

# **M1 Informatique - Programmation d'Interfaces Embarquées**

Cahier des Charges

Brabant Mano - Riviere Benjamin

## **Mahjong**

Contexte : Création d'une application Android

Objectif : Créer une application Android en Java pour jouer au Mahjong

### **1) Besoins et Contraintes**

L'application devra être réalisée avec Android Studio.

L'utilisateur pourra jouer au mahjong suivant les règles du Riichi Mahjong, contre 3 bots.

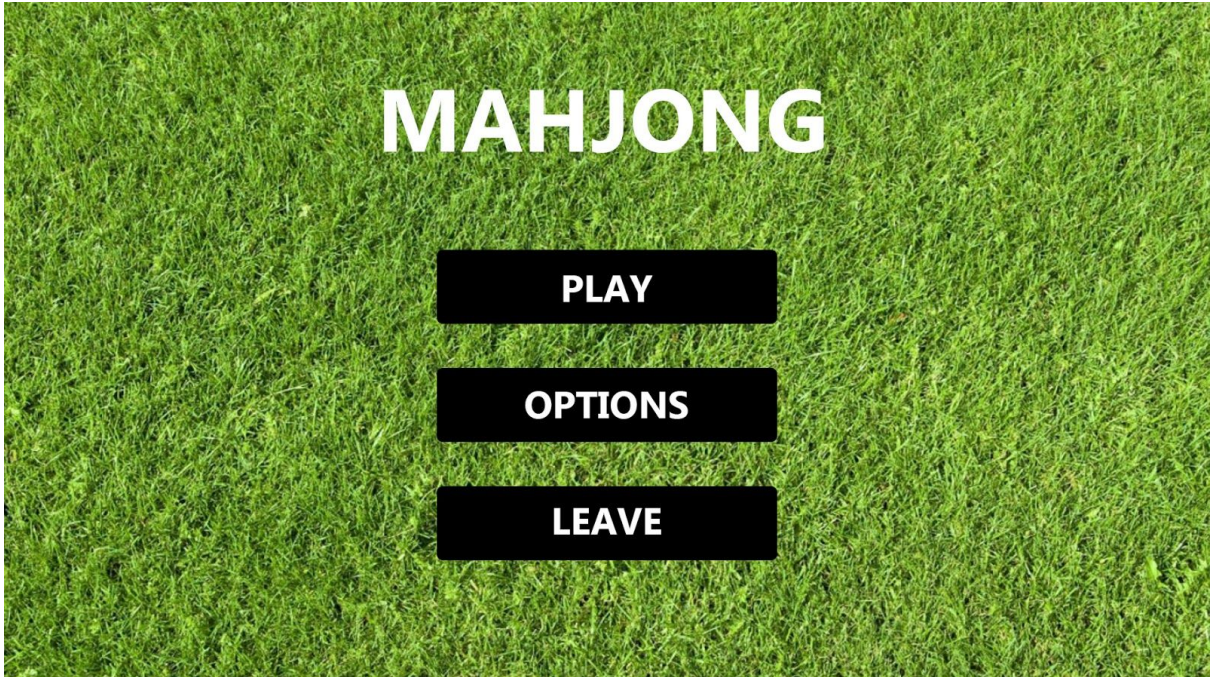
Lorsque ce sera au tour de l'utilisateur il pourra jeter une tuile de sa main et en piocher une nouvelle. Lors du tour d'un autre joueur il pourra, si le jeu le permet, déclarer un Chii, Pon ou Kan pendant un court délai, auquel cas il devra jeter une tuile. Si il en possède une, le joueur peut déclarer une main gagnante, le jeu s'arrête, on compte les points et on recommence une nouvelle partie. Dans le cas où personne ne déclare une main gagnante, le jeu s'arrête lorsque la pioche est vide.

### **2) Résultats attendus**

#### **a) User Stories**

- ETQ USER JS jouer au mahjong selon les règles officielles
- ETQ USER JS jouer contre 3 bots
- ETQ USER JS utiliser l'application sur Android
- ETQ USER JS configurer le jeu
- ETQ USER JS pouvoir quitter une partie en cours
- ETQ USER JS utiliser le tactile pour les interactions
- ETQ USER JS voir mon score et celui des bots
- ETQ USER JS voir l'état de la partie à tout moment

#### **b) Maquettes**

The image shows a menu screen for a Mahjong game. The background is a close-up, high-resolution photograph of green grass. At the top center, the word "MAHJONG" is written in a large, bold, white, sans-serif font. Below this title, there are three black rectangular buttons arranged vertically in the center of the screen. Each button contains white text: the top button says "PLAY", the middle button says "OPTIONS", and the bottom button says "LEAVE". The buttons have a slight 3D effect with a thin white border.

# MAHJONG

PLAY

OPTIONS

LEAVE

## PLAY

## OPTIONS

**LEAVE**

