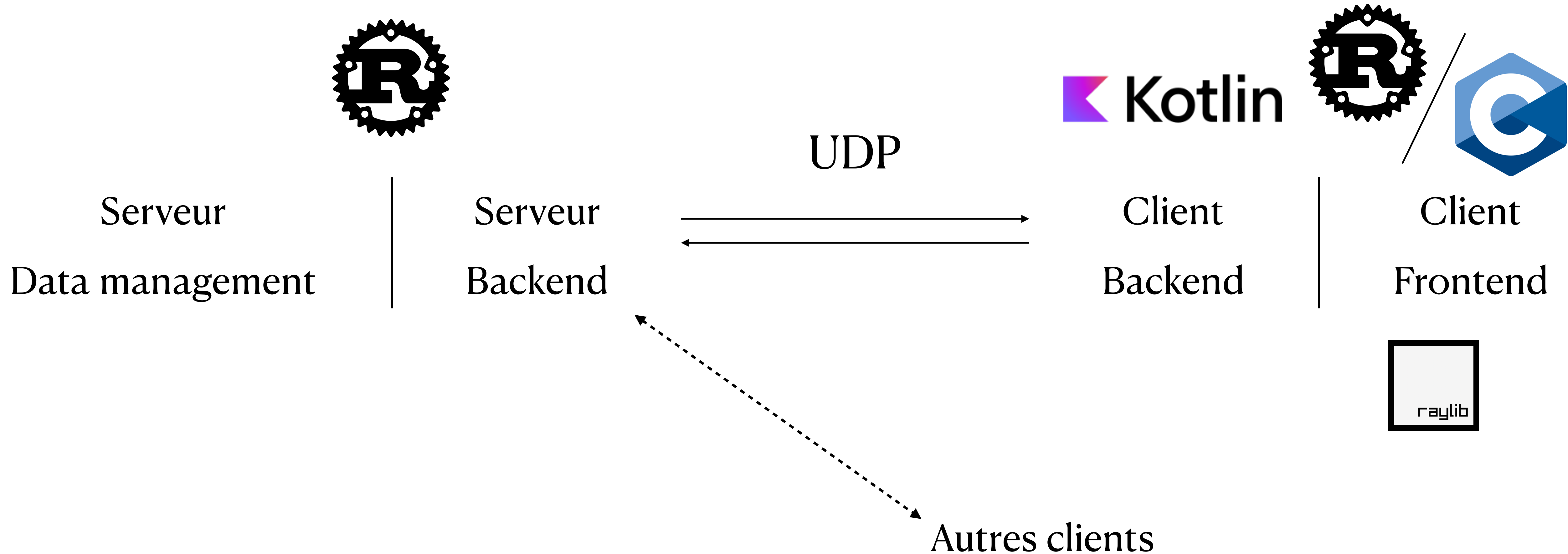
Une app multi-plateforme et multi-écran

Micol GIACOMIN - Léo JUGUET - Joseph LENORMAND - Emmanuel MÉRA - Tristan PARCOLET - Félix YVONNET

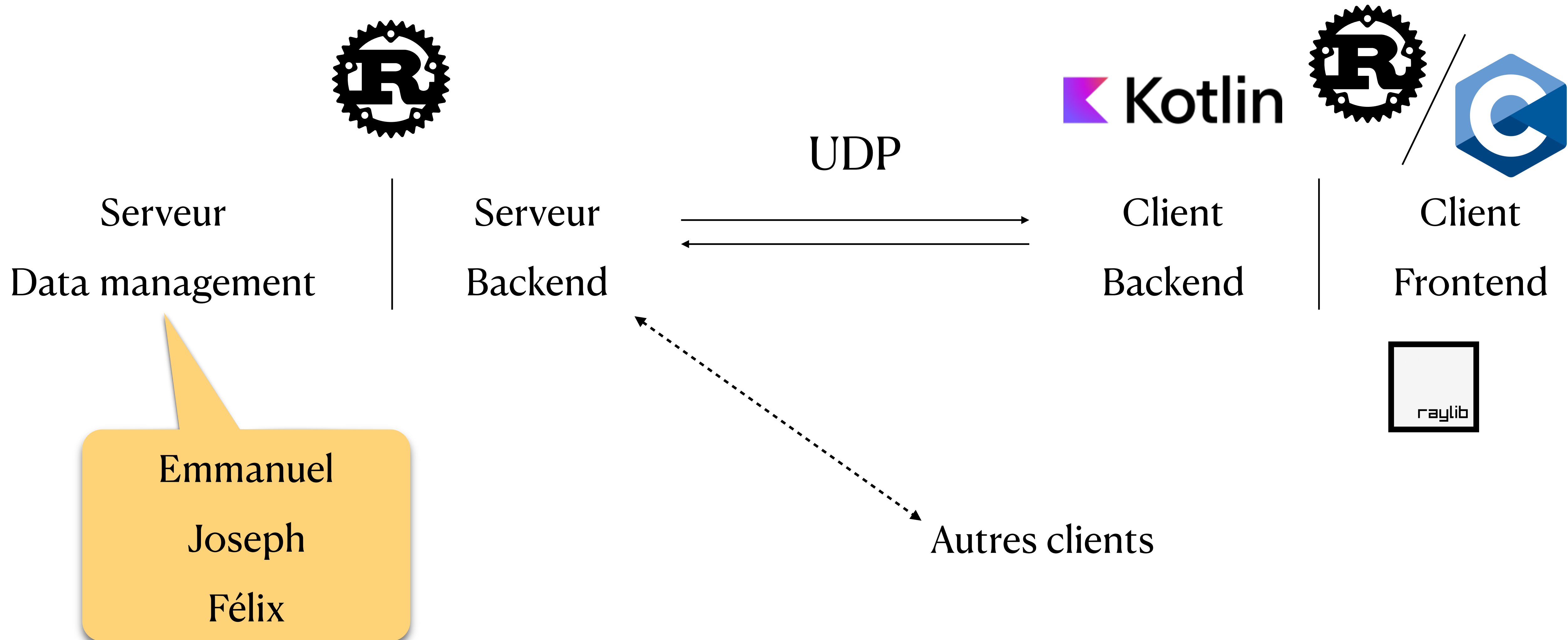
# Design de l'architecture du projet



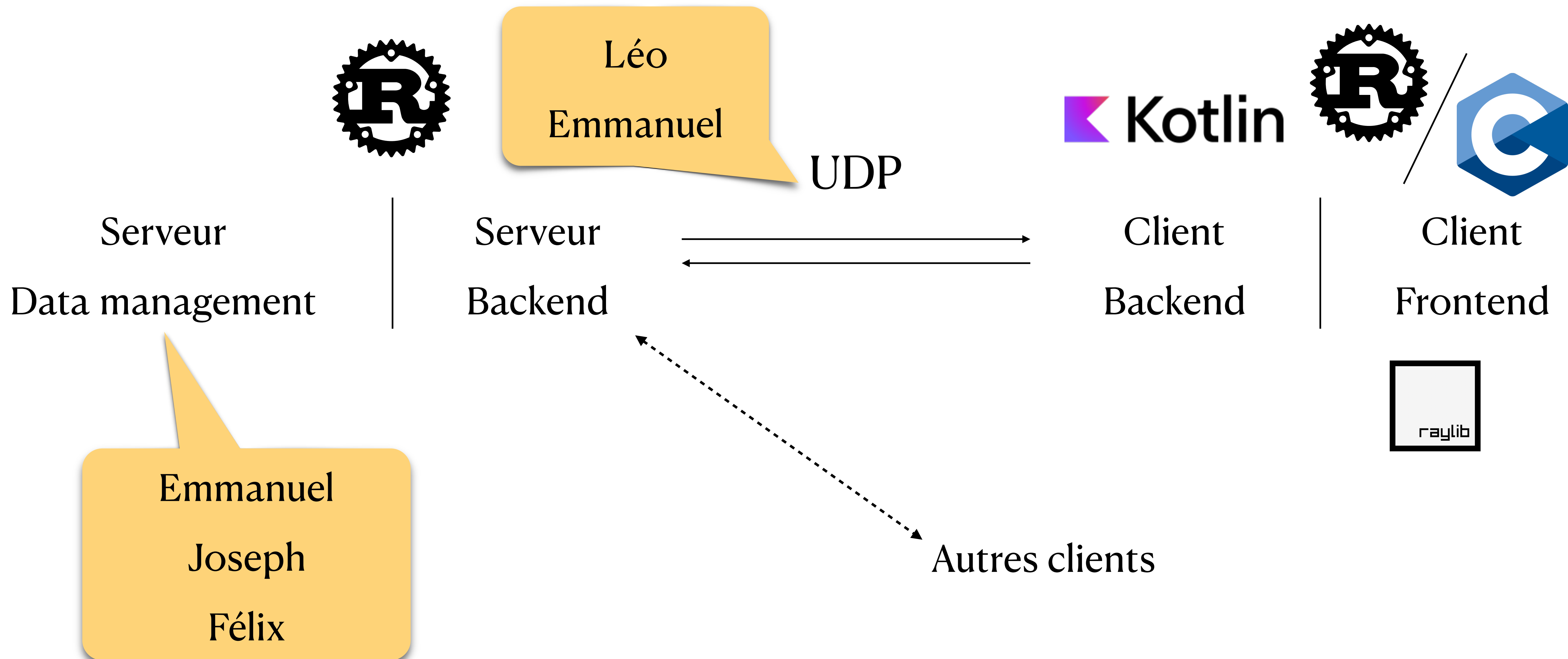
# Design de l'architecture du projet



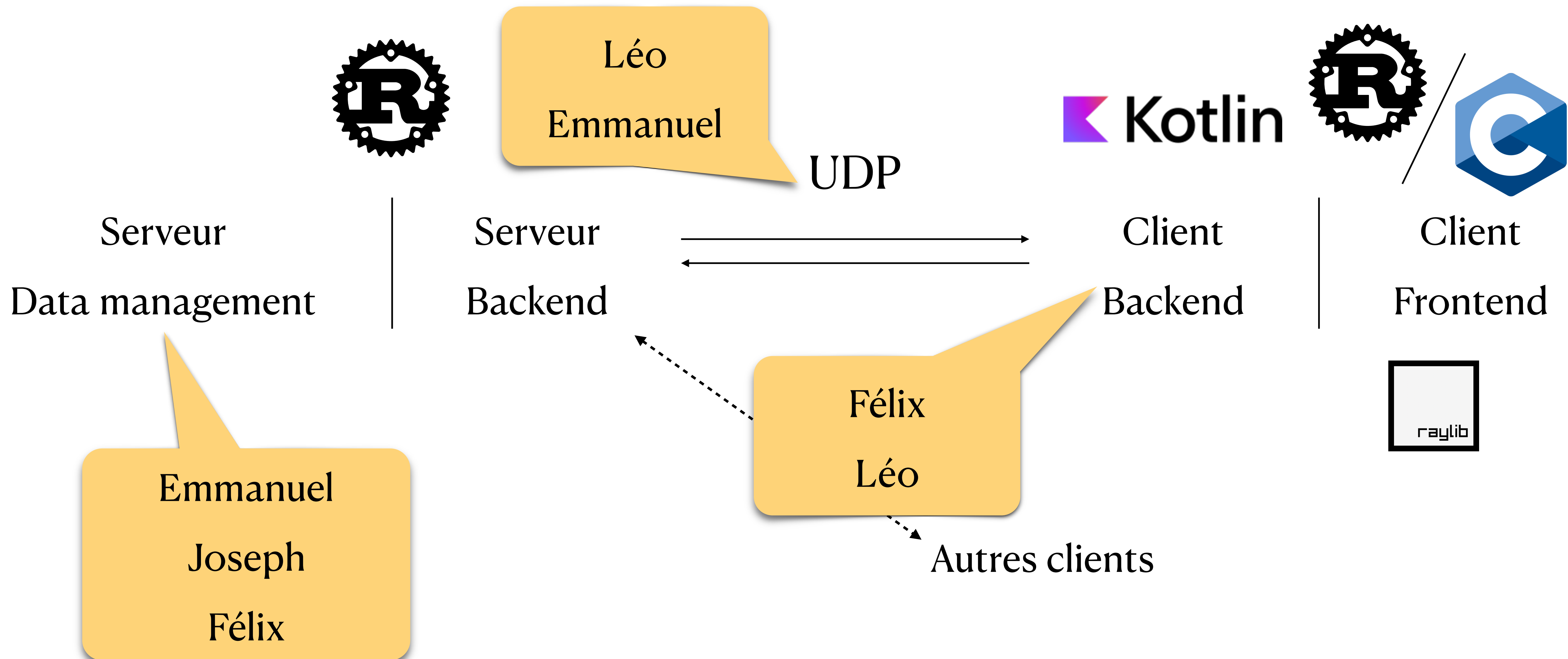
# Design de l'architecture du projet



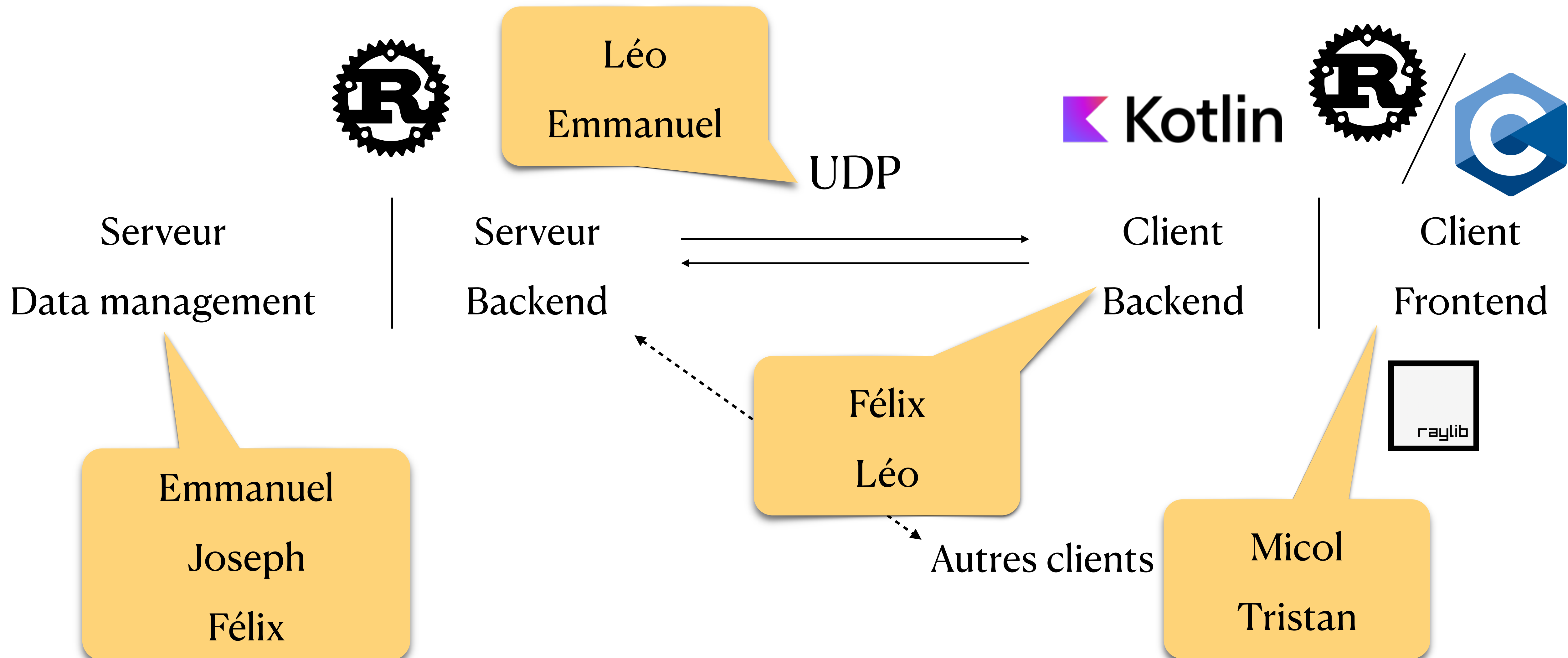
# Design de l'architecture du projet



# Design de l'architecture du projet



# Design de l'architecture du projet



# Planning d'organisation des tâches

v0

- Application fonctionnelle (compilation et exécution de code sur un appareil réel)
- Prototype de communication



# Planning d'organisation des tâches

v1

- Physique : seulement accélération (aucune sortie de terrain ni de collisions)
- Génération de terrain : simple oval
- Session : pas d'authentification (ID/MDP)
- Communication UDP fonctionnelle (synchronisation entre les appareils, protocols ..)
- Récupération des spécifications technique de chaque appareil (taille, ...)

# Planning d'organisation des tâches

v2

- Physique : collisions et sortie de terrain
- Génération de terrains plus élaborée : pattern plus disparates et randomisation de la génération
- Effets de particule
- Effets sonores
- Musique
- Restructuration afin d'accueillir d'autres jeux sur l'architecture : ajouter un autre jeu sur le même concept (billard, golf ....)