m

RASBPI led dice

DICE PROJECT

DESCRIPTION DU PRODUIT , Cahier des charges , avancement du projet, difficultés rencontrées, discours commerciale…

DICE PROJECT

RASBPI led dice

Description produit :

(-)On connecte 7 led sur une RASBPI pour représenter la face d’un dé.

(-) écran permet l’affichage de certaines statistiques.

# Cahier des charges :

- génération aléatoire d’un chiffre

- affiche les derniers lancés de dé, 2 seconde d’affichage par lancé, en boucle

-calcul du temps depuis que le programme est lancé, on peut aussi chronométrer notre temps de jeu

-Calcul de moyenne de lancés

-Pouvoir Jouer à N joueurs

-WIFI jouer à plusieurs sur le réseau

-Multi process lance les dés et montre affichage de statistique :

# Liste processus :

Père :

Configurations Du Jeu (Menu)

Fils :

Lancer de dé/ tour de jeu / Yams (Un fils par Jeu)

Le temps de jeu (arrière plan)

Stat, affichage des lancés (Lancé de dé à récupérer)

Gérer l’allumage des leds

# Menu :

1. Lancement du Jeu
2. Nb Joueurs
3. Nom Joueurs
4. fin de partis : temps , points, victoire, Yams…( Mode de Jeu)
5. Début Jeu !
6. Affichage Ecran

Paramètres d’affichage personnalisé des stats Pour chaque joueur

ROAD MAP :

Mail à envoyer à chaque itération à julien berger

## Itération 1 : 30/11 à 12H

Configuration de la Raspberry, Wifi Direct :

Architecture Produit : (schéma a réitéré n fois pour n joueurs)

BDD :

Tableau Joueur (liste lancés de dès d’un joueur)

Tableau Stat : joueur stat

Stats :

Récupération Stat

Calcul Stat

Renvoie et affichage

Serveur :

Monitoring des pipes libres

Gestions des Connections

Gestion des Joueurs : nom, stat

Gestion des stats

Client :

Connexion à un Pipe Libre

Envoie de nom du joueur

Spécialisation dans le jeux ssh puis socket

**Pipe**

## Itération 2 : 30/11 à 17H

Script pour automatiser le Rpi comme Hotspot

Processus Père : Configuration du Jeu

- lancer un dé aléatoirement

-afficher son résultat à l’écran

-stocker mes différents résultats de lancé(dans un fichier)

## Itération 3 : 14/12 à 12H

-Jouer un tour de jeu au Yams

-2 joueurs fixe

\_Joue les tours fluidement

COMPTE RENDU :

OK IT3

Cahier des charges :

* Chrono : total du temps de jeu seulement, pas de temps de jeu personnelle et d’activation du chrono sur demande
* Aff résultat des dés grâce à des LED (oublié)
* Statistique non personnalisable

Raison : priorité au fonctionnalité primaire

A faire :

Multijoueur N, Réseaux, Statistique affiché en mm temps que FM

## Itération 4 : 21/12 à 17H

-Multijoueur N clients potentiel

-Statistiques (monitoring des processes)

## Itération 5 : 22/12 à 14H

-Plusieurs jouent sur le Réseaux

Régle du Jeu :

Déroulement d’un tour de jeu :

3 lancé de 5 dé maximum, on peut garder un dé une fois lancé, à la fin des 3 lancé il doit choisir dans quel ligne de la feuille de match mettre son score.

Pour la partie chiffre de 1 a 6 :

score = nb dé de la même face × valeur

Pour la partie forme :

Yams=50 (5 de identique )

carré =40

brelan = somme de tous les des (3 des identique)

full = 30

chance = somme de tous les des

Fin du Jeu quand chaque ligne est remplie, soit au bout de 11 tours de Jeu

La somme des points accumulé sur les 11 tours déclarera un vainqueur.