

Cahier des charges FISK

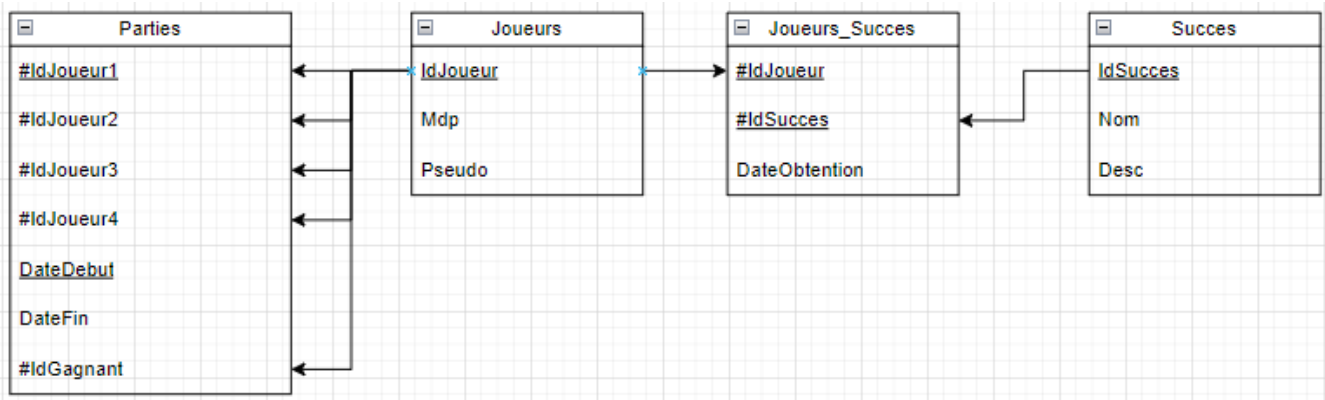
BALADIER Lorenzo et MAIGNAN Evans

Le but est de coder un programme informatique de manière à pouvoir jouer en réseau local de 2 à 4 joueurs à FISK, un jeu inspiré de Risk, dont vous trouverez les règles sur le site suivant : <https://loren844.github.io/FISK>

Ce programme en plus de respecter les règles de FISK, qui sont amenées à évoluer au cours du développement, doit répondre aux contraintes suivantes :

- Date de rendu : Fin du semestre 2
- Nombre de joueurs : de 2 à 4 joueurs en réseau local
- Nombre de parties possibles en simultané : 1
- Langues : Français
- Nombre de cartes : 1 (voir [carte](#))
- Le joueur peut choisir le nom de sa banque
- Une interface graphique intuitive et agréable en JavaFX (voir [exemple d'interface envisagée](#))
- Stockage de statistiques sur les parties
- Rendre accessibles les statistiques suivantes aux joueurs :
 - Nombre de parties jouées
 - Nombre de parties gagnées
 - Pourcentage de victoires

Pour ce faire, nous pourrions nous appuyer sur le schéma de base de données envisagé suivant :



Pour aller plus loin

Si nous avons le temps, nous souhaiterions implémenter les options suivantes :

- Intégration de bots si possible de manière à pouvoir jouer de 1 à 4 joueurs et abandonner
- Langue supplémentaire : Anglais
- Permettre le déroulement de plusieurs parties simultanément
- Cartes : ajouter de nouvelles cartes ou générer les cartes aléatoirement
- Possibilité de jouer à plusieurs sur le même écran
- Implémenter des succès
- Stocker et rendre accessible les statistiques de parties privées entre un joueur et ses adversaires :
 - Nombre de parties jouées contre cet adversaire
 - Nombre de victoires contre cet adversaire
 - Pourcentage de victoire contre cet adversaire