Plan de match pokeTap

1. Finir le diagramme (Max jeudi 21 février)
2. Trouver les images et l’arrière-plan
3. Afficher arrière-plan à partir de la boucle de jeux (lundi 25 février)
4. Afficher trou sur arrière-plan (Trouver comment faire)
5. Commencer l’animation avec la boucle de jeux
6. Trouver musique et bruit d’objet

Boucle de jeux (classe Games)

Marmotte qui sort dans un thread

Soleil qui brille, oiseau pokemon qui traverse l’écran dans un thread

Animer le texte dans un thread

A chaque niveau de pointage faire bouger un personnage dans le bas

Base de données meilleur scores.

Réseau : Les deux personnes jouent en même temps. Ils s’envoient chaque leur scores à chaque seconde ou demi seconde.

A chaque certain pointage une personne se met à bouger dans le bas. (pikachu, jigglypuff qui chante, otaria(Phoque), excelangue

Description du jeu : Jeu de marmotte avec un thème de Pokémon. La marmotte est remplacée par Moewth et le marteau par l’os de l’ossatueur.

Le fond d’écran est l’arène.

A corriger : Enlever application

Héritage multiple

Mettre deffered image dans le code.(animation aussi)

Mettre images de la bonne grandeur.