

6 Bonus

Section facultative, pour les gens qui veulent s'amuser

Puisque certaines personnes semblent avancer plus rapidement, cette section contient une liste de choses que vous pourriez faire si jamais vous terminez plus tôt et que vous avez envie d'améliorer votre jeu.

Les idées proposées ici sont des problèmes sans solution unique, ni barème d'évaluation et prennent significativement plus de temps à implémenter que tout le reste de l'exercice. Assumant que vous avez les notions des cours de Programmation 1 et de Programmation 2 jusqu'à ce stade-ci de la session, les idées sont à votre portée – moyennant de la recherche sur internet et du temps à mettre sur le problème.

Le maximum atteignable dans cette section est de 4%, vous pouvez choisir de faire le ou les points qui vous semblent les plus intéressants.

Le pourcentage indiqué est un bonus sur la session au complet. Autrement dit, si vous obtenez 4% de points bonus, c'est 4% qui s'ajoutent directement à votre note finale.

La démarche sera évaluée autant que le résultat : si vous décidez de faire un ou plusieurs bonus, remettez également un fichier nommé **BONUS** à votre remise dans lequel vous devrez expliquer ce que vous avez fait et comment vous vous y êtes pris.

Le simple fait d'avoir implémenté ce que les objectifs décrivent ne vous garantit pas d'avoir tous vos points. La qualité, la créativité et la difficulté d'implantation de la solution que vous apportez au problème seront grandement considérées.

Vous pouvez utiliser des bibliothèques externes au besoin (si vous savez comment inclure ça dans votre projet correctement, fouillez sur internet au besoin), mais plus le code résultant que vous aurez eu à écrire est simple, moins vous aurez de points.

Notez que vous devrez vous débrouiller. Vous n'obtiendrez pas d'aide des démonstrateurs ou du professeurs par rapport à ces points, ni en personne, ni sur le forum.

6.1 1% - Musique et effets sonores

Il manque quelque chose... Du son !

Ajoutez une trame sonore au jeu : de la musique choisie au hasard à chaque nouvelle partie en background et des effets sonores pour les événements dans le jeu (lorsqu'on trouve une clé, pendant la téléportation, ouverture d'une porte, ...). **Soyez créatifs.**

6.2 2% Android

Le système d'exploitation pour téléphones mobiles *Android* utilise Java... Pourquoi ne pas profiter de ça pour réutiliser votre code et créer le prochain *FlappyBird* ?

Réalisez une app mobile qui utilise **exactement** les mêmes *modèles* que la version JavaFX demandée.

6.3 3% - NonKittenItem Skins en DLC

Les images fournies pour le TP sont basées de quelques icônes du site <http://game-icons.net/>

Le site met régulièrement à jour les images disponibles... Ça serait intéressant de toujours avoir accès aux icônes les plus récentes !

Attention : il ne suffit pas de re-télécharger toute la banque de données à chaque partie... pensez un peu à faire de quoi d'efficace au niveau de la connexion internet demandée. Essayez également de garder le motif de background...

6.4 4% - RobotFindsKitten : VR

Trouvez une façon d'adapter votre code pour le faire fonctionner sur une plateforme de réalité virtuelle ou de réalité augmentée.



Figure 4: Interprétation artistique – le résultat final pourrait différer