

Développement d'une application Android

CatchGame

Antoine de ROQUEMAUREL
Annia MELNYCHUK

Université Toulouse III – Paul Sabatier
L3 Informatique – Parcours ISI

29 / 03 / 2014

ROQUEMAUREL
MELNYCHUK

- Cueillette de pommes avec le doigt
- Ramasser le plus de pommes possibles
- Possibilité de régler certains paramètres

Gameplay

- Tombée des fruits
- Accélération progressive des pommes
- Calcul de score
- Disparition des fruits une fois cueillis
- Mémorisation du meilleur score

Gameplay

- Tombée des fruits
- Accélération progressive des pommes
- Calcul de score
- Disparition des fruits une fois cueillis
- Mémorisation du meilleur score

Paramétrage

- Changement de la vitesse initiale
- Changement du nombre de fruits
- Changement du nombre de vies

Problèmes

Solution

Problème de repeinture de l'écran.

Appel de la fonction `invalidate()`

Problème lié à la « cueillette »

Recalcule et changement des bornes de chaque fruit (liste de Rect).

Exception aléatoire lors de la « cueillette »

Débuggage minutieux

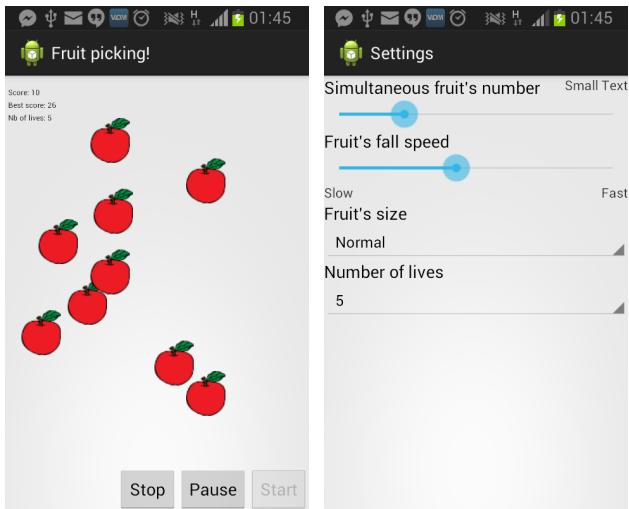


FIGURE: Captures d'écran de l'application

- Projet instructif
 - Sdk android : activity, widgets, ...
 - Événements
 - ...

Remarques générales

Prise en main assez difficile, mais une fois les concepts principaux assimilés, le projet n'était pas très difficile