04/02/2019

Cherpillod Léa

ETML

Règles du jeu

Pictionnary

Table des matières

Composantes d’une partie 2

Créer une partie 2

Rejoindre une partie 2

Les options de jeu d’une partie 2

Temps pour dessiner 2

Options de dessin 2

Normal 2

Aveugle 3

Trait continu 3

Souris inversée 3

Les thèmes 3

Liste des thèmes 3

Difficulté des mots 3

Apparition de lettres d’indice 3

Déroulement d’une partie 4

Système de points 4

Pour les joueurs devinant 4

Pour le dessinateur 5

Fin de la partie 5

Règles du jeu du Pictionnary

# Composantes d’une partie

Une room composée de 2 à 4 joueurs.

# Créer une partie

Le premier joueur doit créer la room en cliquant sur le bouton « Créer une partie ». Il devra faire les choix obligatoires suivants :

* Le temps de dessin disponible qui correspond donc aussi au temps que les joueurs ont pour deviner
* Les options qu’il désire (Normal, aveugle, trait continu, souris inversée)
* Les thèmes désirés parmi la liste de thèmes disponible
* La difficulté des mots possibles
* Si des lettres d’indice doivent apparaître

Et les options facultatives suivantes :

* Le nombre de parties qui vont être jouée
* Le mot de passe pour permettre seulement à certains joueurs de rejoindre la partie

# Rejoindre une partie

Les autres joueurs voulant rejoindre cette partie cliqueront sur le bouton « Rejoindre une partie ». Ils la rejoindront en utilisant l’IP du client ayant créé la partie et le mot de passe qu’il aura défini lors de la création (si un mot de passe a été défini).

# Les options de jeu d’une partie

On peut ajouter de la difficulté en activant des options de dessin. Voici la liste de ces options et ce qu’elles font.

## Temps pour dessiner

Les joueurs auront droit à un temps limite pour dessiner et c’est pendant ce même temps que les autres joueurs pourront deviner le mot dessiné. Il est défini lors de la création par le créateur et est entre 10 secondes et 2 minutes. Lors d’un dessin, le compte à rebours est visible par chaque joueur.

## Options de dessin

Le joueur qui dessine va se retrouver avec une option de dessin parmi celle(s) définie(s) par le créateur au début de la partie. Voici la liste des options.

### Normal

Rien de particulier ici, le joueur dessine normalement. C’est l’option par défaut.

### Aveugle

Cette option va empêcher le joueur de voir ce qu’il dessine sur sa page. Les autres joueurs le verront sur leur poste mais pas celui qui dessine.

### Trait continu

Cette option va forcer le joueur à dessiner d’une seule traite. S’il relâche le bouton de sa souris et se déplace, le trait continuera de se dessiner en suivant le mouvement de la souris.

### Souris inversée

Cette option apporte un peu de difficulté également car le mouvement de la souris sera inversé. Elle ira donc à chaque fois dans le sens inverse de l’habituel.

## Les thèmes

Le créateur de la partie peut sélectionner les thèmes qu’il souhaite avoir dans la partie. Le thème du dessin actuel est indiqué aux joueurs devant deviner de quoi il s’agit.

### Liste des thèmes

La liste des thèmes n’est pas encore définitive. Cette section sera donc complétée/corrigée plus tard après discussion et mise en commun. C’est une ébauche.

* Actions
* Animaux
* Biologie
* Informatique
* Jeux
* Lieux
* Minéraux
* Aliments
* Objets
* Personnages fictifs
* Personnages réels
* Sports

## Difficulté des mots

Les mots seront classés dans des catégories de difficulté et lors de la création on peut choisir avec quelle difficulté jouer. Ainsi seuls les mots d’une certaine catégorie seront utilisés. Les catégories de difficulté sont : facile, moyen et difficile.

## Apparition de lettres d’indice

Le créateur décide s’il désire que l’option d’apparition de lettres d’indice soit activée.

Le principe : on prend la longueur du mot et on calcule combien vaut le tiers de la longueur. Ensuite on prend le temps total de dessin défini / (par le tiers obtenu + 1).

Exemple : Nous avons un temps de jeu de 40 secondes défini. Le mot devant être dessiné est aspirateur qui est composé de 10 lettres. Le tiers de 10 arrondi fait 3.

40 / (3 + 1) = 10

Une lettre apparaîtra toute les 10 secondes.

# Déroulement d’une partie

Dès qu’il le désire du moment qu’ils sont entre 2 et 6 joueurs, le créateur peut lancer la partie.

Un joueur est désigné aléatoirement comme premier dessinateur. Il va se retrouver avec une option de dessin parmi celles sélectionnées par le créateur et un mot à dessiner dans un thème choisi aléatoirement parmi ceux choisis par le dessinateur. Le thème est visible par les joueurs devant deviner. L’option est visible par tous les joueurs.

Il aura droit au temps défini pour dessiner et dans ce même laps de temps les joueurs pourront tenter de deviner ce qu’il dessine.

Le compte à rebours se met en route et il peut commencer à dessiner avec l’option qui a été choisie aléatoirement.

Pour les joueurs qui tentent de deviner, lorsqu’ils ont une idée ils peuvent soumettre une réponse en l’écrivant dans le tchat du jeu. Deux possibilités :

* Si la réponse est correcte, la phrase suivante s’affiche : {Nom du joueur} a trouvé le mot.
* Si c’est incorrect, la proposition incorrecte apparaîtra dans le tchat pour indiquer à tous que ce n’est pas ça.

Lorsque le temps est écoulé, chaque joueur se voit attribuer des points en fonction du temps qu’il a mis pour trouver. Plus il est rapide, plus il gagne de points. Les points du dessinateur dépendent de la rapidité des joueurs qui ont deviné. Le système est détaillé complètement plus bas. Une fois trouvé, il est mute.

Ensuite, c’est au joueur suivant de dessiner et ainsi de suite jusqu’à la fin.

# Système de points

À noter qu’à chaque fois qu’on se retrouve avec des nombres à virgule, ceux-ci seront arrondi à des entiers. Trouver une alternative s’il n’y a que deux joueurs. Si trouvé créateur rien et joueur +1 et si pas trouve joueur rien et créateur -1

### Pour les joueurs devinant

Il y a 120 points maximum par joueur. Les points gagnés se décrémentent en fonction du temps. On divise les 120 points par le nombre de secondes max de la partie. Pour obtenir son nombre de points on fait 120 – (le ratio obtenu juste avant \* le nombre de secondes qui ont été nécessaires pour deviner).

Exemple : La partie dure 1 minute = 60 secondes. 120/60 = 2 points de moins par seconde. Si j’ai trouvé au bout de 20 secondes j’aurai 120 – ((120/60) \* 20) = 80 points

### Pour le dessinateur

Il y a 120 points en jeu. On divise 120 par le nombre de joueurs qui devinent. On divise le nombre obtenu par le temps max de la partie. Pour obtenir le nombre de points on reprend le chiffre divisé obtenu au début – (le ratio calculé \* le nombre de secondes que le joueur qui a réussi à deviner a eu besoin) et on additionne ça pour chacun des joueurs qui a deviné.

Exemple :

La partie dure 1 minute = 60 secondes. Il y a trois joueurs qui devinent. 120/3 = 40 points par joueur. 40/60 = 2/3 ~ 0.6 point de moins par seconde. Le joueur 1 a trouvé au bout de 10 secondes, le joueur 2 au bout de 40 et le joueur trois n’a pas trouvé. Ce qui donne :

40 – (2/3 \* 10) + 40 – (2/3 \* 40) + 0 = 33 + 20 + 0 = 53 points

Les points obtenus par le dessinateur sont la moyenne de la somme des points obtenus par les autres.

Exemple :

Joueur un gagne 100 points et joueur deux gagne 70 points. (100 + 70) / 2 = 85 pts.

# Fin de la partie

Trois manières de finir une partie :

* On a joué le nombre de parties que le créateur avait défini.
* Le créateur décide de mettre fin au jeu.
* Le créateur a quitté la partie.

Un classement s’affiche avec la liste des joueurs et leur nombre de points.

On peut appuyer sur le bouton pour recommencer une partie du moment qu’il reste au moins deux joueurs.