**PokéTap Le Jeu**

PokéTap est un jeu de marmotte avec les Pokémons.

Jouez seul et essayez de vaincre votre meilleur score

Jouez contre un ami via une connection TCP/IP

Compatible Windows et Linux

**Version**

0.1

**Comment jouer?**

Pour jouer à PokeTap, il faut disposer d'un périphérique de pointage tel qu'une souris, un pavé tactile ou un écran tactile.

Dans le menu principal:

Cliquer sur Forever Alone pour jouer une partie seule

Cliquer sur Multiplayer pour un jeu réseau contre un ami

Il faut créer un serveur avec un client!

Pour marquer des points, cliquez sur les Meowths.

**Installation**

- Sur Windows, lancer la commande « git clone https://github.com/Youmy001/PokeTap.git » dans un Gitbash

OU aller sur www.github.com/Youmy001/Poketap et appuyer sur ZIP et extraire le tout dans un dossier quelconque.

Sur Linux, dans un terminal, tapez la commande « git clone https://github.com/Youmy001/PokeTap.git » ou tapez ces deux commandes: «wget <https://github.com/Youmy001/PokeTap/tarball/master>» et «tar -zxvf Youmy001-PokeTap-837c183.tar.gz»

- Sur Linux (basé sur Debian):

-sudo apt-get install libsdl1.2-dev

-sudo apt-get install libsdl-image1.2-dev

-sudo apt-get install libsdl-mixer1.2-dev

-sudo apt-get install libsdl-ttf2.0-dev

- Allez dans le dossier du fichier et ajouter un dossier avec le nom ‘saves’.

- Ouvrir le fichier jeu\_marmotte.ecf avec eiffelstudio

- Bon jeu !

# Diagramme du jeu

A description...

# Évolution

Nous avons commencé par trouvé les images et les afficher comme il le faut. Ensuite créer le pointeur avec l’os pour être capable de tapée la marmotte (Qui n’existait pas encore!). Ensuite nous avons créé la base de données pour être capable d’identifié le joueur et d’y insérer un pointage. Ensuite, il y a eu le réseau. Ensuite nous avons fait animer la marmotte pour qu’elle sorte des trous, mais au début elle sortait seulement d’un seul trou. Après la marmotte, on a mis le nom et le pointage du joueur sur l’image du jeu. Nous avons aussi incorporé une page menu pour pouvoir jouer tout seul ou en réseau. Après cela, nous avons mis la musique, une dans le menu et une autre dans le jeu. Nous avons ensuite fait les animations, le magikarp et l’os qui bouge dès qu’on clique. On a mis un random pour que la marmotte sorte aléatoirement des trous.

# Exemples des designs objets

## Constructeur :

Appel du constructeur :

create l\_texte\_titre.make (l\_screen)

Le constructeur appellé :

make(a\_screen:POINTER)

-- Initialise `Current' dans `a\_screen'

require

a\_screen\_is\_not\_null : not a\_screen.is\_default\_pointer

local

l\_memory\_manager:POINTER

l\_ctr:INTEGER

do

screen := a\_screen -- Encore une fois, pourquoi? :P (Voir classe TROU)

l\_ctr := {SDL\_TTF}.TTF\_Init

set\_font

create texte.make ("point")

create l\_memory\_manager.default\_create

color:=l\_memory\_manager.memory\_alloc ({SDL\_WRAPPER}.sizeof\_SDL\_Color)

targetarea := l\_memory\_manager.memory\_alloc ({SDL\_WRAPPER}.sizeof\_SDL\_Rect)

set\_r(0)

set\_g(0)

set\_b(0)

affiche\_texte()

ensure

targetarea\_is\_not\_null : not targetarea.is\_default\_pointer

color\_is\_not\_null : not color.is\_default\_pointer

font\_is\_not\_null : not font.is\_default\_pointer

end

## Héritage simple :

La classe Marteau hérite de la classe animation pour pouvoir déclencher une animation au besoin.

## Polymorphisme :

Les classes Mateau, Animation, Fond\_Ecran, Trou, Buttons et Marmotte hérites tous de la classe Image car toutes les instances de ces classes sont toutes des images et ont les mêmes propriétés.

## Classe abstraite :

La classe Image est une classe abstraite car une image peut être un marteau, une animation, un fond d'écran, un bouton ou une marmotte.