**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**

- 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 (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 !

# Évolution

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

# Autocritique

Je trouve qu’au début du projet, on a compris l’orienté objet assez vite. On a vue tout de suite les classes que nous avions de besoin pour notre jeu. Nous avons eu de la misère a trouvé les ‘’design’’ objets. L’animation de la marmotte nous a donné du fil a retorde. On l’avait mis statique au début (Avec les coordonnées du trou), mais quand on était rendu à mettre le random il a fallu repenser a tout pour que sa marche.