

# Réunion de présentation de la STB au client

15 décembre 2023

## Participants

| Nom            | Prénom  | Groupe |
|----------------|---------|--------|
| Caron          | Pascal  | Client |
| Binginot       | Etienne | 1      |
| Cauchois       | Niels   | 1      |
| Khabouri       | Izana   | 1      |
| Mazuy          | Axelle  | 1      |
| Montagne       | Erwann  | 1      |
| Thiberville    | Malvina | 1      |
| Van Liedekerke | Florian | 1      |

## Ordres du jour

- Présentation de la maquette visuelle de la preuve de concept
- Autres questions

## Table des matières

|          |   |          |
|----------|---|----------|
| <b>1</b> | <b>Présentation de la maquette visuelle de la preuve de concept</b> | <b>3</b> |
| 1.1      | Présentation de la maquette . . . . .                               | 3        |
| 1.2      | Remarques et questions sur le 6 qui prend . . . . .                 | 3        |
| <b>2</b> | <b>Autres questions</b>   | <b>3</b> |
| 2.1      | Questions sur Myrmes . . . . .                                      | 3        |
| 2.2      | Questions sur Splendor . . . . .                                    | 4        |

# 1 Présentation de la maquette visuelle de la preuve de concept

## 1.1 Présentation de la maquette

Lors de la réunion, l'équipe front a pu présenter au client la maquette visuelle réalisée pour le 6 qui prend afin d'avoir un retour. Le client a seulement exprimé quelques précisions, comme par exemple de bien distinguer les zones de choix de cartes et du plateau principal (que ce soit avec un écart visuel, en disposant différemment les cartes), et penser à bien rendre le classement dynamique (le premier du classement est celui qui a le moins de têtes de boeufs).

## 1.2 Remarques et questions sur le 6 qui prend

L'équipe a également demandé si la pose des cartes lorsque le joueur n'a pas de choix à effectuer devait être automatique, ce que le client a confirmé.

Le client a précisé que les animations devaient être visibles lors de cette pose, et non pas juste afficher les cartes une fois posées. Cela permet aux joueurs de comprendre le jeu en cours.

Une autre question concernait la nécessité d'afficher graphiquement la défausse de cartes que le joueur récupère (constituant son total de points). Le client nous a confirmé que ce n'était pas utile, puisque le classement est mis à jour dès que les joueurs récupèrent des cartes.

Enfin, il n'y a pas non plus d'intérêt à afficher graphiquement d'une manière ou d'une autre l'historique des coups de la partie en cours. Il est juste intéressant de sauvegarder les coups en base de données, cet historique sera disponible une fois la partie finie.

# 2 Autres questions

## 2.1 Questions sur Myrmes

L'équipe se demandait si un joueur pouvait poser une nourrice dans l'atelier même s'il n'avait pas les moyens de procéder à l'échange par la suite, le client a confirmé que le joueur avait ce droit, et que cela faisait partie du côté stratégique du jeu.

Le joueur choisit également l'action de sa nourrice au moment de la phase d'atelier.

Le plateau personnel des joueurs concernant les choix de placement des nourrices n'est pas visible tant que tout le monde n'a pas choisi. Le choix est donc secret et les plateaux des autres joueurs seront révélés pour tous au même moment.

Enfin, un joueur ne peut défausser que le nombre de cubes nécessaires lors de la phase hiver, il doit seulement enlever les cubes qu'il a en trop. Il peut également les choisir.

## 2.2 Questions sur Splendor

Dans le cas où un joueur dispose déjà de 10 jetons, alors les actions de prise de jetons sont bloquées.

Si un joueur a par exemple 9 jetons lors de la pioche, alors il pourra seulement prendre un jeton de couleur.