

Document Synthèse

Jeu Akari

DEVELOPPE PAR ADRIAN GUERRERO

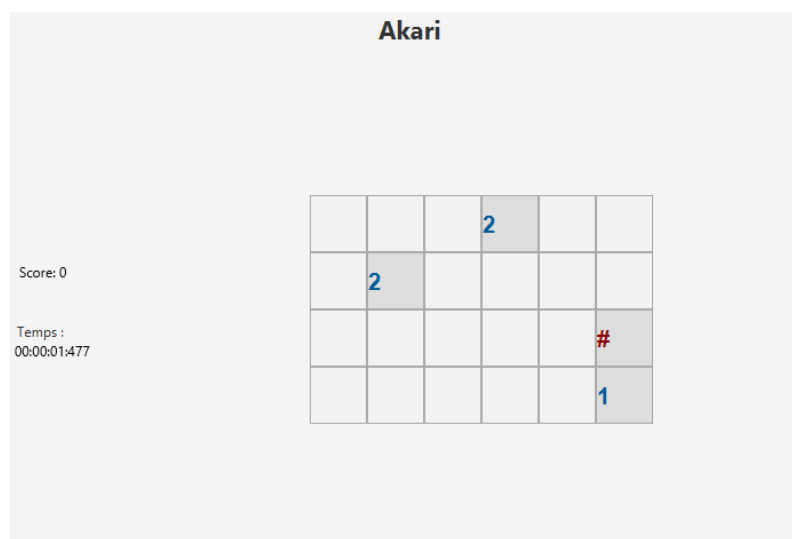
1. Présentation de l'application:

L'application Akari, est 100% fonctionnel développée avec tout le minimum nécessaire et quelques options développées, comme le choix de la grille, un score, un timer, la possibilité de rejouer et pouvoir revenir au menu :

- Il y a un menu qui permet de choisir la taille de la grille de votre choix, grâce aux différentes options, pour pouvoir déclencher le jeu :



- Ensuite, un jeu 100% fonctionnel avec quelques options comme un score et un timer qui se déclenche lors de l'initialisation du jeu, qu'on verra plus en détail par la suite.



2. Les options développées :

2.1 Le score :

Mon application permet aux utilisateurs d'avoir un score qui compte et s'affiche à la fin du jeu, le score fonctionne de la manière suivante :

- +1 pour le placement d'une ampoule
- -1 pour la suppression d'une ampoule

Score: 2	*	-	-	2	
	-	2	*	-	

Score: 1	*	-	-	2		
	-	2				

2.2 Timer :

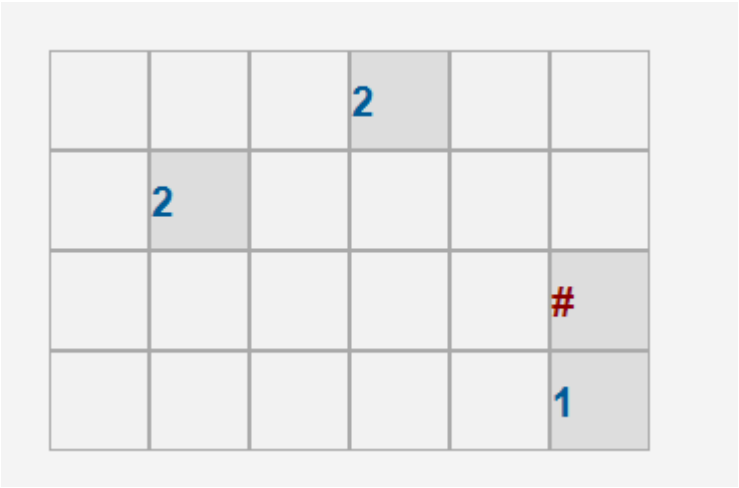
Mon application permet aux utilisateurs d'avoir un timer qui se déclenche quand le bouton « jouer » est cliqué, il permet d'avoir le temps en millisecondes, secondes, minutes et heures.

Score: 0			
		4	
Temps : 00:00:05:019			

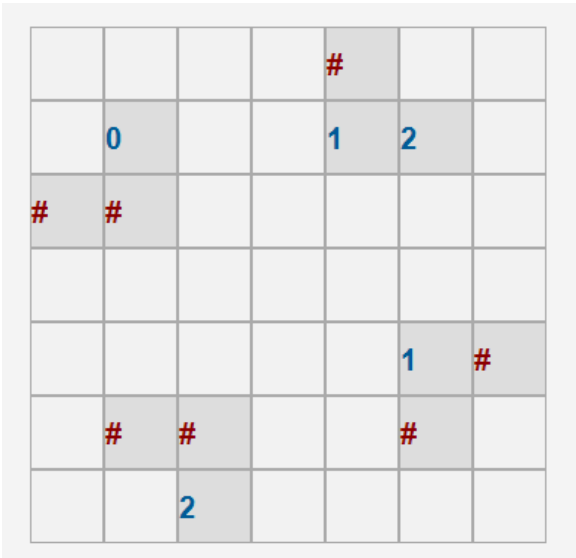
2.3 Différentes grilles :

Mon application permet aux utilisateurs de choisir des différentes grilles en fonction du choix fait dans le menu :

➤ EXEMPLE 1 : 6x4



➤ EXEMPLE 2 : 7x7



2.4 Rejouer et message final :

Mon application permet aux utilisateurs d'avoir la possibilité de rejouer, si souhaité, et affiche un message avec les résultats obtenu quand la partie est finie :

