Explication des maquettes pour « Road to the Abyss »

Table des matières

[Menu d’accueil 2](#_Toc132114789)

[Menu Histoire 3](#_Toc132114790)

[En jeu – Histoire 4](#_Toc132114791)

[En jeu – Partie rapide 6](#_Toc132114792)

[Règles 7](#_Toc132114793)

# Menu d’accueil

C’est l’interface qui apparaitra lors du lancement de l’application.

La grande croix représente l’illustration de fond.

# Menu Histoire

C’est le menu qui apparait lorsque l’utilisateur cliquera sur le bouton « Mode histoire » du menu.

L’utilisateur peut choisir le nombre de joueur dans la partie, au minimum 2 et au maximum 6.

L’utilisateur valide son choix en cliquant sur « Lancer la partie » et la partie se lance.

# En jeu – Histoire

C’est l’interface qui s’affiche lorsque l’utilisateur aura cliquer sur le bouton « Lancer la partie ».

Chaque joueur a son compteur, peut le modifier en cliquant sur les boutons « + » ou « - ».

La croix en haut à droite représente l’icône permettant de stopper la musique.

# En jeu – Partie rapide

C’est l’interface qui s’affichera lorsque le joueur aura cliqué sur « Partie rapide ».

La partie se lance immédiatement avec un compteur pour seulement 2 joueurs.

La croix en haut à droite représente l’icône permettant de stopper la musique.

# Règles

C’est l’interface qui s’affichera lorsque le joueur aura cliqué sur le bouton « Règles ».

La croix au milieu représente l’image de la carte à afficher.

Le texte sous le nom de la carte explique ce que fait la carte.

L’utilisateur peut naviguer d’une carte à l’autre en cliquant sur les boutons « < » ou « > ».