



Université du Québec
à Chicoutimi

Dans le cadre du cours

8INF257 Informatique Mobile

Présenté à
M. Éric Dallaire

Réalisé par :
Marc-André Émond
EMOM07089105

Julien Haegman
HAEJ09129709

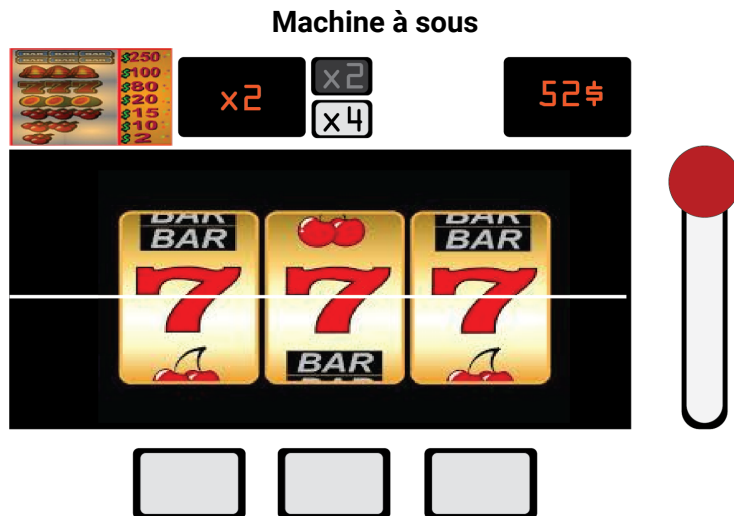
Simon Noel
NOES01049705

Nicolas Savard
SAVN23069504

Le Lundi 5 Février 2018

Présentation Projet

Casino Machine à sous



Le projet reprend une machine à sous classique de casino:

- Le joueur dispose d'une réserve d'argent, chaque partie coûte un montant fixe
- Des boutons "x2" ou "x4" doublent la mise et la récompense
- Trois rouleaux contenant des symboles défilent de haut en bas avec des vitesses différentes
- A chaque rouleau correspond un bouton d'arrêt situé en dessous de celui ci.
- Les trois symboles alignés au milieu déterminent le résultat

Description technique:

- Un menu affichant le high-score, le score de la partie en cours, un accès à une page d'aide, un bouton "continuer la partie" et un autre "nouvelle partie"
- Le bouton pour lancer la machine sera en drag n' drop
- Les valeurs des combos seront stockées dans une base de données
- La réserve d'argent sera stockée en bdd aussi: un joueur pourra reprendre une partie

Améliorations envisageables:

- Un leaderboard
- Un évènement spécial "Jackpot" lors du plus grand combo
- Un gain d'argent si le joueur lance l'appli deux jours de suite

Etapas de réalisation du projet:

1. Menu
2. Base de données
3. Mise en forme de base
4. Gestion du levier drag n' drop et boutons du menu (nouvelle partie/page d'aide)
5. Gestion de la mise (x2/x4) et de la réserve d'argent
6. Défilement et animation des rouleaux
7. Arrêt des rouleaux et récupération de leur valeur
8. Récupération de l'argent gagné
9. Perfectionnement
10. Améliorations envisageables