

# Boomeuuuh

## Cahier des charges

### Features :

- Multijoueur – Networking des positions, networking et création des bombes, management de vie et explosion/dommage par le server, Connexion inter pote,
- Connexion => 3 scènes ? menu -> lobby -> partie -> menu
- Plusieurs personnages avec des capacités différentes
- 2D
- Bombes différentes (cf. les powers ups de bomberman ds qui sont déjà bien sympas)
- Applications
- Création d'un compte pour avoir un suivi de statistiques (débloquage de skin, titres etc...)
- Hauts faits, achievements
- UI – Sélection de bombes ? display vie

### Dans chaque « serveur » :

- Le serveur a un nom
- Plusieurs joueurs
- Choix de cartes (changeable à tout moment)
- Possibilité de bloquer le serveur à la connexion

### User Stories :

- En tant que JOUEUR NOVICE, je souhaite UN JEU SIMPLE A PRENDRE EN MAIN dans le but de POUVOIR JOUER FACILEMENT
- En tant que JOUEUR AVERTI, je souhaite UN JEU DYNAMIQUE ET AU GAMEPLAY DIVERSIFIE dans le but de POUVOIR M'AMUSER
- En tant que JOUEUR COMPETITIF, je souhaite UN JEU AVEC UN FORT SKILL CAP dans le but de POUVOIR METTRE A PROFIT MES COMPETENCES DE JOUEUR
- En tant que PERSONNE AVEC UNE FAIBLE CONNEXION INTERNET, je souhaite POUVOIR PROFITER DU JEU FLUIDEMENT
- En tant que FANCY PLAYER, je souhaite AVOIR DU CHOIX DANS MA PERSONNALISATION dans le but d'AFFICHER MA COLLECTION D'OBJETS

## **Power up :**

De base :

- Power up : Augment la puissance (range) de la bombe
- Speed up : augmente la vitesse (pas trop cheaté svp)
- Bomb up : Augmente le nombre de bombes posées simultanément

1 Seul cumulable (en prendre un remplace l'autre) :

- Glove : Permet de pousser les bombes sur X cases
- Ghost bomb : Passe à travers tous les soft block en les cassants
- Billard bomb : pousse les bombes en chaine type billard (deux bombes collées ne bougent pas mais deux éloignées bougent du nombre de case entre elles)

Bufs temporaires (sous case mystère ?) :

- Invisibilité : 5 secondes
- Random bomb : Temps d'explosion aléatoire entre 2 et 7 secondes
- Red Bomb : Les bombes ont power up +7 temporairement
- Diarrhée : Le joueur pose continuellement des bombes (dans sa limite) pendant 3 secondes

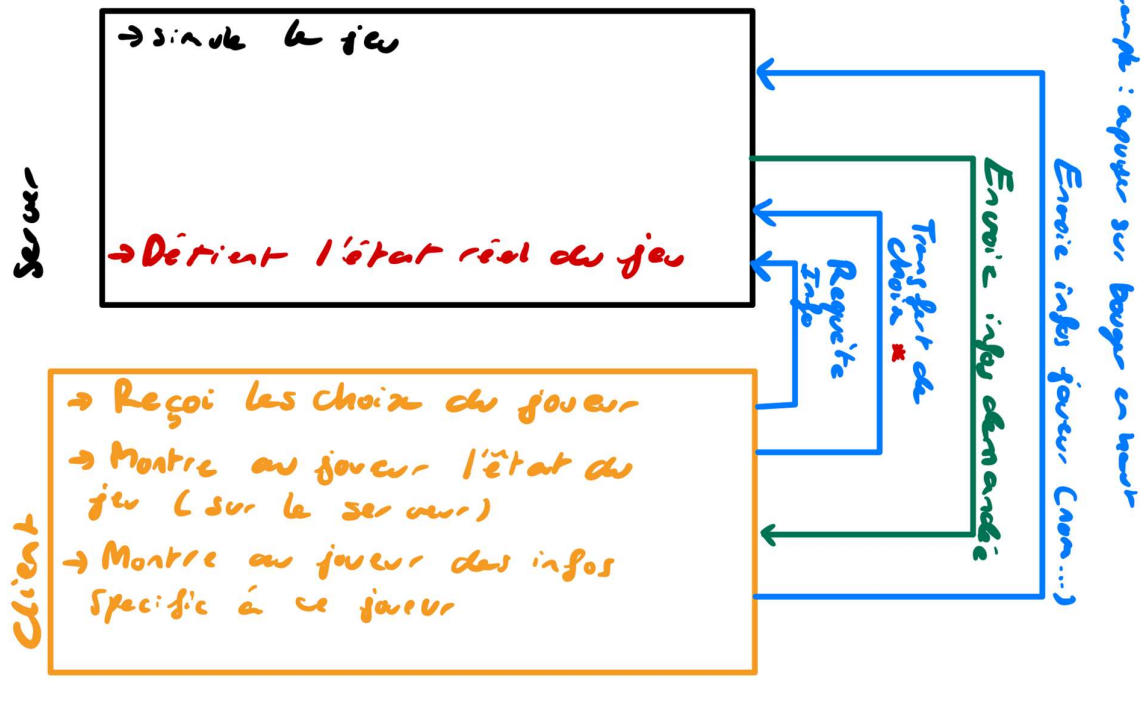
## **Character :**

même

- Détonateur à distance en ligne (demande un bon timing pour pas s'exploser soi-même)
- Un flash ?
- Un tir de pistolet unidirectionnel ?

Schéma multi : ?

## Schéma serveur-client



Deux jeux à faire : le serveur et le client

Serveur (pendant une partie)

Serveur pour chaque joueur :

- Info sur les bombes autorisées
- Info sur la position
- Info sur les stats du joueur (vie...)

Client par joueur :

- Requête infos en fonction des credentials (clés joueur dédiées ?)
- Sert principalement/seulement d'interface graphique au joueur
- Info initiale donnée pour la map
- Info perpétuelle de position de bombe, de joueur, d'explosion de bombes et d'utilisation de power... <- display les graphiques associés à chaque fois
- Joueur input des choses -> requête envoyée au serveur et puis le serveur avise -> retour au client/ à tous les clients en fonction du choix fait par le client et par le serveur

Serveur hors parties :

- Crée un lobby en fonction des requêtes
- Donne des infos dans les menus... en fonction des credentials données (donne le nom, les characters débloqués, les stats de jeux, l'or, les gems (1\$ les 10, 10\$ les 110 XD))
- Host le serveur de données (management en sql ou management custom ?)

**Technologies :**

- libGDX
- Calculs côté serveur

Plateau de Jeu :

Postions sous un systeme de nodes,

Cote client :

1. Client click une touche
2. En fonction de la touche il choisit un node autour de lui, envoi le node au server
3. Le client interpole vers se node
4. Le client reclick sur une touche, en fonction de sa position il peut ou pas changer le node ou il souhaite aller, envoi le nouveau node au server (ou rien)

Cote server :

1. Server reçoit constamment les infos des nodes
2. Les positions des clients/joueurs sont les positions des nodes
3. Les clients se 'téléportent' aux yeux du server, positions des nodes proches donc assez proche de la réalité même si une bombe explose

Logo :

1. Stranger
2. Gaeliste
3. Draculas
4. Himalayas
5. Diart
6. Ruée (Cowboy)
7. Atlantas
8. Karedas
9. Apo
10. Emaztek