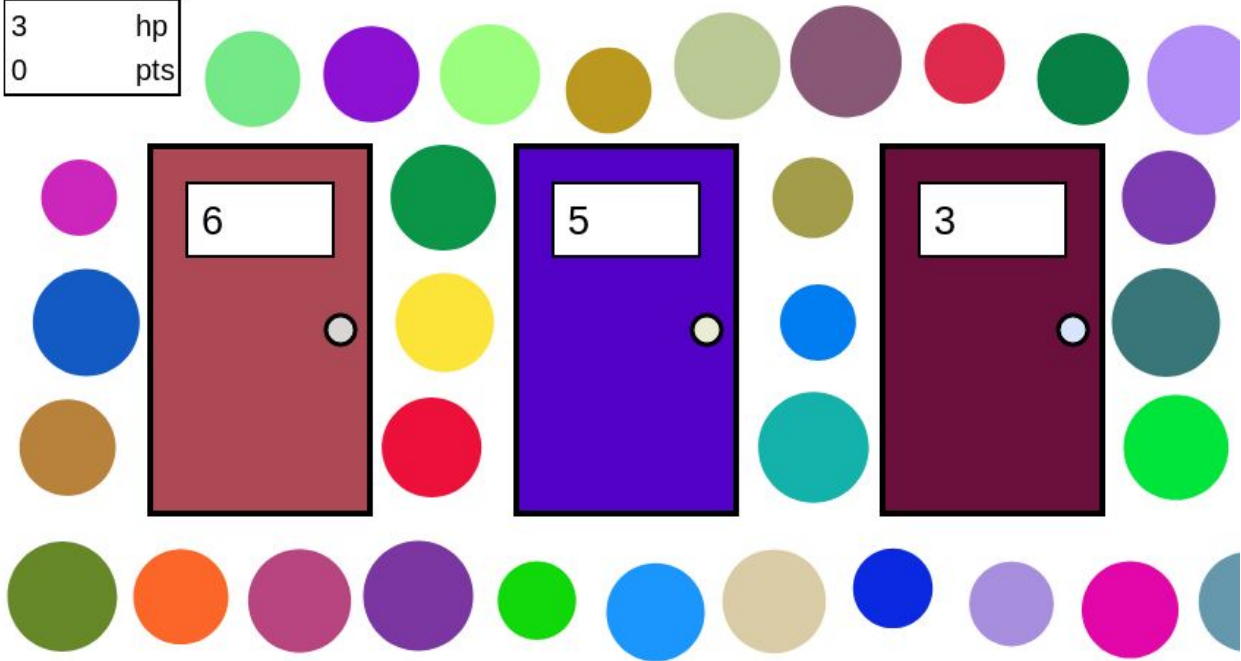


|   |     |
|---|-----|
| 3 | hp  |
| 0 | pts |



# II2D - JEU D'ÉNIGMES

2017-2018

---

## Membres du groupe :

Rocher Cyril

Sparrow Alice

Texier Léane

Yahiatene Mohamed

## Vue d'ensemble

Notre projet est un jeu d'énigmes basé sur la logique, il est développé en JavaScript et se présente dans une page web qui vous permet de jouer dans un navigateur.

## Objectifs

1. Trouver des réponses aux énigmes données.
2. Gagner le maximum de points.

## Caractéristiques

Le jeu est présenté sous forme de trois portes qui affichent des propositions de réponses à une énigme, ainsi que des cercles autour de ces trois portes qui peuvent vous faire gagner/perdre des points/des vies ou afficher l'indice de l'énigme en cliquant dessus. On trouve également un compteur de points et de nombre de vies.

## Règles du jeu :

- Il faut cliquer sur les cercles pour trouver l'indice.
- Un cercle peut vous afficher l'indice, vous faire gagner/perdre des points ou gagner une vie.
- Quand le nombre de vies arrive à zéro, vous perdez la partie.
- Quand l'indice s'affiche il faut trouver la bonne réponse et cliquer sur la poignée de la porte correspondante.
- Si votre réponse est correcte vous gagnez 100 points et vous passez à l'énigme suivante.
- Si votre réponse est fausse vous perdez une vie et 100 points.
- Si vous réussissez toutes les énigmes, vous gagnez la partie.

## Fonctionnalités qu'on aurait voulu ajouter

- Le joueur pourrait choisir la difficulté de l'énigme.
- Le joueur pourrait choisir le thème des énigmes (Logique/Histoire/Français/...)
- Ajouter un temps limité pour résoudre toutes les énigmes.
- Avoir un effet visuel de l'ouverture de la porte.
- Jeu en 3D au lieu du 2D.
- Faire des objets plus réalistes et adéquats avec l'histoire.
- Le faire fonctionner sur tous les navigateurs (actuellement fonctionne avec firefox et edge mais pas avec chrome).
- Classement entre joueurs à la fin.
- Mettre en place une histoire expliquant l'utilité d'avancer dans le jeu :
  - Expliquer au joueur que suite à sa tentative de vol dans le musée, il doit s'enfuir au plus vite.
  - Lui expliquer les règles.
  - Indiquer que le gardien est sa poursuite et qu'il doit donc s'enfuir au plus vite.
  - Le temps serait alors défini avec la proximité du gardien (messages s'affichant de temps en temps indiquant que le gardien s'approche).
  - Les objets (ronds) seraient alors des objets du musée (un thème par pièce).
  - A chaque mauvaise porte ouverte, une alarme retentirait et le gardien s'approcherait plus vite.
  - A la fin du jeu, le joueur se retrouverait dehors et à l'abri du gardien.
  - Son classement serait alors affiché.
  - En cas d'échec, on verrait le gardien nous emmener en prison.