

Présentation projet équipe 15

Nom du projet : HOULA !

Membres du projet :

- Lucas Clementeï
- Jérémy Telliez
- Grégoire Thibaud
- Stéphanie Toitot

Description du projet :

Notre projet s'appuie sur le concept des Warioware Game. Le joueur partage les galères du quotidien d'un étudiant en jouant à des mini-jeux très rapides. L'application comporte une dizaine de mini-jeux dont l'objectif est d'interagir avec le téléphone dans un laps de temps court, faisant appel à des compétences d'agilité et de réflexe. Le temps de chaque jeu baisse au fur et à mesure de l'avancée dans le jeu (10 secondes au départ). L'objectif est d'arriver à la fin du jeu en réussissant le maximum de mini-jeux.

Les mini-jeux (liste non définitive) :

- Éteins ton réveil : appuie sur ton réveil pour qu'il arrête de sonner (le réveil change de position plusieurs fois à chaque fois que l'utilisateur appuie dessus)
- Remonte ta couette : tire sur ta couette pour l'enlever et sortir de ton lit... Attention, une force maléfique la retient !
- Réveille ton pote : Secoue ton téléphone le plus fort possible pour réveiller ton pote qui n'arrive pas à se réveiller après la cuite d'hier soir...
- Arrive à l'heure : évite les obstacles pour arriver en cours à l'heure !
- Me vs Sleep : La soirée d'hier ne passe pas, tu es en cours et tu dois lutter pour ne pas t'endormir : attention à ce que ta tête ne touche pas la table !
- Rédige ta rédac' : Mince, tu viens de te réveiller et tu vois un sujet de rédaction posé sur ton bureau. Il ne te reste plus beaucoup de temps pour écrire ta rédaction en cliquant sur les touches du clavier !
- Attrape ta motivation : C'est lundi, il faut se motiver et aller à la muscu. Attrape ta motivation pour façonner ton corps de rêve. Attention, celle-ci n'est pas facile à attraper...
- Il faut que ça brille ! : Tu viens de finir de manger, ton meilleur pote passe te chercher pour partir en soirée d'un moment à l'autre. Pas de temps à perdre : nettoie la vaisselle le plus rapidement possible !
- Balance du cash : Tu viens d'arriver en soirée, balance le maximum de billets verts en 10 secondes pour impressionner tes potes.
- Le meilleur jeu du monde : Lance la balle de ping-pong dans le gobelet !
- Bourré or not bourré ? : Il est temps de rentrer, souffle dans le micro de ton téléphone comme si il s'agissait d'un éthylotest pour déterminer si tu es apte à prendre la route.
- Ça tourne mal : Au détour d'une ruelle sombre, un mec bourré vient t'accoster. Tu te remémores tes années de Krav Maga et décide de lui donner une bonne leçon. Courage, c'est le boss final.

Nos 10 étapes de réalisation du projet :

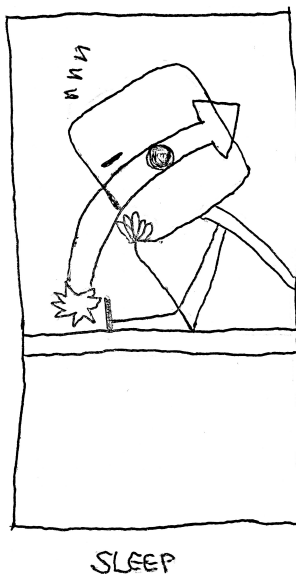
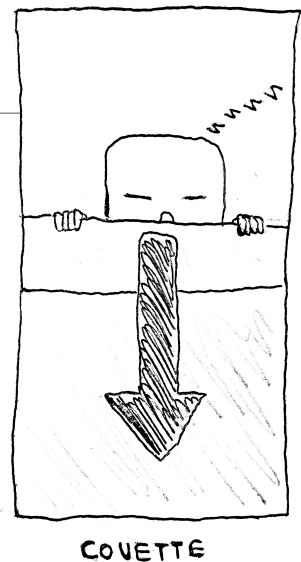
- Imagination des mini-jeux
- Mise en place d'une charte graphique et musicale, création des éléments graphiques à intégrer ensuite dans les activités
- Création de maquette pour chaque activité
- Création de l'UML
- Création de l'arborescence (classes / packages)
- Répartition des tâches en fonction de l'UML
- Codage des classes
- Tests unitaires
- Tests de système (test de l'ensemble de l'application sur différents devices)
- Création d'un exécutable

Quelques exemples d'activités :



Vue d'accueil de l'application

Jeu « Remonte ta couette »



Jeu « me vs. sleep »

Jeu « Il faut que ça brille ! »

