

■ Mode Classique:

Le mode classique propose un enchainement de nos différents mini-jeux dans un ordre défini aléatoirement. Le joueur commence avec 3 vies ainsi qu'un temps donné. Lorsqu'il termine un mini-jeu, le temps se réinitialise au lancement du suivant. À chaque fois qu'il se trompe ou bien qu'il n'a plus de temps, le joueur perd une vie.

Lorsqu'il n'a plus de vies: il perd la partie.

■ Mode Libre:

Dans le menu libre, le joueur peut choisir à quel mini-jeu il décide de jouer en particulier. Le principe est alors le même que dans le mode classique, si ce n'est qu'il n'enchaîne pas différents jeux mais un seul.

■ Mode Multi-joueur:

● En local:

En local le joueur a la possibilité de jouer contre une IA. Il peut choisir le niveau de difficulté de cette dernière avant d'arriver à un menu de configuration qui lui permettra de régler différents paramètres:

- le nombre de points total que devront atteindre l'IA et le joueur pour finir la partie
- la difficulté de départ des jeux sur lesquels ils vont s'affronter.
- la possibilité de sélectionner certains jeux en particulier dans un ordre choisi.

L'IA et le joueur enchaîneront donc alors un ou plusieurs mini-jeux afin d'atteindre le nombre de points réglé par l'utilisateur au début de la course.

Il n'y a pas de notion de vie ou de temps dans ce mode de jeu: le premier arrivé est celui qui remporte la partie. En revanche, si un joueur se trompe, il perd des points durant la partie.

● En ligne:

En jouant en ligne, le joueur doit tout d'abord s'identifier. S'il est déjà inscrit: il peut continuer après avoir saisi ses identifiants, sinon il doit s'inscrire puis se connecter. Si la salle est disponible et fermée, il l'ouvre et devient alors le *SuperMaster* (maitre du jeu). Ensuite, il doit attendre au moins un autre joueur dans la *salle d'attente*. Une fois qu'un ou plusieurs joueurs sont présents, le *SuperMaster* a accès au menu de configuration déjà décrit dans le mode local.

En plus des options déjà mentionnées, il peut également choisir le mode de jeu dans lequel s'affronteront les joueurs: « Course aux Points » ou bien « Contre la Montre ». Le premier mode est celui déjà présenté dans le mode IA, le second consiste à réussir le maximum de niveaux du même jeu dans un temps donné, commun à tout les joueurs.

Une fois les options choisies par le *SuperMaster*, les joueurs commencent la partie. Les scores des trois meilleurs joueurs sont affichés en direct sur l'écran des autres

utilisateurs.

À la fin de la partie, un joueur peut choisir si il veut rejouer ou non. Le joueur ayant réussi à gagner la partie précédente devient alors le *SuperMaster* pour le tour suivant. Si le gagnant de la partie décide ne de pas rejouer, c'est alors le premier joueur arrivé dans la file d'attente qui devient le *SuperMaster*.

(Pour lancer le serveur, modifiez le port dans la classe *SocketThor* du package *Serveur*.

■ Meilleurs Scores:

Le menu *Meilleurs Scores* permet au joueur de voir ses propres meilleurs scores en mode libre ainsi qu'en mode classique.

Si le joueur est connecté, il peut aussi voir le meilleur score obtenu par les autres joueurs du réseau et connaître son rang parmi les autres utilisateurs.