

Motus Barbie

1) Lancement du jeu :

Ouvrir Eclipse et lancer la classe « Game.java » du package « Test ».

La fenêtre suivante va s'ouvrir :

Cliquez n'importe où sur la fenêtre pour avoir accès à la page d'accueil

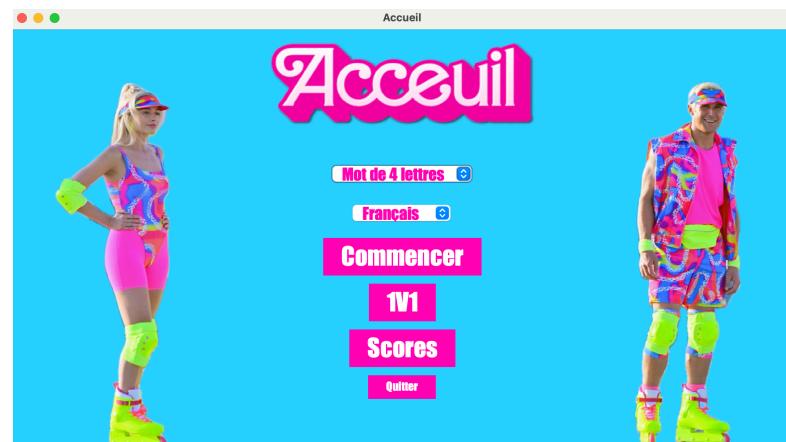


2) Page d'accueil :

L'utilisateur peut

- choisir le nombre de lettre que contient le mot à deviner

- choisir la langue du mot à deviner
(Bonus 1)

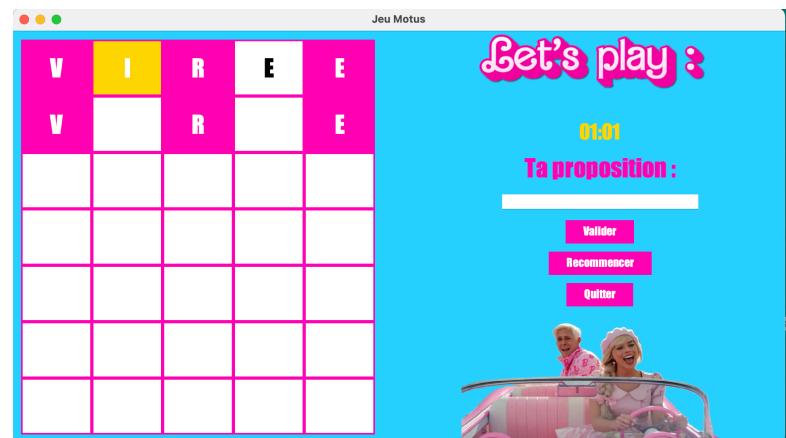


- cliquer sur le bouton « Commencer » pour lancer une partie en mode standard **(3)**
- cliquer sur le bouton « 1V1 » pour lancer une partie en mode 1V1 **(4)**
- cliquer sur le bouton « Scores » pour afficher son meilleur score **(5)**

3) Partie standard

Règles d'une partie :

- V** Lettre bien placée
- I** Lettre mal placée
- E** Lettre non présente



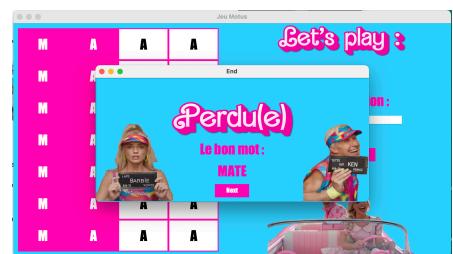
L'utilisateur dispose d'un certain temps pour deviner le mot. Ce temps est fixé à 1min pour les mots de 4 lettres et 30s est rajouté à chaque lettre supplémentaire.

Si l'utilisateur ne saisie pas une proposition valide des messages d'erreurs sont affichés :



La partie s'arrête si :

L'utilisateur saisit une bonne réponse, le temps est écoulé ou l'utilisateur ne parvient pas saisir le mot en 7 essai



L'utilisateur peut décider à chaque fin de partie si il veut recommencer (aller à la page d'accueil) ou quitter la partie.



4) Bonus 2 : Partie 1V1

Le but de cette partie est que 2 joueurs s'affrontent.

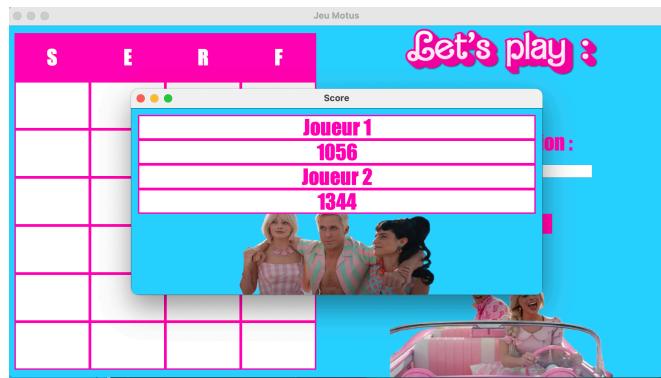
Déroulement :

Le joueur 1 va jouer une partie standard, puis ce sera au tour du joueur 2.



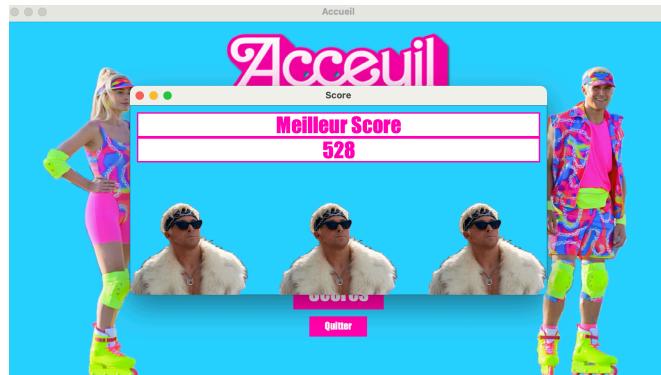
Fin :

La partie s'arrête à la fin de la partie du joueur 2 et un tableau des scores sera afficher



5) Bonus 3 : Tableau des scores

Le meilleur score d'une partie standard est affiché.



6) Bonus 4 : Musiques

Des effets sonores et des musiques d'ambiances ont été implémentés. N'hésitez pas à monter le volume de votre ordinateur

KEGL Noémie
SALLMONE Armela
MONY Alexandra
T2