

PROPOSITION DE SUJET
PROJET TECHNIQUE DE FIN DE E3
2^{ème} SEMESTRE 2014/2015

A transmettre validée à Christine LECLERC (4102) le 6 MARS 2015 AU PLUS TARD

NOMS DES ELEVES (4 minimum obligatoirement) :

ANTOIN Michael - POON Rodolphe - HENG Victor
VU Jean-Luc - CORBE Maxime

TITRE DU PROJET :

SmartGame

MOTS-CLES :

Android - Smartphone - Fonctionnalité - Enigme

DESCRIPTION DU PROJET :

Jeu d'aventure / énigme où l'on déplace un personnage par appui sur l'écran tactile à la position où l'on souhaite le déplacer. Chaque fonctionnalité de smartphone sera utilisée comme pour le smartphone de paysage à portrait pour découvrir des objets que l'on ne verrait pas en paysage, augmenter la luminosité de l'écran qui allumera les bougies dans le jeu et permettra de découvrir une porte ou d'afficher un trésor, souffler sur le micro pour faire du vent dans le jeu et faire tomber un objet sur un cube par exemple, secouer le smartphone pour activer un super pouvoir, optionnellement? récupérer le smartphone pour faire passer le personnage du 3^{ème} plan au 2^{ème} plan, exploiter des photos prises par le smartphone

OUTILS MATERIELS / LOGICIELS SUPPORTS :

Java Development Kit - Android Studio - SDK Android
Jeu open-source "Replica Island" qui servira de base au projet (nous indiquerons les fonctionnalités à implémenter)

Accord du Responsable de projet de fin d'année du département :

6/3/15 Bureau