**Teasing du sujet auprès des professeurs :**

Le sujet que nous avons choisi est un jeu mobile **Android**, où s'opposent **deux joueurs en ligne**. L'image Paint ci-jointe résume l'esprit du jeu.

Le joueur défie un ami avec son identifiant ou rejoint un adversaire en ligne au hasard. Ils s'affrontent ensuite dans une **série de mini-jeux rapides** à deux (ou plus) parties gagnantes. C'est en quelque sorte un Duel Quiz avec des mini-jeux à la place des questions.

Ces mini-jeux auront des graphismes et un gameplay simples et efficaces. Parmi nos idées de base, du plus au moins simple à mettre en oeuvre :

- Presser un bouton lorsqu'un compteur atteint zéro.

- Un morpion.

- Une course d'escargots où il faut balayer l'écran pour faire avancer son escargot de quelques mm.

- Un hockey.

- Attraper un maximum de fruits qui tombent des cieux avec un personnage en bas de l'écran.

- D'autres mini-jeux plus complexes si le temps et les moyens sont avec nous : une course 2D, un combat de plateformes, un mini-golf en une manche...

**Les moyens utilisés** : le langage Java, le logiciel Android Studio, peut-être la bibliothèque java.sockets pour les échanges entre les deux joueurs.

Nous pensons d'abord programmer un mode **Training**, où l'adversaire sera l'ordinateur.

Cela nous permettrait d'attaquer les difficultés de la communication en ligne à deux joueurs dans une deuxième étape, avec le mode**2 joueurs** en temps réel.