

[Innovations technologiques]

Projet 5

Plusieurs activités

1 Enoncé

Il est demandé de fusionner les projets précédents en 1 seul projet contenant plusieurs activités et d'ajouter un système de gestion de niveau du personnage.

2 Cahier des charges

2.1 Démarrage de l'application

Au démarrage de l'application, on doit trouver un écran d'accueil avec un titre et un bouton "Lancer une partie". En cliquant sur le bouton, on accèdera à l'écran de sélection d'un personnage.

2.2 Sélection d'un personnage

Cet écran est celui développé lors du 2ème projet. Sur cet écran, on devra sélectionner un des personnages de la liste. En cliquant sur le bouton de confirmation de la sélection on, on accèdera à l'écran de jeu.

2.3 Ecran de jeu

Cet écran est celui développé dans le projet 4. L'écran contiendra le labyrinthe ainsi que les flèches de direction, les caractéristiques du personnage (force, défense, points de vie, points de magie) et le bouton permettant de boire une potion. En cliquant sur le personnage, un nouvel écran affichera ses caractéristiques détaillées (les caractéristiques de base + la classe + une image). Un bouton permettra de revenir à l'écran de jeu.

2.4 Les perles

Des perles seront éparpillées dans le labyrinthe. Le personnage ramassera automatiquement une perle quand il se trouvera sur la case de la perle. Toutes les 3 perles, le personnage gagne un niveau. On aura la possibilité d'améliorer de 1 une caractéristique du personnage pour chaque niveau gagné. Dans la fenêtre des caractéristiques (la fenêtre qui s'affiche quand on clique sur le personnage), il y aura la possibilité d'augmenter une caractéristique du personnage en cliquant sur un bouton "+" se trouvant à côté de chaque caractéristique. Seule 1 caractéristique peut être augmentée (de 1) par niveau gagné. En revenant à la fenêtre de déplacement, il faudra que les caractéristiques soient mises à jour.

3 Remise du travail

Le projet doit être apporté en classe pour le cours de la semaine suivante.