

## **My Talking Tom**

### **Courte description de l'application**

- Adopter votre propre bébé Tom. Nourrissez-le, jouez avec lui et prenez soin de lui!
- Habillez-le comme vous le souhaitez en choisissant parmi une large gamme de couleurs de fourrure, des chapeaux et des lunettes. Vous pouvez même décorer sa maison et la rendre plus confortable!
- Jouez avec Talking Tom comme jamais auparavant et regarder comme il devient une partie de votre vie quotidienne.

### **L'architecture**

#### **1. Les éléments utilisés**

- Un menu avec 5 buttons:
  - Le Bouton Boutique - on aura un sous menu avec 4 éléments (acheter du crédit, acheter des éléments de garde-robe de Tom, acheter des décorations pour la maison, acheter de la nourriture).
    - Si on veut acheter du crédit, on ouvre un nouveau écran ou on voit plusieurs options, plusieurs sommes qu'on peut payer pour recevoir de l'argent. Il y a aussi une option spéciale, la dernière option: recevoir du crédit gratuitement, mais l'utilisateur doit accomplir des activités spéciales ( voir une vidéo ou jouer un jeu).
    - Pour les trois autres options, on aura trois écrans différents (pour la garde-robe on voit Tom et des éléments qu'on peut acheter, pour la maison on aura un écran avec le salon et les éléments qu'on peut changer et pour la nourriture un écran avec une liste avec les catégories de nourriture).
  - Le Bouton Tom heureux - on a aussi un sous menu, avec un seul élément (les jeux qu'on peut jouer avec Tom)
    - si on appuie sur le Bouton Tom Heureux, l'utilisateur peut jouer directement avec Tom
    - si on choisit les jeux, l'utilisateur peut faire Tom jouer Whack-a-Mouse ou Happy Face
  - Le Bouton Tom alimentation - on a nouveau écran avec Tom dans la cuisine, assis à table, et on a plusieurs variantes de nourriture (il existe la possibilité de glisser a droite ou a gauche pour faire apparaitre plusieurs sortiments de nourriture)
    - l'utilisateur doit faire glisser et déposer la nourriture qu'il a acheté dans la bouche Tom. L'utilisateur peut choisir seulement entre la nourriture qu'il a acheté.

- Le Boutton Tom va à la toilette - on a un nouveau écran avec la salle de bain de Tom.
  - l'utilisateur envoie Tom à la salle de bain.
- Le Boutton Coucher Tom - on a nouveau écran avec la chambre à coucher de Tom.
  - il existe aussi un élément dans le sous-menu, une ampoule, et quand l'utilisateur appuie sur ce bouton, on éteint la lumière et Tom s'endort.
- Animations
  - Il existe plusieurs animations, en fonction de l'option choisie (quand il mange, quand on le caresse, quand il s'endort, quand il veut aller à la toilette).
- Compteur pour les niveaux
  - Il y a un compteur qui indique le niveau de l'utilisateur
  - Il y a un autre compteur qui indique le nombre de points nécessaires pour passer au niveau suivant.
- La fonction "Tom peut parler"
  - Tom peut reproduire ce que l'utilisateur lui dit.

### **L'implémentation de l'application My Talking Tom**

L'application aura une classe Controller qui saura l'état du Tom (s'il a faim, s'il veut aller à la toilette, s'il veut dormir, les vêtements qu'il porte) et aussi le niveau auquel se trouve l'utilisateur (avec les éléments correspondants à chaque niveau).

Puis le Controller envoie des messages au modèle pour l'annoncer comment l'interface graphique devrait être change.

Et le Modèle annonce à l'interface graphique les modifications qui devraient être faites qui seront accomplies par l'interface graphique (on change des éléments, on utilise des animations correspondantes).