

Cahier des charges projet Android, 4A AL2 2018/2019

Groupe :

GAUTIER-TOUGUAY Kyllian

BASSET François

PECHAYRE Arthur

1) Description générale du projet

Le projet sera une application Android native permettant de jouer au jeu d'*Othello* en local et en ligne. Une sorte de version light de l'application *Lichess*, une application de jeu d'échecs.

2) Fonctionnalités

L'utilisateur pourra se créer un compte pour utiliser l'application. Il pourra jouer des parties en local contre un autre humain (sur le même téléphone) et également utiliser un système de matchmaking pour jouer contre d'autres joueurs qui chercheraient aussi une partie (pas de gestion de niveau/MMR pour le moment).

Il pourra aussi créer des parties personnalisées pour pouvoir affronter des amis. Enfin, il pourra consulter les résultats de ses parties précédentes et éventuellement ses statistiques.

L'application sera donc composée des écrans principaux suivants avec l'intégration d'un menu déployable sur le côté gauche (sauf pour l'écran de login) :

- Écran de login
- Écran d'accueil vierge
- Écran de jeu avec le plateau d'Othello pour la partie en cours
- Historique des parties

3) Outils utilisés

L'application sera développée en Java natif. Les données locale seront stockée via une base de donnée Sqlite. Le système de matchmaking et de gestion du jeu en ligne au tour par tour sera géré par les *Google games services*.