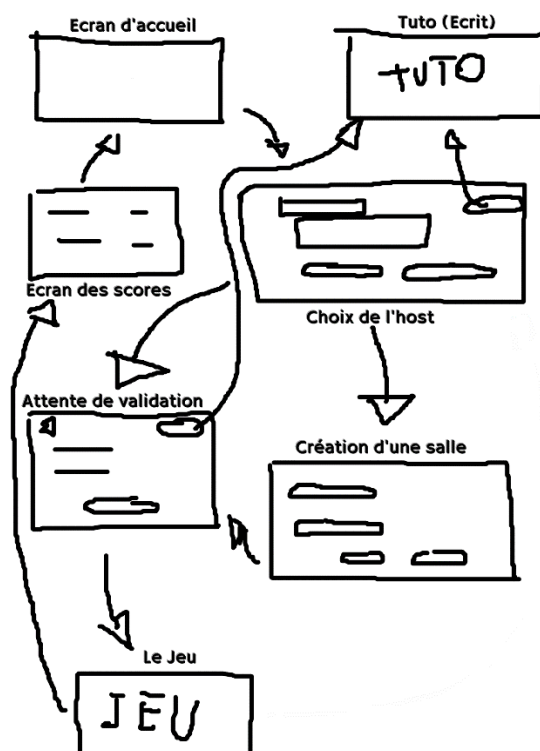


Jeu du Cul de Chouette

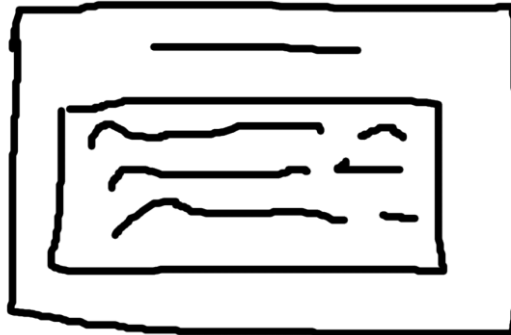
Création d'une application de Jeu du cul de chouette (règles ici : <https://lecoindujeu.com/jeu-de-societe/le-cul-de-chouette/>).

L'application comprendra une authentification Firebase afin gérer en temps réel la partie sur les deux téléphones, et utilisera également les fonctionnalités réseaux du téléphone afin de pouvoir jouer en LAN avec deux/trois/quatre téléphones, ainsi que le gyroscope du téléphone pour lancer les dés. L'application serait verrouillée à l'horizontal.

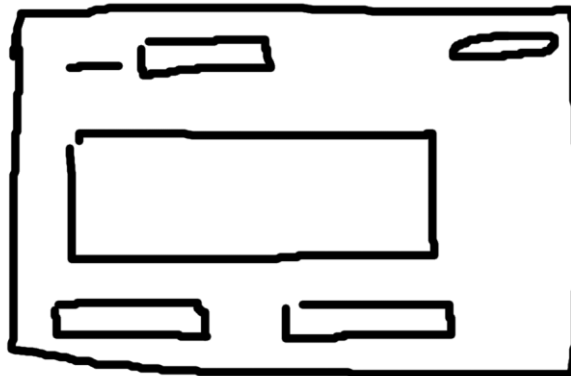
Description générale de l'UI



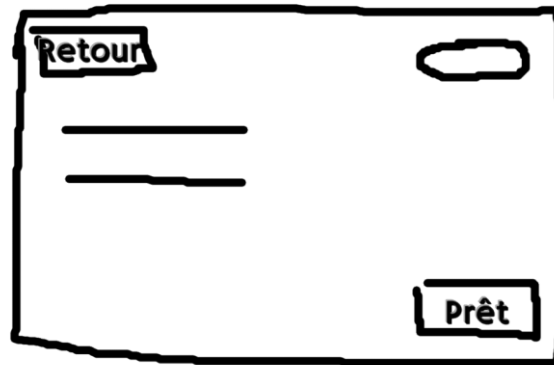
Description des différents écrans



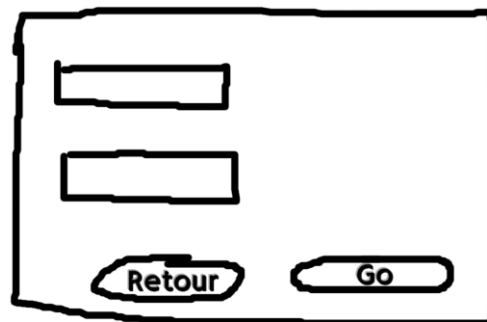
L'écran des règles ... affiche les règles. Il sera disponible depuis l'écran de choix de la salle, depuis l'attente des joueurs et depuis le jeu lui-même.



L'écran de choix de la salle permet de choisir une salle à rejoindre trouvée grâce au réseau local. Permet aussi d'en créer une, d'accéder aux règles et de changer le nom de l'utilisateur.



L'écran d'attente permet d'attendre que tous les joueurs aient rejoints et se soient mis prêt. Il permet également d'accéder aux règles.

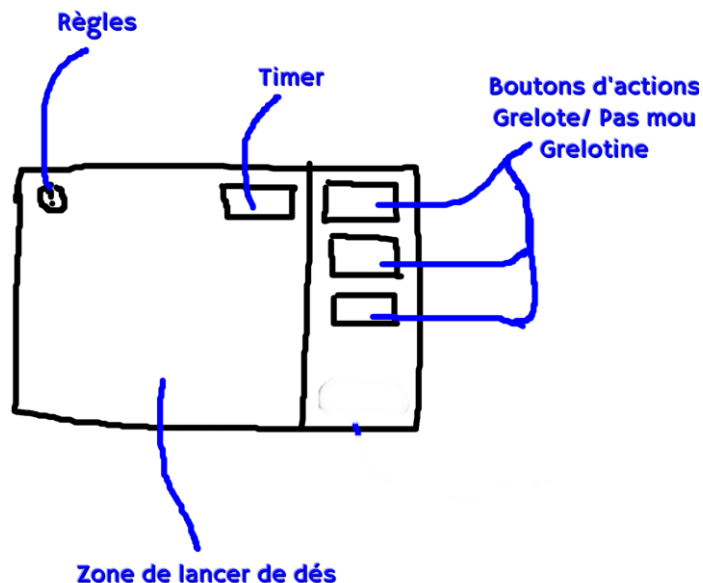


L'écran de création d'une salle permet de choisir le nom de la salle et le nombre de joueurs (éventuellement jusqu'à 4, mais verrouillé à 2 pour le moment) afin de créer une salle d'attente en LAN.



L'écran des résultats s'affiche à la fin de la partie et permet de retourner sur l'écran d'accueil.

Le Jeu



Les boutons « Grelote ça picote » et « Pas mou le caillou » sont tout le temps disponible, permettant de faire des bévues . Les autres boutons se dégriseront lorsque leur utilisation est possible. Secouer le téléphone lance les dés. Un timer de 10 secondes est disponible après le lancer des dés. Passé ce délai, le tour change automatiquement. Un bouton tour suivant est aussi disponible.

Lorsqu'un pari est disponible dû à l'action d'un joueur adverse, un pop-up apparait pour demander l'input.

Le score peut être négatif, et la partie se termine lorsque l'un des joueurs atteint 343 points ou plus.

Rôles des membres

Nicolas MENGOZZI - > Chef de projet, Connectivité et code du jeu

Dominique TAVERA - > Animation des dés et code du jeu

Amine HAFDI - > Layouts et code du jeu