

Application Lapin VS Licorne

CARPIER Maxime - SCHMIDT Alexandre

Présentation du projet

OBJECTIFS

- 2 jeux de chaque type :
 - ◆ Défi de geste
 - ◆ Défi de mouvement sur l'écran
 - ◆ Défi de réponse à une question
- Intégrer musique de fin
- Mode de jeu solo
- Découverte / Jeu multijoueur

Objectifs réalisés

ATTEINT

- 2 jeux de chaque type :
 - ◆ Défi de geste
 - ◆ Défi de mouvement sur l'écran
 - ◆ Défi de réponse à une question
- Intégrer musique de fin
- Mode solo
- Découverte des joueurs à proximités

NON ATTEINT

- Mode multijoueur

Notre approche

Création
d'activités

Jeux basiques

Améliorations
des jeux +
tentative de
multi



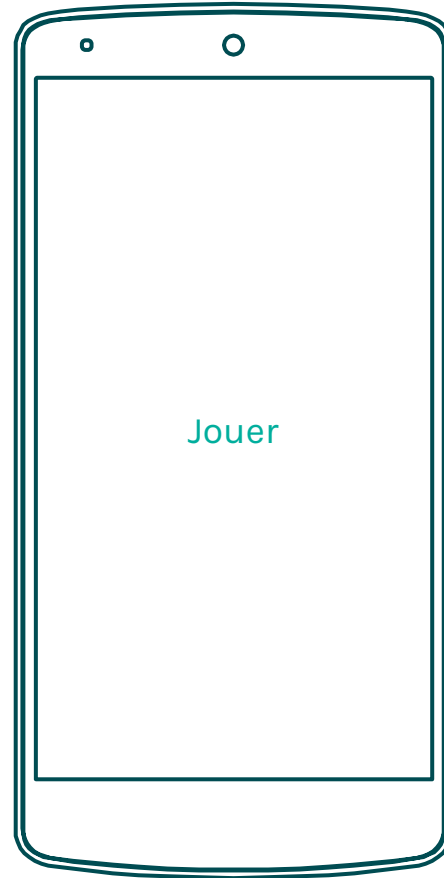
Présentation de l'application

ACCUEIL

Menu principal

ACCUEIL

- Chargement de l'application
(Welcome screen)
- Écran d'accueil

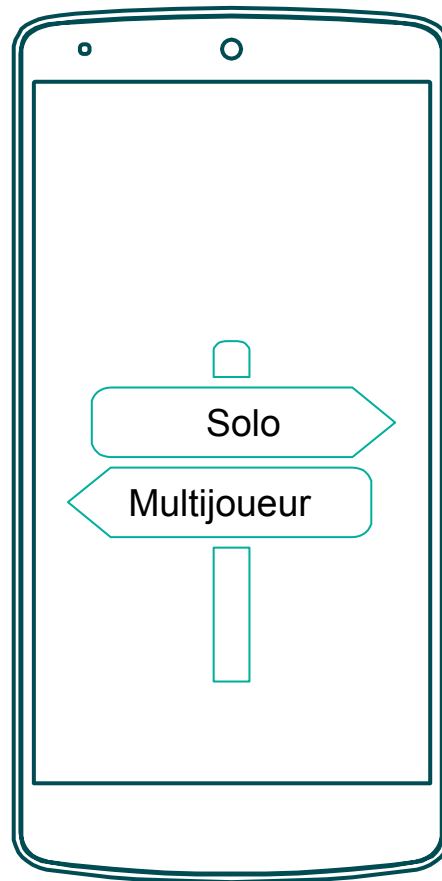


CHOIX DU MODE

Solo / Multijoueur

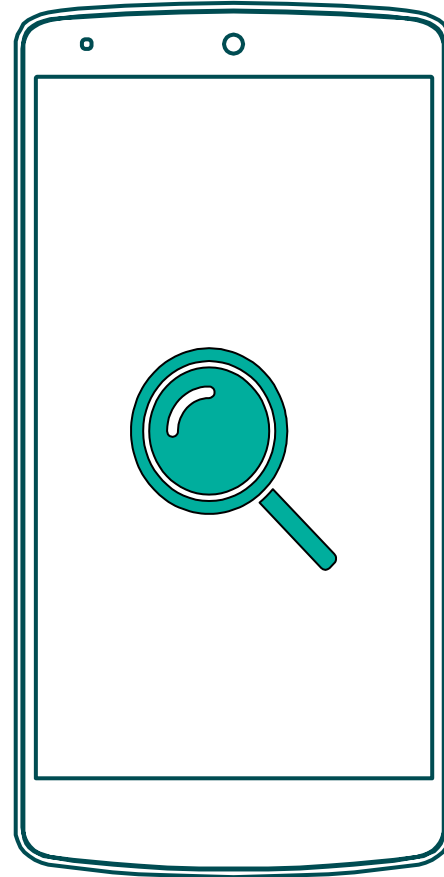
MODE DU JEU

- Solo
- Multijoueur



Mode multijoueur

Recherche de joueurs à proximité



CHOIX DU JEU

Tous les jeux / Quick game

CHOIX DU TYPE DE JEU

- PLAY : Succession de jeux
- QUICK GAME : choix d'un jeu





JEUX

Nos 6 jeux

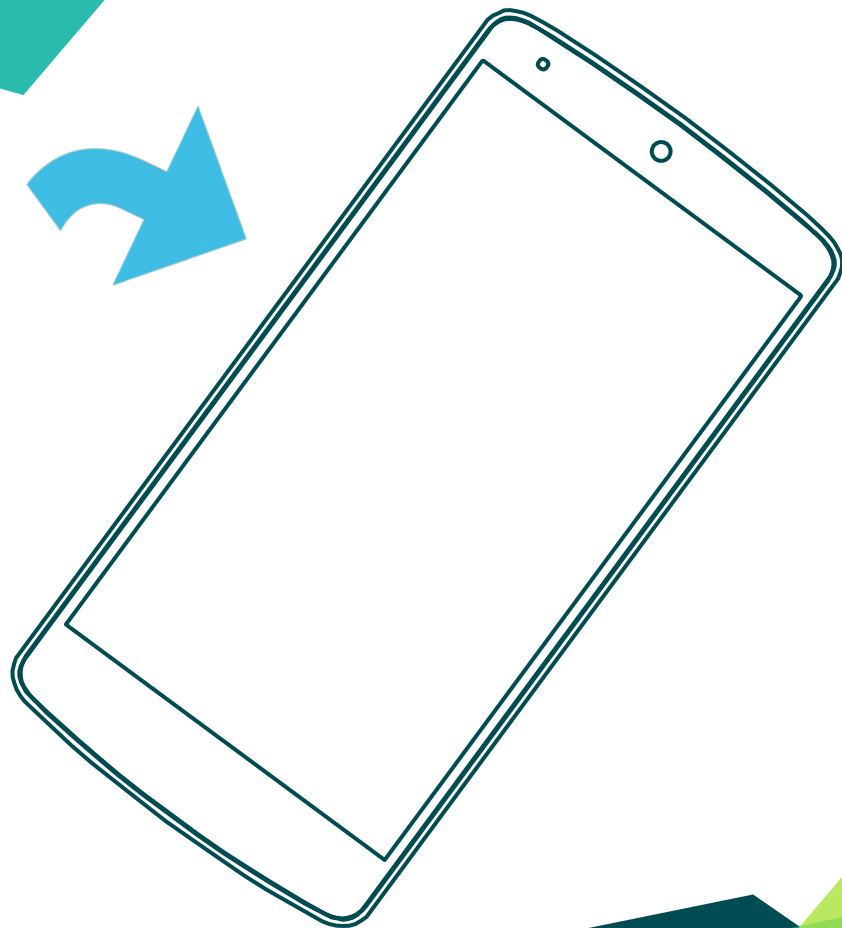
JEUX DE RÉPONSE À UNE QUESTION

- Tu es bon en calcul mental ?
c'est ton moment !!!
- Question pour un champion,
tu as une chance sur 4
parmis des questions de
grandes difficultés



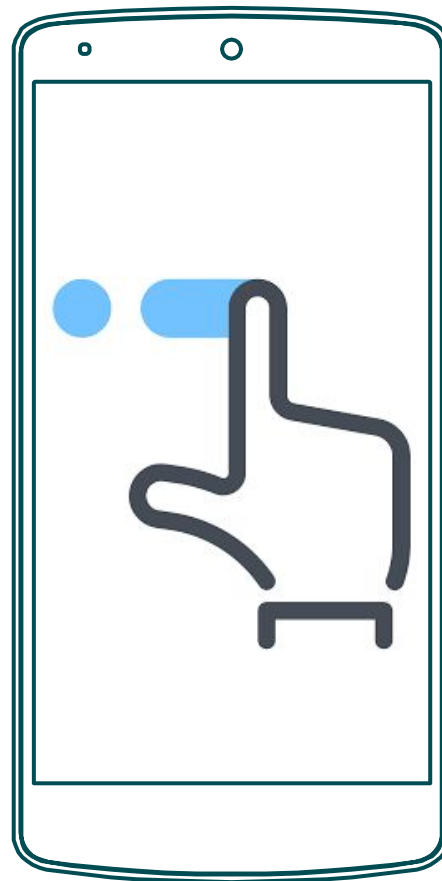
JEUX DE GESTE

- Lapin (alias le parrain) qui se retrouve en prison, il faut le libérer
- La Taupe a volé toutes les carottes du lapin, il faut l'aider à reprendre ces carottes



JEUX DE MOUVEMENT SUR L'ÉCRAN

- La licorne se retrouve morte de faim, aides la à manger tout les cupcakes
- La licorne se retrouve bloquée sous des pierres, aides la licorne à se sortir de ce pétrin



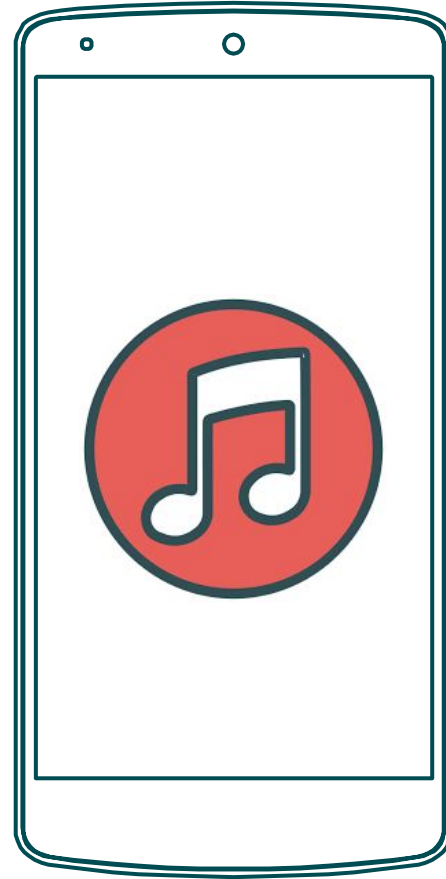
MUSIQUE

De Winner

MUSIQUE DE FIN

QUEEN

We are the champions



NOTIONS ABORDÉES



Notions abordées

Ecran accueil

Transitions entre activités
Modifications activité principal et de démarrage (splash screen)
Délais

Jeux de questions

Récupération valeur TextEdit
Opérations basiques
Aléatoire
Intent (putExtra, getExtra)

Jeux de mouvements

Gestion capteurs
Utilisations des différentes valeurs d'accéléromètre
Vibreur
Musique (via mediaplayer)

Jeux de gestes

Utilisations onTouchEvent
Différentiation entre les directions
Utilisation drag and drop

Recherche de joueur(s)

Ajout permissions
Activation de la wifi
Initialisation du récepteur

BDD

Création d'une base de données SQLite.