Spécification fonctionnelle

Le projet consiste à créer un jeu intitulé “4 mots pour 1 mot”.

Le but est simple : à l’aide de 4 mots donnés, le joueur doit trouver le mot commun aux 4 indiqués. Pour cela, plusieurs fonctionnalités sont implémentées.

Une interface est conçue afin de faciliter l’utilisation du jeu et un système de pseudo est mis en place afin de personnaliser l’expérience pour la rendre divertissante.

Pour débuter, le joueur doit entrer un pseudo qui lui permet par la suite de comptabiliser son score.

Le jeu débute au niveau 1. Par la suite et à condition de réussir le premier niveau, des niveaux suivants sont prévus avec une difficulté accrue pour chacun.

Pour chaque niveau, un thème, choisis aléatoirement parmi une liste, composé de 4 mots, apparaîtra à l’écran et la partie débutera.

L’utilisateur a, à sa disposition, un choix entre plusieurs lettres générées aléatoirement afin de lui donner une aide dans sa réflexion. Parmi ces lettres seront dissimulées les lettres composants la réponse au thème donné.

Si le joueur se trompe à trois reprises, la première lettre de la réponse lui est donné.

Après avoir tenté et trouver la réponse, le joueur gagne ses premiers points.

Le score est calculé de cette façon est calculé suivant le nombre d’essaies nécessaire au joueur pour trouver la bonne réponse.

Réponse déduite en :

* 1 essai = 3 points,
* 2 essais = 2 points,
* 3 essais ou plus = 1 point.

Pour une meilleure expérience, à tout moment le joueur a la possibilité d'arrêter de jouer en écrivant “exit”.