

CAHIER DES CHARGES TECHNIQUE

Projet : Application Mobile Belote Contrée Online

Version : V1

Plateformes : Android (priorité) puis iOS

1. Objectif du projet

Développer une application mobile de Belote Contrée en ligne jouable à 4 joueurs. La partie se joue jusqu'à 1501 points. Remplacement automatique par bots si joueurs absents.

2. Architecture technique

Client : Flutter (Android/iOS) Communication : WebSocket sécurisé (WSS) Serveur : Node.js + TypeScript Base de données : PostgreSQL Cache / matchmaking : Redis

3. Système de jeu

4 joueurs (2 équipes). 32 cartes (7,8,9,10,Valet,Dame,Roi,As). Enchères, 8 plis, calcul des points. Contré x2, Surcontré x4. Fin de partie à 1501 points.

4. Matchmaking

Recherche rapide. Attente max 8 secondes. Complété par bots si nécessaire.

5. Bots

IA heuristique pour enchères et jeu. Bots exécutés côté serveur.

6. Sécurité

Serveur autoritaire. Validation stricte des coups. Aucune carte adverse envoyée au client. Protection anti-triche.

7. Reconnexion et réseau

Timeout 20 secondes. Auto-play si inactif. Reconnexion possible sous 60 secondes.

8. Interface utilisateur

Écran principal (Jouer / Profil / Paramètres). Table avec affichage cartes, atout, score. Animations fluides.

9. Tests

Tests unitaires règles. Tests intégration réseau. Validation scoring.

10. Roadmap

V1 : Jeu complet + bots + matchmaking. V2 : Parties privées + classement. V3 : Ranked + saisons + customisation.
