

Projet CIR2 2014-2015



BURGER QUIZ

Présentation détaillée

Mis à jour le 30/04/2015

michael.aron@isen-bretagne.fr
yann.le-ru@isen-bretagne.fr
didier.le-foll@isen-bretagne.fr
fabienne.provost@gtid.fr



ISEN | école
d'ingénieurs

Brest

Projet CIR2
Description



- Cahier des charges
- Multi-joueurs





Terminologie

- Catégorie : thème comprenant des jeux de questions
 - Ex : Catégorie « People »
- Jeu de réponses : les réponses possibles concernant un jeu de question
 - Ex : Bernard Tapie, un tapis ou les 2 ?
- Réponse : une des réponses
 - Ex : un tapis





Terminologie

- Question : une question particulière
 - Ex : Il peut voler
- Jeu de questions : une série de questions associée à un jeu de réponses
 - Ex : la série de questions donnée dans la présentation générale





Initialisation de la BDD

- Trois catégories minimum dont une imposée « ISEN »
- Une catégorie comprend au minimum deux jeux de questions
- Un jeu de question comprend au minimum 3 questions
- Les réponses pour un jeu de questions sont toujours sous la forme (l'un, l'autre ou les deux)





Déroulement du jeu

- Une partie : deux jeux de questions choisies aléatoirement dans deux catégories différentes (choisies également de façon aléatoire). L'ordre d'apparition des questions doit également être aléatoire.
- Scores : le score est défini en fonction du nombre de réponses correctes sur ces deux jeux de questions + le temps mis par le joueur pour répondre





Déroulement d'un jeu de questions

- Visualiser le thème (réponses possibles avant de débiter les questions)
- Enchaînement des questions :
 - Deux possibilités : réponse du joueur, temps de réponse dépassé (définir un timeout)
 - Visualisation de la bonne réponse avant le passage à la question suivante
 - Enchaînement automatique ou avec action de l'utilisateur (choix libre)
- Fin de la partie => affichage du score





Palmarès

- Page de palmarès :
 - Uniquement les 10 meilleurs scores





Caractéristiques

- Nombre de joueurs : 2
- Pas de palmarès : uniquement un gagnant et un perdant
- Une partie : identique au mode solo avec gestion de la synchronisation
- Choix du mode (solo ou multi-joueur) : soit intégré dans l'application soit deux applications distinctes





Technique

- Technologie pour la synchronisation : websocket
- Aide pour la mise en place de la partie serveur :
 - Un modèle sera fourni pour la gestion des événements (début de partie, ...)





Synthèse vocale

- Pour les questions...



FIN

Des questions?

