

Sprint 2 : Terminé

Faisons le point



Aspects abordés



Aspects graphiques



Gestion des scores



Menu



Fin du codage du premier lieu



Ambiance sonore et musicale

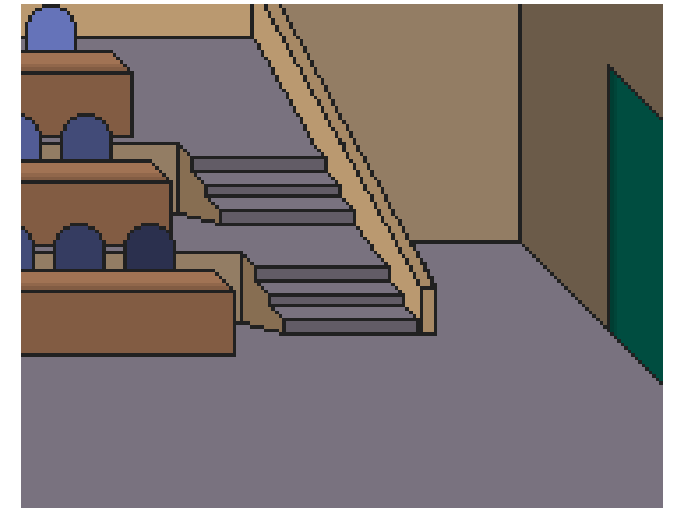
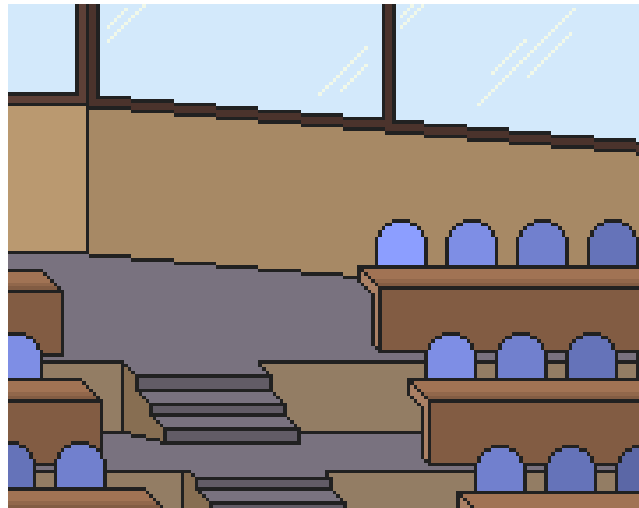
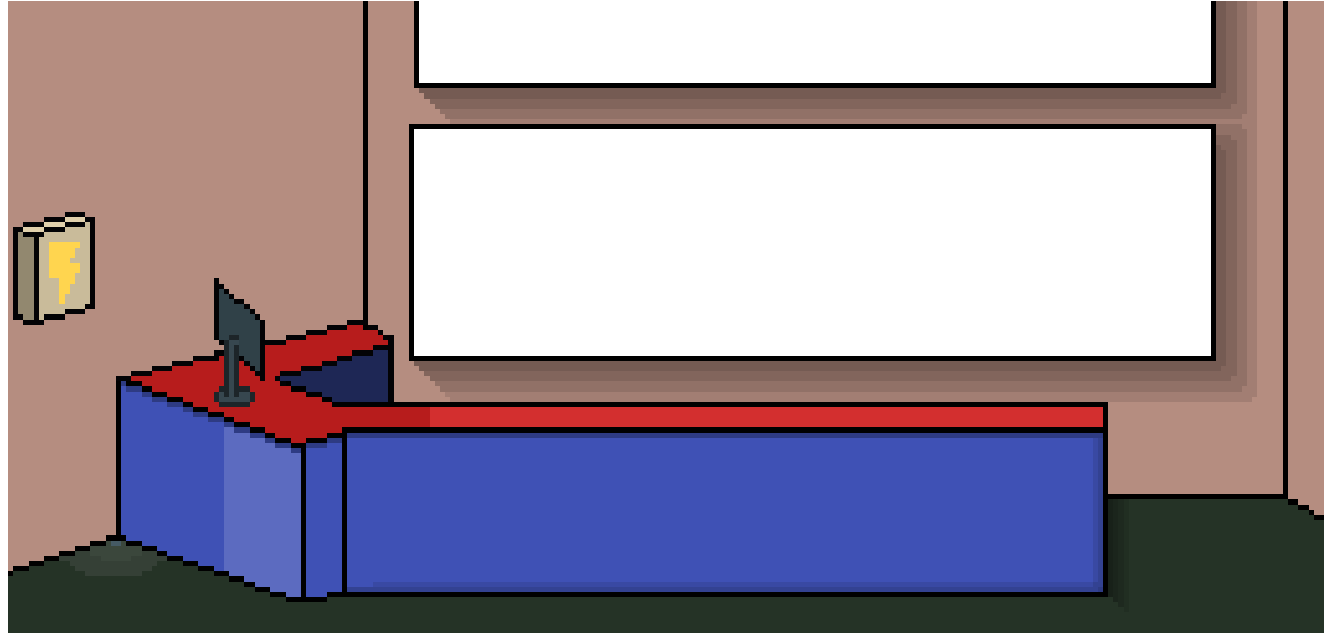


Sprint suivant

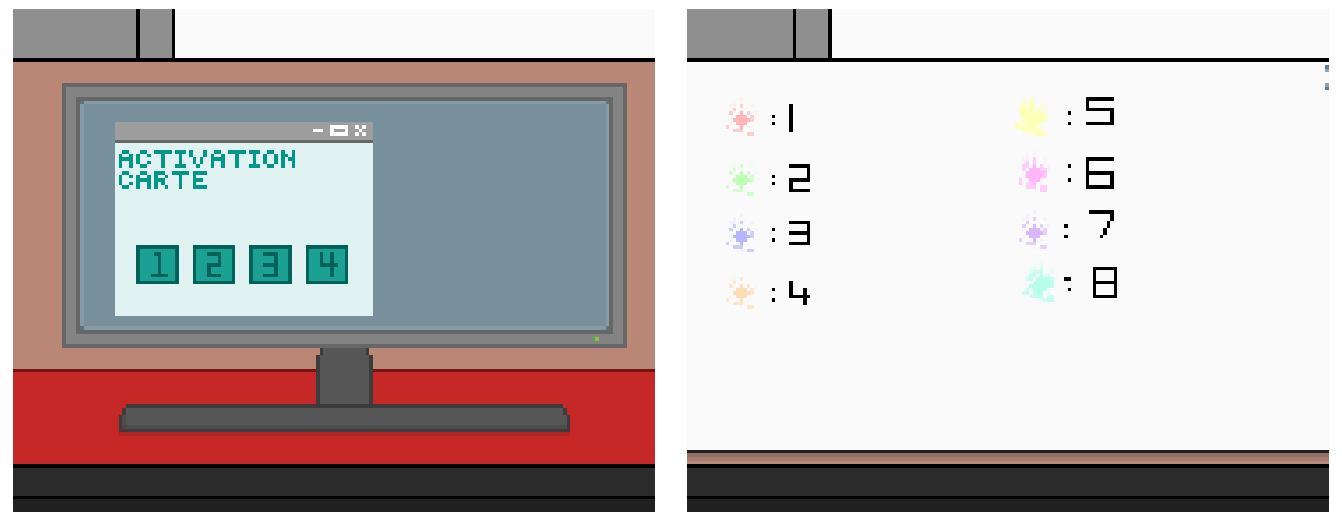
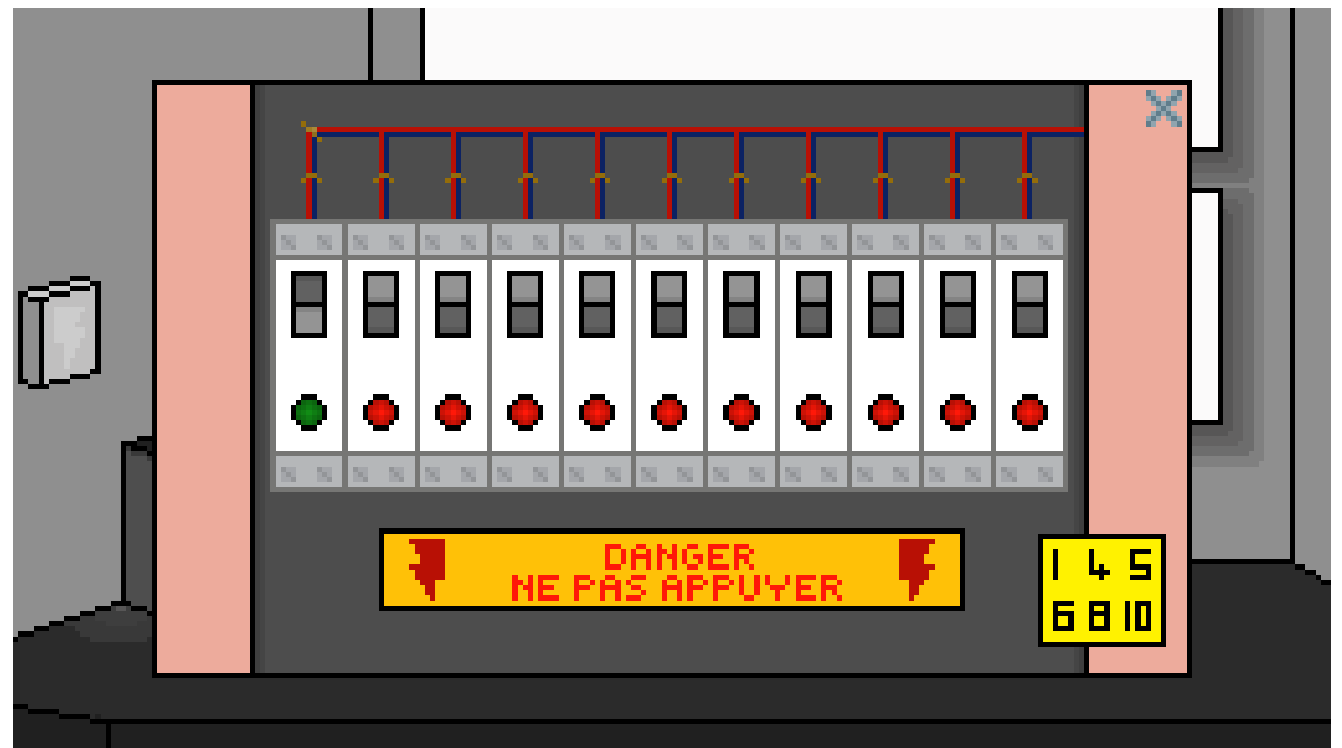
Conception artistique

- Pixel art viable
- Rapide à réaliser au final
- Musique conçue par Kilian
- Plus chronophage que le pixel art

Tableaux



Tableaux interactifs

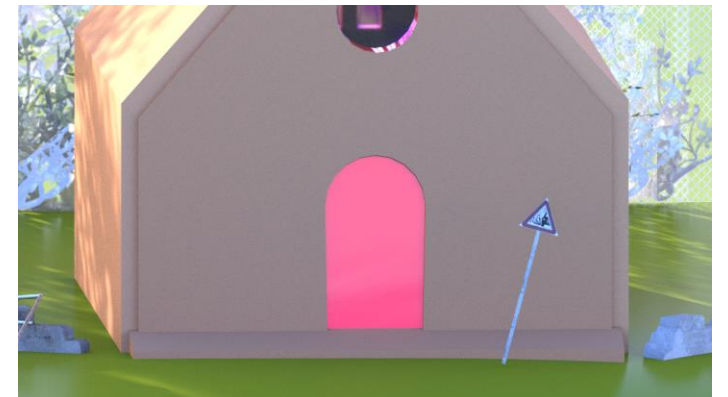
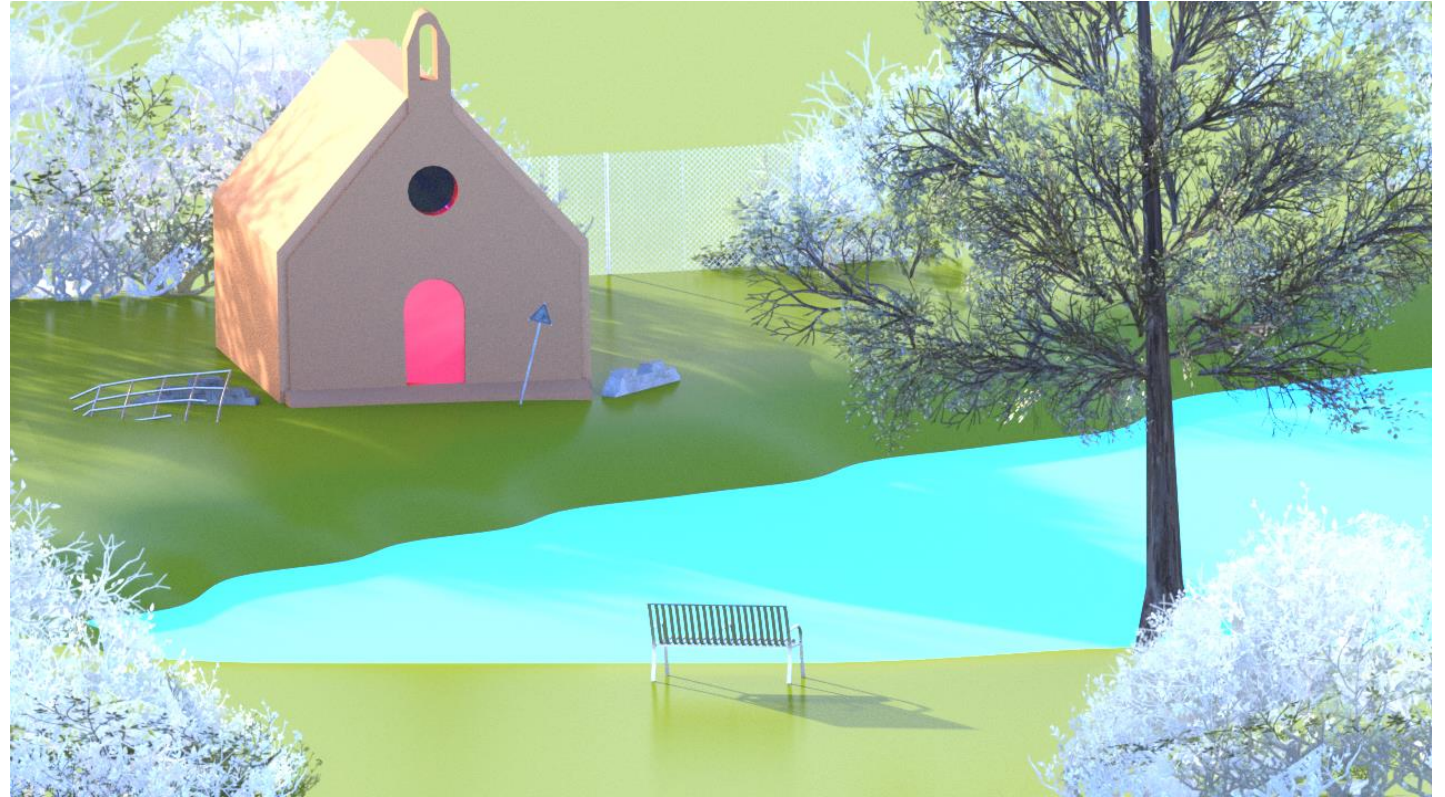


Design du niveau

- Le joueur dans le noir doit interagir avec le boîtier
- Une certaine composition allume la lumière, et permet d'allumer l'ordinateur et d'accéder au reste du lieu.
- En explorant, il peut ramasser un badge non valide.
- La suite de couleur présente sur le badge est le code nécessaire à son authentification.
- La clef entre couleur et chiffre se trouve sur le tableau blanc.
- La suite de chiffre ainsi obtenue authentifie le badge.
- Le joueur peut alors badger et sortir par la porte.



Avant-gout du lieu 'Parc St Anne'



Gestion des scores

- Calcul du score :

$\text{Score} = \text{Temps} + \text{Bonus} - \text{NbEnigmes} - \text{Indice}$

- Informations enregistrées :

Pseudo | Score | Temps | Date

- Stockage local :

Serialization

Tableau de score en ligne

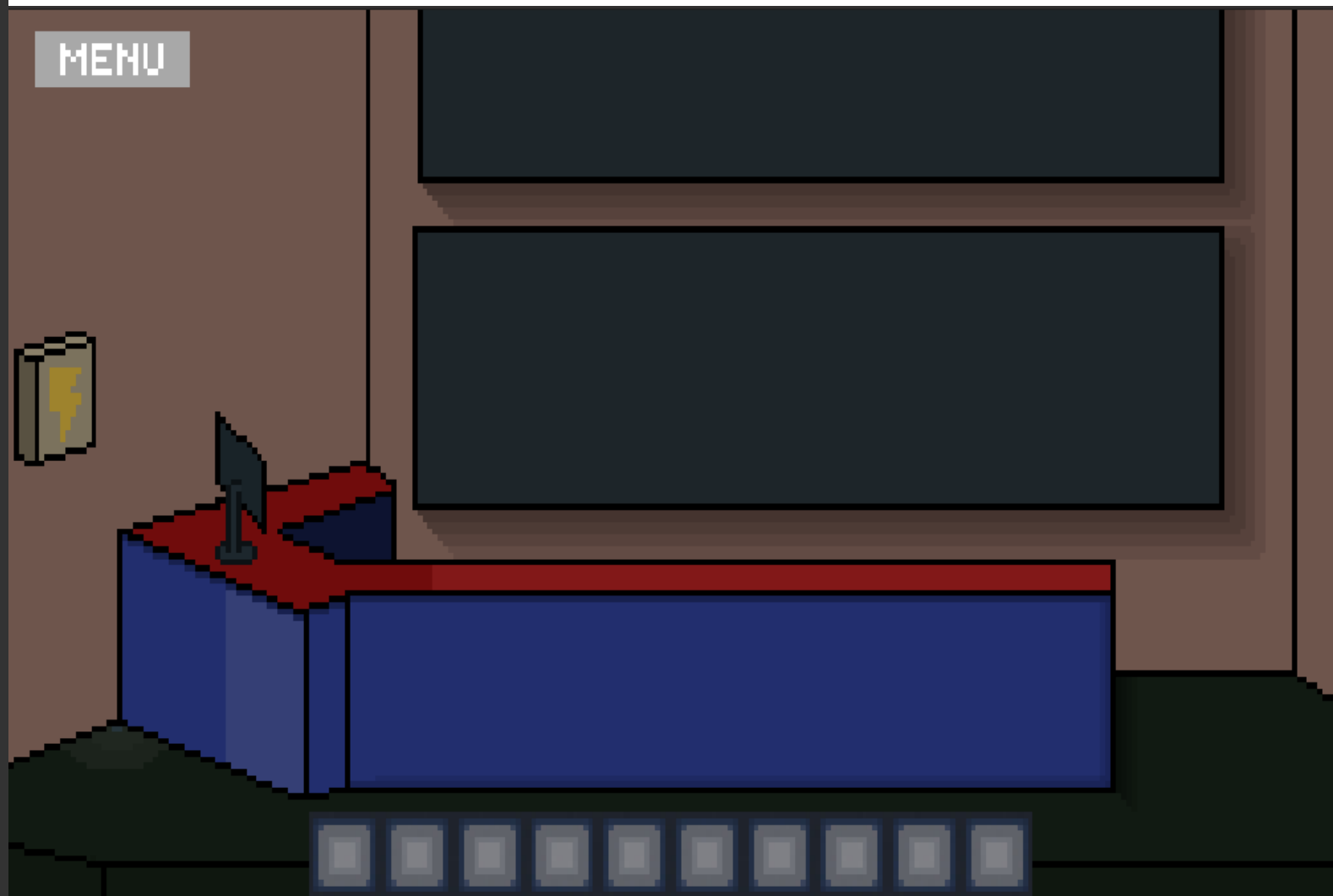
- Site web : Netlify
<https://kind-mclean-21a458.netlify.app/>
- Base de donnée : Fauna
- Gestion depuis l'application Java

Ajout d'un élément dans la base

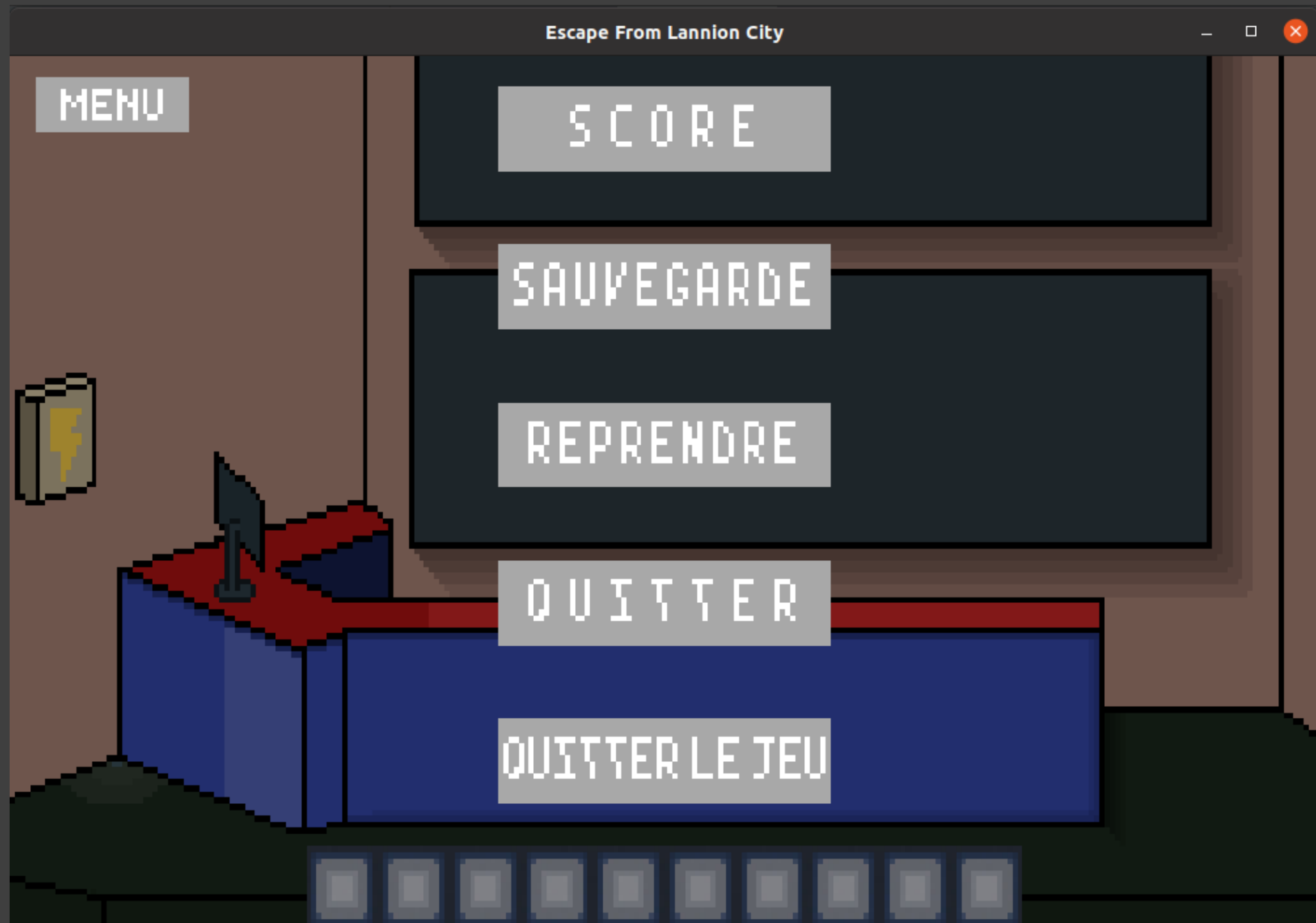
Lecture de la base de donnée



Le bouton Menu



Menu en jeu



Sprint suivant

- Développement du second lieu jouable
- Développement du menu principal
- Suite de l'environnement musical du jeu
- Sauvegarde de score en ligne et identification, affichage des scores
- Quel troisième lieu ?

Merci

de votre collaboration avec



entertainment