23/12/2016

Adam LEMIRE, Marco CHOINIÈRE-GUILMETTE, Iannick TREMBLAY-LEVASSEUR

UQTR

Jeu MonsterInc

INF1035

\*\*\* Comme l’interface est séparée du core, il est essentiel de Générer le Core avant de lancer l’application\*\*\*

Le « core » du programme est complet et possède tout le nécessaire pour répondre aux exigences de l’énoncé.

Certains petits bugs persistent avec l’interface WPF (par exemple, à difficulté élevée certains comportement imprévus apparaissent, ou en combat, la liste des items actifs ne se rafraichie pas après l’utilisation d’un item), mais quelques petites mises-à-jours permettraient de faire les corrections nécessaires.

L’interface est simple d’utilisation : un guide n’est pas vraiment nécessaire pour jouer à MonsterInc.

Si, lors de la sélection de la difficulté du combat rien de se produit (exemple après avoir été au item shop), faire un QuickSave, faire Quit, recharger la partie qui était en cours. Le combat devrait maintenant pouvoir s’exécuter.

Lors de la capture d’un monstre, présentement l’interface nous le clone dans notre liste de monstre, mais il faut tout de même le battre pour terminer le combat.

Bref, les améliorations à faire sont illimitées, mais voici ce que le temps nous a permis de créer.