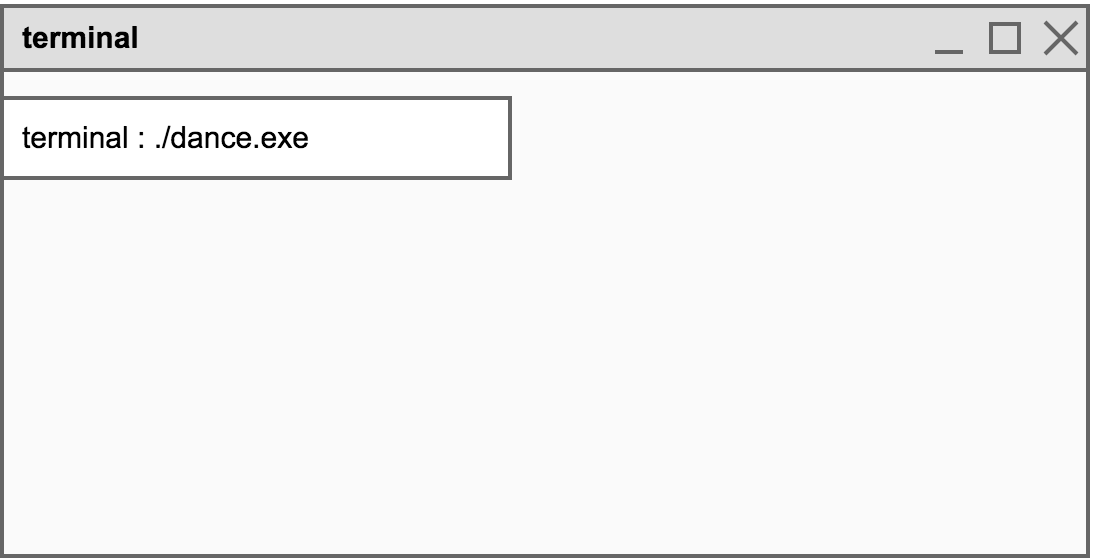
*Branlant Théodorine LA1*

*Keurinck Dorian*

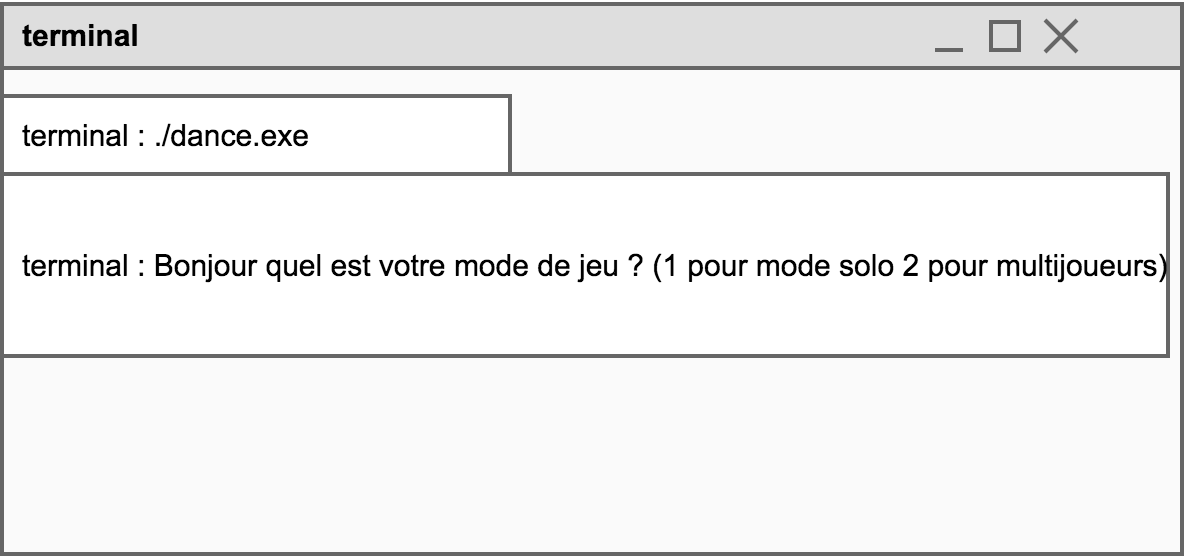
**Projet jeu PRS : Dance dance revolution**

**Mockups :**

On lance le jeu :

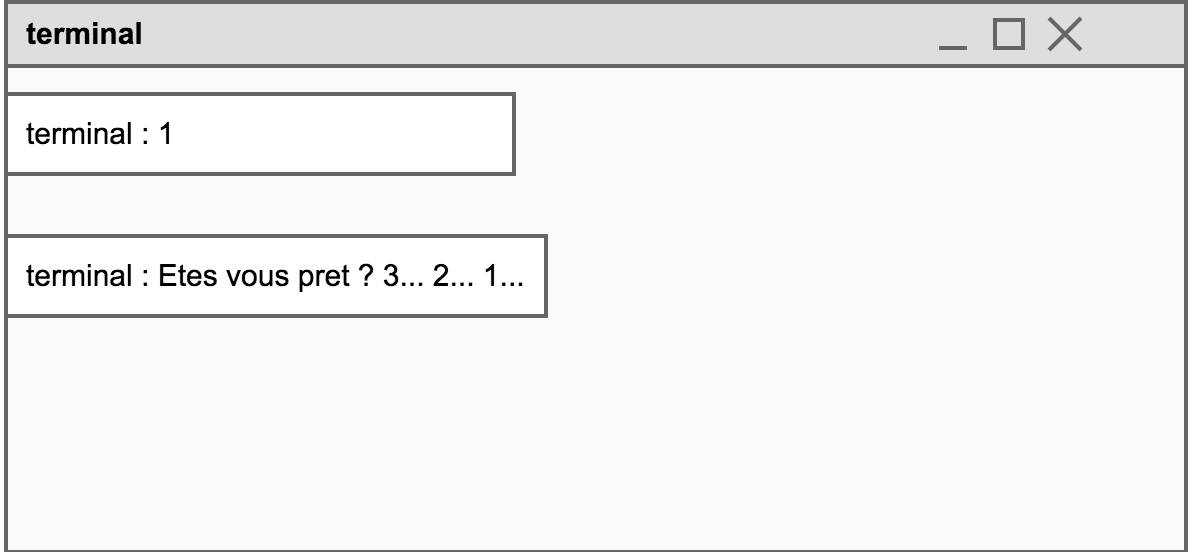


Un affichage apparaît et demande quel mode de jeu on souhaite choisir :

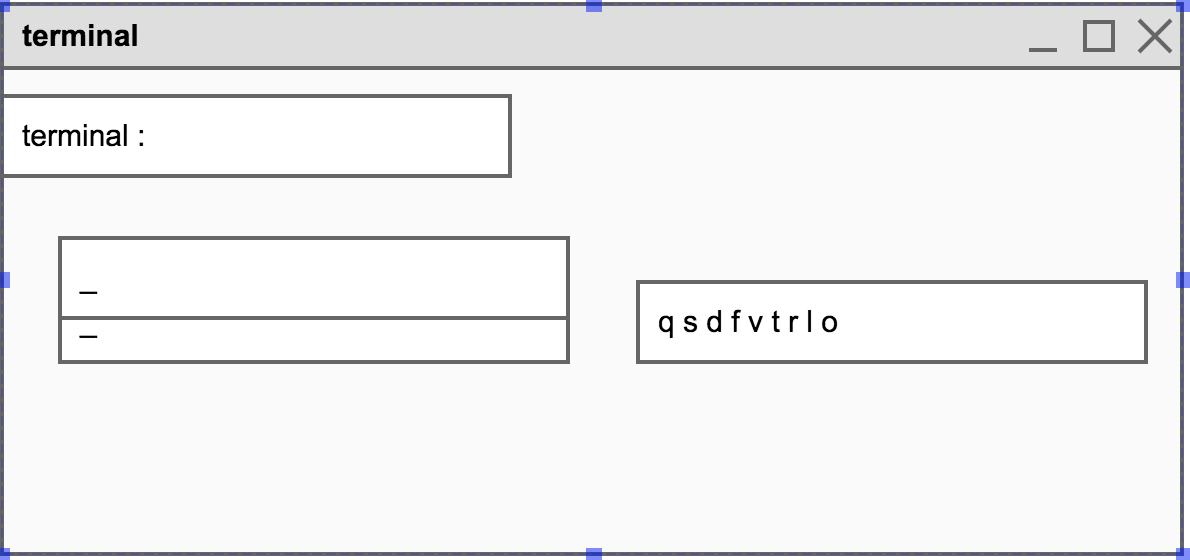


**Mode 1 :**

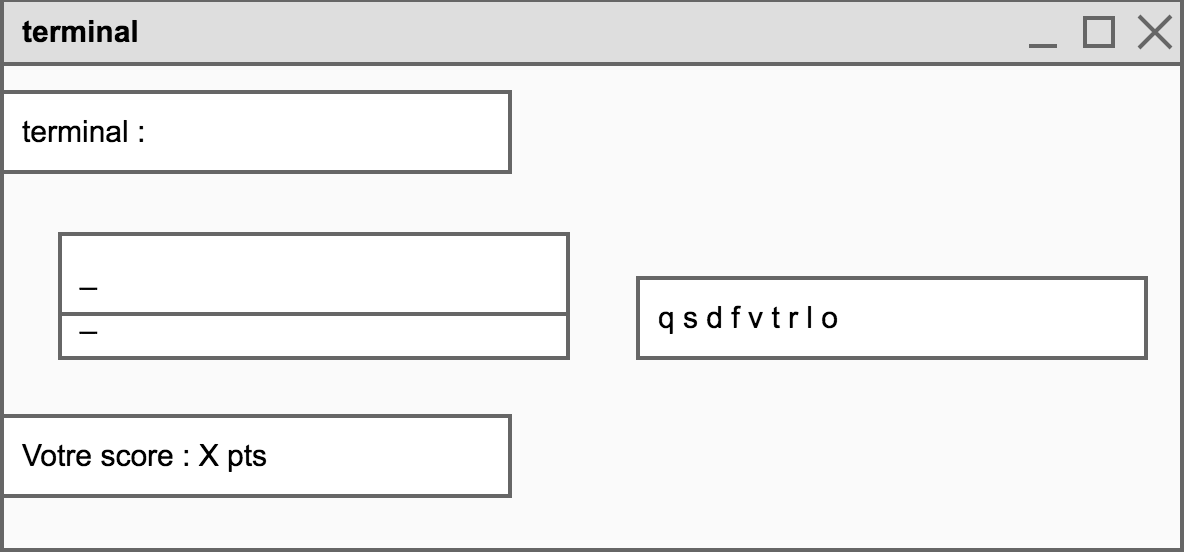
Le mode 1 (mode solo) se lance :



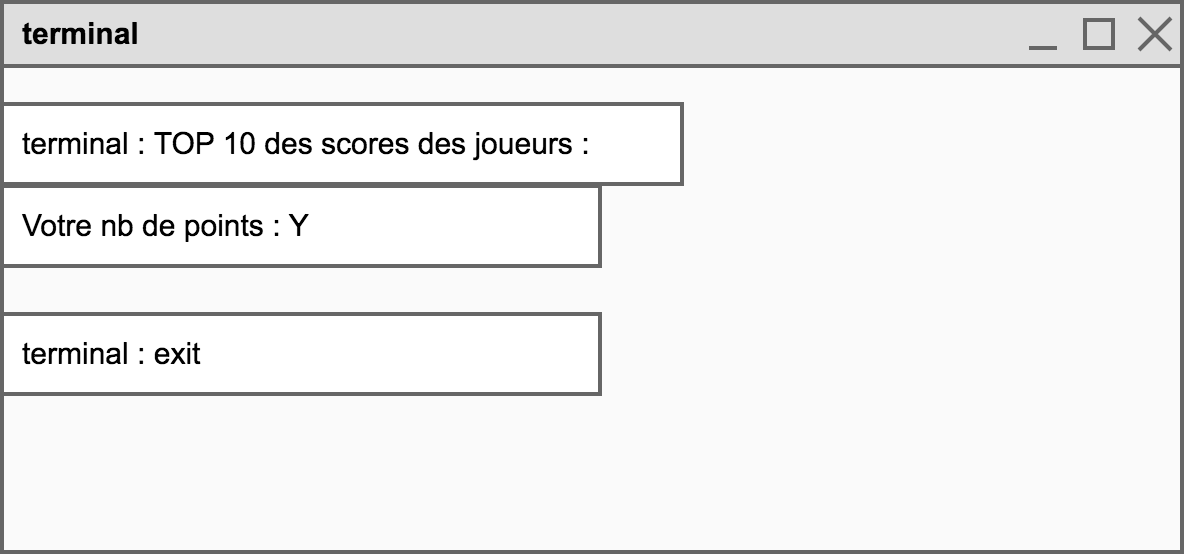
Une suite de lettres apparaît et il faut donc les rentrer le plus vite possible :



Quand c’est terminé le score s’affiche :

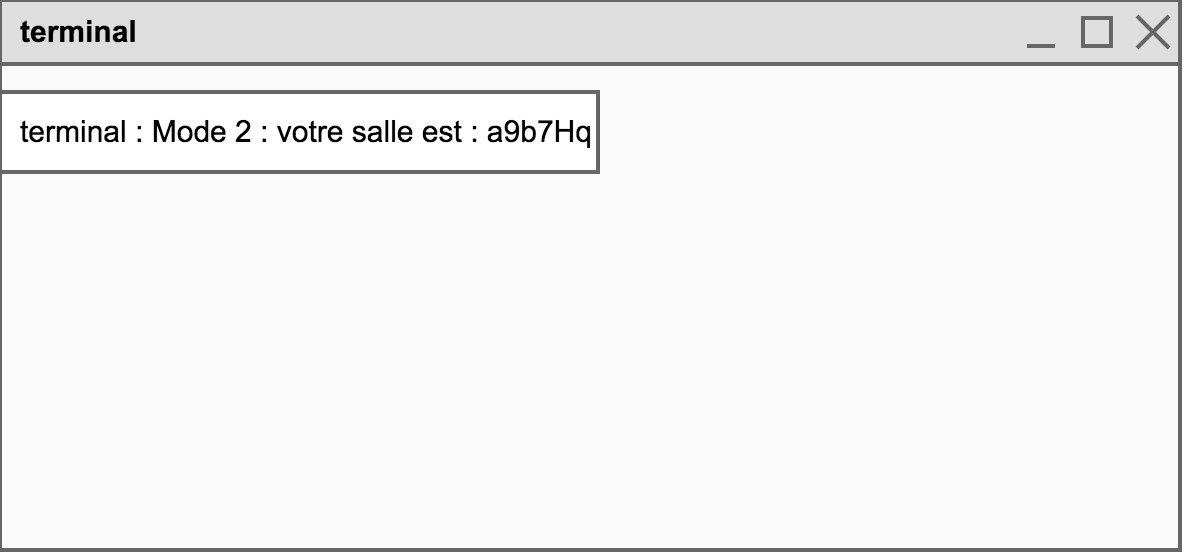


Un affichage du top 10 des scores des joueurs ainsi que le nombre de points :

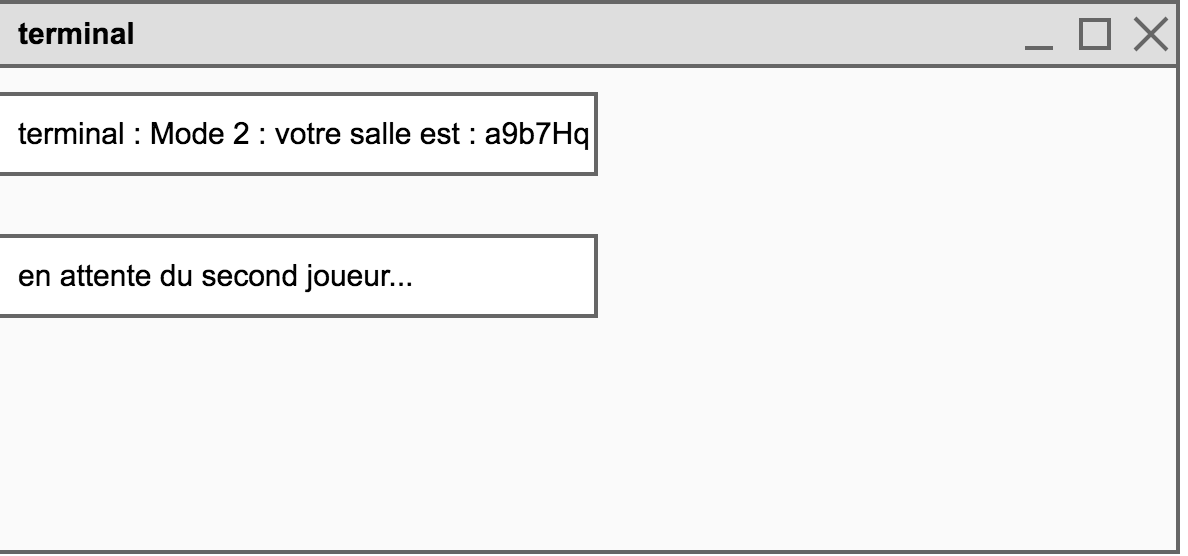


**Mode 2 :**

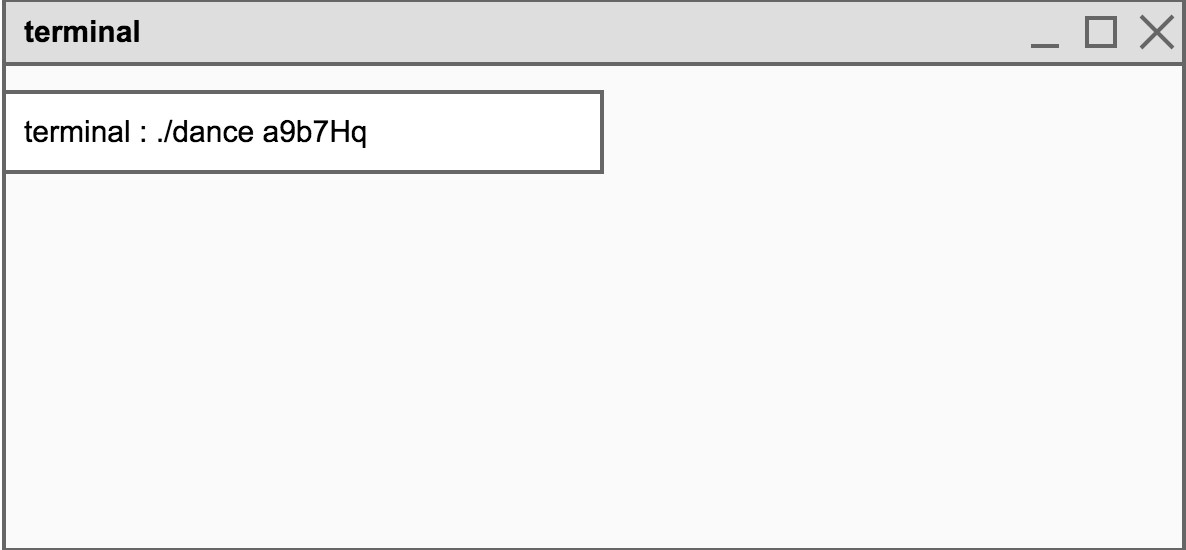
On a choisit le mode 2 on nous donne donc un nom de salle :



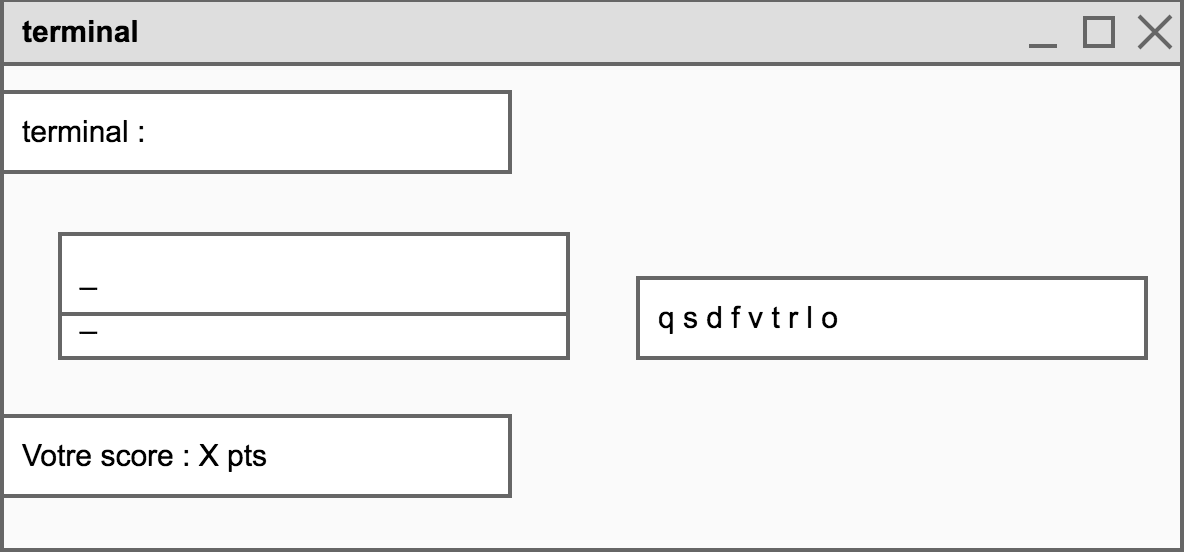
On attend donc un second joueur :

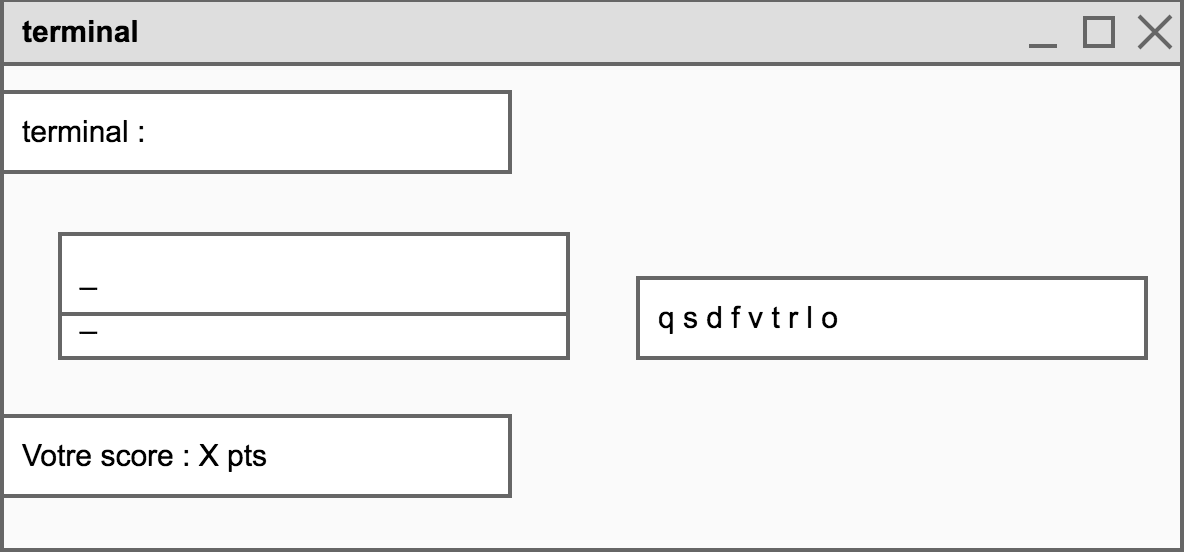


On se rend dans la salle :

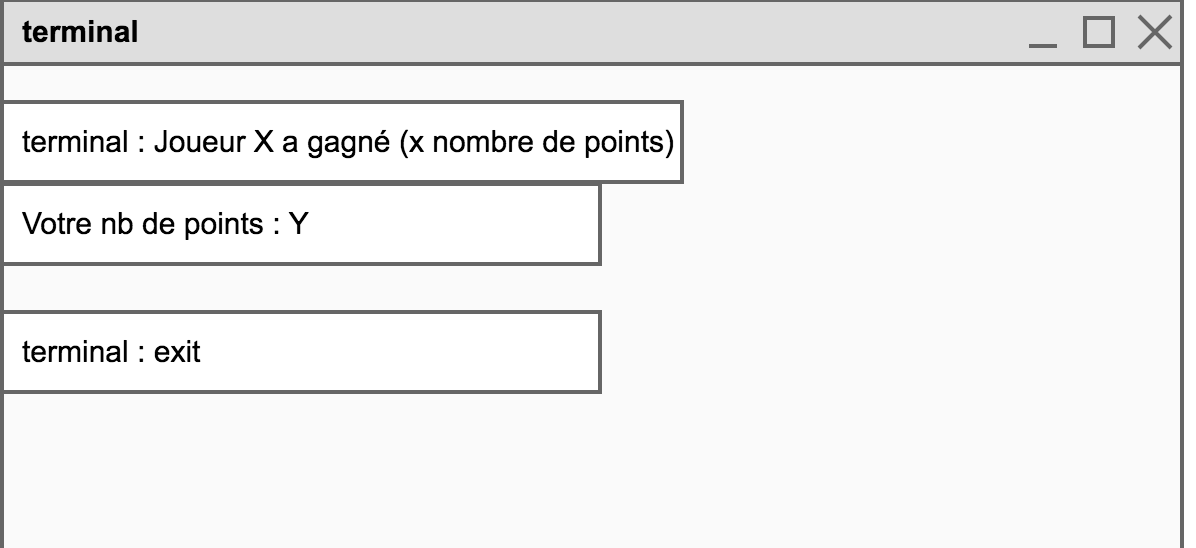


Les deux joueurs ont le même écran qui s’affiche et doivent taper le plus vite les lettres qui apparaissent :

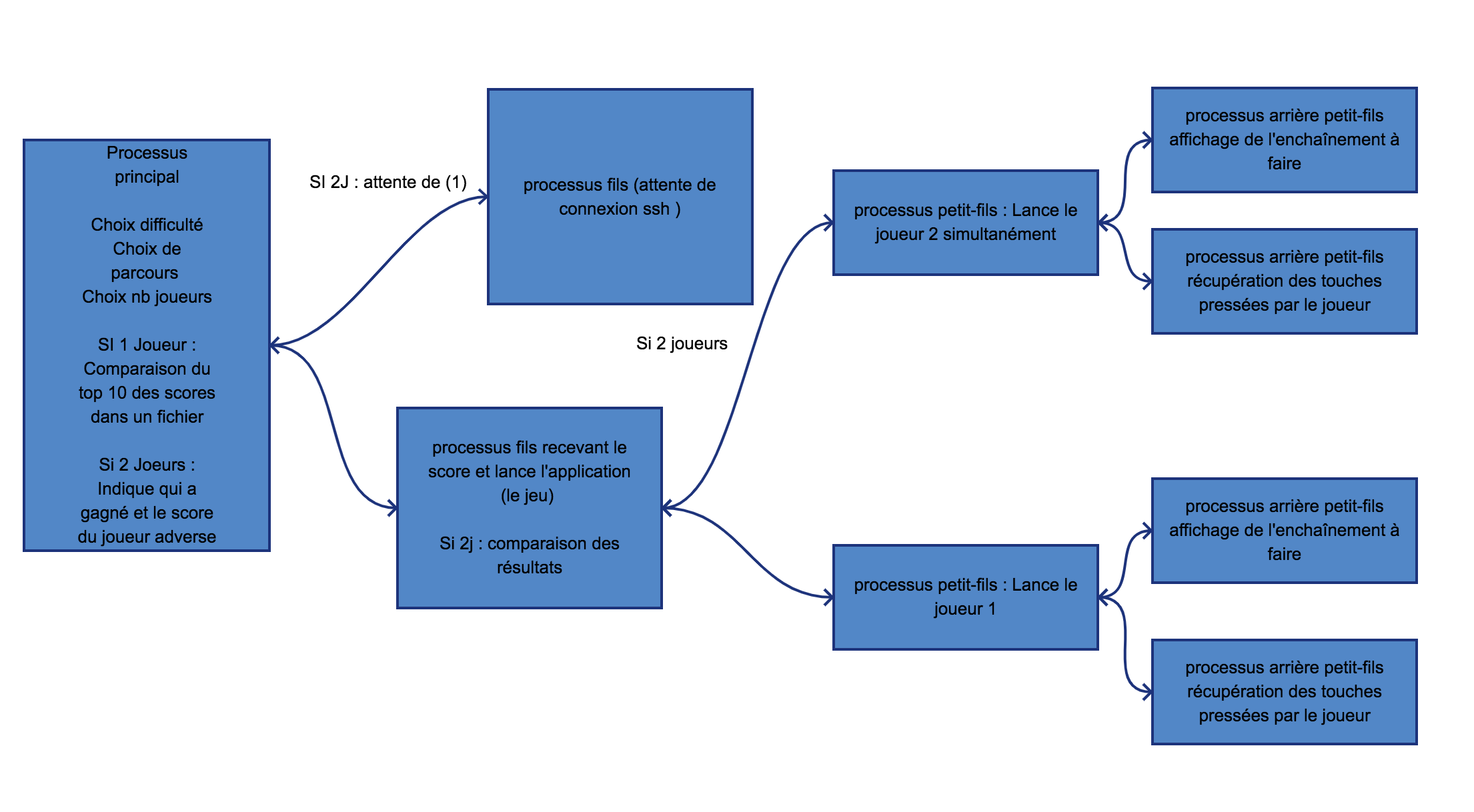




On sait qui des deux joueurs a remporté la partie et on a le nombre de points :



**Schéma architecture :**



Nous avons pour commencer un processus principal (le père) qui va nous permettre de lancer l’application.

Il va nous demander le choix du mode, de la difficulté et de la piste\* à réaliser. Il va attendre le retour d’un processus fils pour vérifier que la connexion en ssh est établie ! Il va ensuite attendre son second fils

Le processus fils va lui lancer le joueur et appeler 1 ou 2 processus selon le mode sélectionné.

Ces processus vont chacun appeler deux processus, un visant à afficher le jeu et l’autre visant à récupérer l'entrée clavier du joueur.

Une alerte sera donnée à chaque bonne action du joueur et ainsi le processus père récupérera les scores du joueur.

Ces scores seront envoyés au processus père qui comparera les joueurs s’ils sont 2.

Ou qui comparera avec le tableau des meilleurs scores associé à la piste si il n’y a qu’un seul joueur.

Ainsi tous les processus seront tués et le jeu s'arrêtera !