

DEDET Valentin

Année scolaire : 2020-2021

MERY Éva

Rapport jeu de memory

Rendu le : 04/06/2021

Notre projet :

Fonctionnalités réalisées :

Thème :

Nous avons décidé de suivre un thème pour rendre notre projet plus personnel : le thème Pokémon. Nos images décoratives et de fond sont en effet liées à l'univers de Pokémon, tout comme le fond audio qui n'est autre que le premier générique anglais du dessin animé. Les cartes dans notre jeu suivent également le thème puisque ce sont des cartes Pokémon et non pas des couleurs.

Menu :

La première page sur laquelle on arrive quand l'on exécute notre code est le menu. Dans celui-ci, on retrouve des fonctionnalités classiques, telles que le bouton jouer, le bouton de paramètre, qui permet de changer la difficulté et enfin le bouton quitter. Afin d'y ajouter un peu de vie, nous avons choisi d'insérer un visuel du jeu au-dessus, qui change en fonction de la difficulté. Nous avons également mis des images sur le côté en guise de décoration.

Jeu :

Notre jeu possède trois niveaux de difficulté différents : facile, normal et difficile. En fonction de celui-ci, le nombre de cartes à jouer varie : 6 paires à trouver pour la version facile, 10 en mode normal et enfin 15 en difficile. Nous avons également ajouté un système de points, qui permet de gagner 100 points par paire trouvée mais en fait perdre 20 lorsque les cartes sont différentes. Il y a aussi la possibilité de quitter le jeu si l'on le souhaite. On retrouve un fois de plus des images sur le côté afin d'encadrer le jeu.

Difficultés rencontrées :

Lorsque nous devions retourner la deuxième carte, celle-ci n'apparaissait pas, quand bien même notre jeu fonctionnait correctement. Nous avons résolu cela en ajoutant une timeline à notre code, afin de laisser à la carte le temps de s'afficher.

Maquettes du jeu de memory :



