

Description des tâches

I. Paramétrage de la partie

A. Réglages

Écran d'accueil regroupant les trois sous-tâches suivantes qui sont accessibles parallèlement.

➤ *Choix du nombre de joueurs*

Choix parmi 3 propositions (2, 3 ou 4) permettant de définir le nombre de joueurs dans la partie.

➤ *Règles du jeu*

Ouvre une nouvelle fenêtre où sont écrites les règles du jeu.

➤ *Crédits*

Ouvre une nouvelle fenêtre où sont présentés les membres ayant participé au projet.

B. Cliquer sur le bouton jouer

Bouton de validation du nombre de joueurs accessible dès qu'un nombre de joueurs est saisi.

C. Lancement de la partie

1. Saisir le nom des joueurs

Changement de fenêtre où l'on saisit le nom de tous les joueurs.

2. Tirage des tuiles

Tirage aléatoire, par l'ordinateur, de 6 tuiles par joueur.

3. Détermination de l'ordre de jeu

L'ordre est défini de façon décroissante de la taille du mot de chaque joueur. Si il y a une égalité alors on tire au hasard.

4. Affichage de la fenêtre de jeu

Affichage de la première page de transition où le nom du premier joueur est inscrit.

II. Déroulement de la partie

Condition d'itération : Tant que nombre de joueurs > 1 && tous les joueurs n'ont pas passé leur tour successivement && main du joueur non vide.

A. Page de transition

Actualisation de la fenêtre contenant maintenant l'information du joueur en cours.

1. Affichage nom du joueur

Affiche sur la fenêtre le nom du joueur qui doit jouer.

2. Validation jouer le tour

Validation par un clic sur un bouton afin de sécuriser la vue des tuiles.

B. Décision du tour

➤ *Jouer une combinaison*

Déplacement de ses pièces sur le plateau de jeu + Vérification de la validité du mot + Enregistrement du mot sur le plateau + Possibilité d'abandon.

➤ *Changer tuiles*

Saisie des tuiles à échanger (entre 1 et 6) + validation de l'échange..

C. Calcul des points

Calcul automatique des points gagnés lors du placement des tuiles sur le plateau.

D. Pioche des tuiles manquantes

Complétion automatique des tuiles manquantes.

E. Passage au joueur suivant

Renvoi vers la page de transition du joueur suivant tant que tous les joueurs n'ont pas passé leur tour ou qu'il reste des tuiles à jouer que ce soit dans la pioche ou dans la main d'un joueur.

III. Fin de la partie

A. Détermination du vainqueur + affichage des scores

Récupération des scores finaux des joueurs pour déterminer le plus élevé.

Affichage par ordre décroissant des points des joueurs sur la fenêtre.

B. Choix suite

➤ *Retour au menu principal*

Renvoi vers la page d'accueil.

➤ *Rejouer*

Relance une partie avec les mêmes paramètres (nombre de joueurs + nom).