

Qu'est ce que PoGo-UWP?

PoGo-UWP est une Plateforme Windows Universelle (UWP) pour la version Android/iOS de [Niantic's Pokemon™ Go](#). En tant que client, elle donne la possibilité de jouer dans le même environnement que vos amis qui sont sous Android ou iOS.

Pourquoi avoir fait PoGo-UWP?

- Tout d'abord car apprendre de nouvelles choses est toujours intéressant
- Parce qu'on pouvait le faire
- Parce que Microsoft a rejeté un application que j'ai développé en pretextant le manque de « passion », et cela leur prouve qu'ils avaient tort :)

Les choses à faire

Rendez-vous sur [milestones](#) (*en anglais*) pour voir ce sur quoi nous travaillons !

Problèmes connus

Rendez-vous sur [issues](#) (*en anglais*) pour voir les problèmes et bugs que nous connaissons.

Comment puis-je vous aider à l'améliorer ?

Si vous souhaitez faire des retours et/ou rapporter des bugs que vous rencontrez merci de vous rendre ici : [Github Issues](#) (*en anglais, et vous devrez créer un compte gratuit chez GitHub*). Pour simplifier les choses et éviter les doublons merci de bien chercher s'il n'y a pas déjà un sujet ouvert concernant votre remarque avant d'en publier une nouvelle.

Toute aide est appréciée, alors n'hésitez pas à soumettre un « Pull request » si vous pensez pouvoir améliorer le code développé ou lui apporter de nouvelles fonctionnalités !

Introduction

Avant de se lancer dans le téléchargement et l'installation il me semble important de vous expliquer quelques points importants concernant le développement de ce projet cette dernière semaine.

Après une première version rendue publique j'ai été dépassé par le nombre d' « issues » publiée sur GitHub et cela m'a obligé à travailler continuellement pendant 72h afin de rendre les gens satisfaits.

Je pensais au départ que je pourrais continuer comme ça sans soucis mais j'ai vite réalisé que ce n'était pas possible, d'autant plus que je passais plus de temps à répondre aux gens plutôt qu'à solutionner les problèmes. Et cela semble aussi être arrivé car les gens ne savent pas lire ni suivre les indications (et peut-être que certain ne comprennent pas le propos d'une BETA...), aussi un grand nombre des problèmes publiés se sont retrouvés à plusieurs reprises, et d'autres questions n'avaient rien à faire ici. Et je devais donc passer du temps à fermer les nouveaux sujets et à expliquer ce à quoi la section « Issues » sert.

On en arrive donc à la conclusion de cette introduction, la réponse à la plus grande question récurrente que j'ai reçue : *pourquoi cela a-t-il pris une semaine pour publier une version 1.1.0 ?* Parce qu'il me fallait ralentir les choses pour faire un travail plus efficace et de meilleur qualité, afin d'éviter que nous retrouvions 5 fois le même sujet posté ici. J'ai aussi été rejoint par de nombreuses personnes compétentes ce qui m'a obligé à changer mes plans car ils m'ont aidé à développer de nouvelles fonctionnalités que je n'avais pas envisagées, donc après tout, prendre un peu plus de temps était le meilleur des choix (au moins pour moi !).

J'espère que vous comprenez que nous faisons ça pour nous amuser et que ce projet ne peut pas devenir notre seule raison de vivre. Nous sommes aussi en vacances alors essayez d'être un peu plus patients désormais. :)

Installer l'application (niveau débutan)

En vidéo ici (*en anglais*, merci à [tofyion](#))

- Il vous faut d'abord créer un compte [Pokemon™ Trainer Club](#)
- **Connectez vous une première fois depuis l'application sur Android/iOS pour choisir votre Pokémon de départ** (vous pouvez utiliser [Bluestacks](#) depuis un ordinateur)

- Déconnectez vous de l'application
- Changez le support de stockage de votre mobile depuis la carte SD vers la mémoire du téléphone (**thanks to nr23730**)
- Téléchargez [le paquet ZIP](#) (ARM pour mobile) puis exportez le
- Autorisez le [Device Portal](#) sur votre mobile
- Connectez votre mobile à l'ordinateur en utilisant l'adresse du portail de gestion (entrez l'adresse visible sous « se connecter avec »)



- Rendez-vous sur la page APPS du Device Portal
- Cliquez sur fichier sous « Install App » et sélectionnez « PokemonGo-UWP_version.appx »
- Cliquez sur "Add Dependency" deux fois et ajoutez les fichiers du dossier Dependencies du paquet ZIP.
- Cliquez sur « Go » et attendez que le message « Done! » apparaisse
- Vous pouvez lancer l'application (*pensez à activer votre localisation !*)
- Connectez-vous
- Amusez-vous !

Soutenir mon travail

L'objectif de ce projet est d'apprendre et d'expérimenter, mais si vous souhaitez soutenir mon travail vous pouvez suivre un de ces liens :

- Téléchargez ma beta app [One Auth](#)

- Faites un don via Paypal :

A yellow button with rounded corners and a slight shadow, containing the word "Donate" in a blue, sans-serif font.

Instructions (expert)

Rendez-vous sur [Dev Wiki](#) (*en anglais*)

FAQ

L'application fonctionne t'elle sous Windows 8.1 ?

Non. Mais n'hésitez pas à porter le code pour cette plateforme si vous le souhaitez.

Les options de Réalité Augmentée (RA) et la 3D sont-elles disponibles ?

Non, aucune des deux. Je ne suis qu'un simple développeur, je ne suis pas Niantic.

Puis-je utiliser le même compte que j'utilise sur mon Android/iOS ?

Biensûr.

L'application est-elle fonctionnelle sur les appareils plus lents ?

Normalement oui, mais je ne peux le tester. Cela fonctionne sous un émulateur 512MB-ram donc je pense que cela ne devrait pas poser de problème.

Je reçois le message d'erreur « error 0x80073cf6 » depuis le Device Portal

Changez le support de stockage de votre mobile depuis la carte SD vers la mémoire du téléphone.

Si vous avez déjà installée l'application, vous devrez peut être faire un reboot.

Mentions légales

Ce code n'est d'aucune façon affilié, autorisé, développé, sponsorisé, ni endorsé par Niantic, The Pokémon Company, Nintendo ou n'importe quelle filiale. Il s'agit d'une application indépendante et non-officielle à titre éducationnel seulement. Vous l'utilisez à vos risques.

Credits

This client is based on [Pokemon-Go-Rocket-API](#), using assets from [Pokemon-GO-App-Assets-and-Images](#).