Le projet original était donc le suivant puisque je l’ai écrit dans le mail :

Bonjour,

mon projet "the flying sugar" est en cours de développement. Il consiste en un lancé de sucre (dans un imageView) qui va suivre une trajectoire parabolique dont les paramètres seront entrés par l'utilisateur.

Cette trajectoire sera un "Path" que suivra l'ImageView dans un ObjectAnimator...

La cible sera une tasse

il y aura peut-être un enchaînement avec une cuillère...

Et peut-être un chrono...

A voir.

Force est de reconnaitre que jamais mon sucre n’a suivi une courbe parabolique :

En utilisant différentes méthodes de calcul des positions à différentes étapes, l’appli a calculé la position finale instantantanément puis afficher le sugar dans sa position finale.

J’ai essayé de lui faire calculer les positions dans une Asinctask, puis de renvoyer le résultat à la main activity avec malheureusement le même résultat : affichage de la position finale.

En utilisant un ObjectAnimator, j’aurai pu définir un « path » parabolique puis faire suivre mon imaveview sur cette trajectoire. Cette solution ne peut être mis en oeuvre que pour des API supérieures ou égales à 21. Mon RISE30 est en KitKat....

Donc, je m’entête à faire voler mon sucre et il ne vole pas, aussi je décide de le laisser tomber (le sucre pas le projet). Il suivra donc une trajectoire rectiligne grace à la méthode translate à laquelle je passerai les valeurs définis par l’utilisateur avec des touchs speed.

La cible (la tasse) se situe donc en bas de l’écran.

Le joueur doit choisir les paramètres pour la chute du non-flying sugar afin qu’il tombe dans la tasse.