



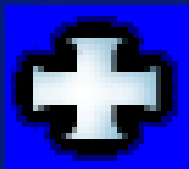
Projet Informatique
et Sciences du numérique

Qu'est ce que Guitar Hero ?



Menus





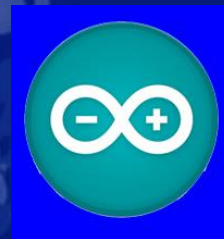
Choix morceau
Comment jouer ?
Crédits



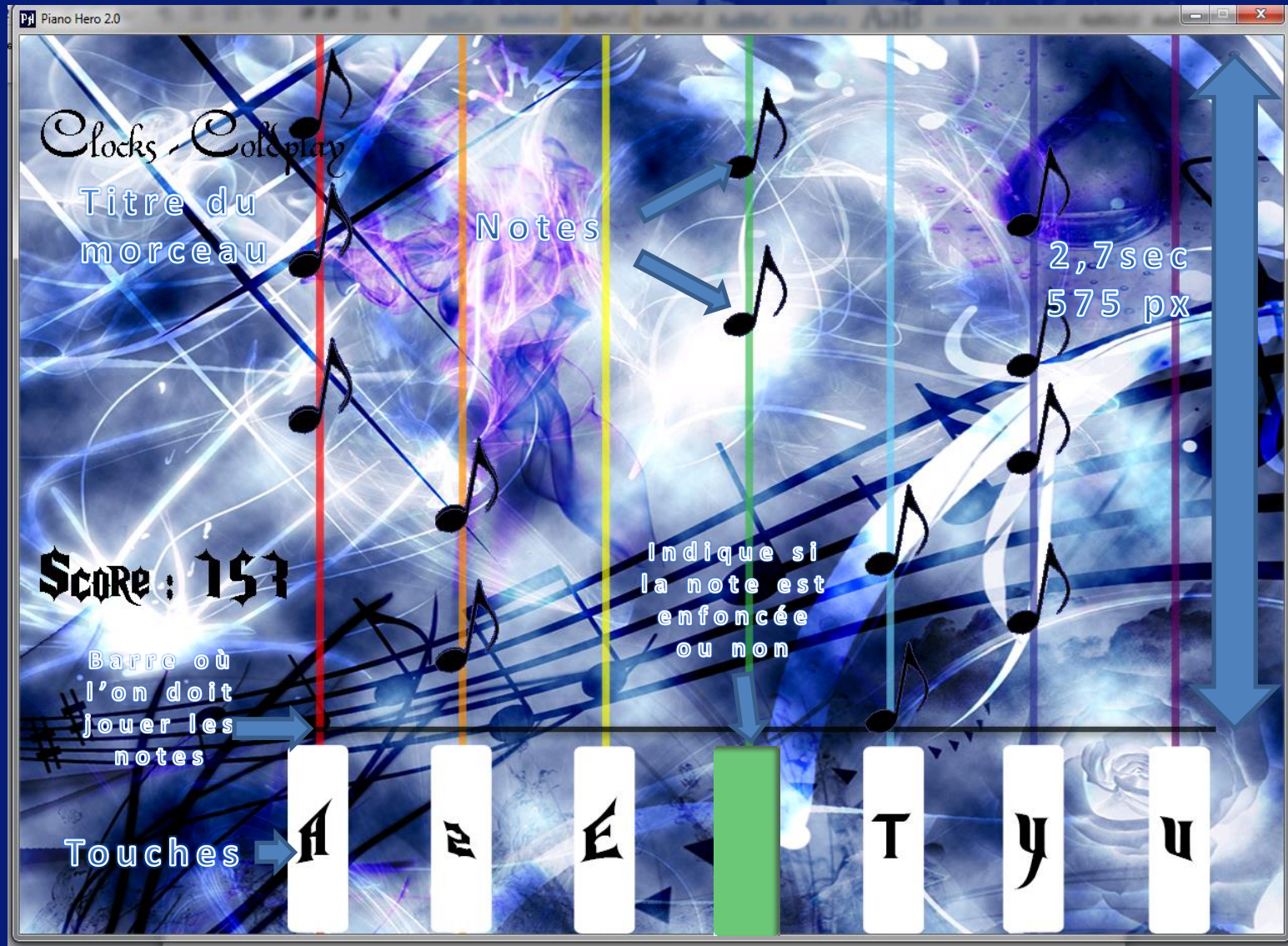
Facile
Normal
Difficile

Clavier Arduino

PIANO
Hero



Jeu



Partitions

Temps
en ms

Note

PIANO
HERO

Exemple - Frère Jacques :

0 - 0 do
500 - 1 ré
1000 - 2 mi
1500 - 0 do
2000 - 0 do
2500 - 1 ré
3000 - 2 mi
3500 - 0 do
4000 - 2 mi
4500 - 3 fa
5000 - 4 sol
6000 - 2 mi
6500 - 3 fa
7000 - 4 sol
8000 - 4 sol
8250 - 5 la
8500 - 4 sol
8750 - 3 fa
9000 - 2 mi
9500 - 0 do
10000 - 4 sol
10250 - 5 la
10500 - 4 sol
10750 - 3 fa
11000 - 2 mi
11500 - 0 do
12000 - 0 do
12500 - 4 sol
13000 - 0 do
14000 - 0 do
14500 - 4 sol
15000 - 0 do
19000 - 8 fin
19000 - 8 fin
19000 - 8 fin
19000 - 8 fin

Initialisations avant La boucle du jeu

Lecture
partition

- Coordonées abscisse (do, ré, mi...)
- Coordonées temps (+ temps fin)

Musique

- Choix musique en fonction de la valeur renvoyée par le menu -Choix morceau-

Difficulté

- Choix de la difficulté en fonction de la valeur renvoyée par le menu –Difficulté–

Boucle du jeu

Temps

- SDL_GetTicks

Afficher les notes

- On donne à une variable (k) le numéro de la note en cours en fonction du temps, si le temps de la note suivante est atteint on ajoute 1 à la variable
- On affiche les notes qui doivent être jouées et celles qui ont dépassé la barre en bas de l'image ont une coordonnée qui fait sortir les notes de l'écran et ne les affichent plus

Musique

- Choix musique en fonction de la valeur renvoyée par le menu -Choix morceau- On la lancera après 2,7sec dans la boucle jeu

Touches

- Arduino
- Clavier + gestion de plusieurs événements en laissant l'événement durer plus longtemps

Réussite et score

- Si les coordonnées des notes sont dans l'intervalle on ajoute des valeurs au score et donne la valeur 1 à la note qui a été réussie

Textes

- Score
- Nom du morceau (toujours en fonction de la valeur renvoyée par le menu -choix morceau-)