

- Gestion event
  - Option
- Gestion interface
- Gestion des connexions
- Creation classe diiferent objet
  - Monstre
  - Attaque
  - Defense
  - Combat
  - Classes de config

# Projet tut

## I/Introduction

- Jeu de combat multi-joueurs au tour par tour (2 joueurs)
- Sur téléphone (Android)
- 2 monstres se combattent en duel
- 1 monstre personnalisé par téléphone
- Pokémon like avec fonction tamagotchi like
- Gagné des combats

## II/Fonctionnalité

### 1/Le menu

- 1.1/création d'un jeu
- 1.2/recherche d'un jeu
- 1.3/gérer l'inventaire
- 1.4/option
- 1.5/"aventure"
- 1.6/"mode tamagotchi"

### 2/combat a 2 joueurs

- 2.1/combat tout à tour
- 2.2/les joueurs ont le choix entre 5 attaques (dont 1 spécial)
- 2.3/possibilité d'usage d'objet (à la place d'attaque)
- 2.4/Se rendre (met fin au combat)
- 2.5/à la fin du combat affiche un récapitulatif

### 3/Inventaire

- 3.1/utiliser objet
- 3.2/jeter objet
- 3.3/donner
- 3.4/changer place/trier alpha numérique

### 4 /Option

- 4.1/son
- 4.2/effet sonné
- 4.3/pseudo joueur
- 4.4/ "luminosité"

### 5 /"aventure"

- 5.1/mob non dispos pendant un laps de temps défini dans une liste
- 5.2/possible gain d'XP et d'objet selon le temps choisi

### 6/ "tamagotchi sous forme de mini jeu"

## III/Techniquement

- java
- éclipse juno
- Android 2.3.3 minimum
- Bluetooth (version gère automatiquement)
- optimisation



3 types terre eau feu

Statistiques :

- PV
- Attaque
- Attaque spé
- Défense spé
- Défense
- initiative

Attaques : Formule des Pokémons

5 attaques

1 seul objet porté

Chasse – aventure tout dépend le temps

Compte rendu seance 3

- Installer IDE
- Comprendre code transfert
  - Client serveur traitement par 1 seul appareil
  - 2 sens serveur par alternance
- Définir règles fonctionnement jeu
- Définir protocole d'échange
- Gestion graphique faire hello world avec bouton pour comprendre interface graphique
- Interfaces graphique avec forme geometrique

Taches

- Définir regles
- Application bluetooth detection
- Faire hello world

Détail combat :

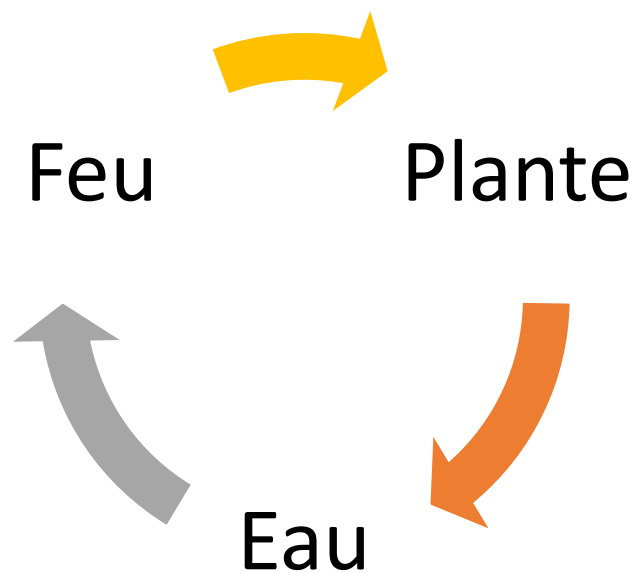
- Tour a tour
- Définition du premier joueur avec vitesse et random
- Choix à faire (att, obj)
- Un choix → fin du tour
- Le tel défenseur attend les choses : joueur bloquer
- Le tel de l'attaquant envoie juste les caractéristique du Pokémon, le tel de celui qui se fait tataner calcule et retourne le nb de PDV.
- Echange des rôles
- Retour à : choix à faire
- Jusqu'à ce qu'un Pokémon meurt
- Calcul et distribution de l'XP

	Feu	eau	plante
Feu	1	0.7	1.3
Eau	1.3	1	0.7
Plante	0.7	1.3	1

Différente attaque

Attaque	Feu	Eau	plante
	Normal	Normal	Normal
	Spécial	Spécial	Spécial
	Bonus	Bonus	Bonus
	Malus	Malus	Malus

Bonus attaque



$$PV_{perdus} = \left( \frac{(Niv \times 0.4 + 2) \times Att \times Pui}{Def \times 50} + 2 \right) \times CE$$

Niv est le niveau du Pokémon attaquant. Le résultat impliquant le x 0,4 +2 vaut 2,4 pour le niveau 1, et 42 pour le niveau 100.

Att représente la statistique d'Attaque ou d'Attaque Spéciale, en fonction de l'attaque utilisée, du Pokémon attaquant.

Pui est la puissance finale de l'attaque utilisée, c'est-à-dire avec prise en compte du STAB et d'autres effets dus notamment aux objets de boost, comme les Plaques, ou aux capacités spéciales telles que Torrent ou Engrais, voire le climat. Il est possible d'ajouter ces boosteurs "à part", mais ceci rendra le calcul bien plus compliqué.

Def représente la statistique de Défense ou de Défense spéciale, en fonction de l'attaque utilisée, du Pokémon recevant l'attaque.

CE est le coefficient dû au type de l'attaque et du Pokémon touché (par exemple : une attaque Électrique contre un Pokémon Eau, CE = 2).

