

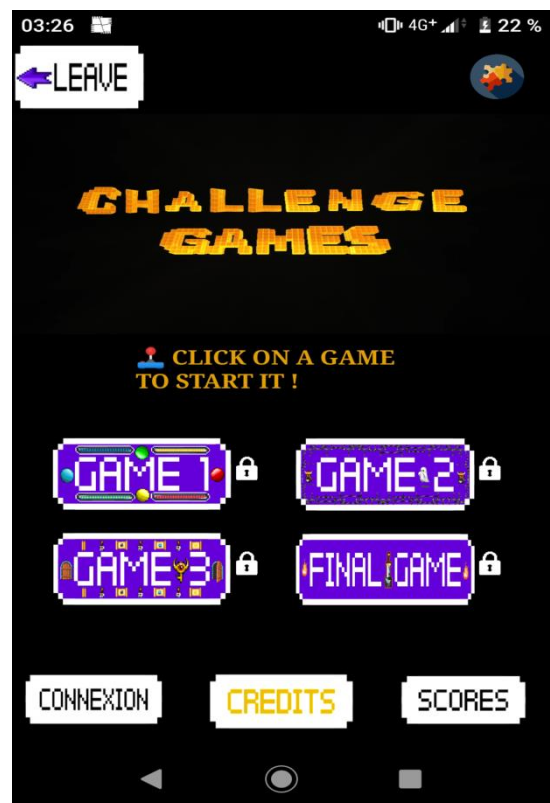
Application Mobile : Challenge Game

PESCAY Maxime & MICHELIX Quentin

Introduction : L'application que nous avons développée consiste à réussir les challenges lancés dans 4 jeux différents. Cependant nous avons, durant la conception, rencontré un problème de taille mémoire car APP Inventor ne permettant pas de réaliser des applications d'un poids supérieur à ~ 11.25MB et donc de concrétiser notre idée initiale. Or, avec notre premier jeu et tous les différents composants qui l'accompagne cette taille maximale est atteinte. C'est pourquoi vous serez amené à rencontrer des messages vous signalant l'arrivée d'une future mise à jour (même si ce n'est pas vrai). Vous pouvez regarder les images réalisées par nos soins (qui ont pris du temps !) dans l'APP Inventor, dans le fichier .aia en faisant un clic droit sur un des médias téléchargé (images ou vidéos (il y a aussi les musiques/sons)) et en cliquant sur "Preview" (ne surtout pas cliquer sur "Delete" sinon il faudra re-télécharger le fichier.). Si l'application est fermée, les données ne sont pas enregistrées pour la prochaine ouverture du jeu !

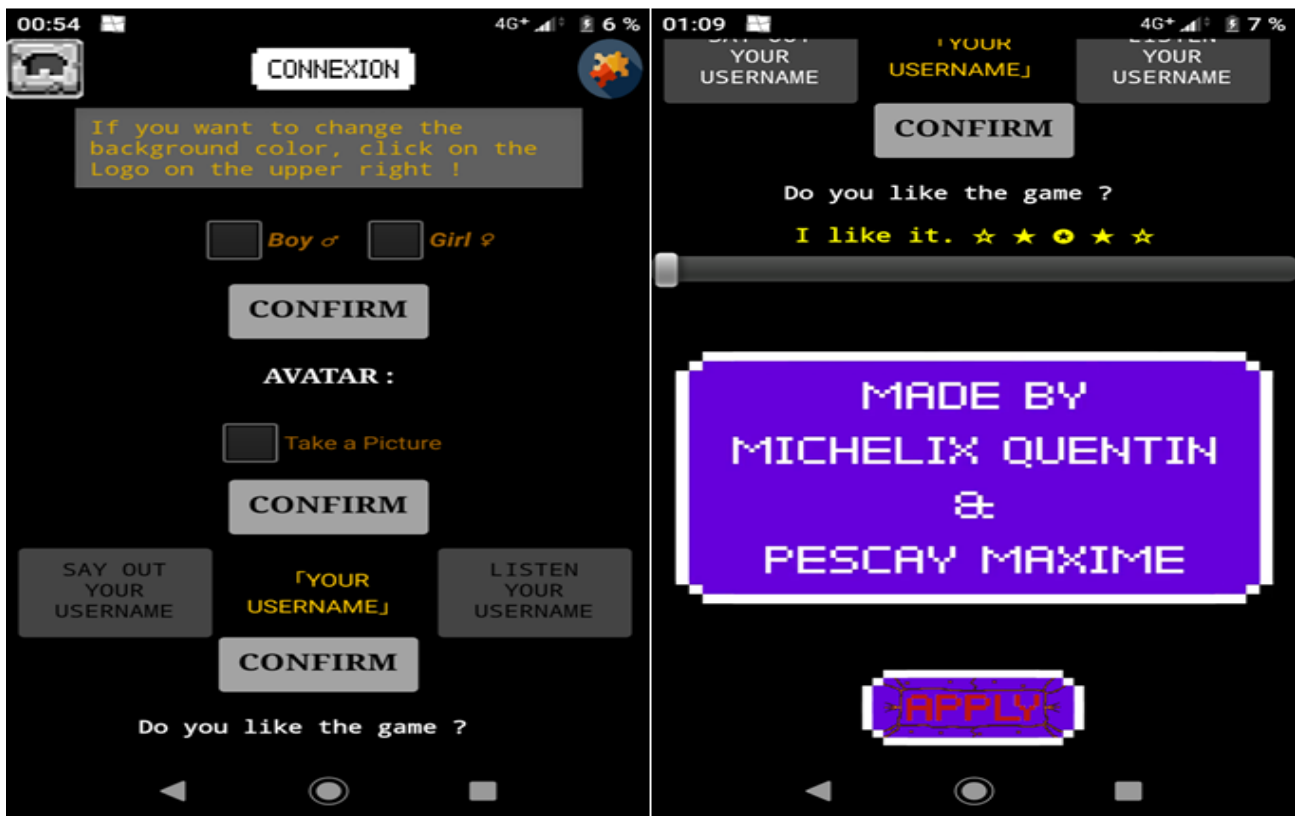
1) L'écran d'accueil :

Lors de l'ouverture de l'application, une musique de fond se déclenche et ne se coupera qu'en quittant l'application (si l'application s'exécute en arrière-plan, la musique sera toujours active. Fermez donc l'application afin de l'arrêter.). De la page d'accueil il est possible de se rendre sur le premier Jeu « Game 1 », il est également possible de se rendre dans l'onglet Connexion qu'il faut obligatoirement remplir pour accéder aux jeux (dont le jeu 1 !). Enfin, Le bouton « Leave » permet de quitter l'application, un notifieur s'affichera afin de confirmer votre souhait de quitter l'application. Après avoir effectué la connexion, vous pourrez voir votre "Avatar" en haut au milieu de l'écran.



2) L'onglet Connexion :

Remplir tous les items de cette page vous permettra de débloquent les jeux. Vous avez peut-être remarqué à côté du bouton « GAME 1 » un cadenas fermé signifiant que le jeu n'a pas été débloquent.



Vous allez premièrement devoir indiquer votre sexe en cliquant sur « Boy » ou « Girl », appuyer sur le bouton confirmer pour enregistrer votre choix. Par la suite, vous allez devoir utiliser l'appareil photo pour remplir votre avatar (ne vous inquiétez pas, pour un souci de confidentialité et de respect du droit à l'image, la photo ne sera ni enregistrée, ni partagée). Vous devez donc sélectionner l'onglet « Take a Picture » puis confirmer votre choix. Une fois la photo prise, votre avatar sera créé et vous pourrez valider ou annuler pour recommencer. En cliquant sur « Valider » un notifieur vous demandera de confirmer votre choix. La photo est bien enregistrée pour cette session. Afin de remplir l'onglet « username » il y a deux manières possibles de le faire. Premièrement, vous pouvez en cliquant sur « Say out your username » prononcer à voix haute votre pseudo. Deuxièmement, vous pouvez l'écrire en cliquant sur le texte. Le dernier bouton de cette ligne permet à l'application de lire à voix haute votre username. Vous pouvez ensuite si vous le souhaitez donner une note à notre application en utilisant le curseur en dessous de la phrase : « Do you like the game ? ». Afin de valider et de déverrouiller le premier jeu, vous devrez valider en appuyant sur le bouton « APPLY » ou en quittant en appuyant sur la maison en haut à gauche, vous pouvez donc maintenant voir le cadenas ouvert et accéder au jeu 1. Les données enregistrées seront utiles pour la suite du jeu et l'onglet « SCORES ».

Petit plus, si le thème de la page de connexion ne vous convient pas vous pouvez en sélectionner un autre en cliquant sur le logo de notre application en haut à droite de la page de connexion. Ce dernier vous dirigera vers une liste vous permettant de sélectionner une couleur.

3) GAME 1 : PONG :

(Cette capture montre donc la page du jeu pong avec un score supérieur à 10.)

Le premier jeu que nous avons conçu est un remake du célèbre jeu de PONG. Le principe de ce jeu est très simple, deux joueurs s'affrontent en se renvoyant une balle, le but du jeu étant d'envoyer la balle dans le camp adverse. Notre version de ce jeu est-elle plus solitaire, le joueur renvoie la balle contre un mur afin qu'elle n'atteigne pas le sol. Si la balle le dépasse le jeu est perdu. A

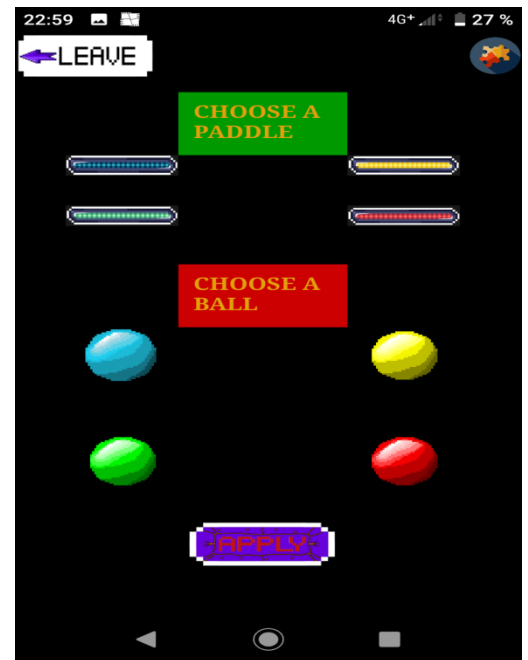


l'ouverture du jeu, la balle est fixe en haut de l'écran et le paddle lui est déplaçable. En cliquant sur le bouton « START » le jeu se lance et via le tactile du smartphone tentez de renvoyer la balle plus de 10 fois. Il est possible de recommencer tant que vous le souhaitez en appuyant sur le bouton « RESET » puis « START ».

Vous remarquerez que votre meilleur score reste affiché et que votre score actuel se réinitialise à chaque début de partie. Lorsque vous atteignez le Score de 10, le rectangle se situant en haut de la page s'éclaire en jaune, ce qui signifie que le jeu numéro 2 vient de se débloquent.

Cette page est scrollable, en descendant vous trouverez 2 boutons dont un vous permettant en le cochant de supprimer ou d'activer les bruits de rebonds de la balle et les vibrations. Le bouton « PERSONALISATION » permet de configurer la couleur de la balle et du Paddle si elles ne vous conviennent pas. Afin de quitter cette page de personnalisation, il est obligatoire de sélectionner une balle et un Paddle. Validez en appuyant sur les boutons « APPLY » ou « LEAVE ».

Vous pourrez si vous le souhaitez quitter le jeu en appuyant sur le bouton image « HOME » situé en haut à droite. Cf photo de l'écran de jeu normal.



4) Les composants non disponibles :

Les onglets que nous n'avons pas pu confectionner dans cette application sont le Jeu 2, le Jeu 3, et le Jeu 4 (Boss Final), et également l'onglet Crédits et Scores (ayant les succès).

Jeu 2 : Ce jeu devait être un « Maze Game » où le joueur serait représenté par un personnage considéré un héros (pixélisé) devant retrouver la sortie du labyrinthe à travers des pièges. La fin du jeu 2 débloquent le Jeu 3.

Jeu 3 : Ce jeu devait être un « Escape Game » où le joueur serait représenté par ce même héros (pixélisé) devant retrouver la sortie à travers des énigmes, puzzles, des monstres, et chercher une clé pour déverrouiller la sortie. Le jeu 3 débloquent le Jeu FINAL.

Jeu 4 : Ce jeu devait être un « Boss Game » où la musique changerait et le joueur serait représenté par ce même héros (pixélisé) qui à l'aide de sorts (spells) doit réduire la vie du Boss jusqu'à 0. Il y aurait également un écran d'annonce avec le Boss Final VS Le Héros. Une fois le Boss achevé, l'utilisateur est renvoyé vers l'écran des Crédits.

Crédits : Cette page se débloquent à condition d'avoir réussi les 4 Jeux, la musique changerait également. Le "Username" de l'utilisateur et le Héros seraient représentés de manière triomphante avec une coupe en dessous d'un texte "WINNER". S'en suivent en-dessous les noms des créateurs du jeu (MICHELIX Quentin & PESDAY Maxime).

Scores : L'écran de scores serait représenté comme ceci :

[Game X]	High scores : 1 - ??? : 999 Points	[Avatar (picture)] [Gender]
	2 - Player X : ??? Points	[Avatar (picture)] [Gender]
	3 - Player Y : ??? Points	[Avatar (picture)] [Gender]

Après ceci se trouverait des succès débloquent par l'utilisateur (ex PONG GAME : "Make a Score of 30 with a Red Ball and a Blue Paddle")

Attention toute progression sera perdue à la fermeture de l'application.

Easter Egg : Le 1er dans les scores est un mystérieux inconnu.