Projet Trivial Poursuite

Support : GIT Hub

Gestion de projet : Google Drive https://drive.google.com/drive/folders/0BzMJXjQHYAdAWjgxSDZZUEwyLXc?usp=sharing

Choix du jeu

Le Trivial Poursuite est un jeu alliant la chance et la culture. Pour gagner, le joueur devra répondre à des questions et capitaliser le maximum de points (camemberts). Nous y avons rajouté quelques modifications comme l’ajout de la carte chance qui permettra de rajouter de la tactique au jeu.

Au niveau informatique, les fonctionnalités seront détaillées ci-dessous et pourront êtres améliorées à la deuxième itération.

Règles du jeu

* Le jeu se joue à 2 ou +
* Pour gagner : il faut capitaliser 4 camemberts
* Comment gagner un camembert ? Répondre à une question quand le joueur se trouve sur la case super camembert
* 3 types de cases : case couleur qui correspondent à une catégorie expliquée ci-dessous (blague, innovation, « Le saviez-vous », CPE), case super-camembert : qui correspondra également à une catégorie ci-dessous mais la question sera plus difficile, case chance qui permettra d’avoir divers bonus
* 24 cases : le jeu sera tout d’abord en carré
* Si on répond correctement à une question, on rejoue. Si on est sur une case super camembert, en cas de bonne réponse, on gagne le camembert et on ne rejoue pas, si on tombe sur une case chance cela dépendra du cas : en cas de perte / sauter son tour / droit d’enlever un camembert à quelqu’un, on ne rejoue pas. Pour les autres cas on peut rejouer
* Pour avancer, chaque joueur lance le dé

Fonctionnalités

1ère itération :

* Mouvements joueurs : on pourra avancer les joueurs
* Gestions des tours : le joueur jouera jamais deux fois de suite
* Gestions des camemberts : lorsque le joueur répond correctement à la question sur la case « super camembert »
* Gestions des Questions réponses. Dans un premier temps, les questions seront stockées en dure dans le code. On demandera la réponse en interface à l’utilisateur.
* Lancer de dés
* Elaboration des interfaces : 4 interfaces : interface de départ, lancé de dés, questions-réponses
* Gestion de la fin de la partie

Autres itérations :

* Cinématique : lancé de dés et déplacement des joueurs
* Connexion à une base de données contenant les questions
* Questions détaillée : lors d’une réponse, une documentation s’affiche en plus de la réponse
* Choix du type de l’interface

Questions :

* Catégorie blagues
* Catégorie innovation
* Catégorie « Le saviez-vous »
* Catégorie CPE

Case chance

* Avance jusqu’au prochain camembert
* Saute ton tour
* Droit à une seconde chance sur un camembert
* Droit d’enlever un camembert à quelqu’un
* Droit de reculer
* Perte d’un camembert

Planification du projet

1ère étape :

Conception : diagramme de séquence / classe / use case

Définition des règles

Elaboration de l’interface

Icones

Questions

Animation

2ème étape :

Codage par classe