MISE EN SITUATION

# Jeu

1. Un joueur, nommé hôte, créer une partie, avec un nombre de questions.
2. Des joueurs (au max 8) rentrent dans la partie via la page des « room » disponibles.
3. Le quizz est lancé sur la demande du joueur hôte. La room devient invisible sur la page des « room ».
4. Les questions, avec leurs réponses possibles, sont affichées chez tous les joueurs de la partie.
5. Les joueurs répondent aux questions via les 4 choix disponibles de réponses.
6. Lors des réponses, le temps de réponse est envoyé au serveur permettant de comparer les temps et attribuer des points supplémentaires.
7. La partie se termine lorsque le nombre de questions définit au départ est atteinte.

# Connexion

1. Un visiteur lambda va sur le site.
2. La page de connexion/inscription est affichée.
   1. Si le visiteur se connecte, il devient un utilisateur pouvant créer des « room »
   2. Si le visiteur s'inscrit, un email récapitulatif est envoyé, il pourra ainsi se connecter.
3. Après connexion, le joueur est redirigé sur la page des « rooms »
4. La déconnexion se fera sur le clic d’un bouton présent dans le « header » de chaque page.

# Cas à gérer

## Un des joueurs quitte la partie en cours

Si lors de la partie en cours, un des joueurs décident de quitter la partie, il faudra ne plus prendre en compte ce dernier. En effet, son nombre de parties jouées ne devront pas être comptabilisé.

## Le joueur « hôte » quitte la partie

Deux choix s’offrent à nous :

* Lorsque l’hôte quitte la partie, celle-ci est abandonnée
* Le joueur hôte devient un joueur lambda, après la création de la partie, et pourra suivre la démarche définie dans la partie 3.13. Tous les joueurs quittent la partie en cours

Si tous les joueurs quittent la partie en cours, on décide d’abandonner la partie. Il faudra néanmoins définir si les mauvaises et bonnes réponses seront comptabilisées.

# CATEGORIE DES QUESTIONS

Les catégories des questions sont liste ci-dessous :

* HISTOIRE
* SPORTS
* GEOGRAPHIE
* CINEMA
* SERIES
* JEUX
* ASTRONOMIE

# SYSTEMES DE POINTS

1. Simple

Les joueurs répondant correctement aux questions obtiennent un point. Celui qui a répondu le plus rapidement obtient supplémentaire en plus du point de sa bonne réponse.

1. Complexe

Les joueurs répondant correctement aux questions obtiennent un point. Les plus rapides obtiennent des points supplémentaires, par exemple :

Sur une partie de 5 joueurs :

* Le premier plus rapide obtient 4 points supplémentaires.
* Le second obtient 3 points supplémentaires.
* Le troisième obtient 2 point supplémentaires.
* Le quatrième obtient 1 point supplémentaire.

Sur une partie de 4 joueurs :

* Le premier plus rapide obtient 3 points supplémentaires.
* Le second obtient 2 points supplémentaires.
* Le troisième obtient 1 point supplémentaire.