

QUESTION 2 :

-Sur l'interface est affiché:

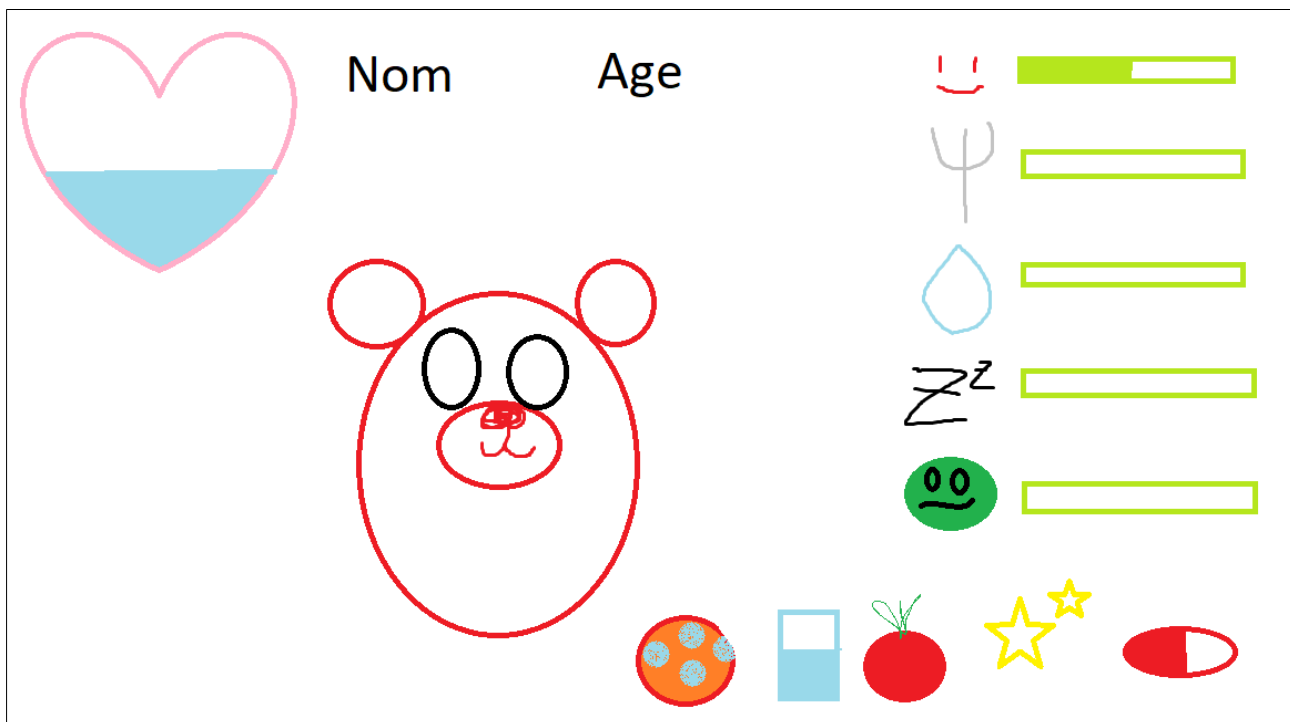
- Son âge et son nom
- 5 barres d'état pour l'humeur, la faim, la soif, le sommeil et la santé. Elles auront la couleur rouge (< 25), orange(entre 25 et 50), jaune (entre 50 et 75) ou verte (> 75).
- Une barre d'état général qui sera la moyenne des 5 barres d'état précédentes.
- Une image du Tamagotchi qui variera selon son état général (triste, neutre ou joyeux)

-Les commandes seront:

- Au lancement, une fenêtre pour saisir le nom de son Tamagotchi qui se transformera en texte fixe après la validation de la saisie.
- Un bouton « frigo » qui ouvrira un menu avec un bouton gâteau et un bouton salade qui lancent l'action manger.
- Un bouton « boisson » qui ouvrira un menu contenant un bouton verre d'eau et un bouton tasse de café qui lancent l'action boire.
- Un bouton « jeux » qui lance l'action jouer.
- Un bouton « lit » qui lance l'action dormir.
- Un bouton « soin » qui lance l'action guérir.

-Toutes ces actions changeront les points des caractéristiques selon le barème de points écrit à la question 1 et donc visuellement les barres d'états.

-Pour chaque action effectué, l'image du Tamagotchi changera pendant 5 secondes avant de revenir « à la normal ». De plus, il sera affiché le nombre de points gagné ou perdu (par exemple +10) pendant un instant à coté de la barre correspondante.



-Schéma de l'interface:

