

Application de création et d'aide à la résolution de puzzle *picross*

Cahier des charges

Étudiants :

BRINON Baptiste
BROCHERIEUX Thibault
COHEN Mehdi
DEBONNE Valentin
LARDY Anthony
MOTTIER Emeric
PASTOURET Gilles
PELLOIN Valentin

Groupe n°2

Licence Informatique

Le Mans Université

18 janvier 2018

Sommaire

1	Présentation	2
1.1	Introduction	2
2	Specification des besoins	3
2.1	Mode de jeu	3
2.2	Score	3
2.3	Aide	3
2.4	IHM	3
3	Conclusion	4

1 | Présentation

1.1 Introduction

Dans le cadre de la Licence Informatique de Le Mans Université, les étudiants de troisième année sont amenés à élaborer un jeu de type picross (aussi appelé nonogramme ou logigramme).

Le picross est un jeu de type puzzle. Il est composé d'une grille. Soit les cases sont blanches (non-colorié) soit noir (colorié). Certaines de ces cases doivent-être coloriée afin de pouvoir révéler un dessin. Pour pouvoir déterminer les case à colorier on dispose de groupe de nombres indiqués à chaque bout de lignes et de colonnes.

Les nombres indiqués permettent d'identifier la taille des blocs de cases à colorier sur la ligne ou colonne ainsi que leurs ordre.

Chaque groupe de cases indiqués doit être séparé des autres groupe de cases par une case blanche ou plus.

Ce document a pour but

2 | Specification des besoins

2.1 Mode de jeu

Le jeu est composé de plusieurs chapitres. Chaque chapitre regroupe des grilles par taille. Puis dans chaque chapitre l'ordre d'apparition des grilles s'effectue en fonction de leur niveau de difficulté si celui-ci est existant. Il est proposé d'ajouter un mode de jeu "Progressif". Dans ce mode de jeu, la taille de la grille augmentera au fur et à mesure que l'utilisateur complète la grille existante.

2.2 Score

Le score d'un joueur sur une grille est évalué par des étoiles. Un joueur peut gagner trois étoiles par grille au maximum. Le nombre d'étoiles qui seront décerné au joueur lorsque celui-ci finit le niveau est calculé en fonction du temps de réalisation de cette même grille ainsi que du nombre d'aide utilisé.

2.3 Aide

Plusieurs types d'aide seront proposés aux joueurs. Nous discernons trois types d'aide.

- Une case à colorier peut être déterminée de façon certaine
- Plusieurs groupes de cases se chevauchent, on peut déterminer un bloc qui sera colorié
- Plusieurs combinaisons d'aide permettent de colorier une ou plusieurs cases.

2.4 IHM

3 | Conclusion

“I always thought something was fundamentally wrong with the universe” [?]