



# Buffalo MoBill

Un jeu pour les Cowwwboys, aka  
Alexandre Lecomte et Sterenn Le Hir





# Fonctionnalités

- ☐ Jeu avec **écran d'accueil**
- ☐ **6 défis** différents :  $\geq 1$  dans chacune des 3 catégories
- ☐ Mode **joueur unique**
- ☐ Lancement du jeu **synchronisé** en mode **multijoueurs Bluetooth** (2 joueurs)
- ☐ **Musique** pour désigner le gagnant et le perdant
- ☐ Sauvegarde du **meilleur score** en solo
- ☐ Possibilité de modifier le **nombre de défis** dans une partie
- ☐ Mode **entraînement**



Tout ça avec **Android Studio**



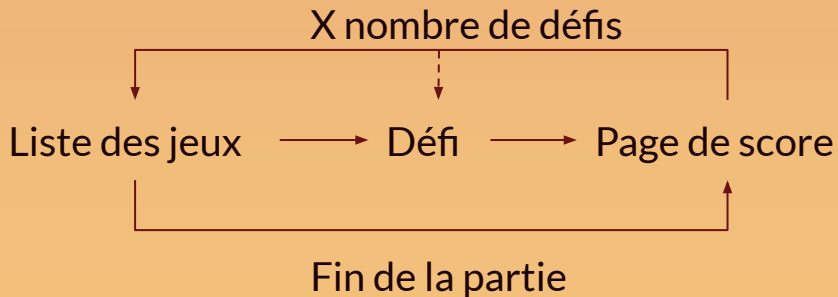


# Architecture

6 défis héritant de la classe Game :

- ❑ QuickQuiz : catégorie **Quiz**
- ❑ Cow Catcher, Milk Master, Prickly Picking : catégorie **Mouvement**
- ❑ Wild Ride, Shady Showdown : catégorie **Capteur**

**Cycle** d'une partie :





# Choix de conception

Le **client** est roi :

- ☐ Choix des défis
- ☐ Choix du nombre des défis
- ☐ Lancement des activités

Utilisation de **Handler** :

- ☐ Défini pour **chaque activité** en multijoueurs
- ☐ Récupère les **messages** envoyés
- ☐ Une **action** pour chaque message

Un match nul est un défi **perdu** :

- ☐ Ne **compte pas** dans les défis gagnés
- ☐ Défis perdus : Nombre de **défis** - Nombre de **victoire**





# Défis

## Quick Quiz

Un quiz sur l'univers de Lucky Luke

## Milk Master

Un jeu de rapidité si vous aimez traire les vaches

## Wild Ride

Un rodéo fulgurant, attention à ne pas tomber

## Cow Catcher

Révélez le cowboy qui est en vous en attrapant les vaches

## Shady Showdown

Ajustez la luminosité pour dévoiler le bandit au grand jour

## Prickly Picking

Retirez toutes les épines de cactus du derrière de votre monture





# Démo





# Prise de recul

## Temps

Peu de temps avec tous les autres projets

## Bluetooth

Très compliqué à mettre en place avec l'échange de messages

## Cycle de vie

Cycle de vie des activités compliqué à comprendre avec toutes les fonctions

## Bugs

Manque de temps pour perfectionner l'application, bugs encore existants



# Pour la culture :

